

CYBERSEX

PLAYING WITH DIGITAL TOYS AND ONLINE RELATIONSHIPS



PHOTO BY OLIVIERO TOSCANI



TRITON

Radana Divínová

Cybersex – forma internetové komunikace

Tato kniha ani žádná její část nesmí být kopírována, rozmnožována ani jinak šířena bez písemného souhlasu vydavatele.

autorka:

Mgr. Radana Divínová

www.cybersex.cz

Katedra psychologie, Fakulta sociálních studií

Masarykova univerzita Brno

VZ MSM 0021622406

© Radana Divínová, 2005

© TRITON, 2005

Cover © Vladimír Vašut, 2005

Vydalo Nakladatelství TRITON, s.r.o.

Vykáňská 5, 100 00 Praha 10,

www.triton-books.cz

ISBN 80-7254-636-8

OBSAH

ÚVOD	11
1 INTERNET	13
1.1 Trocha historie	13
1.2 Internet v číslech (trocha statistiky)	16
1.2.1 Situace ve světě	16
1.2.2 Situace v České republice	17
1.2.3 Trendy a budoucnost Internetu	20
1.3 Cyberprostor a jeho specifika	25
1.3.1 Jazyk	25
1.3.2 Některé psychologické aspekty	27
1.3.3 Internet jako prostředí bez zábran (disinhibice při komunikaci)	32
1.4 Virtuální identita	36
1.4.1 Experimentování s identitou	37
1.4.2 Virtuální versus reálná	40
1.5 On-line komunikace	45
1.5.1 Specifika textové on-line komunikace	47
1.5.2 Utváření dojmu on-line	52
1.5.3 Další aspekty on-line komunikace	54
1.6 Cybevztahy a jejich typologie	56
1.6.1 Jak si vybíráme přátele v síti?	57
1.6.2 Když je cyberprostor těsný	59
1.6.3 Typologie cybevztahů	61
1.6.4 On-line versus off-line vztahy	62
1.6.5 On-line komunity	63
1.7 Problémy spojené s užíváním Internetu	65

1.7.1 Dopad užívání Internetu na jedince – výzkumy	66
1.7.2 Nadměrné užívání Internetu	68
1.7.3 Závislost na Internetu	72
1.7.3.1 První výzkumy internetové závislosti ...	77
1.7.3.2 Na čem může být jedinec závislý?	79
1.8 Extrémně negativní jevy na Internetu	81
1.8.1 Cyberstalking	82
1.8.2 Dětská pornografie a pedofilie	84
1.8.3 Znásilnění v cyberprostoru	88
1.8.4 Sebevražda on-line	91
2 CYBERSEX	94
2.1 Co je na Internetu možné a co už ne – vymezení pojmu cybersex	95
2.2 Přitažlivost cybersexu	97
2.3 Rozdíly mezi muži a ženami	99
2.4 Typologie konzumentů cybersexu a čtyři dimenze on-line aktivit	100
2.5 Zvýšené provozování cybersexu	101
2.5.1 Závislost na sexu – existuje vůbec?	102
2.6 Když se cybersex stane nepostradatelným	105
2.7 Není závislost na cybersexu vlastně závislostí na sexu nebo na Internetu?	106
2.8 Vliv zvýšeného provozování cybersexu na jedince a na jeho okolí	107
3 VÝZKUM ČESKÝCH UŽIVATELŮ	111
3.1 Motivace k cybersexu	112
3.1.1 Touha po sexuálním uspokojení	113
3.1.2 Touha po poznání	114

3.1.3 Touha být sám sebou	117
3.1.4 Touha odreagovat se	119
3.1.5 Snaha získat partnera pro reálný sex	119
3.1.6 Touha být žádaný/žádaná	120
3.1.7 Vzrušení z anonymity	122
3.1.8 Vzrušení z interaktivity	123
3.2 Vnímání cybersexu	124
3.2.1 Cybersex jako náhrada za reálný sex	124
3.2.2 Cybersex jako jiná forma sexu, doplňek reálného sexu	125
3.2.3 Cybersex jako zpřijemnění autoerotiky	126
3.2.4 „Jen slova“ aneb „reál je reál“	126
3.3 Význam cybersexu	127
3.4 Výhody cybersexu oproti reálnému sexu	128
3.5 Vliv cybersexu na sexualitu	132
3.6 Specifika cybersexu	135
3.6.1 Fantazie při cybersexu	135
3.6.2 Používání zvláštních nicků (přezdívek)	136
3.6.3 Partneři na cybersex	137
3.6.4 Masturbace a orgasmus	139
3.6.5 Přenášení cybersexuálního vztahu do jiných prostředí	140
3.6.6 Zabývání se myšlenkami na cybersex	143
4 SHRNUTÍ	144
PŘÍLOHY	148
LITERATURA	155
JMENNÝ REJSTŘÍK	163
VĚCNÝ REJSTŘÍK	165

ÚVOD

Internet. Před deseti lety byl pro většinu neznámým pojmem, dnes se pro mnohé stal nezbytnou nutností. Odráží a ovlivňuje styl života v 21. století jako žádné jiné médium. Stal se synonymem pro intenzivní a rychlou komunikaci. Počítače, Internet a e-mail umožňují jednoduchý přístup k obrovskému množství informací, stejně jako rychlý, jednoduchý a pohodlný kontakt s lidmi po celém světě. Můžete komunikovat se svými blízkými a přáteli, ale také s lidmi, které neznáte. Prostředí chatových místností na Internetu umožňuje „potkávat“ lidi nejrůznějšího věku, z nejrůznějších koutů země a nejrůznějších zájmů. Jedinci, kteří studují, zaměstnaní či nezaměstnaní, zadaní či svobodní, všichni zde mohou sdílet své názory a zájmy. V takto pestrém a anonymním prostředí je jedním z oblíbených témat sexualita.

