

Geek – jako jedna z forem sociálního chování

Zuzana Sedmerová

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií


INSTITUT
MEZIOBOROVÝCH STUDIÍ BRNO

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Institut mezioborových studií Brno

akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zuzana SEDMEROVÁ**

Osobní číslo: **H118270**

Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Sociální pedagogika**

Téma práce: **Geek-jako jedna z forem sociálního chování**

Zásady pro vypracování:

Zadané a zvolené téma bude vypracováno podle pokynů obsažených v materiálech IMS. Metodika psaní odborného textu a výzkumu v sociálních vědách (IMS 2009). Případně bude využito dalších materiálů, z nichž některé jsou obsaženy v literatuře připojené k tomuto studijnímu textu. Zejména bude dbáno na dodržování zásad publikační etiky a pravidel společenskovedního výzkumu. Průběžné výsledky práce budou pravidelně konzultovány s vedoucím bakalářské práce.

S vědomím těchto zásad a pravidel a po konzultaci s vedoucím bude práce zaměřena na:

- obrazy "geeka" v současné populární kultuře,
- vymezení určitého sociálního typu "geek",
- charakteristiku tzv. "geek culture",
- fungování "geeků" v základních sociálních rolích.

Součástí práce bude vlastní empirický výzkum o sociálních rolích.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

Adams, T., L., Smith, S., A. *Electronic Tribes*. Austin: University of Texas Press, 2008.

Bauman, Z. *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1995.

Bowman, S., L. *The Functions of Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Company Inc. Publishers, 2010.

Ensslin, A., Muse, E. *Greating Second Lives*. New York: Taylor & Francis e-Library, 2011.

Kubátová, H. *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2010.

Segal, H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011.

Simmel, G. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006.

Strauss, A., Corbinová, J. *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999.

Další zdroje budou obsaženy v Projektu bakalářské práce a průběžně doplňovány během práce na tomto textu.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Michal Vavřík

Katedra společenských věd

Datum zadání bakalářské práce:

16. března 2012


Termín odevzdání bakalářské práce:

30. dubna 2013

V Brně dne 16. března 2012


prof. PhDr. Pavel Mühlpachr, Ph.D.
vedoucí ústavu




doc. PhDr. Eduard Radvan, CSc.
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Zuzana Sedmerová
Jméno, příjmení studenta



Podpis

V Brně 22. 10. 2013

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu, k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Přestože žijeme v době geeků, současné společenskovední obory ví o tomto pozoruhodném jevu velmi málo. Bakalářská práce poukazuje na nejednotnost v pochopení, o koho se vlastně jedná. Z původního názvu pro pouťového kejklíře a famózního artistu se vyvinulo označení pro fyzicky nepřitažlivé, neupravené, s hygienou soupeřící intelektuální hvězdy, které si s moderními technologiemi rozumí více než s lidmi. Autorka se, prostřednictvím kvalitativního přístupu, pokusila o prozkoumání fenoménu „Geek“ s cílem nalézt a poskytnout informace, které by mohly současnou sociální pedagogiku zajímat.

Klíčová slova:

Geek, společnost, skupina, prostředí, kultura, subkultura

ABSTRACT

Although we are living in the age of geeks, social sciences' knowledge about this remarkable phenomenon is very weak. The bachelor's thesis points out the disunity in understanding who geeks are. The original name designating a juggler or an excellent acrobat has evolved into a designation for physically unattractive, untidy intellectual stars, who fight with hygiene but who get on well with modern technologies better than with people. The author acquaints the readers with a modern phenomenon called "Geek" and she tries - with respect to special pedagogy - to discover specific aspects of his/her behaviour. The field research was running at "Hackerspace Labs", natural environment for computer and technology enthusiasts.

Keywords:

Geek, society, group, environment, culture, sub-culture

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. Michalovi Vavříkovi, Ph.D. za cenné rady, připomínky a pomoc.

