

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Vliv sociálních sítí na identitu člověka

Jana Greifová

Diplomová práce

2017

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Jana Greifová**
Osobní číslo: **H13487**
Studijní program: **N6101 Filozofie**
Studijní obor: **Filozofie**
Název tématu: **Vliv sociálních sítí na identitu člověka**
Zadávací katedra: **Katedra filosofie**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Tato práce se bude zabývat filosofickou teorií identity jedince v pojetí Charlese Taylora a Bernarda Williamse. V první části práce autorka představí pojem informace a identity. V druhé části představí sociální sítě a virtuální reality společně s jejich vlivem na osobní a sociální identitu. V poslední části autorka porovná proces tvorby identity podaný Williamsem a Taylorem a identitu jedince tvořenou na sociálních sítích. Cílem práce je zjistit, jestli a jaký vliv mají sociální sítě na osobní identitu jedince.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

BORGMANN, Albert. Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium. Pbk. ed. Chicago: University of Chicago Press, 2000. ISBN 9780226066233.

DREYFUS, Hubert L. On the internet. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action. ISBN 020388793X.

WILLIAMS, Bernard. Moral Luck: Philosophical papers. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.

TAYLOR, Charles. Etika authenticity. Filosofía, 2001.

TAYLOR, Charles. Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání. Filosofía, 2001.

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Kamila Pacovská, Ph.D.

Katedra filosofie

Datum zadání diplomové práce:

6. srpna 2013

Termín odevzdání diplomové práce:

31. března 2016



prof. PhDr. Karel Rýdl, CSc.
děkan



Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
532 10 Pardubice, Studentská 84
L.S.



Mgr. Tomáš Hejduk, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 1. listopadu 2015

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 9/2012, bude práce zveřejněna v Univerzitní knihovně a prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 30. 06. 2017

Jana Greifová

Na tomto místě bych ráda poděkovala své vedoucí diplomové práce, paní Mgr. Kamile Pacovské, Ph.D., za poskytnutí odborných rad, věcné připomínky, ochotu a vstřícný přístup při tvorbě této práce. Velké poděkování náleží i mé rodině a přátelům za podporu a pomoc.

ANOTACE

Práce se zabývá možným ovlivněním osobní a sociální identity sociálními sítěmi. Práce primárně čerpá z děl Bernarda Williamse, Charlese Taylora, ve kterých se zabývají pojetím procesu tvorby identity. Dále čerpá z děl Alberta Borgmanna a Huberta Dreyfuse, která pojednávají o pojmu informace a online světě.

KLÍČOVÁ SLOVA

Osobní identita, sociální identita, sociální média, informace, virtuální svět

TITLE

The impact of social networks on human identity

ANNOTATION

The thesis deals with the possible influence of social networks on personal and social identity. The work primarily draws on the works of Bernard Williams, Charles Taylor, in which they deal with the concept of identity creation. It also draws on the works of Albert Borgmann and Hubert Dreyfus, which deal with the concept of information and the online world.

KEYWORDS

Personal Identity, Social Identity, Social Networks, Information, Virtual World

Obsah

<i>Úvod</i>	8
1. Osobní a sociální identita na sociálních sítích	14
1.1. Tvorba identity podle Bernarda Williamse a Charlese Taylora	16
1.2. Sociální Identita a Taylorovo pojetí politiky uznání	23
1.3. Identita v online světě.....	26
1.3.1. Informace na sociálních sítích	26
1.3.2. Vytváření identity v online světě.....	31
2. Virtuální světy	34
2.1. „Druhý život“	36
2.2. Vliv virtuálního světa na identitu jedince.....	43
3. Facebook a identita, pozitivní a negativní dopad	45
<i>Závěr</i>	51
<i>Seznam zdrojů</i>	55

Úvod

Sociální síť je dnes známým pojmem pro každého dospívajícího, dospělého, dokonce i pro firmy a politické strany. Velká většina umělců využívá sociální sítě ke komunikaci se svými fanoušky. Někteří lidé si ze sociální sítě vytvořili práci na plný úvazek. *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* a další mnohé sítě jsou součástí každodenního života. Jsou pro nás zdrojem komunikace, zábavy a jsou možností volného vyjadřování. Jsou zdrojem komunikace s lidmi, s nimiž se nemůžeme setkat fyzicky.

Sociální síť nám umožňuje rozvoj našich sociálních okruhů. Máme možnost přidat se do různých spolků, můžeme sledovat celebrity, nebo lidi, kteří mají význačné názory. Dostává se nám možnosti rozvoje svých jazykových znalostí v komunikaci s cizinci, jež se mohou stát našimi přáteli. Sociální sítě spojují lidi, avšak zároveň se kvůli nim můžeme vzdalovat reálnému fyzickému životu.

Sociálním sítím chybí fyzický kontakt. Někomu to vyhovuje, protože se necítí být zdatní v komunikaci z očí do očí, avšak pro většinu z nás je fyzický kontakt důležitý. Máme možnost využít videa, kdy vidíme, s kým komunikujeme a vidíme jeho reakce, ale i přesto nám něco chybí.

V současném světě se technologie vyvíjí velice rychle a snadno. Téměř každý z nás má mobilní telefon a počítač. Kdybychom toto příslušenství neměli, byli bychom omezeni, protože nám umožňují rychlejší komunikaci a jsme díky nim blíže rychlému přenosu informací. Moderní technologie umožňuje spoustu věcí, které jsou kladné. Avšak pro jednotlivce, který u nich tráví veškerý svůj čas, mohou mít neblahý vliv. Jestliže nejsme ve společnosti svých přátel, většina z nás tráví volné chvíle kontrolou toho, co je na sociální síti nové. Je to takový „zabiják“ času.

Svět spoléhá na techniku, která nám usnadňuje život. Uvedu extrémní příklad toho, jak náš svět může vypadat, spolehne-li se pouze na technologie. Tímto příkladem je film *WALL-I*¹. V tomto snímku je Země zanesena odpadem, lidé ji opustili, protože na ní již nerostla žádná zeleň a přestala žít. Mezitím, co malý robot WALL-I uklízel Zemi, lidé přežívali v hibernaci na oběžné dráze Země. Výstižné

¹*WALL-I* [WALL-E] [film]. Režie Andrew STANTON. USA, Disney, Pixar, 2008.

bylo, jakým způsobem tvůrci zobrazili život lidí, kteří byli tak tlustí, že mohli pouze sedět a vše okolo nich bylo ovládáno technologií. Film má šťastný konec, protože si lidé uvědomili, že život, který žijí, není správný a vrátili se zpět na Zem díky snaze malého robota ukázat jim, že Země znovu ožívá. Tento extrémní scénář nevidím jako naši budoucnost, avšak rozvoj technologií je nezastavitelný. Tento rozvoj nás ovlivňuje z mnoha úhlů a jedním z nich je naše osobní a sociální identita.

Dnešní svět je zaplněn sociálními sítěmi a jejími uživateli. Myslím si, že tyto sítě ovlivňují nás i svět okolo nás, proto jsem se rozhodla svou práci zaměřit na proces tvorby identity na sociálních sítích a možné ovlivnění jedince jako celku. Myslím si, že toto téma je dnes velmi populární. Mají-li sociální sítě vliv na identitu člověka, pak je mou otázkou, o jaký vliv se jedná, jaké má předpoklady, příčiny, následky a jak silný může být. Sociální sítě jsou součástí celku informačních technologií, jejichž rozvoj umožňuje spoustu neuvěřitelných věcí, ale zároveň nás může o něco okrádat.

Mým cílem není přesvědčit čtenáře o tom, že vývoj technologií je špatný, nýbrž analyzovat pozitivní i negativní stránky tohoto fenoménu 21. století. Cílem technologického průmyslu je umožnit lidem žít s menší fyzickou námahou. Abychom si vliv informačních technologií uměli lépe představit, budu jej demonstrovat na extrémní situaci:

Osamělý astronaut žijící bez fyzického kontaktu s ostatními lidmi je odkázán na právě jindy nebezpečné technologie. Komunikuje skrze sociální kanály a techniku, která mu komunikaci umožňuje. Takový kontakt však jen supluje ten fyzický. Zastoupení přímé komunikace zprostředkovanou znamená ztrátu některých aspektů přirozené komunikace. Důležitá je však míra, do jaké je člověk na těchto aspektech závislý a na jakou dobu, zda vůbec, se bez nich obejde. Otázkou je, zda tato forma komunikace, která je v tomto případě jedinou možnou, je dostatečná pro zachování zdraví jedince v delším časovém období, obzvláště pokud je to forma preferovaná v normálním životě, kde jedinec není v izolaci, ale může komunikovat s ostatními přímo, nikoli pomocí informačních technologií.

Pokusy je dokázáno, že všichni živí tvorové potřebují vnější podněty – komunikaci – pro to, aby přežili ve zdraví. Dokonce je jedno, zda jde o podněty pozitivní nebo negativní. Pro podstatu komunikace v lidském životě není důležité,

zda se odehrává v negativním nebo pozitivním významu; i negativní komunikace je pro člověka prospěšnější než její úplná absence.² Proto také samotka bez oken bývala nejobávanějším trestem v žalářích.

Pozitivní stránkou informačních technologií je využití internetu jako zdroje informací. Jestliže dnes chceme něco vědět, stačí zadat jednoduchý dotaz a internet nás postaví před nepřeborné množství informací. Kvalita a pravdivost takto získaných informací je závislá na kvalitě zdroje. Internet umožňuje publikovat každému cokoli, proto je nutné zdroje informací vybírat a získané informace filtrovat. Přes množství nepravdivých, nepřesných či nijak nepodložených informací lze s určitým úsilím na internetu získat kvalitní informace.

Někteří z nás si stále říkají, že kniha je nejlepším zdrojem. Takových lidí ubývá, a i tito lidé časem zjistí, že rychlost a možnosti vyhledávání, množství zdrojů informací a odkazů na další zdroje na internetu, jim v mnoha případech nejen knihu nahradí, ale dokonce ve velmi krátké době obohatí hledané informace o další názory a „úhly pohledu“. Díky úspoře času při vyhledávání jim internet umožní věnovat se dalším tématům.

To mě přivádí k odhalení dalšího aspektu informačních technologií, jímž je rychlost. Nejedná se pouze o rychlost fyzickou, ale i rychlost toku informací. Informace chceme mít nejlépe hned a chceme, aby tyto informace byly kvalitní. Zároveň chceme, aby námi vypuštěné informace obratem oběhly celý svět. Toto zrychlení ztratilo kouzlo momentu, kdy například čekáme na dopis, nebo když cestujeme, máme možnost se seznámit s druhými a přirozeně s nimi komunikovat.

Pojem informace je nedílnou součástí problematiky dopadu sociálních sítí na identitu uživatele, protože je základem pro funkčnost, jak internetu, tak i sociálních sítí. Ke všemu, co se k nám dostává a co používáme v běžném životě, jsou informace. Informace jsou předávány nejen jedinci, ale i přírodou okolo nás. Každá věc obsahuje nějakou informaci. Zvířata si také předávají informace³ Každá informace má v základu stejnou podobu, jen si ji příroda nebo lidé předávají jiným způsobem. Důležitost pojmu informace vysvětluje Albert Borgmann a jeho kniha

²BERNE, Eric. Jak si lidé hrají. Praha: Portál, 2011. Spektrum (Portál).s.15.

³<https://www.khanacademy.org/science/biology/behavioral-biology/animal-behavior/a/animal-communication>

*Holding On to Reality*⁴. Tímto pojmem se budu zabývat, protože je nutné pochopit důležitost informací, které předáváme. V mém případě se zaměřím na informace, které předáváme internetu a sociálním sítím.

Práci zaměřím především na sociální sítě a jejich vliv na identitu. Je proto důležité vysvětlit i proces předávání informací na těchto sítích. Technická část informace je již přednastavena informačními techniky dané sítě. To, co je přidáno, jsou informace od uživatele. Uživateli je umožněno přidat kolik informací, kolik chce, ale je nutné si uvědomit, že poskytnutím informací umožňujeme síti určitou možnost využití těchto dat. Pro tuto podkapitolu využiji *Facebook*, na kterém vysvětlím, jakým způsobem jsou informace sociální sítě podány. Zároveň vysvětlím, jak *Facebook* funguje, protože se jím budu v pozdějších kapitolách zabývat. Mým zdrojem zde budou jak stránky sociální sítě *Facebook*, tak i kniha *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*⁵ od Davida Kirkpatricka.

To, jaké informace předáme, má na nás vliv. Ovlivňuje i to, jakou identitu na sociální sítě vytvoříme. Proto v první kapitole vysvětlím pojem identity, a to v pojetí Charlese Taylora⁶ a Bernarda Williamse⁷. Jejich pojetí je mi nejbližší a myslím si, že je zatím nejpřesnějším popisem osobní a sociální identity. Taylor popisuje proces identity jako směřování k ideálu autenticity a Williams se zaměřuje na projekty, které si sami určujeme. Taylor je zaměřen na proces utváření identity, zatímco Williams pojednává o již dospělém jedinci. Identita je naší důležitou součástí, jestliže vytváříme falešné identity nebo dokonalé odrazy nás samých, dopad na naši vlastní osobní identitu může být velký.

Zapojím zde i Taylorovu teorii politiky uznání, jelikož je to důležitou součástí tvorby identity.⁸ Zároveň na ní mohu ukázat působení sociálních sítí na uznání člověka. Uživatel jde na sociální síť za určitým účelem a tímto účelem může být i možnost snazšího dosažení uznání od ostatních. Jistě má toto uznání jinou váhu, ale

⁴BORGMANN, Albert. *Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium*. Chicago: University of Chicago Press, c1999

⁵KIRKPATRICK, David. *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*. New York: Simon & Schuster, 2010.

⁶TAYLOR, Charles. *Etika autenticity*. Filosofia, 2001.

⁷WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.

⁸TAYLOR, Charles. *Etika autenticity*. Filosofia, 2001

myslím si, že se stalo součástí dnešního života. Naše příspěvky na sociálních sítích sdílíme proto, aby si jich ostatní všimli. Těmito příspěvky se snažíme přilákat pozornost ostatních a lidí a chceme, aby to, co jsme jim poskytli, uznali a pochválili. Princip pochvaly je na sociálních sítích zobrazen tlačítkem, díky kterému dáte druhé osobě vědět, že se vám příspěvek líbí.

Komplexnost procesu tvorby identity je nutné převést i do online světa, a proto ji popíši v další podkapitole. Naskýtá se nám mnoho možností, jak si vytvořit novou identitu v online světě. Jednou z možností jsou právě sociální sítě, na kterých ukazuje část za své vlastní sociální identity, ale většinou jen tu část, kterou chceme ostatním ukázat. Další možností je vytvoření si úplně nové, jiné identity, která nás samotné nemusí vůbec zahrnovat. Takovou identitu si vytvoříme ve virtuálním světě.