První diskusní skupina věnovaná sexualitě byla založena 3. dubna 1988 v USA. Vznikla tehdy na alternativní síti (proto název alt.sex) jako reakce na zamítnutou žádost uživatelů Usenet, kteří chtěli, aby na tomto serveru byla otevřena diskusní skupina s tematikou rekreační sexuality. Od té doby má sex na Internetu své pevné místo. Má on-line sexualita potenciál ovlivňovat sexuální postoje a chování uživatelů Internetu? Nebo Internet sexualitu svých uživatelů a celé společnosti pouze

odráží? Takové a podobné otázky se snaží seriózně zodpovědět mnoho odborníků. Většina z nich se zaměřuje na hodnocení vlivu webových stránek s pornografickým materiálem, ať už na děti, dospívající, vysokoškolské studenty, muže či ženy. Sexualita se v jiné, mnohem více interaktivní formě, objevuje v prostředí chatových místností. Virtuální sex, tzv. cybersex, je v podstatě Internetovou obměnou sexu po telefonu. Lidé, kteří spolu komunikují, si navzájem zasílají vzkazy se sexuálním obsahem a snaží se tak vzrušit sebe nebo toho druhého. A právě o tomto specifickém druhu komunikace je kniha, kterou nyní držíte v ruce.

Abychom mohli porozumět cybersexuálním aktivitám, je nutné přiblížit si širší kontext prostředí, v němž probíhají. Interaktivní komunikační prostředí na Internetu – chaty – mají své specifické psychologické aspekty stejně jako Internet sám o sobě. On-line komunikace má svá specifika, stejně tak jako virtuální on-line vztahy, objevuje se problematika virtuální identity a experimentování s ní, ale také například důsledky nadměrného používání Internetu. V zahraničí (většinou ve Spojených státech) bylo výzkumů cybersexuálních aktivit a jedinců, kteří je provozují, provedeno několik. Tato útlá knížka shrnuje dosavadní poznatky ze zahraničních zdrojů a představuje výsledky výzkumu z roku 2003 mapujícího chování a motivaci českých uživatelů.

1

INTERNET

1.1 Trocha historie

Internet začal svůj život v roce 1969 ve vojenské laboratoři USA pod jménem ARPANet a byl pojmenován podle sponzora Pentagon's Advanced Research Projects Agency. Vymyslel jej a navrhl *Larry Roberts* už v roce 1963. Cílem bylo umožnit počítačovým inženýrům a vědcům pracujícím na vojenských zakázkách po celé Americe sdílet drahou techniku a další zdroje. Myšlenka, že by se touto cestou daly posílat také vzkazy, přišla až dodatečně. E-mail, jak se mu začalo říkat, rychle změnil síť v nový komunikační kanál. Zpočátku byl ARPANet tvořen pouhými čtyřmi počítači. Jejich počet však vzrůstal, v roce 1971 již měl celkem patnáct uzlů, v roce 1972 třicet sedm uzlů a v roce 1973 se k němu připojily také první zahraniční uzly ve Velké Británii a v Norsku. ARPANet se tak stále více stával zárodečnou sítí, na kterou se postupně „nabalovaly“ další, čímž vznikal celý konglomerát vzájemně propojených sítí. Později došlo k rozdělení ARPANetu na dvě části – ARPANet a MilNet (armádní síť), které byly schopny spolu komunikovat (Anderson, 1996).

Během osmdesátých let se objevovaly další a další sítě (Internet se rozšiřoval na akademické půdě a i firmy

začaly spojovat počítače v rámci svých kanceláří) a s tím také problém komunikace různých počítačů na různých platformách. Proto vznikl protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol – poprvé implementován v BSD UNIXech). Dnes již existuje celá rodina TCP/IP protokolů, je jich více než 100 a stále vznikají nové. Patří sem například protokoly HTTP (HyperText Transfer Protocol) a FTP (File Transfer Protocol). V roce 1986 vytvořila instituce NSF (National Science Foundation) svou síť NSFNet, která původně propojovala pět výpočetních středisek na univerzitách s velmi výkonnými počítači. V roce 1990 byla síť ARPANet zrušena a nahrazena právě sítí NSFNet. V roce 1991 nad ní byla vytvořena nová síť NREN (National Research and Education Network) (Anderson, 1996).

Komerční provoz na Internetu se datuje od roku 1992, kdy National Science Foundation, která do této doby spravovala páteřní síť Internetu, umožnila připojení i komerčním subjektům. Vznik dnešního Internetu je datován do roku 1993, kdy student univerzity v Illinois *Marc Andreessen* napsal program Mosaic. Tento program zjednodušil používání Internetu na ukazování a klikání na obrázky a podtržená slova, tzv. hypertextové odkazy. Hypertext vymyslel ve Švýcarsku o čtyři roky dříve – v roce 1989 britský fyzik *Tim Berners-Lee*, zaměstnanec laboratoře CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – Evropská organizace pro jaderný výzkum) jako způsob organizace vědeckých informací on-line. Texty, které obsahují odkazy na další dokumenty, které mohou být umístěny na jiném počítači, třeba na druhém konci světa, byly původně vyvinuty

pro vnitřní potřebu laboratoří, ale díky jednoduchému a intuitivnímu ovládní se tento způsob komunikace rozšířil i za brány CERN a dnes jej známe pod jménem World Wide Web (Anderson, 1996).