Můj dík patří také všem mým blízkým za pochopení a trpělivost.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 TEORETICKÝ RÁMEC K TÉMATU „GEEK“ A RECEPCE EXISTUJÍCÍ LITERATURY	11
II. PRAKTICKÁ ČÁST	14
2 EMPIRICKÝ VÝZKUM	15
2.1 TECHNIKY KVALITATIVNÍHO VÝZKUMU	16
3 KONCEPTUALIZACE FENOMÉNU GEEK	20
3.1 KYBERPROSTOR – ŽIVOTNÍ PROSTŘEDÍ GEEKŮ	24
3.2 „HACKERSPACE LAB“ – PROSTŘEDÍ VOLNÉHO ČASU.....	29
4 „GEEK CULTURE“ A POPULÁRNÍ KULTURA	32
4.1 „GEEK CULTURE“ JAKO FORMA NÁBOŽENSTVÍ	34
4.2 HRA JAKO PODOBA KULTURNÍHO RITUÁLU „NOVÝCH DOSPĚLÝCH“	36
4.3 GEEKOVÉ V PRODUKTECH POPULÁRNÍ KULTURY	40
4.4 OUTSIDER NEBO ELITA NÁRODA.....	45
ZÁVĚR	50
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	52
DALŠÍ ZDROJE	55
SEZNAM PŘÍLOH	56

ÚVOD

„Geek“ – pojem užívaný původně pro pouťového kejklíře a cirkusového artistu, ohromujícího obecnostu neuvěřitelnými výkony – je dnes často spojován s jedinci, kteří si rozumí s moderními technologiemi lépe než s lidmi.

Pro svět, ve kterém žijeme, je charakteristický dynamický rozvoj digitálních technologií a od konce 70. let začínají být počítače dostupné všem, bez ohledu na jejich odborné zaměření. V důsledku toho dochází k mohutnému rozrůstání kyberprostoru, především z anonymní účastníky, kteří se neustále snaží vylepšovat programové nástroje komunikace.¹ Díky mezinárodnímu hnutí mladých lidí², kteří byli ochotni společně experimentovat s odlišnými komunikačními formami, se tak podle Lévyho otevírá nový prostor a je jen na nás, jak jej využijeme.

Nadšení pro digitální technologie a vědu spojuje určitým způsobem zaměřené jedince (především z řad současné mládeže) do konzistentního celku, který se může vyznačovat specifickým chováním, hodnotami, symboly, vizuálním a fyzickým vzhledem nebo způsobem trávení volného času. Tyto „jinakosti“ mohou zapříčinit odlišení se od většiny a vytvoření dílčí skupiny s vlastní kulturou.

V závislosti na životních podmínkách se v období rozvoje digitálních technologií formuje kyberkultura. Ve svých počátcích se podle Macka jednalo o roztržštěnou skupinu hackerských³ subkultur, vytvářejících se kolem elitních skupin programátorů a softwarových vývojářů, jejichž společným zájmem byl vztah k výpočetní technice. Macek se domnívá, že kyberkultura přestává mít subkulturní charakter a integruje do hlavního kulturního proudu.⁴

V důsledku nastupujícího „nového období“ dochází ke změnám ve společnosti a vznikají nové problémy, a jak uvádí Hroncová, dnešní sociální pedagogika nachází možnosti právě

¹ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5.

² Sociální hnutí „Computers for the People“ z Kalifornie, které se snažilo, aby výpočetní technika nesloužila pouze počítačovým odborníkům, ale byla zpřístupněna také jednotlivcům (LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, s. 111. ISBN 80-246-0109-5).

³ Hroncová vysvětluje pojem „hacking“, který původně znamenal prosekávání si cesty v džungli nebo ze zamotané sítě, jako pronikání do počítačové sítě. Podle Hroncové je podstatou subkultury hackerů infiltrace cizích počítačových dat a časté surfování po internetu. Za běžnou součást života hackerů označuje Hroncová nezákonné činnosti a rizika (HRONCOVÁ, Jolana. *Sociální patologie*. Vyd. 1. Pedagogická fakulta UMB v Banské Bystrici, 2004. ISBN 80-8055-926-0).