Tyto světy pro nás mohou být mytickou podobou světa, jak o nich hovoří Dreyfus⁹, nebo mohou být odrazem našeho skutečného života. Jedním z takových virtuálních světů je hra *Second Life*, na kterou se zaměřím. Pomocí Dreyfusova popisu vysvětlím, proč může mít takový svět vliv na identitu. Virtuální realitou a jejími světy se budu zabývat, abych ukázala rozdíl mezi vytvářením identity na sociální síti a ve hře, jako je *Second Life*. Myslím si, že vytvořit identitu ve virtuálním světě znamená vytvořit něco nového a pravděpodobně úplně odlišného od naší osobní identity, zatímco na sociálních sítích vytváříme jakousi kopii naší osobní identity, abychom lépe ukázali naši sociální identitu. Sociální sítě, jak již název napovídá, fungují na bázi rozvoje sociálních skupin, tedy sociálních identit zapojených jedinců.

Jelikož je vliv sociálních sítí znatelný, v poslední kapitole se zaměřím na vliv sociální sítě jménem *Facebook*. Myslím si, že je jednou z nejvíce využívaných sítí a má také největší vliv na naši identitu. Použiji příklad uživatele, jenž si profil vytvoří z důvodu, který se ukáže jako nesprávný. Ukážu vliv na jeho identitu, který je zvýšený tím, že uživatel z mého příkladu je mladistvý. Mladší osoby si založí profil na sociální síti právě v nejdůležitější části procesu rozvoje identity, a proto je vliv sítě větší a znatelnější.

⁹DREYFUS, Hubert L. On the internet. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action.s.12.

Cílem mé práce je ukázat možný negativní vliv sociálních sítí na identitu jedince. Může se zdát, že sítě žádný vliv nemají, ale opak je pravdou. Mnoho uživatelů je sítí natolik pohlceno, že bez ní nedokážou žít. Existuje mnoho příkladů uživatelů, kteří se stali v útlém věku populárními skrze jejich profil na sociální síti a jeho úpravy se staly nedílnou součástí jejich životů. Poslední kapitola ukáže možnost pozitivního vlivu, ale za určitých podmínek. Chtěla bych dojít k tomu, jestli a proč mají sociální sítě vliv na osobní i sociální identitu člověka.

1. Osobní a sociální identita na sociálních sítích

Tuto kapitolu zaměřím na pojem osobní a sociální identity. Hlavní součástí je vytváření identity na sociálních sítích. Taková identita se zejména pro nejmladší generace stává každodenní součástí života a nezřídka téměř jediným využitím internetu. Stejně jako další faktory sociální sítě mohou působit jak negativně, tak pozitivně. Mým cílem je zjistit, jestli dokáže vliv sociálních sítí ovlivnit identitu člověka natolik, aby jedinec ztratil sám sebe.

Nejdříve se podívejme na to, jak je tvorba identity rozdělena. Zaměřím se na teorii Erika Eriksona a jeho rozdělení tvorby identity podle věku. Erikson tvrdí, že je osm stádií vývoje identity člověka.¹⁰

Prvním stádiem je kojenecké období, které trvá do prvního roku života. V tomto období si dítě vytváří základní důvěru, bez které by identita nemohla vzniknout. Dalším je batolecí období, které trvá od jednoho roku do tří let. V tomto období je velmi významný rozvoj autonomie, sebeovládání a samostatnosti. Ve věku tří až šesti let probíhá období předškolní. Dítě začíná být samo sebou a hra je pro něj raným zdrojem vlastní identity. Školní období trvá do věku dvanácti let, kdy si dítě začíná všimnout svých dovedností, limitů a odlišností.

Proces identity je nejintenzivnější ve věku od dvanácti let. Dítě si začíná vytvářet svou vlastní osobní a sociální identitu. Snaží se začlenit a získat uznání od okolí stejného věku. Tento proces trvá do dvaceti let člověk a je v různém věku a u různých jedinců jiný. Dalším stádiem je hledání soužití osobní identity s identitou druhého. Od třiceti let bychom již měli mít ustálenou identitu. V těchto letech se snažíme najít svůj vlastní účel. Já se zaměřím na stádium od dvanácti do dvaceti let, kdy je vliv na jedince nesilnější a je zde největší pravděpodobnost ovlivnění ze strany sociálních sítí a internetu.

Na sociální identitu působí naše sociální okolí, které napomáhá rozvoji naší osobní identity. Sociální prostředí je možné si vybrat, ale působení některých částí, zejména lidí v tomto okolí, nemusí být pozitivní. Do tohoto prostředí patří i naši

¹⁰ERIKSON, E. H. Děťství a společnost. 1. vyd. Praha : Argo, 2002. 378 s. ISBN 80-7203-380-8.
ERIKSON, E. H. Životní cyklus rozšířený a dokončený. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1999. s.128

signifikantní druzí, což jsou naši nejbližší, jako například rodina. Sociální sítě nám přinášejí velkou škálu sociálních skupin, do kterých se můžeme přidat. V tomto směru mohou být sociální sítě dobrým prostředkem pro rozvoj vlastní osobnosti ve smyslu možnosti přidat se ke skupině, která má v dané oblasti více informací, zkušeností a informačních zdrojů.

Identitu nejprve popíšu ve smyslu, jakým ji chápe Charles Taylor a rozšířím její pojetí o názor Bernarda Williamse, jehož pojetí osobní identity je mi nejbližší. Pomocí těchto dvou autorů vysvětlím, jakým způsobem přistupuji k osobní i sociální identitě a tedy to, jakým způsobem ji budu v dalších kapitolách uchopovat. Nebudu se zde zabývat podrobným rozvojem identity, protože tento rozvoj je celoživotním cílem každého člověka.

Taylor se zabývá i teorií politiky uznání, která je úzce spjata s rozvojem sociální identity. Jeho pojetí je, podle mého názoru, možné částečně aplikovat na online identitu. Ti z nás, kteří jsou členem nějaké sociální sítě, jistě přidávají fotografie a další příspěvky, protože chtějí, aby je ostatní viděli, proto se tento proces nazývá sdílení. Myslím si, že tento proces sdílení se může stát určitou houbou za uznáním od ostatních sdílejících či přátel. Na sociální síti jistým způsobem hledáme uznání, které jsme nemuseli najít nikde jinde. Tyto důvody mne přivedly k myšlence zapojit Taylorovo pojetí uznání. Taylor tuto teorii aplikuje především na politickou společnost a stát. Já se pokusím vybrat tu část, kterou je možné aplikovat na sociální sítě.

Od Taylorova pojetí uznání přejdu k popisu online identity. Pro toto pojetí použiji Taylorův ideál autenticity a Williamsovu teorii projektů a přenesu jejich myšlenky do moderní online doby. Před popis tvorby online identity se pozastavím u vysvětlení pojmu informace, protože je velmi důležitý. Jestliže se snažíme vytvořit si identitu na nějaké sociální síti, vždy do ní vkládáme informace. V době internetu se nám nabízí velmi snadná možnost změny identity k lepšímu či horšímu. Co nás vede k tomu, abychom měnili a přetvářeli identitu, jen je nám vlastní?

1.1. Tvorba identity podle Bernarda Williamse a Charlese Taylora

Popis procesu tvorby identity člověka je důležitý pro uvědomění si, že identitu vytváříme po celou dobu naší existence a může být těžké dosáhnout té, která je opravdu autentická. Začnu pojetím Charlese Taylora a jeho ideálu autenticity, pomocí něhož bychom si měli identitu vytvářet. Pojetí Bernarda Williamse se sice liší, jelikož bere identitu jedince již jako hotovou a zabývá se vlivem na ni, ale kombinace těchto dvou pojetí ukáže cestu tvorby identity, která je podle mého názoru tou správnou.

Charles Taylor se ve svém spisu *Etika autenticity* snaží najít správnou cestu, jak dosáhnout našeho pravého já. To, kým jsme, je naší identitou a tato identita vytváří rámec, v němž naše potřeby dostávají smysl. Taylor mluví o ideálu autenticity, který pro nás má být vzorem pro tvorbu identity a je ideálním stavem našeho já. Jelikož již název tohoto pojmu napovídá, že je ideální, je třeba k němu směřovat, ne snažit se tímto ideálem být.¹¹ Odstranění fyzického umožňuje jedincům, kteří nejsou spokojeni s reálným životem, odstranit překážky, které jim brání v reálném životě. Mohou si vytvořit identitu, která je jejich vytouženou.¹²

Taylor také hovoří o jistém převratu, díky kterému se můžeme řídit ideálem autenticity. Součástí tohoto převratu je odlišné pojetí individuální identity. Odlišností je přístup k jedinci, v tomto případě se jedinec bere za jedinečného a autentického, což předchozí pojetí nezahrnovala. Tomuto pojetí, pomohla idea být věrný sám sobě, tedy své vlastní existenci. Tato identita je něčím, co odhaluji v sobě samém. Základem tohoto pojetí je pojem autenticity, který byl pojmenován v díle Lionela Trillinga.¹³ Podle Taylora tento zájem o identitu vzrostl po pádu starých řádů, které nás omezovaly v rozvoji, tím je myšleno ve vlastním autentickém rozvoji. Těmito řády byla jistá kulturní pravidla, jako například indický kastovní systém. V těchto řádech není prostor pro zájem. Díky zájmu máme možnost rozvoje směrem k ideálu autenticity. Odstranění řádu nám dává svobodu rozvoje osobnosti. Tím, že nám někdo ustanoví pravidlo či řád nás omezuje v osobním rozvoji. Ne všichni lidé

¹¹TAYLOR, Charles. *Etika autenticity*. Filosofie, 2001. s.37.

¹²Tamtéž .s.37.

¹³TRILLING, Lionel. *Sincerity and authenticity*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1972.

mohou být spokojeni a ztotožňovat se s vrozenou sociální skupinou, do které patří.¹⁴ Příkladem může být osvobozený otrok, který si celý život myslel, že je méněcenný a nyní po nabytí svobody si uvědomí, že méněcennost není a nikdy nebyla součástí jeho identity, nýbrž mu byla vnucena danou společností.

Svoboda nám přinesla možnost tvořit si identitu způsobem, který nám vyhovuje a který je pro nás nejvíce autentický. Taylor popisuje i špatné volby některých jedinců. Jako je například honba za kariérou. Tyto špatné cesty nás odvádějí od autentického rozvoje identity.¹⁵ Myslím, že bychom se měli zamyslet nad tím, co si postavíme jako ideál, jelikož to ovlivní celý náš život. Souhlasím s Taylorovým popisem morálního ideálu a jeho důležitosti. Jeho vysvětlení je podle mého názoru velmi obecné. Morální ideál by měl nabízet měřítko toho, po čem bychom měli toužit. Je třeba rozvíjet svůj vlastní ideál a dostat se k obrazu toho, co jím je. Taylor mluví o nápravě a potřebě diskuse, s čímž souhlasím. Kdybychom nediskutovali o podobě našeho ideálu, jen těžko bychom se dostali k jeho pravé podobě.¹⁶

Jak říká Taylor: „Být věrný sám sobě znamená být věrný své originalitě a tu mohu artikulovat a odhalit jen já, Tím, že ji artikuluji, definuji sám sebe.“¹⁷ Komunikace se sebou samým a s naším okolím nám pomáhá odhalit to, co chceme a za čím bychom chtěli jít. Jistě to není jednoduchá cesta a komunikace s okolím se ne vždy dostane do takové úrovně, abychom mohli sdílet své niterné myšlenky, avšak je velmi důležité zahrnout do svého myšlení názor našeho okolí.¹⁸ Jsou jisté životní situace, kdy si jedinec nevystačí sám se svým já a v takovou chvíli je třeba zapojit své signifikantní druhé a naslouchat jim.

Pro ilustraci negativního vlivu druhých uvedu jeden příklad špatného vlivu našeho okolí. Představme si situaci na *Facebooku*, kdy se jedinec pustí do konverzace s neznámým. Tento neznámý má spoustu dobrých myšlenek a názorů, které jedince ovlivní natolik, že se podle nich začne řídit. Tento neznámý toho ovšem může využít a vkládat myšlenky jedinci, který mu začal slepě věřit. Mohlo by to dospět až do stadia, kdy ovlivněný jedinec změní svou identitu ku prospěchu

¹⁴TAYLOR, Charles. *Etika authenticity*. *Filosofia*, 2001. s.37.

¹⁵Tamtéž s. 37.

¹⁶TAYLOR, Charles. *Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání*. *Filosofia*, 2001. s. 47.

¹⁷Tamtéž s. 47.

¹⁸Tamtéž s. 47.

druhého. Kdyby se něco takového stalo, mohlo by to ovlivněného jedince narušit natolik, že by přestal být sám sebou a zapomněl by na svůj ideál autenticity.

Pro Taylora je tedy důležité Já a jeho rozvoj. Tento rozvoj by měl být mířen k ideálu autenticity a tímto ideálem je naše pravé já. Ideál autenticity obsahuje i další faktory nejen naše vlastní působení, ale i působení okolního světa. Tento ideál si přizpůsobujeme dle společnosti, ve které se nacházíme, a to je právě proces tvorby tohoto ideálu a tím i identity. Myslím si, že k ucelenému autentickému já se dostáváme až ve stáří a někteří se k němu v průběhu života nedopracují vůbec. Pro tuto práci je důležité vědět, že si svou identitu vytvářím sám ve spojení se svými signifikantními druhými.

Signifikantní druzí jsou podle Taylora neodlučitelnou součástí našich životů. Náš život a identita jsou velmi často tak úzce spojeny se signifikantními druhými, že by bez nich naše identita a život nebyly tím, čím jsou s nimi. Myslím tím, že někdo nám velmi blízký v nás zanechá určitou stopu. Tato stopa se s námi poté nese dál i po jejich smrti a pomáhá nám k tomu, abychom dosahovali našeho ideálu autenticity, který se díky nim stal hodnotnějším pro nás samé.¹⁹ Signifikantní druzí by měli být ti, kterým věříme a víme, že nás neovlivňují ke svému prospěchu, ale ku prospěchu našemu. Za signifikantního druhého je tedy třeba brát osobu, o které víme, že nás netlačí tam, kam nechceme. Tímto vlivem je myšlena především výchova. Abychom se lépe dostali do toho, co osobní identita je, přejdu nyní k dalšímu autorovi, který se tímto tématem zabývá.