Internetová síť popřela tradiční způsoby výstavby sítí, je chaotická, decentralizovaná a neregulovaná. Neexistuje centrální počítač, ba co víc, není žádné centrum. Všechn obsah Internetu je v počítačích, kterým se říká servery, a ty jsou rozesety po celém světě. Internet je možné si představit jako pavoučí síť s mnoha různými cestami, kterými je možno se dostat z bodu A do bodu B. Data, jež odesíláme nebo stahujeme, jsou rozdělena do malinkých balíčků, které se k místu určení vydávají mnoha různými cestami tak, aby informace byla obtížně zachytitelná. Za tyto principy vděčí Internet svému vojenskému původu. Síť prý odolá rozsáhlé destrukci i nukleárnímu útoku. Pokud je jedna cesta vyřazena z provozu, balíček jednoduše cestuje v rámci té, která nebyla porušena. To ji dělá „virtuální“ sítí, která běhá po povrchu skutečné sítě telekomunikačních společností (Anderson, 1996).

1.2 Internet v číslech (trocha statistiky)

1.2.1 Situace ve světě

„Explozivní růst Internetu není jen výstřelkem nebo souhrou náhod, ale výsledkem rozpoutaného volného digitálního trhu. Žádné komunikační médium ani výrobek spotřební elektroniky nikdy nezažil takový růst, ani fax a ani PC. Při tomto tempu bude mít během dvou let cyberprostor více obyvatel než nejpočetnější národ.“

Ch. Anderson, 1996

Do roku 1983 se Internet skládal z méně než 500 hostitelských počítačů umístěných výhradně v amerických vojenských laboratořích a akademických odděleních pro počítačovou vědu. Do roku 1987 už síť obsahovala 28 tisíc hostitelských počítačů ve stovkách univerzit a výzkumných laboratořích. Nejpozději v říjnu roku 1992 byla překročena hranice jednoho milionu. Křivka nárůstu hostitelských počítačů má tvar exponenciální funkce. Od roku 1998 se meziroční nárůst pohybuje v desítkách milionů počítačů. Zatímco v červenci roku 1999 bylo toto číslo padesát šest milionů, o dva roky později, v červenci roku 2001, je tento údaj více než dvojnásobný. Poslední zveřejněný údaj je z června 2004, kdy počet připojených počítačů dosáhl 285 139 107 (Zakon) (viz příloha č. 1). Suler v roce 1998 uváděl, že více než polovina z nich, 55,5 %, se nachází na severoamerickém

kontinentě (tedy v USA a v Kanadě), druhou nejzasíťovanější oblastí je západní Evropa.

Agentura Nielsen/NetRatings se zaměřila na přístup na webové stránky v posledních třech měsících roku 2001. Ze svého domova se na Internet přihlásilo 498 milionů lidí, což ve srovnání s předešlým čtvrtletím znamenalo pětiprocentní nárůst. V návštěvnosti webových stránek drží prvenství Severní Amerika. Její podíl představuje 40 %. Následuje Evropa, Blízký východ a Afrika s 27 %, na třetím místě je Asie s 22 %. Jak se uvádí v článku a i pokud srovnáme údaje agentury s údaji Sulera (1998), největší nárůst uživatelů zaznamenala Asie (A1).

Dalším kritériem růstu Internetu, kromě počtu hostitelských počítačů, je počet webových stránek. V polovině roku 1993 to bylo pouhých 130 webových stránek. Tento počet se za čtyři roky znásobil desetitisíckrát. Anderson (1996) uvádí, že podle společnosti Sun Microsystems se počet webových stránek zdvojnásoboval každých 53 dnů. Kromě přechodného poklesu v letech 2002–2003 se jejich počet neustále zvyšuje. Údaj z prosince roku 2004 hovoří o 56 923 737 aktivních webových stránkách (Zakon).

1.2.2 Situace v České republice

V listopadu 1991 úspěšně proběhly ve výpočetním centru ČVUT první pokusy o připojení na Internet k uzlu v Linci. Formální připojení ČSFR k Internetu se slavnostně uskutečnilo 13. února 1992. Internet byl tedy do

stupný v Praze na ČVUT, ale po připojení volaly i ostatní vysoké školy z celé ČSFR. V prosinci 1991 schválilo české ministerstvo školství projekt předložený akademickou obcí a v červnu 1992 uvolnilo 20 milionů korun pro vybudování páteřní sítě spojující univerzitní města. Na slovenskou část projektu podobně přispělo slovenské ministerstvo školství. Po rozpadu ČSFR se FESNET rozdělil na CESNET (Czech Educational and Scientific Network) a slovenskou část SANET. V listopadu 1992 byly pevnou linkou propojeny Praha a Brno – dva hlavní uzly sítě CESNET – a koncem března 1993 bylo připojeno již 9 měst. I když CESNET byl vybudován jako akademická síť, v reakci na poptávku po připojení se zanedlouho stal i komerčním poskytovatelem. Dnes je jedním z mnoha, a i to dokládá obrovskou dynamiku rozvoje Internetu.

Výzkumná studie „*Struktura a využití českého Internetu v roce 2000*“, jejímž zadavatelem bylo Ministerstvo kultury ČR, se snažila zmapovat, jak vypadala situace osm let po prvním připojení. Vzorek představovalo 4687 návštěvníků třinácti českojazyčných www serverů a zjištění o populaci uživatelů Internetu byla následující: 77,8 % uživatelů českého Internetu byli muži a studenti tvořili jednu třetinu této populace. Více než polovina uživatelů byli lidé do 25 let a spolu s ostatními uživateli, mladšími 36 let, tvořili 80 % všech uživatelů. Populace uživatelů českého Internetu byla charakteristická vyšším vzděláním – vysokoškolsky vzdělaní lidé tvořili 26 % a středoškoláci 62 % (A2).