⁴ MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupný z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

v jejich řešení.⁵ Jejím úkolem, jako multidisciplinárního oboru, je vytváření souladu mezi společnostmi a jedincem, případně sociálními skupinami.⁶ To je důvod, proč by se fenoménem „Geek“ měli zabývat také sociální pedagogové.

Podle Procházky nahlíží například Wroczynsky, Baláž nebo Přádka na sociální pedagogiku jako na disciplínu, zabývající se vztahem prostředí a výchovy.⁷ Digitalizace našeho života a převratný rozvoj informačních systémů utvrzují rovněž Krause a Poláčkovou v aktuálnosti tohoto pohledu a dodávají, že tyto procesy mají velký vliv také na současnou výchovu, která je těžištěm socializace⁸. Internet vytvořil nové sociální prostředí, které Kraus s Poláčkovou považují za nutné nejen akceptovat, ale především mu porozumět v souvislosti se zatížením jednotlivých sociálních skupin.⁹ Z toho vyplývá, že pokud chtějí sociální pedagogové reagovat na změny ve společnosti, je nutné tyto nové životní situace registrovat a rozumět jim.

Bakalářská práce, která využívá kvalitativní výzkumné metody zakotvené teorie, si klade za cíl prozkoumat oblast jevu „Geek“ a informovat o tom, co by mohlo být pro sociální pedagogiku, v souvislosti s ním, podstatné.¹⁰ Práce informuje čtenáře o průběhu sociologického výzkumu, jehož cílem bylo pomocí kvalitativních postupů: a) objevit charakteristické rysy chování skutečných počítačových a technických nadšenců v jejich přirozeném prostředí, b) vymežit sociální typ počítačového a technického nadšence – označovaného jako „Geek“ – prostřednictvím nalezení shodných znaků s geeky, které produkuje populární kultura. Bakalářská práce si rovněž všímá fungování geeků v základních sociálních rolích a jejich umístění na trhu práce.

Pro ilustraci je proložen vlastní text bakalářské práce citacemi počítačových a technických nadšenců z „masa a krve“ a citacemi, které byly získány z písemných i nepísemných artefaktů „geek culture“. Tyto citace jsou pro rozlišení psány *kurzívou*, vymezeny uvozovkami a odlišným formátováním odstavců než zbytek textu.

⁵ HRONCOVÁ, Jolana. *Sociální patológia*. Vyd. 1. Pedagogická fakulta UMB v Banskej Bystrici, 2004. ISBN 80-8055-926-0.

⁶ KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk - prostředí - výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-7315-004-2.

⁷ PROCHÁZKA, Miroslav. *Sociální pedagogika*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, s. 62. ISBN 978-80-247-3470-5.

⁸ KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ, ref. 6.

⁹ KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ, ref. 6.

¹⁰ STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999. ISBN 80-85834-60-X.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 TEORETICKÝ RÁMEC K TÉMATU „GEEK“ A RECEPCE EXISTUJÍCÍ LITERATURY

Teoretickou citlivost, která je podle Strausse a Corbinové schopností rozpoznat důležitá fakta a dát jim smysl, nelze získat bez poznatků a myšlenek, obsažených v teoretických a výzkumných dílech relevantních autorů.¹¹ Přestože je pro naši současnost charakteristický nárůst problémů, které vznikají v důsledku masového využívání informačních technologií, literatura vztahující se k této problematice se hledá velmi těžko. V průběhu výzkumu jsem se opírala o texty teoretiků a odborníků z oblasti sociální pedagogiky, sociologie, kulturní a sociální antropologie, které jsem využila pro vytvoření teoretického rámce bakalářské práce. V empirické části jsem, mimo analýz rozhovorů a pozorování respondentů, pracovala s písemnými i nepísemnými artefakty „geek culture“.