Bernard Williams nahlíží na identitu odlišně. Jeho pojetí vysvětlené ve sbírce *Moral Luck* je zaměřené spíše na popis toho, co identita obsahuje a díky čemu je naše identita taková, jaká je, tedy ideál, ke kterému bychom měli směřovat. Williams užívá pojmu projekt. Projektů bývá zpravidla více a pomáhají utvářet naši identitu. To, co si jedinec vezme za svůj projekt, je to, co je on sám a zároveň utváří jeho budoucnost. Příkladem může být nezabití živého tvora. Kdyby byl tento projekt narušen, byla by narušena i identita člověka, jež vzal tento projekt za svůj. Projekty jsou podle Williamse propojeny a nynější projekty mohou ovlivnit projekty, které budeme mít v budoucnu.²⁰ Jestliže máme tyto projekty, tužby, je náš život poháněn

¹⁹TAYLOR, Charles. Etika autenticity. *Filosofia*, 2001. s. 38.

²⁰WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993. s. 12.

kupředu, a to je pro Williamse velmi důležité. K tomu, abychom měli vnitřní sílu a touhu, která nás pohání kupředu, je podle Williamse třeba žít a být ve stavu „dívám se kupředu“. Žít pro budoucnost, která může utvářet přítomnost.²¹

Projekty jsou, pro Williamse, souborem tužeb a obav individuální osoby. Tyto projekty pomáhají utvoření charakteru člověka. Projekty se liší podle důležitosti, kterou jim sami dáme.²² Williams svou teorii projektů ukazuje na utilitaristickém jednání. Takovýto jednající má plán a tím je maximální přínos žádaných výsledků. Utilitaristický jednatel má projekty vyššího řádu, čímž je zmíněný maximální dosažitelný výsledek. Podle Williamse je třeba, aby měl tento vyšší projekt ještě jisté podprojekty, bez nich by byl prázdný.²³ Podpůrným kamenem Williamsovi teorie jsou jeho známé příklady. V každém z příkladů je složité rozhodnutí, to je vždy v rozporu s kategorickým projektem osoby. Hlavním účelem příkladů je ukázat možnost rozpadu integrity a poškození identity.

Integrita je důležitou součástí identity. Lépe řečeno – Williams identitu propojil s integritou tak, že identita je založena na integritě. Integrita může být interpretována jako závazky, přičemž tyto závazky jsou to, co lidé berou jako základ svého života.²⁴ Pro Williamse by tyto závazky byly základní projekty (groundprojects), bez kterých by nemělo smysl pokračovat v životě. Základní projekt dává motiv síly, který žene jedince do budoucna a dává mu důvod žít.²⁵ Jsou pro nás impulsem, který nás žene kupředu. Pro udržení integrity je třeba jednat v souladu se svými závazky. Měli bychom jednat na základě závazků, které jsou nám nejvlastnější.²⁶ Máme spíše určitý svazek projektů nežli jeden základní, jehož ztráta by způsobila sebevraždu či smrt. Tento svazek projektů je spojen s jedincovými podmínkami pro život a ztráta většiny či všechny by mohla odstranit smysl jeho života.²⁷

²¹WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.s. 5.

²²Tamtéž s. 5.

²³Tamtéž s. 48.

²⁴Integrity. In: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. Center for the Study of Language and Information (CSLI), Stanford University: The Metaphysics Research Lab, 2001. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/entries/integrity/>

²⁵ WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.s. 13.

²⁶Tamtéž s. 49.

²⁷ WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.s. 13.

Pro Taylora je důležitým faktorem rozvoj identity směrem k sobě samému, ke svému pravému já. Důležité je, abychom se obrátili sami k sobě, začali si pokládat otázky a nejprve si sami vytvořili prostředí, ve kterém pro nás bude nejpohodlnější pokračovat dál. Williams přistupuje k identitě jiným způsobem. Pracuje s osobou, která má již plně rozvinutou osobní identitu a spíše se zabývá dopady rozhodnutí, jež v životě jedinec dělá. Taylorův ideál autenticity dává návod k tomu, jakým způsobem bychom měli postupovat v procesu tvorby identity a čeho bychom se měli vyvarovat. Williams popisuje vliv našich rozhodnutí a jednání na jedincovu osobu. Spojením těchto dvou autorů získám podklad pro popis toho, jakým způsobem jsme ovlivněni sociálními sítěmi, a to nejen v procesu tvorby identity, ale i v průběhu života dospělého jedince.

Osobní identita je neoddělitelně spojena se sociální identitou, která ji dotváří. Vliv našeho okolí nás ovlivňuje a může měnit náš osobní přístup k nám samým, jako jsem výše popsala u Taylora na příkladu kulturního začlenění. Vše okolo nás, prostředí, ve kterém se pohybujeme, jedinci, které potkáváme, výchova, kterou procházíme, to vše má vliv na rozvoj naší sociální identity. Každý člověk, kterého za život potkáme, nás ovlivní buď negativně, nebo pozitivně, jako například naši rodiče. Jejich starost a péče mohou mít i velmi negativní dopad, který může být způsoben příliš velkou závislostí. V obou případech si z takového ovlivnění něco odnášíme. Ze zkušenosti se někteří z nás poučí. Negativním zkušenostem se vyhneme a pozitivní zkušenost znovu vyhledáváme.²⁸ Všichni podvědomě víme, jaký vliv na nás okolí má, ale i přesto tomu občas nevěnujeme takovou pozornost, jakou bychom měli.

Williams ve svém spisu *Philosophy as a Humanistic Discipline: Identity and Identities* bere sociální identitu z jiného konce. Zaměřuje se spíše na příslušnost k určité skupině, ptá se: „Co jsem?“.²⁹ Tato otázka směřuje k identitě člověka jako osobnosti, ale i jedince, který někam patří. Já jsem ženou, tudíž „jsem žena“ je součástí mé identity a společnost mě jako ženu bere. Pohled jiné skupiny, v tomto případě muže, na ženu ovlivňuje její osobní identitu. Jestliže je její „jsem ženou“ poníženo mužem např. na pouhý objekt fyzické touhy, působí to na ní v mnoha ohledech. U žen, pro které je část jejich identity „jsem ženou“ životně

²⁸DREYFUS, Hubert L. On the internet. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action.s.59

²⁹ WILLIAMS, Bernard. *Philosophy as a Humanistic Discipline: Identity and Identities*. Princeton University Press, 2009. s. 62

důležitá, může dojít k rozpadu integrity a poškození identity. Tento postoj zároveň omezuje možnosti rozvoje její identity a dosažení ideálu autenticity.³⁰

Jak tvrdí Williams, sociální proces, což je začleňování se do skupin, konstruuje sociální identitu a konstrukce tohoto procesu mohou být i fikcí. Takovou fikcí může být například sociální skupina na sociální síti, jež je následována, aniž by měla reálný základ. Každý máme svou identitu a své sociální stereotypy, kdybychom se snažili tyto stereotypy aplikovat na druhého, omezovali bychom tím jeho svobodu, což není morální.³¹ Příkladem zde může být setkání vesnického děvčete a někoho z královské rodiny. Kdyby na sebe tyto dva jedinci aplikovali své stereotypy, došlo by k omezení svobody, a to minimálně u jednoho z nich. Například by vesnické děvče mohlo ztratit svou svobodu projevu, kterou na vesnici jistě má. Dívka by musela dodržovat přísná pravidla chování a tím by byla omezena její celková svoboda i svobodný rozvoj sociální identity.

Proto je důležité, abychom si uvědomili to, že patříme k jistým sociálním skupinám. Podle Williamse, je zde i možnost ztratit svou identitu v sociální skupině.³² K tomuto tématu mě napadá příklad skupiny pro mladistvé, která si nechává říkat tzn. „emo“. Název pravděpodobně vznikl z toho, že se tyto lidé snaží být velmi emocionální. Vliv této skupiny na mladého jedince, který ještě nemá plně určenou identitu sebou samým, je velmi velký. Skupina ho například může v extrémním případě dovést až k sebevraždě, a to přesvědčením jeho samého, že je bezcenný. Představme si, že se do takové skupiny dostane mladý člověk nepoznamenaný životní zkušeností a otevřený čemukoli. Vliv takové skupiny může být tak silný, že změní celého člověka od základu. Jedinec se například může obrátit k jiné náboženské víře a začít počestný život v klášteře. Stejně tak tomu může být u jakékoli sociální skupiny na internetu.

Závěrem mohu říci, že k rozvoji osobní identity je nutné mít uznání od signifikantních druhých, které má větší vliv než sociální uznání, ale i sociální uznání je velmi důležité. Je třeba si udržet svou svobodu v rozhodování a vyvarovat se přehnané ovlivnitelnosti sociálními skupinami, do kterých patříme. Není pro nás

³⁰TAYLOR, Charles. *Etika autenticity*. Filosofie, 2001. s. 38.

³¹ WILLIAMS, Bernard. *Philosophy as a Humanistic Discipline: Identity and Identities*. Princeton University Press, 2009. s. 62

³²Tamtéž s. 62

možné, abychom nepatřili do žádné ze sociálních skupin. A kdyby to bylo možné, nebylo by to pro nás dobré. Vliv, jaký na nás tyto skupiny mají, je v závěru pozitivní, pokud se tedy nenecháme „strhnout davem“. Podle mého názoru by mohlo být shrnutí jednodušší, je třeba uvědomit si sounáležitost se sociálními skupinami, avšak je třeba vyvarovat se upadnutí do stavu tak zvané „ovce“. V tomto stavu ztrácíme svobodu, a tak i sami sebe. Pohlcení sociální skupinou a jeho vliv na člověka rozeberu v poslední kapitole. Nyní se zaměřím na další aspekt Taylorova pojetí – tím je pojem politiky uznání.

1.2. Sociální Identita a Taylorovo pojetí politiky uznání

Čím nás *Facebook* a další sociální sítě lákají? Jednou z možných odpovědí je touha po uznání. Na sociálních sítích dostáváme jakési uznání od ostatních tím, že dají "líbí se mi" k naší vystavené fotografii či příspěvku. Toto jedno kliknutí může pro mnohé znamenat, že jsou uznáváni společností a jejich vlastní zájem je hodnocen kladně. V opačném případě, kdy jedinec nedostane potřebné množství "líbí se mi" od ostatních, nemusí se cítit šťasten, protože nedosáhl uznání, po kterém touží. V této kapitole se zaměřím na teorii uznání Charlese Taylora a převedu ji do online světa.

Taylor svou teorii nazval politika uznání.³³ Naše identita předpokládá uznání od ostatních. Porozuměním vlastní identitě se mění a posiluje důležitost uznání. Podle Taylora byla v minulosti sociální identita zároveň osobní identitou. Postavení jedince určovalo to, kým měl být a tento jedinec své postavení přijal, tedy jeho osobní identita byla určena společností. Díky naší nynější svobodě se můžeme rozhodnout, kým chceme být a kým se staneme.³⁴

Taylor dochází k úzkému spojení sociální a osobní identity. Působení druhých má neuvěřitelně velký vliv na rozvoj naší identity. Podle Taylora není možné vytvářet si identitu výhradně v izolaci. Je třeba dialogu, a to jak v intimní rovině, tak v rovině obecnější. Je třeba využít i niterního dialogu, který se ovšem musí dostat na povrch a musí být sdílen s druhým. Sdílen musí být z toho důvodu, že my sami nevedeme dialog, ale pouhý monolog, ze kterého nemůžeme odvozovat vyšší závěry.³⁵

Taylor velmi dobře rozdělil roviny uznání – rovinu intimní, což je uznání našich signifikantních druhých a rovinu společenskou, která se od té intimní velmi liší. Ve společenské rovině se rozvíjí politika rovného uznání. Společenská rovina a uznání od společnosti jsou důležité, protože neuznání a zneuznání dokáže rozbít osobní identitu. Neuznání a zneuznání může dosáhnout do takové míry, že sami sebe začneme brát tak, jak nás vidí neuznávající společnost. Skvělým příkladem, jenž Taylor uvádí, je život černocho jakožto život otroka.³⁶ Jedinec, který je celý život

³³TAYLOR, Charles. Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání. *Filosofia*, 2001.s.41

³⁴Tamtéž.s.41

³⁵Tamtéž.s.43

³⁶Tamtéž.s.45

znehodnocován a ponižován, může dosáhnout roviny, ve které sám sebe vidí tak, jak ho vidí jeho znehodnocovatelé. Takový jedinec přestane mít sebeúctu, která je nedílnou součástí identity. Touha po uznání je naší základní potřebou a jestliže se nám nedostává potřebného uznání, můžeme se dostat až k sebenávisti, která je zničující.³⁷

V online světě uznání spočívá na odlišném principu. Jedinci, kteří žijí sociální sítí a vkládají své příspěvky několikrát denně, jistě očekávají určitý druh uznání, ale i kritiky. Toto uznání ovšem nemusí být skutečné. Příspěvky, které jedinec zveřejňuje, mohou být upravenými fotografiemi či textem přizpůsobeným té sociální skupině, kterou se jedinec snaží zaujmout. Jedná se zde o falešné uznání falešných činů. Netvrdím, že to tak je se všemi členy sociálních sítí, ale velká většina členů neplní svou „zed“ pravdivými fakty.³⁸ Je možné, že toto falešné uznání dokáže změnit jedincův přístup k němu samému?

Myslím si, že uznání tak, jak jej bere Taylor, není možné na sociálních sítích najít. Jeho pojetí uznání se zdá být více osobní, což může být velmi těžko přeneseno na sociální síť, kde nenajdeme tělesnost, která k osobitosti Taylorovi teorie patří. Nedostatek uznání na sociální síti nemusí mít takový dopad, jako zneuznání zmiňované Taylorem. Sociální sítě jsou netransparentní. Tím myslím právě netělesnost, která je na internetu všude přítomna. Na sociální síti přímo nevidíme nikoho, s kým komunikujeme. Představme si, že nám někdo projeví zneuznání v okruhu naší sociální skupiny. Jestliže se to stane na sociální síti, jedinec může jednoduše odejít a zapomenout na to. Na druhou stranu představme si projev zneuznání ve fyzickém kontaktu se sociální skupinou jedince. Tento jedinec vidí reakce ostatních členů, takzvaně „naživo“ a dá se říci, že nemá kam utéci.³⁹

V obou případech nalezneme dopad na reakce sociální skupiny na jedincovu identitu. Další výhodou nefyzické přítomnosti na sociální síti může, ve výše zmíněném případě, být zvýšená odvaha způsobená právě nefyzickou přítomností. Jedinec zde může rozvést svou obranu, kterou by z mnoha důvodů nedokázal rozvést

³⁷TAYLOR, Charles. *Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání*. Filosofie, 2001.

³⁸MILLER, Daniel, Elisabetta COSTA, Nell HAYNES, et al. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press, 2016.