V roce 2002 přinesla společnost Markent informace, že Internet používá 34 % ze všech dotázaných mužů

a 28 % všech dotázaných žen (Peterka, 2002). Jestliže vycházíme z předpokladu, že počet žen a mužů je v naší republice přibližně vyrovnaný, dojdeme k závěru, že ženy tehdy tvořily 45 % všech uživatelů Internetu. To by od uvedených údajů z roku 2000 znamenalo nárůst o 23 %! Podle nejnovější studie Internet Monitor – Media Projekt z třetího čtvrtletí roku 2004 používá Internet 38,7 % českých mužů a 32 % českých žen, což znamená, že 54 % českých uživatelů jsou muži a 46 % ženy. Je nepochybné, že počet uživatelů a uživatelek Internetu má tendenci se vyrovnávat, a tak občas stále ještě prezentovaný názor, že Internet je mužským médiem, lze označit za mylný.

V České republice v současnosti používá Internet 37 % obyvatelstva (viz příloha č. 2). Z toho většina jej používá a má k dispozici v práci (60 % uživatelů), dále pak doma (23 %) a ve škole (29 %). Někteří samozřejmě na více místech současně (Peterka, 2002, 2004). Výsledky studie Internet Monitor – Media Projekt ukazují, že Internet stále více získává na oblibě zejména u dětí a adolescentů. Ve věkové kategorii od 12 do 15 let užívá Internet 67 % dětí, adolescentů ještě o 7 % více. Také v ostatních věkových kategoriích je patrný růst počtu uživatelů Internetu (viz přílohy č. 3, 4).

Při studiu těchto čísel musíme mít na paměti, že „měřit Internet, počítat jeho uživatele a sestavovat nejrozličnější statistiky, je věc značně ošemetná. Každé zkoumání je vždy zatíženo určitou chybou, zkreslením či alespoň nejasnou definicí toho, co se vlastně zkoumá... Relativně nejlépe jsou na tom taková měření či výzkumy, které se opakují se stejnou metodikou již několik

let, a mohou tak poměrně věrohodně vypovídat alespoň o trendech“ (cit. Peterka, 2002).

1.2.3 Trendy a budoucnost Internetu

„Jsem přesvědčen, že kolem roku 2005 budou Američané trávit více hodin na Internetu (ať už se tomu tou dobou bude říkat jakkoli) než sledováním televize.“

N. Negroponte, 1995

Růst Internetu, respektive zvyšování počtu jeho uživatelů se dá očekávat i nadále. Připojení na Internet najdeme už téměř na každém místě naší planety, dokonce i na nejvyšší hoře světa¹, himálajském Mt. Everestu. Je pravděpodobné, že nárůst nebude mít podobu pouze rozrůstání sítě, ale že se bude zvyšovat i její hustota.

¹ Na nejvyšší hoře světa Mount Everestu je internetová kavárna. V jednom ze základních táborů, které používají horolezci při svých výstupech, mohou nyní surfovat a posílat e-maily. Ve výšce 5300 metrů nad mořem spojuje síť sítí zapadlé místo v horách s celým vyspělým světem. Stále se rozšiřující technické možnosti a potřeba komunikovat přivádí výtopy moderní civilizace na místa, kde by je nikdo nečekal. V himálajském masívu, mezi Nepálem a Tibetem, mohou nyní surfovat nejen horolezci, ale i místní obyvatelé. Jak informuje server krone.at., připojují se k Internetu díky satelitnímu spojení i nepálské lékaři nebo školáci (A3).

Internet bude stále většímu počtu lidí sloužit nejenom jako zdroj informací a zábavy, ale v mnohem větší míře také jako prostředek vzdělávání, pracovní nástroj, poskytovatel nejrůznějších služeb a v neposlední řadě jako komunikační médium. Negroponte (2001) předpovídá, že demografie Internetu se bude více a více podobat demografii světa samého.

Podle Andersona (1996) má Internet takový vliv a nezvyklý růst proto, že spojuje platnost dvou zákonů technického světa – zákon Moorův a Metcalfův.² Svět nikdy předtím neviděl technologii, jako je tato. Podle Negroponteho (2001) skutečná hodnota sítě nespočívá ani tak v informacích jako v komunitě, která se kolem ní vytváří. Síť tak plně dosahuje svého potenciálu změnit společnost.

Hovoří se o informační superdálnici (*superhighway*), která nebude spojovat pouze počítačové sítě, ale všechny druhy komunikačních kanálů, od telefonů k mobilům a satelitům. Bude rychlá tam, kde Internet je pomalý, a to díky volnému pohybu nehmotných bitů, které se budou šířit po celé planetě rychlostí světla. Na Internetu už nyní můžete telefonovat, sledovat televizní programy, video,

² Moorův zákon (Gordon Moor, zakladatel Intelu): síla a kapacita počítačů se zdvojnásobuje každých 18 měsíců. Tento exponenciální růst vedl k digitální revoluci, která právě začala.

Metcalfův zákon (Bob Metcalf, objevitel ethernet standard technologie většinou používané v PC sítích): hodnota sítě, definována jako její užitečnost pro populaci, je přímo úměrná čtverci uživatelů. Jinými slovy, čím více lidí je na síti, tím je tato užitečnější.

poslouchat audio vysílání nebo sami vysílat, nakupovat, učit se a samozřejmě komunikovat. Každým dnem se možnosti Internetu rozšiřují.