Základní terminologii, použitou v bakalářské práci, jsem převzala z knihy Blahoslava Krause *Základy sociální pedagogiky*. Publikace poskytuje komplexní obraz sociální pedagogiky, její historie i současnosti, nabízí však čtenáři pouze základní poznatky z oboru. Snahou o jistý posun v otázkách české sociálně pedagogické problematiky je publikace *Člověk – prostředí – výchova* dvojice autorů Blahoslava Krause a Věry Poláčkové. Kniha mi poskytla orientaci v problematice sociálně–pedagogického dění, které autoři chápou jako výchovnou pomoc pro usnadnění zvládnání života.

Jak uvádí Kraus, sociální pedagogika je oborem transdisciplinárním s výrazně integrujícím charakterem. Pro stanovování efektivních strategií v oblasti výchovy a vzdělávání je, mimo jiných vědeckých oborů, nutné poznání o fungování společnosti, které poskytuje sociologie.¹² Nezbytný vhled do problematiky soudobé sociologie mi poskytla interaktivní učebnice *Základy sociologie*, která je shrnutím celoživotních zkušeností vědce a pedagoga Miloslava Petruska. Základní sociologické termíny a pojmy, které se objevují v životě lidské společnosti, jsem vyhledávala v *Sociologickém slovníku* Jana Jandourka.

Za velmi důležitý zdroj informací považuji knihu *Základy kvalitativního výzkumu*, která mi byla jako nezkušené výzkumnici vodítkem v průběhu celého výzkumného procesu. Autorský tandem Strauss – Corbinová zde velmi srozumitelně a názorně vysvětlují

¹¹ STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999, 228 s. ISBN 80-85834-60-X.

¹² KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 52 – 53. ISBN 978-80-7367-383-3.

podstatu kvalitativního výzkumu, který využívá postupy zakotvené teorie, kdy jsou sběr dat a jejich analýza úzce propojeny a navzájem se determinují.

„Geek“ je fenoménem dnešní doby – éry, kdy nás dohání virtuální svět, vytvořený moderními technologickými prostředky. Díky jeho vazbě na digitální technologie a s nimi související kyberprostor, jsem se při shromažďování podkladů pro vytvoření teoretického rámce vydala také tímto směrem. S historií vzniku kyberkultury jsem se seznámila ve zprávě, kterou pro Radu Evropy vypracoval Pierre Lévy.¹³ Lévy popisuje počátky používání počítačů širokými masami, jejich využívání jako prostředku pro komunikaci v rámci vznikající kyberkultury. Významným zdrojem dat této bakalářské práce jsou odborné články, zaměřené na reflexi kyberkultury ve vztahu k lidské tělesnosti a současnému světu, které jsem vyhledávala na webové stránce online časopisu *Revue pro média*¹⁴. Stejnomený online časopis mi poskytl i odborné texty, které se zabývají problematikou soudobé populární kultury.

Rolovými hrami, které patří do světa geeků a jejich sociálními funkcemi se zabývá v knize *The Functions of Role-Playing Games*¹⁵: *how participants create community, solve problems and explore identity* Sarah Lynne Bowman. Autorka poukazuje na rituální úroveň „erpégéček“¹⁶ prostřednictvím společného sdílení emocí a příběhů, které nemají předem stanovené scénáře, ale spoléhají na systém skupinové symboliky a psychické transformace.

Další z hrstky publikací, které se jevu „Geek“ dotýkají, je *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*. Jde o rozmanitou sbírku esejí a studií o komunitách, vytvářejících se ve virtuálním prostředí kyberprostoru. Záměrem této publikace je orientovat čtenáře v problematice online komunikace a jejího zneužívání. Autoři seznamují s výsledky výzkumu některých současných internetových subkultur, mezi nimiž nalezneme také silnou skupinu hráčů počítačových RPG. Jejich výzkum poskytuje odpovědi na některé naléhavé otázky, týkající se skutečných sociálních důsledků členství v „e-kmenech“.

¹³ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000. ISBN 80-246-0109-5.

¹⁴ Dostupný z WWW <http://rpm.fss.muni.cz/index.htm>.