³⁹MILLER, Daniel, Elisabetta COSTA, Nell HAYNES, et al. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press, 2016.

při fyzickém kontaktu s osobou, které neuznání vyjádřila.⁴⁰ Docházím zde k závěru, že určitá skrytost na sociálních sítích může být výhodou. Co nám to ale o jedinci říká? Je schopen reagovat a bránit sám sebe skrze technologii, tedy bez fyzického kontaktu, ale nedokázal by to v přímém kontaktu. Je uznání přes sociální sítě tím pravým uznáním, které naše identita potřebuje? Když se vrátím zpět k Taylorovi a jeho teorii, měli bychom být uznáváni pro svou jedinečnost.⁴¹ Ukazujeme tím, jaké příspěvky vkládáme na sociální sítě svou jedinečností? Jestliže ano, je možné zneuznání a s tím spojené poškození identity jedince?

⁴⁰MILLER, Daniel, Elisabetta COSTA, Nell HAYNES, et al. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press, 2016.

⁴¹TAYLOR, Charles. Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání. *Filosofia*, 2001.s.45

1.3. Identita v online světě

1.3.1. Informace na sociálních sítích

Jelikož se má práce zabývat vlivem sociálních sítí na identitu člověka, nyní vysvětlím, jakým způsobem je identita tvořena v online světě. Na internetu máme několik možností pro stvoření identity. Jedním z nich je identita na sociální síti. Pro vytvoření takové identity je třeba vložit informaci. Předání informace je hlavní součástí celého systému internetu, proto se u pojmu informace na chvíli zastavím, pro objasnění toho, co informace je a jak je předávána sociální síti. Pojem informace vysvětlím pomocí práce Alberta Borgmanna.

Sociální síť a celý systém internetu je založen na toku informací, jejichž základem jsou informace dané technologii, díky nimž funguje celý systém. Tento systém byl v průběhu posledních desetiletí zdokonalován a dnes dospěl do stádia, kdy je každodenní součástí našich životů. Další informací přidanou do systému jsou informace jedince. Tyto informace se liší podle toho, kdo ji zadává. Liší se také podle toho, jestli jsou informace anonymní či nonymní.⁴² Dohromady je tento systém nazýván internet. Obecně je internet systém, který je celosvětově využíván, a to především pro komunikaci. Jedná se o propojení počítačových sítí.⁴³

Informace jsou podstatnou součástí naší orientace ve světě. Informace nejsou podávány jen lidmi, dokonce i příroda nám předává informace. Informace jsou součástí komunikace, která je odlišná podle toho, kdo informaci předává. Pojem informace vysvětlím pomocí díla Alberta Borgmanna *Holding onto reality*. Borgmann v knize popisuje historii informace a její technické stránky. Kniha se informací zabývá hlouběji, a to ve smyslu technického fungování informace. Avšak tato technická stránka pro mou práci není stěžejní.

Historicky pochází pojem informace z latinského *in-formatio*, což znamená utváření, ztvárnění.⁴⁴ Tento latinský výraz nám ukazuje, že informace ve svém původním slova smyslu znamenala „dávání dohromady“. To znamená zformování

⁴²ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, , 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

⁴³[SESTAVIL KOLEKTIV AUTORŮ]. Velký slovník cizích slov. Ludgeřovice: Pali, 2008. ISBN 9788090387539.s.317.

⁴⁴Tamtéž.s.307.

něčeho, co nám je dáno do slov, kterými můžeme to něco vyjádřit. Informace je velmi širokým pojmem, který utváří svět. Myslím si, že pojem informace je v dnešní době brán jako samozřejmost a lidé si neuvědomují jeho hodnotu. Jiní lidé si naopak mohou velmi dobře uvědomovat hodnotu informace a velmi snadno ji mohou využít, lepší variantou je využití tohoto uvědomění si pozitivním způsobem.

Borgmann se odkazuje na psaní a kreslení jako na nástroj pro informace, které máme v mysli. Díky tomu, že píšeme, jim dáváme tvar a možnost artikulace. Takto předané informace jsou instrukcemi pro vytváření reality.⁴⁵ Stejně jako je reálný svět utvářen informacemi, online svět jsou jen informace. Tyto informace jsou námi vložené informace, tudíž jsou součástí naší reality. Uskutečňování informací je podle Borgmanna proces přeměny navržených instrukcí na realitu. Jako vzor pro tento proces uvádí čtení, vykonávání a stavění. Příkladem může být vytvoření systému internetu. Pro uskutečnění informace je třeba vzít abstrakt a vytvořit z něj něco, co je v reálném světě.⁴⁶

Borgmann dostává k pojmu znaku, který je nejvíce určitým pojmem informačního vztahu.⁴⁷ Ukazuje binární systém, který je dnes aplikovaný na technologie.⁴⁸ Díky binárnímu systému máme funkční počítače a člověku bylo umožněno vytvořit síť internetu. Borgmann zmiňuje Leibnize jakožto objevitele binárního systému pro moderní dobu.⁴⁹ Binární systém je úspěšný, tvrdí Borgmann, protože dva znaky jsou postačující k tomu, abychom předali informaci.⁵⁰ Přenesení informace do binárního systému může být aplikována na technologii. Borgmann se také odkazuje na myslitele jménem Claude Shannon, který se zabýval právě

⁴⁵ BORGSMANN, Albert. Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium. Chicago: University of Chicago Press, c1999, s.85.

⁴⁶ Tamtéž.s.85.

⁴⁷ Tamtéž.s.85.

⁴⁸ *Binární systém je v astronomii obecně systém dvou objektů, které se navzájem přitahují gravitační silou a obíhají okolo společného těžiště. Vzájemný oběh objektů se řídí Keplerovými zákony.* Binární systém. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2013. Dostupné z:

https://cs.wikipedia.org/wiki/Bin%C3%A1rn%C3%AD_syst%C3%A9m

⁴⁹ BORGSMANN, Albert. Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium. Chicago: University of Chicago Press, c1999, s.129.

⁵⁰ SHANNON, Claude. The Mathematical Theory of Communication. *University of Illinois Press*. 1949, , 3-91.

měřitelností informace, čemuž binární systém napomohl. Jeho dílo bylo mezníkem pro informační teorii.⁵¹

Informační teorie nám dovoluje změřit, kontrolovat a zlepšit informaci o realitě a obohacuje širší lidských zkušeností.⁵² Důležitou částí teorie je, že hodnota informace leží v nahodilosti (možnosti), tedy nepředvídatelnosti. Jak říká Borgmann: „Poskytuje cestu říkající přesně jak málo „málo“ a kolik „kolik“ informace je.“⁵³ Množství informací zvyšuje variabilitu dostupných znaků.⁵⁴ Borgmann se zde dostává i k základní jednotce počítačového světa a jejímu původu. Zmiňuje slovní spojení „Bit of information“⁵⁵, což v překladu znamená velmi malá část informace. Díky této malé části se informační systém stává měřitelným.⁵⁶ Technické informace tedy fungují na základě binárního systému, díky kterému jsou zadané informace převedeny do funkčního systému, jenž vidíme každý den na našich počítačích, mobilních telefonech atd.

Pomocí tohoto systému jsou přidány i informace o jedinci s tím rozdílem, že jedinec přidává informace sám pomocí návodu, tedy informace vložené do technologie, kterou k tomu využívá.⁵⁷ Jedinec sám rozhoduje o tom, kolik a jaké informace sdílí. Podle mého názoru je velké množství jedinců, kteří si neuvědomují veřejnost internetu a nedbají o to, jaké informace vkládají. Tím se dostávám k podkapitole, zaměřené přímo na sociální sítě a sdílení informací na nich.

Technologie přenesla předávání informací na jinou úroveň komunikace. Dříve jsme posílali dopisy, které jsou dnes nahrazeny zprávami posílanými z mobilních telefonů. Největším pokrokem je rychlost předání informace. Dnes jsou informace v největší míře předávány skrze počítače, mobilní telefony a jiná zařízení.

⁵¹SHANNON, Claude. *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press. 1949, , 3-91.

⁵²BORGMANN, Albert. *Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium*. Chicago: University of Chicago Press, c1999, s.132.

⁵³“...to provide is a way of saying precisely just how little 'little' and how much 'much' information is.” BORGMANN, Albert. *Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium*. Chicago: University of Chicago Press, c1999, s.133.

⁵⁴Tamtéž.s.133.

⁵⁵Tamtéž.s.138,

⁵⁶Tamtéž.s.139

⁵⁷J. VASCONCELOS, F. GOUVEIA a C. KIMBLE. *An Organizational Memory Information System using Ontologies*. Portugal: University of Coimbra, 2002.

Zjednodušení komunikace je pro nás velkým přínosem a zároveň můžeme pocítit určitou ztrátu fyzického kontaktu.⁵⁸

Ještě před několika lety byly nefyzickou komunikací dopisy. Dopis měl své kouzlo v tom, že jsme museli čekat, až bude doručen. Při psaní dopisu měl člověk čas přemýšlet nad tím, jakou informaci chce předat a jakým způsobem. Dnes máme možnost okamžité reakce a neuvědomujeme si, že v některých případech je lepší se nejdříve zamyslet a poté jednat. Dopis nám tuto možnost zamýšlení poskytl. Rychlost přenosu informací se pro nás stala podstatnou a spoléháme na ni.⁵⁹ Rychlost ale může mít za důsledek větší množství chybovosti v předaných informacích.

Přes sociální sítě máme možnost posílat takové krátké a rychle doručené dopisy. Tyto sítě nám poskytují velké množství informací o okolním světě, ale je třeba si uvědomit, že sociálním sítím poskytujeme jen ty informace, které chceme. Čím více informací poskytneme, tím více odkrýváme sami sebe celému online světu. Sociální sítě, jako je například *Facebook*, čerpají z daných informací a poté je využívají k přizpůsobení příspěvků a reklam na profilu jedince. Možnost rozhodnout se, jaké informace na *Facebook* vložíme, je jeho kladnou součástí. Nachází se zde i možnost skrýt informace před ostatními členy *Facebooku*. Někteří z nás poskytnou veškeré požadované informace, protože mají pocit, že se jim otevře více možností a také větší možnost sdílení.

Předně se zaměřím na sociální síť *Facebook*. Jak název již napovídá, lidé zde ukazují své fotografie a zároveň komunikují na mnoha stupních. Začnu stručným popisem, který pomůže lépe pochopit, co *Facebook* je. K popisu využiji knihy *The Facebook Effect: The Inside Story of the Company That Is Connecting the World* napsanou Davidem Kirkpatrickem a také samotného *Facebooku*.⁶⁰

Jestliže se přihlašujete na *Facebook*, je nutné zadat určité osobní informace, jako jméno a email. Svůj profil může jedinec rozvíjet zadáváním dalších osobních informací. Tyto informace nemusí být nutně zadané, ale jestliže chce jedinec být propojen s dalšími uživateli, může zadat školu, kterou studoval nebo město ve

⁵⁸DREYFUS, Hubert L. *On the internet*. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action.s.3.

⁵⁹Tamtéž.s.12.

⁶⁰KIRKPATRICK, David. *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*. New York: Simon & Schuster, 2010.

kterém žije. Po zadání informací můžete začít sledovat různě sociální skupiny a jejich příspěvky. Čím více skupin sledujete, tím více informací se objevuje na „zdi“ *Facebooku*. Pozitivní je, že si jedinec může vybrat, co do sítě zadá a také si může vybrat, co bude veřejné a co nikoli.⁶¹

Měli bychom být obezřetní ve sdílení informací, protože *Facebook* tyto informace má i přesto, že je skryjeme veřejnosti. Z těchto informací poté čerpá a upravuje reklamy, které se zobrazují.⁶² Jestliže se nám nelíbí, že *Facebook* čerpá z informací, které jsme poskytli, jedinou možností je se odpojit. Myslím si, že v dnešní době opomíjíme důležitost soukromí díky potřebě sdílení informací na sociálních sítích. Předávání a zneužívání informací bylo, je a bude součástí světa. *Facebook* je jen vylepšeným nástrojem k obchodu s informacemi.

Když si zapnete facebookovou stránku, zobrazí se takzvaná „zeď“. Na tuto zeď můžete přidávat příspěvky o tom, co děláte, jak se cítíte, nebo můžete přiložit fotografie či svou polohu. Jestliže takto přidáte příspěvek na svou zeď, dostanete se do fáze, kdy sdílíte. Sdílení můžete nastavit jen pro přátele, které na *Facebooku* máte, nebo pro veřejnost. *Facebook* sám kontroluje příspěvky a tím zamezuje vulgaritám v nich. Na své zdi poté vidíte i příspěvky svých přátel a všech dalších stránek, u kterých kliknete na „sledování“. Sledovat můžete neomezené množství uživatelů. Součástí *Facebooku* je i chat, který uživatelům poskytuje komunikaci mezi sebou navzájem. Přes tento chat je možné poslat fotografii, soubor, odkaz atd. Všechnu komunikaci si můžete ukládat a *Facebook* ji po určité době archivuje.

⁶¹KIRKPATRICK, David. *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*. New York: Simon & Schuster, 2010. s.213

⁶²Tamtéž.s.213.

1.3.2. Vytváření identity v online světě

Internet a sociální sítě se mohou zdát jako dobré místo pro stvoření alternativní identity, protože online svět nám nabízí možnost anonymity. Vkládáním informací na *Facebook* vytváříme určitou odnož naší osobní i sociální identity. Tato identita není přímou kopií naší osobní identity, ale je jakýmsi obrazem, který chceme ukázat společnosti.⁶³ Internet nabízí hned několik možností pro vytvoření identity, jako je například MUD⁶⁴, chatovací místnosti⁶⁵ nebo bulletin boards⁶⁶. Takováto online konstrukce je v dnešní době žhavým tématem pro mnoho studií. Podle studie prováděné v roce 2008 ve Spojených státech⁶⁷ má čím dál tím více lidí sklon k tomu, aby si na internetu hráli na někoho, kým ve skutečnosti nejsou. Anonymní online svět se lehce odkrývá díky sociálním sítím. Lidé se snaží přizpůsobit svůj profil realitě, a to především z důvodů možného budoucího setkání.⁶⁸

Podle Taylora je identita úzce spojena se sebepojetím, které je úplností myšlenek a pocitů jedince, které má vůči sobě samému. Sociální identita je naší součástí sdílenou a ukazující se ostatním jedincům.⁶⁹ Myslím si, že možnosti a nahodilost internetu změnila původní tradiční podmínky pro vytváření identity. Ve světě internetu jsme netělesní. Jakási tělesnost či napodobení tělesnosti může být podáno textovou formou komunikace, přidáním zvuku nebo videa.⁷⁰ Prostředí, které je takto netělesné a anonymní, vytváří nový způsob utváření identity. Součástí tohoto způsobu je tendence jedince vytvářet něco, čím ve skutečnosti není nebo identitu, která se mu zdá lepší, než je ta jeho v reálném světě.⁷¹

⁶³ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, , 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

⁶⁴MUD (Multi User Dungeon) je textová počítačová hra na hrdiny pro více hráčů

⁶⁵CHAT ROOMS jsou „místa“ na internetu, kde uživatelé mohou spolu komunikovat pomocí textových zpráv.