V tomto virtuálním prostoru se již dokonce můžete i procházet. Jsou vytvářena prostředí, která jsou stále přesnějšími simulacemi situací z reálného světa. Jak přesné reprodukce lze v současnosti dosáhnout? K vytvoření zvuků a obrazů v 3D prostoru slouží sluchátka a speciální brýle. Pro každé oko mají jeden displej, ve kterém se promítají navzájem lehce odlišné obrázky toho, co byste viděli, kdybyste byli „tam“. Když pohybuje hlavou, obrázky se aktualizují tak rychle, že máte pocit, jako by to byl skutečně váš pohyb, co vyvolává změnu zobrazení.³ K vaší hlavě a končetinám se také dají připojit senzory, které budou přenášet pohyby vašeho těla do pohybů vašeho *avata*ra, virtuálního těla, které se pohybuje v rámci počítačem vytvořeného prostředí. Z pěti smyslových vjemů tedy zatím dokážeme „oklamat“ pouze dva – zrak a sluch. Čich, chuť a hmat nejsou ve virtuální realitě kompenzovány.

Možnosti aplikace těchto virtuálních simulací jsou široké – praktické, vzdělávací, rekreační i terapeutické.

³ Ve skutečnosti je tomu tak, že počítač sleduje vaše pohyby a podle toho zpětně dopočítává, co vám má promítat do brýlí. Dokonalost iluze pak závisí na rychlosti, jakou se obrázky překreslují, a samozřejmě také na kvalitě jejich zobrazení. Lidské vnímání pohybu a polohy je tak citlivé, že sebemenší zpoždění zcela ruší celý efekt. Počátky virtuální reality sahají do roku 1968, kdy byl Ivanem Sutherlandem vyroben první displej v brýlích.

Architekt tak může provádět své klienty novým domem, který je plně zařízen měsíce před tím, než jsou položeny jeho základy. Středoškoláci se v hodinách dějepisu mohou procházet rušnými ulicemi starověkého Říma. Dcera bydlící v Londýně si může zahrát tenis se svým otcem, žijícím v New Yorku, aniž by kterýkoliv z nich musel opustit dům. A psychoterapeut může doprovázet svého klienta na rodinnou sešlost, která se konala před měsícem (Anderson, 1996).

V současnosti předpokládáme, že počítače nikdy nebudou schopny vytvářet skutečné prostředí k životu, kde by se tyto aktivity daly dělat. Přibližné napodobeniny těchto reálných scén jsou ale k dispozici už teď a budou stále vylepšovány. Vzhledem k tomu, že prostředí je vytvořeno počítačem, nemusíme se omezovat na reálná místa a skutečné rozměry, ale prostřednictvím virtuální reality se můžeme klidně ponořit do krevního oběhu nebo rukama obejmout Mléčnou dráhu. Je jisté, že v budoucnu budou lidé číst nejen noviny, ale i knihy, obohacené multimediálními odkazy, on-line. „Inteligentní agenti“ budou působit jako osobní komorníci cestující Internetem v zájmu svého pána, budou bojovat s jinými agenty o vstupenky na divadelní představení anebo o rezervaci ve vyhlášené restauraci. Uživatelé budou komunikovat se zaměstnavatelem a jejich děti budou vyučovány on-line. Mnoho z toho je už dnes možné, brzy to bude i technicky jednoduché (Anderson, 1996).

Budou lidé v budoucnu dávat přednost sdílené iluzi cyberprostoru před realitou? Budou trávit hodiny a hodiny on-line? Anderson (1996) si myslí, že Internet nemusí svět změnit tak moc, jak cyber-utopisté předpoklá-

dají. Ve srovnání s bohatostí skutečného života i nejlepší virtuální prostory jsou jen „cartoons“ – animované pohádky. Co by však lidem mohlo učarovat, je rozsah, v jakém je na Internetu možno uspokojovat jednu z jejich nejdůležitějších potřeb – potřebu komunikovat. To zde lze v rozsahu, který nemá obdoby: globálně, otevřeně, s jednou osobou či s mnoha. Údaje v profilech některých uživatelů českého Xchatu toto tvrzení podporují. Za devatenáct měsíců, se zde (tedy pouze v chatových místnostech) dá strávit 300 060 minut, což je průměrně neuvěřitelných osm a půl hodiny denně! V tomto smyslu má Internet mnohem silnější vliv než počítač samotný. Anderson (1996) se snaží o racionální odhad a význam Internetu řadí před telefon a televizi, ale za tištěná periodika a motorové automobily.

Ve sci-fi filmech se už od šedesátých let objevuje tematika sexuálního zážitku, který je zprostředkováván počítačem. Můžeme předpokládat, že zdokonalování a zvyšování možností technického vybavení počítačů se bude odrážet i na cybersexu. Už dnes někteří uživatelé využívají webkamer, které umožňují přenos obrazu i zvuku. Získávají tak možnost sledovat svého cyber partnera v reálném čase.

Touha po virtuálním dosahování slastí povzbuzuje snahy některých jedinců o zprostředkování a přenos dotyků na dálku. Sní o době, kdy bude možno používat celotělové kombinézy, jejichž senzory budou na jedné straně pohyby zachycovat, pomocí vodičů dat přenášet a na druhé straně pak vytvářet dotykové vjemy, kterými se chtějí vzdálení spoluhráči, popř. hráč a fiktivní softwarový partner, navzájem stimulovat (Freyermuth, 1997).