¹⁵ Do českého jazyka se obvykle překládá jako „rolové hry“, častěji „hry na hrdiny“. V textu bude dále užita zkratka RPG, která je v této podobě obecně používána a známa.

¹⁶ V hovorovém jazyce označení pro Role-Playing Games, tj. „rolové hry“.

Na prvním místě mezi písemnými artefakty „geek culture“, které se staly zdrojem dat v empirické části bakalářské práce, byla kniha *Geek Wisdom*. Tato publikace obsahuje „geekovi moudrosti“, které jsou podle jejího autora ukryté v produktech populární kultury i vysokém umění. Editorem knihy je Stephen H. Segal, redaktor nejstaršího časopisu *Weird Tales*¹⁷, zabývající se žánry „fantazy“, „sci-fi“ a „horor“. Segal, který sám sebe považuje za „geeka“, opatřil tento ojedinělý artefakt podtitulkem: *Tajné učení o „nerd“ kultuře*. Jednotlivé kapitoly nesou názvy v podobě citátů, především filmových postav a autoři v nich nacházejí znaky „geekovství“.

Dalším geekem, jehož písemný artefakt – knihu *Geek Dad* jsem do empirické části bakalářské práce zařadila, je Ken Denmead. Kniha informuje čtenáře o procesu propojení „geekovství“ s „tátovstvím“, jako jednou z významných sociálních rolí. Ken Denmead, otec pěti dětí, v roce 2007 spustil blog¹⁸ GeekDad (wired.com/geekdad), jehož cílem bylo vyhledávání a sdílení tvůrčí zábavy pro všechny věkové kategorie. Dnes má tento blog přes dvacet příspěvovatelů a měsíčně jej navštěvuje kolem milionu čtenářů.¹⁹ Pro české táty digitálního věku, vyšla tato kniha pod názvem *Táta geek*.²⁰ Publikace obsahuje tři desítky návodů na to, jak kvalitně trávit čas s dětmi. Pro empirickou část této práce byla přínosná, kromě již výše zmíněného úvodu, kapitola *Rodičovská výchova formou hry na hrdiny*. Zdrojem pro výzkum byl překlad Davida Krásenského.

S ohledem na výzkumné téma, jsem mezi prameny zahrнула také weby „hackerspace“ komunit Brmlab hackerspace Praque (brmlab.cz), Base48 hackerspace (base48.cz) a Hackerspaces (hackerspaces.org), které mi poskytly řadu důležitých informací a především kontaktů, které jsem využila k oslovení respondentů.

Uvědomuji si, že výčet literatury v této bakalářské práci není možné považovat za kompletní. Přestože se fenomén „Geek“ zjevuje ve všech sférách lidské činnosti, tato práce se zaměřuje na výzkum subkultury „počítačových a technických nadšenců“ a zdroje, poskytující informace související s prostředím digitálních technologií.

¹⁷ Americký časopis, který vychází od roku 1923, založil v Chicagu J. C. Henneberger. V současnosti je hlavním cílem časopisu vyhledávání nových, nejtalentovanějších spisovatelů, umělců a tvůrců neuvěřitelných příběhů a vizí. (Dostupné z WWW <http://weirdtalesmagazine.com> [cit. 9. 9. 2013, 11:38])

¹⁸ Jedná se o formu internetového zápisníku, kam autor umísťuje své příspěvky. Většina blogů je vytvářena za účelem sdílení názorů, šířených prostřednictvím internetu. (Blog. Dostupné z WWW <http://cs.wikipedia.org/wiki/Blog> [cit. 9. 9. 2013, 11:57])

¹⁹ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 11. ISBN 978-80-87270-35-6.

²⁰ Kniha *Geek Dad* a její autor se stal inspirací pro založení projektu *Tátageek.cz – web* (tatageek.cz).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 EMPIRICKÝ VÝZKUM

K dosažení cíle bakalářské práce bylo nezbytné hlubší poznání jevu „Geek“ a sociálního prostředí, které si vytváří. Protože je bakalářská práce postavena především na empirii, a její striktní rozdělení na teoretickou a praktickou část nebylo dodrženo, považuji za nezbytné seznámit čtenáře s metodami a postupy výzkumu hned v úvodu.