⁶⁶Bulletin Board System (BBS, vyslovuje se bíbjeska) je systém elektronických nástěnek, které jsou rozděleny podle témat, do kterých mohou uživatelé přispívat.

⁶⁷ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, , 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

⁶⁸Tamtéž.s.1816-1836.

⁶⁹TAYLOR, Charles. Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání. *Filosofia*, 2001

⁷⁰DREYFUS, Hubert L. *On the internet*. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action.

⁷¹ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, , 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

Může se zdát, že online svět je anonymní v celé své šíři, ale to není pravda. V sociálních sítích se jedinci jeví ostatním členům online komunity tak, jak jsou v reálném světě. Ukazují svůj profil, který s největší pravděpodobností zobrazuje člověka samého. Takový profil je sestaven z toho, čím člověk je a dalšími informacemi, které síti předal. Takto zjevená reálná identita může být upravena a je velká pravděpodobnost, že většina účastníků svou identitu upraví. V tomto případě se ale nejedná o změnu či vymyšlení celé identity, pouze částí, se kterými jedinec není spokojen.⁷² Zde se dostávám k dnes nejpoblárnější sociální síti, kterou je právě *Facebook*.⁷³

Původní úmysl *Facebooku* byl jiný. *Facebook* měl pomoci komunikaci mezi studenty na univerzitě. Jelikož se stal velmi poblárním, do několika let byl *Facebook* využíván po celých Spojených státech a dále se rozšiřoval do Evropy. Dnes má svůj profil téměř každý, a dokonce se jedinec, který profil nemá, může zdát nespolečenský. Myslím si, že díky rozvoji technologie a internetu nastal jakýsi obrat toho, jakým způsobem je společnost vnímána. Sociální skupiny a velká část procesu socializace byla přesunuta do online světa. Sociální sítě nám dávají možnosti komunikace na velké vzdálenosti a máme možnost poznávat nové kultury a rozvíjet své názory.⁷⁴ Najdeme zde mnoho komunit, ve kterých může sdílet svou práci či články. Máme možnost zde najít nezaujatou kritiku od ostatních členů dané komunity.

Proces vytváření identity v online světě se může zdát jednodušší a zároveň více anonymní. Taylorův a Williamsův proces není možná zcela aplikovat na tvorbu identity v online světě. Naše identita je utvářena od začátku našeho života a do tohoto procesu jsou zapojeny vlivy z našeho okolí. Když se posadíme před počítač a rozhodneme se vytvořit si identitu například na *Facebooku*, bereme část naší skutečné identity a vkládáme ji do internetu. Předáváme částečné informace o tom, kdo jsme. Podle mého názoru je to jakési rozdvojení identity, jenž na naši skutečnou identitu nemusí mít vliv. Stačí vyplnit základní údaj, který definuje profil, jako ten můj. Další vložené informace již nemusejí být úplně pravdivé a můžeme si vyhrát se

⁷²ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, , 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

⁷³Tamtéž.s.1816-1836.

⁷⁴Tamtéž.s.1816-1836.

svou novou zkrešlenou identitou a ukázat se určitým skupinám, jako někdo jiný, než jsme my, ale někdo, koho ostatní vyhledávají. Takové rádoby zneužití má jistě mnoho využití, jako například v novinářině.

Online identita je odrazem našeho skutečného já s možností rozvoje. Na sociální síti si můžeme vybrat to, jací jsme, jak se vidíme a jak se prezentujeme. Tato tři stádia prožíváme každý den. To, jací jsme, nemusí mít nic společného s tím, jak se vidíme či s tím, jak se prezentujeme. Myslím si, že sociální síť může být jakási hra s tím, co jsme a s tím, co ukazujeme. Rozvoj online identity je ovlivněn uznáním na sociálních sítích. Jestliže očekávání uznání, se kterým vytváříme online identitu, není naplněno, je možné, že bude ovlivněna skutečná identita. Online uznání má stejný vliv, jako uznání s fyzickým kontaktem. Rozdílem zde může být určitá neosobnost online světa. Neosobností myslím netělesnost, jež může být pozitivní i negativní. Jestliže hledáme uznání v netělesném online světě, a toto uznání nedostaneme, naši integritu a s ní spojenou identitu to nemusí ovlivnit.

Závěrem mohu říci, že proces tvorby identity člověka nemusí být ovlivněn vytvořením online identity. Záleží na jedinci, jenž identitu vkládá a na důležitosti, kterou této online identitě dává.⁷⁵ V poslední kapitole uvedu příklad možného vlivu *Facebookového* profilu na identitu. Identita jedince může být ovlivněna, ale jen v případě určité závislosti na sociální síti. Závislostí myslím nalezení něčeho, čeho se nám v reálném životě nedostává. Příkladem může být uznání. V další části se zaměřím na virtuální světy – a to z toho důvodu, abych ukázala rozdíl mezi vytvářením identity v online světě a virtuálním světě. Myslím si, že takto mohu ukázat vliv sociálních sítí na identitu jedince. Virtuální realita je i jakýmsi odbočením od vlastní identity.

⁷⁵ZHAO, Shanyang, Sherri GRASMUCK a Jason MARTIN. Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior* [online]. 2008, 1816-1836. Dostupné z: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>

2. Virtuální světy

Reálný svět je nám známý, protože v něm žijeme a fyzicky ho zakoušíme. Na druhou stranu svět virtuální reality je přenesením myšlenky jedince do přesných informací podaných počítači, který nefyzicky zhmotní představu, kterou jedinec má.⁷⁶ Ve virtuální realitě se prostřednictvím hry uspokojují fantazie člověka. Zde vyvstává i hlavní rozdíl mezi sociální sítí a virtuální realitou. Pomocí virtuální reality a tvoření identity v ní, chci ukázat rozdíl, díky kterému tvorba identity ve virtuálním světě nemá tak velký vliv na osobní identitu jedince. Virtuální realita napodobuje skutečnou realitu a vylepšuje ji o prvky, které se v ní nemohou nacházet, ba dokonce ani existovat. Ve virtuálním světě může být jedinec tím, čím chce. Identita zde stvořená nemusí mít nic společného s identitou v reálném životě, může být pouhou hrou.⁷⁷

Dobrym příkladem je hra *The Sims*.⁷⁸ V této hře si vytvoříme svou vlastní postavu „simíka“, upravíme její rysy, fyzický vzhled, oblékneme jí tak, jak se nám líbí a přidáme jí vlastnosti, díky kterým má postava možnosti dobrého zaměstnání a sníženou či zvýšenou možnost najít si partnera. Po vytvoření této postavy jsme ve světě, který je vytvořený speciálně pro nás. Ve vytvořeném světě se profilujeme do role boha pro „simíka“⁷⁹, jelikož mu definujeme jeho život, který plně kontrolujeme. Rozhodujeme o všem, co se v životě této postavy stane.⁸⁰ Tuto hru není možné hrát online, což znamená, že nejsme ve spojení s ostatními „živými“ hráči, jako to může být u jiných her.

Virtuálních realit je obrovské množství a další přibývají. Otázkou zde je, zda takovýto únik od reality ovlivňuje člověka. Ve hře *The Sims* není tvorba identity ovlivňující, protože do „simíka“ nemusíme vložit nic z naší vlastní identity. Jestliže si vytváříme novou, zcela jinou identitu, utíkáme od naší vlastní identity a jdeme sami proti sobě; naším ideálem se může stát něco, co se nedá uskutečnit.⁸¹ Jedinec si může vytvořit kopii sebe sama s tím rozdílem, že tato virtuální kopie je vylepšená a

⁷⁶STEUER, Jonathan. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*. ABI/INFORM Global, 1992, 42(4), 73-93.

⁷⁷Tamtéž.s.73-93.

⁷⁸*The Sims* [online]. Dostupné z: https://www.thesims.com/cs_CZ/features/overview

⁷⁹Etimologické slovo Simík: Sim pochází z anglického slova Simulation, tedy simulace člověka.

⁸⁰*The Sims* [online]. Dostupné z: https://www.thesims.com/cs_CZ/features/overview

⁸¹TAYLOR, Charles. Etika autenticity. *Filosofia*, 2001.s.35.

zbavená všech nedostatků, které mu nejsou sympatické. Ideál toho, jak má jeho identita vypadat, překročí hranici možného uskutečnění. Při hře s identitou je třeba být pozorný a neupínat se na něco, co jsme si sami vytvořili.⁸²

Jonathana Steuera rozlišuje sílu virtuální reality uplatněnou na člověka a lidský vliv na virtuální realitu.⁸³ Podle Steuera má živost virtuálního světa dimenze hloubky a šířky. Hloubka je to, co je technicky dáno a šířka je to, kolik lidských smyslů virtuální realita postihuje.⁸⁴ To znamená, že kolik ze sebe samých vložíme do virtuální reality, o to kvalitnější bude její prožitek. Myslím si, že tento popis virtuální reality je velmi trefný. Zde je viditelný rozdíl mezi sociální sítí a virtuální realitou. Sociální síť není založena na prožitku, ale pouze na podávání informací.

Jak říká Borgmann, nic neobsahuje větší šířku a hloubku než realita, ale virtuální svět je pokusem o zpodobnění reality.⁸⁵ Stálým zdokonalováním hloubky virtuálních realit se zároveň zvýší kvalita šířky, tedy našeho prožitku. Dnešní doba je zaměřena na pokrok a vývoj technické stránky virtuálních realit, zejména jejich nosičů. Příkladem, který zmiňuje Dreyfus, je hra *Second Life*. Tato hra má podobný princip jako *The Sims*, s tím rozdílem, že hra je online. Do hry jsou zapojeni i ostatní účastníci, kteří ovládají svou postavu skrze počítač.

⁸²SHAPIRO, Michael A. a Daniel G. MCDONALD. I'm Not a Real Doctor, but I Play One in Virtual Reality: Implications of Virtual Reality for Judgments about Reality. *Journal of Communication* [online]. 1992, 42(4), 94-114 [cit. 2017-06-19]. DOI: 10.1111/j.1460-2466.1992.tb00813.x. ISSN 00219916. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00813.x>

⁸³STEUER, Jonathan. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*. ABI/INFORM Global, 1992, 42(4), 73-93.

⁸⁴BORGMANN, Albert. *Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium*. Pbk. ed. Chicago: University of Chicago Press, 2000. 184

⁸⁵Tamtéž.s.184.

2.1. „Druhý život“

Firma *LindenLab* vytvořila hru *Second Life*⁸⁶, díky které se dostaneme do virtuálního světa, ve kterém můžeme žít jiný a možná lepší život. Tato hra nám umožňuje rozvíjet to, co máme rádi a v reálném životě to pro nás není možné. Hráč si zde vytvoří svou postavu, která může vypadat tak, jak si daný představuje. Může vylepšit vše, co se mu na něm samém v reálném životě nelíbí a s čím je nespokojený. Hra dává možnost rozvíjet nové podnikání, jedinec se může stát například malířem nebo architektem.⁸⁷

Bývalý generální ředitel *LindenLab* Philip Rosedale napsal ke hře příručku pro uživatele, v níž popisuje, jakým způsobem nás může hra obohatit. To, co pro nás hra znamená, určujeme my sami.⁸⁸ Můžeme si užít potkávání lidí online, mluvení s nimi, dělání věcí společně, a to vše v reálném čase. V *Second Life* je dokonce možné vydělat si opravdové peníze. Základní měnou ve hře jsou *Linden* dolary, které si s určitým kurzem můžeme vyměnit za opravdové peníze. Ve hře figurují i reálné firmy jako je například *Coca-Cola* a další. *Second Life* se od ostatních her liší v tom, že svět, ve kterém hrajeme si vytváříme sami. Nikdo nám nepředkládá scénář, podle kterého se musíme řídit. Uživatelé hry v ní vytváří téměř veškerý obsah.⁸⁹

Hra má i velké množství kritiků, kteří nejsou spokojeni s průběhem hry a celkovou funkčností. Frank Rose naráží na první kritiku hry a tou je, že více než 85 % avatarů⁹⁰ je opuštěných. Další jeho kritikou je množství hráčů navštěvujících jen místa, kde mohou dostat *Linden* dolary zdarma nebo mít virtuální fyzický styk s ostatními uživateli.⁹¹ Výběr nejnavštěvovanějších míst nám může ukázat, jaký zájem uživatelé mají a proč hru vůbec hrají.

⁸⁶Second Life. *Second Life* [online]. Dostupné z: <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/second-life-users-guide-r442/>

⁸⁷Tamtéž

⁸⁸Tamtéž

⁸⁹Tamtéž

⁹⁰ Avatar: představitel, zástupce, vyslanec

⁹¹Frank Rose, "How Madison Avenue Is Wasting Millions on a Deserted Second Life," *Wired Magazine*, Issue 15.08, 2007.

Edward Castronova, který tvrdí, že fanoušci virtuálního světa v něm hledají a nacházejí znovuzrozené světy.⁹² Vymyšlené postavy jako jsou například bohové, goblini, elfové a další mytické postavy, dávají uživateli nový smysl pro obdivování a přemýšlení ve smyslu nadpřirozeného. Castronova tvrdí, že nejsme schopni dlouhodobě žít bez mýtu.

Virtuálními realitami se vracíme zpět do světa mýtu, ve kterém jsme okouzleni, a jehož neskutečnost nás přitahuje ještě více.⁹³ Nejsme schopni dlouhodobě žít bez mýtu, důkazem je velké množství lidí, kteří se ubírají do světů, kde je možnost nejen mýtu, ale i magie. Na těchto světech vidíme, jak hladovými po mýtu jsme se stali. I v těchto virtuálních hrách se stále vracíme k původním mýtům starých civilizací. Pro postavy vytvořené v těchto světech jsou inspirací staré mýty. Rozdílem je, že ve virtuálním světě můžeme tyto mytické postavy ovlivňovat nebo se jimi stát. Podle Castronovy je možné, že syntetické světy začaly nabízet novou mytologii, která má šanci být úspěšnou, ba dokonce vznešenou.⁹⁴

Dreyfus s Castronovou nesouhlasí v tom, že tyto mytické virtuální světy mohou nahradit mytický svět.⁹⁵ Zakoušet mytický svět pro Dreyfusa znamená být v sevření mystických sil, jež nad námi mají autoritu. Tento druh síly je vyjádřen v tradiční mytologii, ale chybí v naprogramovaných božích a dalších mystických postavách, které jsou vytvořeny a jsou námi zcela ovladatelné a rozumíme jim. Pouze díky silám, jež námi nebyly vytvořeny a nejsou námi kontrolovány, máme smysl pro to, co je nám svaté.⁹⁶ Dreyfus tedy bere virtuální mytický svět jen jako klam, který se nemůže stát reálným mytickým světem, jak říká Castronova, jelikož ho ovládáme.