1.3 Cyberprostor a jeho specifika

Neexistuje jedna vyčerpávající definice toho, co to cyberprostor vlastně je. A protože to dosud není všeobecně známý pojem (na světě je a ještě dlouho bude více lidí, kteří se s ním nikdy nesečkali než těch, kteří jej už někdy zaslechli), je třeba jej blíže vysvětlit. Cyberprostor je virtuální (tedy ne skutečný) prostor, který se nám otevírá prostřednictvím počítačů a počítačových sítí. V souvislosti s počítačovými sítěmi – Internetem hovoříme také o on-line prostředí.

Cyberprostor bývá v mnoha směrech chápán jako psychologický „prostor“, neboť uživatelé mohou pociťovat (při zapínání PC, otvírání programů, přihlašování se do on-line služby či při psaní e-mailu), že vstupují na „místa“, do „prostoru“, které jsou naplněny významy. Prohlížení webových stránek ve vás může vyvolat pocit, že někam „jdete“ nebo „cestujete“. Při popisu on-line prostředí se používají prostorové metafory jako např. „svět“ nebo „mítnost“ (Suler, 1998). V následujících kapitolách si cyberprostor a jeho specifika probereme podrobněji.

1.3.1 Jazyk

Hlavním jazykem Internetu je angličtina, což je pochopitelné. Počátky Internetu a jeho expanze jsou v USA. V roce 1998 měla Severní Amerika stále dvakrát více uživatelů než celý zbytek světa dohromady. Mnoho z obsahu Internetu je ale i úzkého lokálního zaměření – webové stránky v národních jazycích.

Ve všech jazycích (v angličtině nejvíce) se vyvinula forma vnitřního internetového jazyka. Naprostému laikovi se internetový dialekt může zdát plný mystických zkratek. Některé z těchto akronymů se vztahují k technologiím a službám (AOL, ICQ, ftp), jiné uživatelům šetří čas (mmt = moment) (viz příloha č. 5). Jak píše Wallace (1998), všechno, co může být zkráceno, zkráceno bude. Na českém chatu je také časté nahrazování skupiny hlásek „ks“ písmenem „x“ např. ve spojení „jaxe máš?“.

Lingvisté zjistili, že používání jazyka v konkrétních sociálních kontextech je výrazně ovlivněno sociálními normami, konvencí a také médii, které komunikaci zprostředkovává (Wallace, 1998). Internet toto tvrzení dokládá. Vybíral (2000) uvádí, že jazyk je v elektronické komunikaci poznamenán po stránce syntaktické, sémantické, kompoziční i stylové. Příčiny spatřuje ve snaze o časovou úsporu, zrychlení výměny informací a komunikační utilitárnost (osvojení společně sdíleného jazyka s často omezenou a nekultivovanou slovní zásobou). Komunikační odezva probíhá často bez rozmyšlení a bez následné korekce.

Dalším specifikem internetového vyjadřování jsou takzvané emotikony (hovorově smajlíci, z anglického „smile“ – úsměv), které se snaží kompenzovat omezení neverbálních projevů v textové komunikaci. K jejich vytváření se používají písmena a znaky, které mají různým skládáním vyjadřovat výraz obličejů :-). Uživatelé chatu mají možnost vybírat podle potřeby z množství předem připravených obrázků. Jak už uvádí Šmahel (2000), který se podrobně věnuje důvodům, proč ně-

kteří lidé emotikony používají zatímco jiní ne, na Internetu jsou seznamy stovek emotikon s různými významy, ale neexistuje obecný konsenzus v jejich užívání. Proto je jak používání, tak interpretace emotikon velice individuální záležitostí. Používání emotikon předpokládá zaměřit se na sebe a na své emoce (popř. mimiku). Například počtem závorek můžete rozlišit pousmání od úsměvu od ucha k uchu, nikdy vám ale nebudou stačit závorky k tomu, abyste zprostředkovali velmi milý úsměv :-).

1.3.2 Některé psychologické aspekty

Cyberprostor má jako každé prostředí své psychologické rysy. To, jak se v něm člověk chová, samozřejmě záleží na interakci těchto rysů s osobnostními charakteristikami každého jedince. Suler (1998) píše o následujících aspektech cyberprostoru.

Omezená percepce (*Reduced Sensation*)

Při komunikaci v cyberprostoru je pro většinu uživatelů vnímání druhých osob omezeno pouze na psaný text, popřípadě obrázky. Mikrofony a kamery, které umožňují přenos zvuku a obrazu, začínají používat ve stále větší míře i běžní uživatelé, není to tedy už jen záležitost firemních videokonferencí. Většina uživatelů je ale k dispozici nemá. Ani za použití těchto médií však zážitkem z druhé osoby není dokonalý a srovnatelný se zážitkem v reálném světě. Žádné technické zařízení zatím nedokáže přenášet vůně, doteky či chutě.

Vše založeno na textu (*Texting*)

U uživatelů, kteří nepoužívají mikrofony a kamery, je psaní a čtení jediným způsobem, jak vést komunikaci a založit vztah. Text zde také představuje nový způsob prezentace vlastní identity. Je to postup, který je prakticky neověřitelný, nepoužíváme-li současně kameru či nedojde-li k osobnímu setkání. To, jak se jedinec prezentuje, může odpovídat skutečnosti, ale také nemusí. Může používat jednu identitu, která je totožná s tou v životě, nebo může používat více různých identit a podle potřeby je měnit. Kdybychom šli do extrému, tak by se dalo říct, že „internetový“ vztah mezi lidmi jsou jen dokumenty.