Dreyfus se zabývá i možností, jak si ve hře najít tu správnou sociální skupinu a sblížit se s ní.⁹⁷ Složitost hledání přátel závisí na tom, jaký má daný člověk charakter. Pro některé je to velmi složitý proces a jiní jsou v tom přeborníky. Podle Dreyfusa existuje mnoho opuštěných a izolovaných jedinců, jejichž geografická

⁹²CASTRONOVA, Edward. *Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.

⁹³Tamtéž

⁹⁴Tamtéž

⁹⁵DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.

⁹⁶Tamtéž.s.93-97

⁹⁷Tamtéž.s.93-97

poloha či fyziologické podmínky zabraňují socializaci. Pro tyto jedince je hra *Second Life* zjednodušením. Díky hře se mohou setkávat s ostatními, komunikovat s nimi, a to nejen na úrovni jejich geografické polohy, nýbrž i v celosvětovém měřítku.⁹⁸ Jestliže *Second Life* funguje takovýmto způsobem, tedy jako třídímenzionální chatovací místnost, pak je to, podle Dreyfuse, v pořádku. Tito lidé mají totiž jiný cíl, který tato hra naplňuje. Myslím si, že hra opravdu může pomoci izolovaným jedincům v komunikaci, ale stejně dobře jim k tomu může napomoci například *Facebook*, díky kterému mohou komunikovat s uživateli, kteří nefigurují, jako postava, která nemusí být skutečnou. Ve hře nevíme, jestli komunikuje s tím, koho vidíme. Pravdou je, že ani na sociální síti nemusí být druhá osoba tím, kým se nám zdá být, ale sociální síť v sobě nese určitou dávku reálna.

Jiní hráči, jak zmiňuje Dreyfus, mohou hru brát jako maškarní ples.⁹⁹ To znamená, že prezentují sami sebe skrze své avatary, jež je zobrazují tak, jak hráči chtějí být zobrazení. Toto zobrazení většinou odpovídá tomu, jak si hráč myslí, že by ho měli ostatní vidět. Ne vždy to znamená jejich skutečnou podobu. Hráči často změni svou fyzickou podobu a s tím i své chování.¹⁰⁰ Tato přetvářka přidává dimenzi nejistoty, která může být provokativní či dráždivá, ale vždy záleží na úmyslu jedince. Tato přetvářka může být brána, jako účel celé hry. Hráč hru vyhledá právě proto, aby byl někým jiným.

Důležitou součástí hry je samotný život ve hře. Tento život může být zajímavějším, než je reálný život, protože máme možnost dosáhnout cílů a prožitků, kterých není možné dosáhnout v reálném životě. Dreyfus se zde ptá na to, kolik času by jedinec měl ve hře trávit.¹⁰¹ Ve virtuálním světě nám nehrozí žádný risk. Není třeba mít kuráž, není zde nic, co by nás hnalo kupředu a není zde žádné zadostiučinění. Takový svět nám nabízí spoustu možností, ale zároveň přicházíme o praxi reálného života.¹⁰² Hra sama o sobě není špatná do té doby, dokud je jedinec schopen žít reálný život. Jednou z možností vlivy virtuální hry je pohlcení jedince takovým způsobem, že není schopen návratu do reálného života.

⁹⁸DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.s.93-97

⁹⁹Tamtéž.s.93-97.

¹⁰⁰Tamtéž.s.93-97.

¹⁰¹Tamtéž.s.93-97.

¹⁰²Tamtéž.s.96

Reálný svět na rozdíl od toho virtuálního nabízí omezenost a omylnost jedince, skupinovou perspektivu, fyzické a mentální utrpení, zranitelnost a možnost kolapsu jedincova světa. To vše Dreyfus nazývá základní konečností, nevyhnutelností.¹⁰³ Tyto vlastnosti reálného světa se nám můžou zdát pouze negativní, ale díky nim víme, že žijeme a zakoušíme realitu života. Dreyfus se zde obrací k Blaise Pascalovi a jeho pojetí našeho strádání.¹⁰⁴ Podle Pascala je nejhorší nedělat nic – v tu chvíli si začneme uvědomovat svou nicotnost, neschopnost, závislost, slabost a nicotu. Ve virtuálních světech, jakým je *Second Life*, můžeme na tyto věci zapomenout a můžeme se ponořit do bohaté a bezpečné meta-verze života.¹⁰⁵

Dreyfus rozděluje dva životy – dvě rozhodnutí o životě. Jedním je udržování života jako rozptýlení. Zmiňuje názor existenciální filosofie, pro kterou je takovýto život prázdným a neautentickým. Autentický život je ten, ve kterém je člověk nucen čelit zranitelnosti všech, na kterých mu záleží a zároveň musí najít něco smysluplného, čemu by oddal svůj život. Dreyfus se znovu odkazuje na *Star Trek* a dává zde příklad, kdy se Spock musí rozhodnout, jestli zachrání kapitána Pikea, jehož tělo bylo zdeformováno při nehodě. Pike žije ve virtuální realitě, snovém světě, který pro něj byl vytvořen. Spock se rozhodne kapitána v tomto světě zanechat, protože je to pro kapitána lepší život než ten, který by byl nucen žít v realitě, jako oběť nehody. Na tomto příkladu je vidět tvrzení Dreyfuse, že může být morálnější nechat člověka ve virtuální realitě, protože by pro něj mohl být reálný svět neúnosným.¹⁰⁶

Dreyfus říká, že jiným způsobem vnímání virtuálního světa je hra nazvaná pátrací výprava (quest). To znamená hledání zkušeností bezpečnou cestou. Díky této bezpečné cestě může člověk experimentovat s tím, jaký by život mohl být a může přijít na to, jaký život pro něj je tím nejlepším. Může zakoušet to, na co nemá v reálném životě odvalu, a navíc má ve virtuálním světě neomezené množství pokusů. I přes tuto možnost je většina hráčů *Second Life* přitahována slibem

¹⁰³DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.s.96

¹⁰⁴Blaise Pascal, *Pensées*, New York: E.P. Dutton & Co., 1958, 41

¹⁰⁵DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.s.93-97

¹⁰⁶Tamtéž.s.93-97

alternativního světa, v němž mohou objevovat a uspokojovat své nejhlubší touhy. Kouzlem hry *Second Life* je možnost opuštění hry v případě selhání hráče.¹⁰⁷

Dreyfusovo přirovnání hry k maškarnímu plesu je opravdu trefné. Hráči ve hře nasazují masky, kterými jsou jejich avataři. S těmito maskami nasazují i vylepšené identity. Takováto maska jim umožňuje provádět jinak zakázané věci, aniž by na ně dopadly nepříznivé následky nebo odsouzení společností v jejich každodenním životě, ve kterém žijí svůj reálný život. *Second Life* je jiný, protože nabízí více možností, avšak povrchnost a hra s identitou zůstává stejnou.¹⁰⁸ Ve hře *Second Life* je maska, kterou si nasazujeme reálnější než maska ve hře s mytickou tematikou. Podle mého názoru *Second Life* připomíná reálný život, a proto je u této hry větší možnost závislosti a ztráty sama sebe.

Dreyfus tvrdí, že základním rozdílem mezi hrou *Second Life* a reálným životem je dopad emocí ostatních hrajících na emoce jedince.¹⁰⁹ Příkladem může být rozchod s milencem: v *Second Life* nemusíme čelit zklamání druhého, dokonce se nemusíme bát dalšího setkání s tím, koho jsme opustili. Vyhneme se tak všemu nepříjemnému, co lidské vztahy přináší. Avšak zároveň je těžší být ve hře milencem, který byl odmítnut.¹¹⁰ Jednoduše řečeno, není pro nás nutností čelit něčemu, co by nám bylo nepříjemné a jestliže nastane situace, ve které bychom něco takového řešit museli, stačí vypnout počítač a odejít.

Virtuální svět se, jak říká Dreyfus, může zdát lepším s ohledem na to, že jedinec má, v tomto světě, větší kontrolu nad svou existencí. Virtuální svět nabízí úplnou kontrolu nad vším, co děláme a co se nám stane. Dokonce si vybíráme, kdy do světa vstoupíme a kdy z něj odejdeme. Jsme pány svého osudu.¹¹¹ Podle Dreyfusa ale není dobré brát virtuální svět pouze jako svět bez závazků a zodpovědnosti. Jestliže se do virtuálního světa zapojíme, může se stát, že nad tímto světem ztratíme plnou kontrolu. Tento svět nás může pohltit natolik, že nebudeme schopni rozpoznat hranice skutečného a virtuálního světa. To může vést k selhání v našem emocionálním, profesním či praktickém životě. Přestože je experimentování bez

¹⁰⁷DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009. s.93-97

¹⁰⁸Tamtéž.s.93-97

¹⁰⁹Tamtéž.s.93-97

¹¹⁰Tamtéž.s.93-97

¹¹¹Tamtéž.s.93-97

risku více vzrušující, odhaluje se nám jako konzumerismus, někdo by mohl tvrdit, že nám tento způsob života nedává pravé zadostiučinění.¹¹²

Podle Dreyfuse existují v *Second Life* dva riskantní způsoby zklamání hrou: nebojácné experimentování a bezpodmínečný závazek.¹¹³ U této problematiky využívá Dreyfus Nietzscheho a Kierkegaarda, aby ukázal rozdíl mezi těmito způsoby. Podle Nietzscheho by měl jedinec neustále znovu objevovat sám sebe.¹¹⁴ Nietzsche tvrdí, že my sami neustále rosteme, měníme se, zbavujeme se své staré kůže, stáváme se mladšími a plnějšími budoucností, vyššími a silnějšími. Nejlepším životem je nebezpečný život. Podle Dreyfuse je takovýto riskantní život, který Nietzsche popisuje, v *Second Life* možný. Můžeme v něm zakoušet nebojácné experimentování. Dreyfus si myslí, že takové experimentování bez risku, jaké nám *Second Life* umožňuje, nepomůže k tomu, abychom objevili to, co opravdu stojí za to. Tento život je životem bez temné stránky konečnosti, tedy pro hráče bezpečnější a uspokojující.¹¹⁵

Dreyfus na druhou stranu staví Kierkegaarda, jehož pojetí života je pojetí bezpodmínečného závazku.¹¹⁶ Kierkegaard tvrdí, že život osvobozený od možnosti žalu a ponížení je také život ochuzený o blaženost a slávu. Opakem Nietzscheho nebojácného světa je pro Kierkegaarda život neměnného závazku. Takový život je založen na jednom – na tom, k čemu jsme voláni. To je náš nepodmíněný závazek. Je třeba se vzdát toho, co chceme my sami, abychom mohli dostát tohoto závazku.¹¹⁷

Dreyfus zmiňuje Goldhaberův příklad, kdy je jedinec ve hře zatažen do Kierkegaardem popsaného, bezpodmínečného závazku.¹¹⁸ Jedinec se může stát oddaným virtuálnímu světu, protože se mu zdá být lepším. Přestane se zajímat o své fyzické tělo a reálnou psychickou stránku. Jestliže je hráč takto oddán svému virtuálnímu avatarovi a virtuálnímu světu, může se stát, že v něm narazí na odmítnutí či

¹¹²DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009. Tamtéž.s.98

¹¹³Tamtéž.s.93-97

¹¹⁴F. Nietzsche, *Thus Spake Zarathustra*, trans. W. Kaufmann, New York, Viking Press, 1966, s. 35.

¹¹⁵DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.s.97

¹¹⁶S. Kierkegaard, "The Present Age", *A Literary Review*, trans. A. Hannay, London/New York, Penguin, 2001.

¹¹⁷DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009.s.97.

¹¹⁸Nat Goldhaber, "Where are you? Where is your body?", *New Media Magazine*, 1999.

zahanbení. To by mělo velký dopad na jeho reálný život právě proto, že je virtuální tak moc oddán. Goldhaber v tomto příkladu vidí konečnost a v tomto případě i zranitelnost. Podle něj je to nutným aspektem naší nejvíce smysluplné zkušenosti a vztahů.¹¹⁹ Goldhaber zde ukazuje to, co Dreyfus vidí opačně. Pro Dreyfuse virtuální svět nemá životní konečnost a zahanbení nemá na hráče tak velký dopad.

Závěrem dochází Dreyfus k nutné otázce: „Jsou zde nějaké odměňující cesty života nejen zastrašující ale i nemožné ve virtuálním světě? Zahrnuje tento alespoň trochu pamětihodný smysluplný život nějaké zásadní elementy, které by mohly být nenaprogramovatelné?“¹²⁰ Dreyfus, jakožto filosof, je zaujat možnostmi, které nám *Second Life* nabízí. Stejně jako Nietzsche i pozdější filosofové tvrdí, že život nepodmíněného závazku je nehybný, omezující, a tedy méně přitažlivý. Zatímco život otevřený experimentování a změně se zdá být více atraktivní. Podle Dreyfuse, úspěch *Second Life* toto potvrzuje, ale zároveň vyzdvihuje to, co tvrdí Kierkegaard: že experimentálnímu životu chybí serióznost a soustředěnost.¹²¹ Dreyfus zde ukazuje to, proč se lidé obrací ke hře. Experimentální život je velmi lákavý, ale měl v určité míře zasahovat i do reálného života.

¹¹⁹DREYFUS, Hubert L. *On the Internet: Thinking in Action*. 2nd Edition. New York: Routledge, 2009. s.93-97

¹²⁰Tamtéž.s.93-97

¹²¹S. Kierkegaard, “The Present Age”, *A Literary Review*, trans. A. Hannay, London/New York, Penguin, 2001.

2.2. Vliv virtuálního světa na identitu jedince

V předchozí kapitole jsme společně s Dreyfusem došli k závěru, že virtuální svět má vliv na jedince a jeho identitu. Ovlivnění nastane ve chvíli, kdy se hráč do hry intenzivně zabere. Hráč musí být závislý natolik, aby nebyl schopen rozpoznat rozdíl mezi reálným životem a tím virtuálním. Vliv virtuálního světa na identitu je ale jiný než vliv sociálních sítí. Ve virtuálním světě vytváříme něco úplně nového a od nás odlišného, zatímco na sociálních sítích vytváříme něco, co nás má před ostatním uživateli definovat.