Flexibilita identit (*Identity Flexibility*)

To, že člověk není druhými viděn, mu poskytuje ne-
zvyklé množství anonymity. Tato anonymita pak dává
člověku obrovský prostor pro prezentaci jeho názorů
i své identity jako celku. Umožňuje upřímně a otevře-
ně diskutovat taková témata, která by jinak v reálném
světě byla tabu. Mnohem snazší je zde také tzv. acting
out (vybití se), vyskytne-li se nepříjemná potřeba či
emoce. O anonymitě budeme pojednávat podrobněji
dále.

Změněné a snové stavy (*Altered Perceptions*)

Při chatování či čtení e-mailů mají někteří lidé až surrea-
listické zážitky. V cyberprostoru mohou procházet zdmi,
vytvářet předměty z ničeho. Často dokonce zažívají spo-
jení mysli s člověkem, s nímž komunikují. To všechno
jsou stavy vědomí, ne nepodobné snům, které jsou vel-

mi příjemné a zvyšují atraktivitu cyberprostoru. Zde by mohl být jeden z klíčů pro vysvětlování závislosti na Internetu a cyberprostoru.

Rovnost statusu (*Equalized Status*)

Všichni lidé mají na Internetu stejnou příležitost, a to nezávisle na rase, pohlaví, vzdělání, náboženství atd. Říká se tomu také „*Net Democracy*“ neboli internetová demokracie. To, co určuje vliv, je schopnost komunikovat, vytrvalost, kvalita idejí, popřípadě technická vybavenost jednotlivce.

Transcendentální prostor (*Transcendent Space*)

Velice podstatným aspektem Internetu je skutečnost, že hranice států i jejich geografická poloha je pro uživatele Internetu nepodstatná. Prakticky odkudkoliv se můžete připojit a komunikovat s lidmi, kteří jsou na opačném konci světa. Podstatné je to zejména pro lidi se specifickými zájmy či potřebami. V jejich okolí často není snadné najít někoho, kdo by s nimi sdílel tyto odlišnosti. V cyberprostoru se s někým takovým mohou lehce seznámit. Pro podpůrné skupiny pomáhající lidem s jejich problémy je tento aspekt Internetu velice užitečný.

Časová flexibilita (*Temporal Flexibility*)

Subjektivní vnímání času přímo souvisí s mírou změny ve světě, ve kterém se pohybujeme. Zdá se nám, že čas letí, pokud jsme v prostředí bohatém na změny, a naopak čas vnímáme jako nekonečný, pokud se nudíme ve statickém nebo jen pozvolna se měnícím prostředí.

Prostředí Internetu se mění rapidně – čas je tam jaksí zhuštěn. Ve vztahu navázaném prostřednictvím Internetu je vše urychleno – co v reálu trvá týdny, to se zde může odehrát během dnů či dokonce hodin. Prostředí chatových skupin se mění neskutečně rychle.

V souvislosti s on-line komunikací používáme přívlasky synchronní a asynchronní. Asynchronní komunikace je taková, která se neodehrává v jednom čase, ale existuje mezi ní časová prodleva. Typickým příkladem takové komunikace je e-mail. Odpověď od vašeho protějšku vám může výjimečně přijít za několik minut, obvykle ale za několik dnů či týdnů. Čas, v němž komunikace probíhá, se nám tu natahuje.

Za synchronní, tedy bezprostřední komunikaci, považujeme na Internetu například chat. Ale i zde má člověk k dispozici sekundy či minuty na to, aby zareagoval. V každém případě jde o signifikantně delší časové prodlevy než při komunikaci tváří v tvář. Takováto komunikace pak účastníkům poskytuje pohodlný čas na promyšlení odpovědi (možná proto mnoho lidí hodnotí své vystupování na Internetu jako pohotovější). Takže i když čas na Internetu běží rychleji, komunikující mají více prostoru pro reflexi než v reálném světě.

Sociální mnohočetnost (*Social Multiplicity*)

V souvislosti s tím, že Internet užívají miliony lidí, je možné navázat kontakt se stovkami, možná tisíciem z nich. V jednom okamžiku můžete komunikovat s několika lidmi najednou, aniž by o tom navzájem věděli. A jak už jsme v souvislosti s transcendencí Internetu řekli, člověk si může vybrat, s kým si bude povídat a nava-

zovat vztah, například podle sdílených zájmů. Při výběru fungují kromě vědomých také nevědomé motivy, což nás často vede k určitému typu lidí, kteří osloví naše skryté emoce a potřeby. Tento skrytý nevědomý mechanismus pak způsobuje, že: „Kamkoliv v cyberprostoru jdu, táhne mě to ke stejnému typu lidí!“, a kdybychom to posunuli ještě o krůček dál: „Kamkoliv jdu, nacházím ... SEBE!“, jak píše Suler (1998).

Možnost záznamu (*Recordability*)

Velmi zajímavým aspektem Internetu je to, že vše, co bylo řečeno, resp. napsáno, je možné trvale zaznamenávat. Můžeme tak zpětně zjistit, co přesně bylo řečeno, komu a kdy. V případě potřeby máme možnost se vrátit ke kterékoliv části konverzace. Jejím znovu přečtením ji můžeme znova zažít či přehodnotit podle aktuálního stavu mysli. Je pravděpodobné, že naše emocionální reakce na tentýž text bude v různém čase odlišná.

Narušení přenosu (*Media Disruption*)

Neustále narůstá závislost lidí na technologiích. Máme potřebu je kontrolovat a ovládat. V případě, že nefungují tak, jak si přejeme, se dokonce může objevit i frustrace. Člověk může projikovat své starosti a úzkosti do přístroje, který nedává odpověď. Může se také stát, že se vysílaná či očekávaná zpráva nebo data ztratí. Buď jsou špatně odeslány, nebo se na přenosové cestě vyskytne porucha a my jako odesílatelé nebo příjemci o tom nedostaneme žádnou zprávu. To samozřejmě může velmi vážně ohrozit komunikaci. Suler tuto zkušenost nazývá „zážitek černé díry“.