Vývoj virtuální reality stále pokračuje a stává se dokonalejší. Ještě nemáme možnost být ve virtuální realitě fyzicky, avšak již máme možnost použití speciálních brýlí, rukavic a dalších zařízení, která nás fyzicky přenesou do virtuální reality. To znamená větší fyzický prožitek virtuálního, tedy uspokojivější prožití našich fantazií. Představme si budoucnost, ve které již v reálném světě nebudeme žít život, ale přesuneme ho do alternativní reality. Výhodou virtuální reality je, nezranitelnost. Myslím si, že právě toto hráče přitahuje. Má možnost dělat cokoli, a to bez jakéhokoli postihu, především toho morálního.¹²²

Dnešní virtuální realita se již dostala do stádia, kdy je její využití. Využívá se při léčbě psychických onemocnění, post traumatického stresu, k vyučování, pro vojenské a tréninkové účely, ve filmu, sportu a vlastně všude kolem nás.¹²³ Důležitým aspektem ve virtuální realitě je cíl jejího využití. Jestliže pro nás má být únikem z reálného světa, je třeba být obezřetný a nenechat se virtuálním světem a identitou v něm pohltit. Na druhou stranu využití pro medicínské a další účely může být velmi přínosné.¹²⁴

Virtuální realita může mít vliv na identitu jedince, především proto, že je tak podobná reálnému světu. Nesouvisí přímo se sociální identitou, jako například sociální sítě, ale může pomoci v rozvoji či úpadku osobní identity. Virtuální realita se může stát světem, ve kterém hráč uvidí větší možnosti rozvoje a může se stát, že si v tomto světě vytvoří některé ze svých projektů. Toto se může stát pouze

¹²²HEIM, Michael. The metaphysics of virtual reality. New York: Oxford University Press, 1994.s.32

¹²³How is Virtual Reality Used? *Virtual Reality Society* [online]. Dostupné z:

<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/how-is-it-used.html>

¹²⁴Tamtéž

v případě závislosti na hře a ztotožnění reálna s virtuálním. Když se něco takového stane, musí být těžké se z virtuální reality dostat zpět do reality, kde fyzicky žijeme.¹²⁵

Virtuální realita se vztahuje především na hry a ve většině případů od ní neočekáváme nic reálného. Pomocí příkladu virtuální reality jsem ukázala tvorbu online identity z jiné stránky. Virtuální svět nám umožní vytvořit novou identitu, která nemusí nijak zrcadlit naši reálnou identitu. Tato identita je vytvořena k tomu, aby nám umožnila to, co v reálném životě nemůžeme. Druhou stranou vytváření online identity je identita na sociálních sítích. Hlavní rozdíl tkví v tom, že sociální síť vyžaduje část našeho pravého já. Proto se v další kapitole podívám, pomocí příkladu Tomáše, na možný vliv sociální sítě *Facebook* na osobní a sociální identitu jeho uživatele.

¹²⁵WILLIAMS, Bernard. *Moral Luck: Philosophical papers*. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.

3. Facebook a identita, pozitivní a negativní dopad

Při použití techniky se naše vyjadřování se mění. Nemožnost poznat emoce druhé osoby, až jakási bezmoc toho, že ten druhý tam vlastně nemusí být, má obrovský vliv na naše uvažování. Takováto konverzace může být pro někoho osvobozující, ale měli bychom se zamyslet nad tím, o co v takových situacích přicházíme. Proč se nám zároveň líbí nemít fyzický kontakt a být v konverzaci uvolněnější? Není jednodušší vidět, cítit a tím pádem i pochopit, co osoba myslí hned? Sociální sítě nám umožňují jednoduchou a rychlou komunikaci. Nyní se zaměřím na možná nebezpečí vyplývající z komunikace skrze sociální sítě a jejich celkové využití.

Možnosti seznámení jsou na internetu obrovské, ale jak poznáme, že ta osoba, se kterou komunikuje je opravdu taková, jak ji její profil popisuje? Naši možnosti je setkání, ale nejsme právě proto online? Copak dnešní populaci tento svět nevyhovuje? Proč bychom se měli měnit? Přicházíme na internetu o svobodu? Odpověď na tyto otázky není lehké najít, spíš bych řekla, že je to nemožné. Nicméně bychom se nad nimi měli zamyslet. Sféra sociálních sítí nás ovlivňuje, a to ve velmi vysoké míře. Ztrácíme v ní jak sami sebe, tak i okolí. Naše identity mohou být ohroženy.

Na internet má dnes přístup každý a jak všichni víme, je velmi jednoduché hrát si na něco, čím nejsme. Na sociální sítě se představujeme, jako my, naše identita. Není nutné použít svou identitu, což může způsobit obtíž v identifikaci osoby, se kterou komunikuje, protože ve většině případů počítáme s tím, že daný uživatel je tím, kým se jeví být na svém profilu. Nejen, že normální člověk změní svůj profil, ale jsou tací jedinci, kteří se vydávají za někoho jiného a někteří se dokonce mohou vydávat za vás.

Při užívání internetu je třeba velká obezřetnost. Krádež má dnes jiný význam. Dnes existují kapsáři, stejně jako v jakémkoli století, ale dnes je krádež, dá se říci, povznesena na vyšší úroveň. Dnes jsou kradeny naše identity. Sítě internetu jsou tak obrovské, že stejně tak, jako jsem zde já a sedím u počítače, může být na druhé straně světa někdo úplně jiný, ale zároveň se tato osoba může jevit mnou.

Nejhorší variantou může být osoba pokročilého věku s určitou úchylnou, vydávající se za malého chlapce. Tento člověk pomocí internetu získá přístup k, pro něj, úplně jinému světu. Pro tuto osobu to je svět nevídaných možností. Představme si chat, což je způsob komunikace na internetu. Vaše dítě si píše na nevinně vypadající stránce s nevinně vypadajícím profilem, ale přitom si píše s někým, kdo by s dítětem vůbec komunikovat neměl. Navíc rodič nemá kontrolu nad tím, s kým a o čem si jeho dítě píše. Jedinou obranou je nedovolit dítěti přístup na internet. Kdyby dítě v dnešní době nemělo přístup na internet, myslím si, že by se stalo terčem posměchu od ostatních a tím by mohlo dojít k rozvoji špatným směrem. Tento špatný rozvoj by mohl mít následky na další život dítěte.

V posledních dvaceti letech přišly velké změny v pohledu na každodenní život člověka. Tyto změny nám přinesl objev nových technologií, které zásadně mění lidské možnosti a celkový život jedince. Jsou to změny, které nás odcizují a zároveň nás mohou sblížovat. Příkladem takové změny může být vynález počítače. Počítač přináší velké ulehčení všedního života, což můžeme brát, jako kladnou funkci. Další, co tento objev přináší je jakési odcizení. Odcizením myslím fyzické odcizení. S počítačem částečně žijeme ve světě, kde se lidé nemusí fyzicky setkat, aby se viděli. Příkladem zde může být novinka dnešního světa, a to přenos divadelní hry či opery do kina. Co se změní, když se na divadelní hru díváme, jako na film? ¹²⁶

Divadelní hra přináší originalitu zážitku, který se při každém představení mění. Tato originalita může být přenesena na plátno, je to ale prožitek, který se mění. Divadlo je kulturní záležitost a představení bereme jako rituál. Máme příležitost se hezky obléknout, když dorazíme do divadla slyšíme šum ostatních lidí, kteří se těší stejně jako mi na to, jaká dnes hra bude. Do rituálu můžeme zařadit i sklenku vína, kterou si před představením dáme. Někteří mohou namítat, že tento rituál můžeme prožít i při návštěvě kina, což může být pravda. To, co je zde odlišné, je samo představení. Herci jsou na podiu živí a hrají pro diváky, někteří z nich mohou diváky zapojit do děje. Občas můžete mít pocit, že se herec dostane do role natolik, že poprská přední řady. Tento emocionální prožitek je promítáním oslaben. Fyzická přítomnost osoby je důležitá z hlediska emocí a fyzických projevů osoby.

¹²⁶J. VASCONCELOS, F. GOUVEIA a C. KIMBLE. *An Organizational Memory Information System using Ontologies*. Portugal: University of Coimbra, 2002.

Sociální síť je pro nás kinem, ve kterém sledujeme divadelní hru zvanou životy ostatních lidí. Máme možnost sledovat všechny uživatele a posuzovat jejich příspěvky. Sociální síti chybí fyzický kontakt, který nemusí být takovým problémem, jelikož zároveň žijeme reálný život. Emoce a prožitky v reálném životě jsou sdíleny na sociální síti a my, jako pozorovatel komentujeme a hodnotíme. Nejpopulárnější sociální síti dnešní doby je *Facebook*, na kterém uživatelé sdílí fotografie, videa, své názory atd.

*CommonSense Media*¹²⁷ zveřejnily ve své zprávě statistiku o tom, kolik amerických teenagerů využívá sociální síť. Momentálně má svůj profil na sociálních síti 75 % teenagerů a z toho 68 % využívá *Facebook*, jako hlavní síť pro komunikaci s okolím.¹²⁸ Myslím si, že podobná čísla bychom našli ve všech rozvojových zemích. Tato zpráva ukazuje, že sociální síť se staly hlavním informačním kanálem pro mladší generace.

V předchozích kapitolách jsem psala o identitě a procesu jejího vytváření. Tento proces jsem vysvětlila i v souvislosti s online světem a vysvětlila jsem rozdíl mezi online identitou na sociálních sítích a virtuálním světem. Nyní tvorbu online identity předvedu na příkladu, pomocí něhož uvidíme možné působení sociálních sítí na identitu jedince a proces jeho rozhodování.

Tomáš je dvanáctiletý dospívající chlapec. V tomto věku si již dítě rozvíjí svou autentickou identitu a zároveň je citlivější vůči vlivu okolí.¹²⁹ Tomášovi rodiče stojí za názorem, že dítě by nemělo využívat sociálních sítí, protože ho mohou negativním způsobem ovlivnit. Tomáš musel slíbit, že si nevytvoří profil na žádné ze sociálních sítí. On se tento slib snaží dodržet, ale vliv jeho okolí, spolužáku ve škole, je velký, protože s nimi tráví nejvíce času. Někteří z nich se mu posmívají, že ještě žádný profil nemá.

Navzdory svému slibu rodičům se Tomáš rozhodne pořídit si profil na *Facebooku*, protože se sám cítí nezapojen do školní komunity. Po vyplnění všech povinných údajů se Tomáš rozhoduje, jaké další informace by měl *Facebooku* poskytnout. Vyplní vše, o co ho stránka žádá, a začne vyhledávat své spolužáky.

¹²⁷<https://www.commonsensemedia.org/>

¹²⁸http://www.huffingtonpost.com/suren-ramasubbu/influence-of-social-media-on-teenagers_b_7427740.html

¹²⁹ ERIKSON, E. H. *Dětství a společnost*. 1 vyd. Praha: Argo, 2002.s.378

Nalezne i ty, kteří se mu smáli, a požádá je o přátelství. Má pocit, že se jim konečně vyrovnal a že konečně bude plnohodnotným členem třídy.

Tomášův profil se v průběhu času zaplnil fotografiemi se spolužáky a spoustou příspěvků o tom, co zrovna dělá. Jediné, co Tomáše trápí, je množství „líbí se mi“ u jeho příspěvků. Tímto „líbí se mi“ projevují uživatelé svou přízeň. Když se podívá na profily jiných spolužáků vidí, že jsou populárnější než on, protože mají více „líbí se mi“. Je z toho nespokojen a snaží se zjistit, jak je možné, že oni jsou populárnější. Zjistí, že jeho spolužáci mají v přátelích na síti i spoustu cizích lidí. Začne si tyto profily přidávat do přátel a zjistí, že se opravdu stává populárnějším.

Tomáš u internetu tráví spoustu času a jeho rodičům to začne být podezřelé, ale vědí, že jim Tomáš slíbil, že se vyhne všem sociálním sítím, proto se tím nezabývají. Okruh přátel, které má Tomáš na *Facebooku* nyní již dosahuje řádu stovek a on je sám se sebou velmi spokojen. Má pocit, že profil, který vytvořil, je opravdu promyšlený, a veškeré jeho příspěvky jsou velmi populární. Tomáš tráví na *Facebooku* tolik času, že se jeho prospěch ve škole rapidně zhoršil. Jeho rodiče si toho všimli a začali se zabývat příčinou. Od Tomášovy učitelky se k rodičům doneslo, že většina třídy nedělá nic jiného, než že jsou na mobilních telefonech, pravděpodobně na sociálních sítích.

Rodiče se rozhodnout jednat a zabaví jeho mobilní telefon i počítač. Tomáš je ze začátku nespokojen, protože má pocit, že když nebude přidávat fotografie a příspěvky, jeho „přátelé“ ho opustí a již nebude tak populární. Ve třídě jeho popularita opravdu klesla a někteří spolužáci si z něj opět dělají srandu. Tomáš se časem dostane do deprese, a proto se rodiče rozhodnou vrátit mu *Facebook*, ale pod podmínkou, že si zlepší známky. Tomášův příběh může mít různé konce, nyní se ale zaměřím na to, jak byla Tomášova identita ovlivněna.

Z příkladu je očividné, že Tomáš touží po pozornosti a uznání svých spolužáků. Jedinou možností, která mu přišla na mysl, byla sociální síť, právě proto, že se mu kvůli ní spolužáci vysmívali. Uznání je pro naši identitu a její rozvoj důležitá.¹³⁰ Otázkou je, jestli by bylo rozumnější, kdyby se Tomáš rozhodl dodržet

¹³⁰DREYFUS, Hubert L. On the internet. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in Action.s.85.

slib, který dal svým rodičům a místo toho, aby si pořídil *Facebook*, by se snažil získat uznání spolužáků jiným způsobem.

Tomášovi rodiče ho v závěru mého příkladu nechali dál využívat sociální síť, protože nevěděli, jak jinak situaci vyřešit. Nemyslím si, že to bylo správné rozhodnutí, protože Tomáš se vrátí ke stejnému zdroji uznání, jaký využíval předtím, a to uznání od neznámých lidí, kteří o Tomáše vlastně ani nemají zájem. Jeho vnímání sebe sama bylo posunuto do online světa. Jeho identita je nyní Tomáš jakožto uživatel *Facebooku* – ten, který má spoustu příspěvků. Jestliže si Tomáš vytvoří svůj ideál autenticity, jako uživatel, který je obdivován, je možné, že v pokročilém věku jeho jednání zasáhne jeho integritu. Tomáš se může jednoho dne probudit z omámenosti, která na něj působí ze strany jeho online obdivovatelů. Když se podívá zpět na svůj dosud prožitý život, může zjistit, že vše, co doposud prožíval, nebylo skutečné. Jeho život se odehrával v online světě a v reálném životě nemá nic.