1.3.3 Internet jako prostředí bez zábran (disinhibice při komunikaci)

Internet je díky výše uvedeným aspektům prostředím velice specifickým. Významným pojmem se při popisu internetového prostředí stává pojem **disinhibice**. Je známo, že na Internetu lidé dělají a říkají věci, které by obvykle v reálu neříkali či nedělali. To je komunikační disinhibice a objevuje se všude tam, kde se na Internetu komunikuje, tedy na chatu, v MUDech⁴ i e-mailech. Vybíral (2002), který se u nás tímto konceptem podrobně zabývá, ji popisuje jako „ztrátu nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu, v krajních podobách může jít o obcházení tabu a zákazů, tedy o jistou odvá-

⁴ MUD (Multi User Dungeon – víceuživatelská jeskyně) je online verzi počítačové hry Dungeons and Dragons, hry s výrazně kompetitivními, agresivními rysy. Existuje více druhů MUDů, některé jsou orientovány na boj, jiné na plnění úkolů či pouhé setkávání se s lidmi (tzv. MOO – Object Oriented, na objekty orientovaný MUD). MUD je druh programu vytvořený tak, aby uživatelům dával živý dojem z pohybu psychickým prostorem, který je ve skutečnosti tvořen jen psanými slovy. Když se uživatel připojí do MUDu, program mu okamžitě ukáže krátký text – popis jedné z místností této fiktivní pevnosti. Dozví se tak nejen stálé rysy místnosti, ale o všem, co se tam aktuálně nachází – včetně věcí (nářadí, hraček, zbraní) a dalších uživatelů (každý z nich je reprezentován postavou, kterou také sám kontroluje). Pokud chce uživatel místnost opustit či zahájit rozhovor s přítomnými, použije k tomu speciálních textových příkazů.

zanost či nevázanost na normy...“ Nezapomíná ani na pozitivní konotaci pojmu – otevřenost, uvolněnost, smělost. S pojmem se setkáte také ve většině prací věnujících se elektronické komunikaci.

Na Internetu se v různých prostředích cítíme více či méně anonymní, a to výrazně ovlivňuje způsob, jakým jednáme. Wallace (1998) si myslí, že ke snížení normálních sociálních zábran v chování (k disinhibici) vede různý stupeň anonymity, kterou Internet poskytuje.

Vybíral vychází z konceptu Johna Sulera (1998), který dále rozpracovává. Suler uvádí šest faktorů, které se na disinhibici při on-line komunikaci podílejí:

- anonymita (druhý neví, kdo jsem, já tedy mohu skrýt svou identitu);
- neviditelnost (druhý nemůže vidět, jak vypadám, jak se tvářím);
- asynchronicita komunikace (reakci si mohu promyslet, protože ji mohu odložit; není nutné reagovat ihned);
- solipsistické introjekce (vše je v podstatě v mé hlavě, vytvářím si fantazie o tom, jak druhý vypadá, jak zní jeho hlas, takže si vytvářím fantazijní, nereálný svět);
- neutralizace statusu (stává se vedlejším a nepodstatným, jaké postavení v reálném světě má on-line komunikující);
- a konečně další účinky samotné interakce.

U někoho mohou disinhibici vytvářet jeden či dva faktory, ale ve většině případů jsou všechny tyto faktory ve vzájemné interakci, navzájem se podporují a vytvářejí tak komplexnější, rozšířenější efekt.

Suler rozlišuje pozitivní, příznivou disinhibici (*benign disinhibition*) a disinhibici škodlivou (*toxic disinhibition*), kam spadají hrubý jazyk, drsná kritika, vztek, nenávisť či dokonce výhrůžky, ale také navštěvování míst na Internetu, kde je k dispozici pornografie a násilí.

V souvislosti se škodlivou disinhibicí popisuje Suler stav **disociace**⁵ u uživatelů, kteří jsou po vystřízlivění z cyberprostoru přesvědčeni, že to nebyli oni, kdo slovně útočil na ostatní v chatové místnosti, že to nebyli oni, kdo si prohlížel dětskou pornografii: „Toto chování, to nejsem já.“ Stává se také, že osoby pak nepocítují zodpovědnost za své chování a odraťují si svých hostilných pocitů na Internetu.

Za příznivý projev disinhibice je považována větší otevřenost a upřímnost jednotlivců při on-line komunikaci. Mnohé výzkumy (in Joinson 1998) potvrdily, že otevírání se druhým (*self disclosure*) probíhá na Internetu mnohem rychleji než ve vztazích v reálném životě. Komunikace on-line probíhá uvolněněji, osobní a intim-

⁵ Disociace je původně (a nutno dodat, že kromě dalších významů) „termín P. Janeta (1889) pro rozštěp osobnosti nebo rozpad, např. duševní činnosti při schizofrenii; postižený má jednu nebo více různých osobností, ty se projevují nejen rozdílnou psychikou, jako je rychlá nebo pomalá mluva (...), ale i tělesnými dispozicemi: mění se tepová frekvence, rychlost pohybů apod.; střídáním osobností je narušena kontinuita vědomí, objevují se výpadky paměti, zmatenost, ztráta orientace (...); nebezpečná situace nastává, když tyto podosobnosti začnou soupeřit nebo se nenávidět.“ (cit. Vybíral, 2002)

Toto je pouze náhled elektronické knihy.
Zakoupení její plné verze je možné v
elektronickém obchodě společnosti
eReading.