Rozpad sociální integrity, kvůli přílišnému užívání sociálních sítí je zaznamenán a několik uživatelů veřejně přiznalo, že jim sociální sítě zničily život. Jedním příkladem je australská hvězda *Instagramu*. Essena O'Neil vytvořila video, kde vysvětluje, jak jí sociální sítě zničily život.¹³¹ Od útlého věku Essena vystavovala své fotografie na sociálních sítích a získávala za ně obdiv. Jednoho dne si uvědomila, že vše, za co kdy byla obdivována byl podvod, protože její fotografie byly upraveny a někdy zabralo hodiny je vůbec vyfotit. Essena tvrdí, že život bez sociální sítě je pro ni neznámý, protože od dvanácti let jsou sociální sítě i její prací. Práce znamená reklamu pro různé značky, které platí za to, že uživatel sítě značku předvádí svým několika tisícům fanoušků.¹³²

Takoví uživatelé, jako je Essena, si na sociálních sítích vytváří identitu, která se stane jejich vlastní identitou. Poté, co sociální sítě zruší, nevědí, kým jsou a jaká je jejich identita. Jak tvrdí autorka knihy *American Girls: Social Media and the Secret Lives of Teenagers* Nancy Jo Sales, takové dívky nemají život mimo sociální sítě.¹³³ Žít v realitě, kde může být spousta nelibých věcí, přináší zkušenost a myslím si, že je to důležitou součástí vývoje dítěte. Obzvláště mezi věkem dvanácti až dvaceti let by

¹³¹ <https://www.youtube.com/channel/UCzKGunn9-slGqiDRPfgCtVA>

¹³² DAWSON, Mackenzie. How social media is destroying the lives of teen girls. *News.com.au* [online]. New York Post, 2016. Dostupné z: <http://www.news.com.au/world/how-social-media-is-destroying-the-lives-of-teen-girls/news-story/4494ea3a3344b2a3e91b305cfc6d49a>

¹³³ Tamtéž

dítě mělo navazovat fyzická spojení s přáteli a měl by jim být umožněn přirozený rozvoj, a to nejen jejich osobní a sociální identity.

Myslím si, že popularita na sociální síti může poskytnout dočasné uspokojení touhy po uznání. Tato dočasná touha může uživatele okouzlit natolik, že na ní začne být závislý. Tato závislost je stejně nebezpečná, jako závislost na virtuální realitě. U sociálních sítí nalezneme větší riziko závislosti, a to právě díky tomu, že poskytuje určitý druh uznání. Toto uznání může být falešné a zároveň nemusí. Problém vyvstává v tom, že není možné poznat co je pravé a co není. Časem se může stát, že člověk, stejně jako Essena, procitne z okouzlení tohoto uznání. Procitne do života, který vlastně nežije a může se dostat do stavu, kdy musí znovu hledat svou identitu. Proces tvorby identity, kterým takový uživatel projde je online. To znamená není u něj jisté, zda je skutečný nebo není.

Facebook může být prospěšný pro uživatele, který ho využívá střídavě a nebuduje si na něm kariéru. Nalezneme i velmi výhodné stránky *Facebooku*, a to z hlediska urychlení komunikace. *Facebook* je v dnešní době tak velkou součástí našich životů, že musíme být ostražití v tom, co na něj dáváme. Nikdy nevíme, kdo se na náš profil podívá, může to být kamarád stejně tak, jako budoucí zaměstnavatel.

Závěr

Díky pochopení funkčnosti informace jsme byli schopni vymyslet elektronická zařízení a s nimi dále internet a celý online svět. Přidáme-li do světa informací část lidské identity, jsme schopni budovat sociální sítě v online prostředí. *Facebook* je největší sociální síť v online světě a každým dnem se množství jeho uživatelů rozrůstá. Na druhé straně je menší množství lidí, kteří se *Facebooku* zbavují, protože mají pocit, že jejich život ovlivňuje ve velké míře. Na stránkách *Facebooku* zakládáme naši alternativní identitu, která je odrazem naší skutečné identity. Na sociální síť vkládáme odraz své sociální identity, jenž je upravený tak, aby se zalíbil ostatním uživatelům.

Tvorba identity není jednoduchý proces v reálném světě, na druhou stranu ve virtuálním světě zabere tvorba identity pár minut. Jestliže svou identitu vytvoříme tak, aby nám vyhovovala a změny, které v ní uděláme, nebudou tak velké, aby změnilly podstatu nás samých, nevidím na sociální síti téměř žádný problém. Druhou stranou je vytvoření identity za účelem zisku. Online identita může být stvořena naší fantazií, což je lepší aplikovat pouze na hry ve virtuálních realitách. Na sociálních sítích musíme být více obezřetní v tom, jak se ostatním ukazujeme. Profil na *Facebooku* se dnes bere, jako naše součást a odráží to, kým jsme.

Proto bychom si na sociálních sítích, měli stát za vlastním já. Jestliže se pro nás sociální síť stane nedílnou součástí života, je třeba ji opustit. Kdybychom ji neopustili, mohla by nás pohltit natolik, že by se stala reálnějším životem, než je ten, který máme opravdu žít. Nemyslím si, že by sociální síť dokázala dlouhodobě poškodit život člověka, a to z pohledu komunikace v sociálním prostředí. Člověk, který nikdy neviděl jiného člověka, je schopen určité komunikace. Působení sociální sítě může být do určité míry škodlivé, ale při správném užívání by se nemělo nic stát. Správným použitím myslím střídavé užívání. Na sociální síti většinou trávíme čas, protože se nudíme, stejně jako ve virtuálních světech.

Identita ve virtuálních světech nám zpravidla není podobná. Virtuální realita může být jakýmsi mytickým světem, ve kterém naplňujeme naše touhy, kterých v reálném světě nedosahujeme. Máme možnost stát se něčím, co neexistuje a na chvíli okusit božskost nadpřirozena. Takový virtuální svět sloužící k odreagování

nemá dopad na identitu hráče. V jiných virtuálních realitách si hrajeme na Boha a tvoříme osobnosti podobné lidem. Tento způsob virtuální identity může ovlivnit hráče a jeho vnímání sama sebe. K tomuto ovlivnění by mohlo dojít pouze, kdyby se hráč ztotožnil s postavou, se kterou hraje. Myslím si, že u virtuálního světa je minimální možnost ovlivnění osobní a sociální identity. Jistě mohou ovlivňovat chování jedince, což může přispět ke změně identity. Ve virtuálním světě je nebezpečím fenoménem nesmrtnost. Jestliže si dítě od mala zvykne na to, že má určitou nesmrtnost, může se ji snažit aplikovat v reálném životě.

Proces tvorby identity popsany Taylorem a Williamsem je možné aplikovat na online identity. Tento proces zabere celý život člověka a jedinec se ke své identitě postupem času propracuje. Ve virtuálních světech zabere vytvořit novou identitu pár minut. V některých hrách se identita námi vytvořené postavy rozvíjí s přibývajícím zkušeností. Můžeme to tedy nazvat procesem tvorby identity. I přesto je tento proces zkrácen na velmi krátkou dobu. Čas a s ním nabytá zkušenost je pro tvorbu identity velmi důležitou součástí. Není možné přeskočit několik kroků a dostat se k hotovému dílu – jako to děláme ve hře.

Virtuální svět může fungovat i tak, že žádnou identitu nevytvoříme. Je pomůckou při výzkumech, výukách a lidem užitečných věcech. Na rozdíl od sociální sítě, která také pomáhá, ale jen distribucí názorů, zboží a fotografií. Netvrdím, že je to špatné, protože díky tomu můžeme získat mnoho zkušeností a znalostí. Je ale třeba být obezřetný při použití sociálních sítí. Jestliže se nám profil vymkne z rukou, je možné dostat se do stádia, kdy nevím, co je reálný život a jakým způsobem se žije.

Do takových stádií se dostávají zejména teenageři. Nabídka, která se k nim dostane, je pro ně lákavá a většinou v ní vidí rozvoj sebe samých. Těmito nabídkami myslím prodejce zboží navrhuující možnost rychlého přivýdělku s možností získání produktu zdarma. Dnešní doba je plná těchto teenagerů, kteří nahrávají a sdílí svůj život téměř dvacet čtyři hodin každý den. Možnost být neustále online je pro ně vidinou získání následovatelů (lidí sledujících jejich online profil), díky nimž se stanou slavnými. Získávají takovým způsobem uznání od ostatních uživatelů sítě, díky němuž dostávají více nabídek na práci.

Uznání je ve většině případů sociálních sítí něco, co bylo uměle vytvořeno. Myslím tím uznání za upravené fotografie a videa, nahrané scénky a další. Toto

uznání není tím, za kterým bychom měli jít. Uznání si musíme zasloužit a měli bychom ho dostávat za to, jací opravdu jsme. Takové uznání bych nazvala zdravým. Falešné uznání sociálních sítí může člověka naplnit, ale jen na určitou dobu. Když poté začneme přemýšlet nad tím, za co jsme obdivováni, zjistíme, že to nejsme my, koho obdivují, ale jen obraz něčeho, co chtějí vidět.

Odpověď na otázku své práce jsem našla, a to předně v popisu *Facebooku*. Sociální sítě působí na identitu a intenzita ovlivnění závisí na věku, kdy sociální sítě začneme používat. Ve věku do 12 let si dítě ještě hraje a nebere síť jako pole pro hledání uznání a své identity. Zhruba od 12 let se dítě začíná hledat a přemýšlí nad tím, kým je. Tento věk je nejnebezpečnějším obdobím pro založení sociální sítě. Dítě se snaží najít samo sebe ve falešném obdivu a uznání, které sociální sítě nabízí.

Dnes jsme již ve věku rozvinutých technologií. Často vidám rodiče s kočárkem, přičemž dítě si v něm hraje s tabletem či telefonem. Pro rodiče je jednodušší dítě nechat zabavené elektronikou, než se snažit ho povzbudit v přirozeném vývoji a hrát si s ním. Myslím si, že sociální sítě, jakou je například *Facebook*, by měly být možné použít až po dosažení určitého věku. Alkohol také nedáme dítěti v jeho 10 letech, aby si hrála.

Závěr práce by měl být otevřením očí tomu, kdo se ptá po vlivu sociálních sítí na něj samého. Já sama jsem si začala všimnout toho, jak často se na sociální sítě obracím a také přemýšlím nad tím, proč chci sdílet fotografii nebo příspěvek. Jako jediný důvod pro sdílení jsem našla touhu po tom, aby můj příspěvek někdo viděl a přidal k němu „líbí se mi“. Tato touha po uznání, které není přímé a pravděpodobně ani upřímné, není tím, po čem bych měla toužit. Sama mohu pozorovat to, jakým způsobem přidávám „líbí se mi“ já. Většinou je to z toho důvodu, protože se mi příspěvek opravdu líbí. Přijdou i chvíle, kdy procházím svou zeď a přidávám „líbí se mi“, protože tu osobu znám nebo proto, že nemá tolik „líbí se mi“ u svého příspěvku. Měli bychom zkusit žít bez sociálních sítí a virtuálních realit. Myslím si, že takový život by byl hodnotnější.

Facebook ovlivňuje identitu člověka do takové míry, do jaké mu to dovolíme. V celku technologie ovlivňuje náš život, ale jen tak, jak ji necháme. Velkým problémem je možnost závislosti. Ovlivnění stoupá s počtem minut hodin strávených na sociálních sítích či ve hře. Virtuální světy nejsou tak vlivné jako sociální sítě, jsou to

spíše brány vedoucí k uvolnění mysli. Sociální sítě mají spoustu kladných stránek, proto si myslím, že jejich odbourání by znamenalo krok špatným směrem. Do té doby, dokud bereme *Facebook* jako určitou hru, a ne základ život, je v pořádku ho střídavě využívat.

Seznam zdrojů

1. BORGMANN, Albert. Holding on to reality: the nature of information at the turn of the millennium. Pbk. ed. Chicago: University of Chicago Press, 2000..
2. DREYFUS, Hubert L. On the internet. 2nd ed. New York, NY: Routledge, c2009. Thinking in action.
3. WILLIAMS, Bernard. Moral Luck: Philosophical papers. Repr. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1993.
4. WILLIAMS, Bernard. *Philosophy as a Humanistic Discipline: Identity and Identities*. Princeton University Press, 2009.
5. TAYLOR, Charles. Etika authenticity. *Filosofia*, 2001.
6. TAYLOR, Charles. Multikulturalismus: Zkoumání politiky uznání. *Filosofia*, 2001.
7. TRILLING, Lionel. *Sincerity and authenticity*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1972.
8. BERNE, Eric. Jak si lidé hrají. Praha: Portál, 2011. Spektrum (Portál).
9. KLIMEŠ, CSC, Doc. dr. Lumír. Slovník cizích slov. Most: Státní pedagogické nakladatelství, 1981.s 290.
10. <https://www.khanacademy.org/science/biology/behavioral-biology/animal-behavior/a/animal-communication>
11. <http://www.dictionary.com/browse/online>
12. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/full>
13. <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>
14. [SESTAVIL KOLEKTIV AUTORŮ]. Velký slovník cizích slov. Ludgeřovice: Pali, 2008.
15. KIRKPATRICK, David. *The Facebook effect: the inside story of the company that is connecting the world*. New York: Simon & Schuster, 2010.
16. SHANNON, Claude. *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press. 1949, , 3-91.
17. J. VASCONCELOS, F. GOUVEIA a C. KIMBLE. An Organizational Memory Information System using Ontologies. Portugal: University of Coimbra, 2002.
18. <https://www.facebook.com/>

19. SMART, J. J. C. Utilitarismus: For and against. Cambridge: Cambridge University Press, 1973.
20. MILLER, Daniel, Elisabetta COSTA, Nell HAYNES, et al. How the World Changed Social Media. London: UCL Press, 2016.
21. STEUER, Jonathan. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication. ABI/INFORM Global, 1992, 42(4), 73-93.
22. https://www.thesims.com/cs_CZ/features/overview
23. <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00813.x>
24. <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/second-life-users-guide-r442/>
25. CASTRONOVA, Edward. Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
26. Blaise Pascal, Pensées, New York: E.P. Dutton & Co., 1958,
27. F. Nietzsche, Thus Spake Zarathustra, trans. W. Kaufmann, New York, Viking Press, 1966,
28. S. Kierkegaard, "The Present Age", A Literary Review, trans. A. Hannay, London/New York, Penguin, 2001.
29. Nat Goldhaber, "Where are you? Where is your body?", New Media Magazine, 1999.
30. HEIM, Michael. The metaphysics of virtual reality. New York: Oxford University Press, 1994.
31. <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/how-is-it-used.html>
32. VASCONCELOS, F. GOUVEIA a C. KIMBLE. An Organizational Memory Information System using Ontologies. Portugal: University of Coimbra, 2002.
33. <https://www.commonsemmedia.org/>
34. http://www.huffingtonpost.com/suren-ramasubbu/influence-of-social-media-on-teenagers_b_7427740.html
35. ERIKSON, E. H. Dětství a společnost. 1 vyd. Praha : Argo, 2002.
36. <https://www.youtube.com/channel/UCzKGunn9-slGqiDRPfgCtVA>
37. <http://www.news.com.au/world/how-social-media-is-destroying-the-lives-of-teen-girls/news-story/4494ea3a3344b2a3e91b305cfcf6d49a>
38. ROSE, F.. "How Madison Avenue Is Wasting Millions on a Deserted Second Life," Wired Magazine, Issue 15.08, 2007.