S ohledem na zkoumanou problematiku se mi jako nejvhodnější způsob výzkumu jevil kvalitativní přístup, ve kterém jsem se opírala o postupy zakotvené teorie, která je podle Strausse a Corbinové založená na objevování významných kategorií a jejich vzájemných vztahů²¹. Volba induktivní strategie, založená na nalézání zajímavých atributů, pravidelností a vzájemných souvislostí mezi nimi se v průběhu výzkumu ukázala jako správná cesta.

V úvodu byly stanoveny výchozí výzkumné otázky, které mi pomáhaly ve směřování k oblasti zkoumání a pomohly mi zahájit výzkum, využívající metody zakotvené teorie.

Jaké jsou typické znaky pro počítačového a technického nadšence? Jak a kde tráví volný čas? Co tvoří pomyslnou hranici jeho sociálního prostředí? Lze mezi těmito jedinci vysledovat shodné znaky s obrazem geeka tak, jak jej vykresluje současná populární kultura? Jak se specifický způsob chování geeků promítá do základních sociálních rolí?

Teoretickou citlivost, tak jak se o ní zmiňují Strauss s Corbinovou, jsem postupně získávala jednak studiem relevantní literatury příslušné vědecké komunity a odborných článků, zabývajícími se například kyberkulturou či populární kulturou, ale zejména průběžnou analýzou nashromážděných údajů a jejich komparací.²² Nezbytný teoretický rámec, sestavený z objasnění nejdůležitějších pojmů, souvisejících s fenoménem „Geek“, vyplňují poznatky z provedeného empirického výzkumu.

²¹ STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999. ISBN 80-85834-60-X.

²² STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet, ref. 21.

2.1 Techniky kvalitativního výzkumu

Na úvod této kapitoly považuji za nezbytné objasnit čtenáři pojem „Hackerspace lab“, kde probíhala, formou „zúčastněného úplného pozorovatele“, významná část empirického výzkumu. Předpokládala jsem, že zde naleznu některé významné atributy, které tuto subkulturu vystihují a zároveň získám další výzkumné jednotky (osoby). Možnost provádět terénní výzkum v těchto prostorách považuji za velmi cenné, neboť se jedná o přirozené prostředí výzkumné subkultury a umožnilo mi pohled „zevnitř“.

„Hackerspace laby“²³ jsou oficiální neziskové organizace, založené za účelem vytvoření platformy pro ty „kdo chtějí vytvářet věci, sdílet nástroje a zkušenosti“. Podle internetových stránek pražského „Brmlab hackerspace Prague“ jsou jejich dveře otevřené všem, „kteří mají nadšení pro řešení velkých projektů nebo jen chtějí podpořit myšlenku.“²⁴ Nemusí se jednat o lidi vzdělané nebo odborníky, ale jedince, kteří mají touhu se učit a dělat nové věci.

Pozorování

V průběhu nestrukturovaného pozorování jsem si zachovávala pozici hosta, neboť k převzetí role spojené s pozicí člena skupiny, nemám potřebné dispozice. Abych zachytila maximální penzum dat, připravila jsem si pozorovací schéma a během pozorování jsem pořizovala písemné poznámky. Tyto terénní zápisky jsem průběžně přepisovala formou zápisu tak, aby je bylo možné podrobit následné analýze.

Všechny respondenty jsem seznámila s mojí rolí „úplného pozorovatele“ a rovněž s důvodem mého pozorování. Vzhledem k velmi specifickému zaměření výzkumné skupiny, bych v případě „pozorujícího účastníka“ riskovala brzké odhalení, což by mohlo znamenat ztrátu důvěry a zmaření výzkumu.

Mezi členy předmětné subkultury se nachází jen nepatrné množství žen, z čehož vyplývá, že se jedná o „mužský svět“. Na počátku výzkumu jsem měla jisté obavy, že jako žena výzkumnice nebudu budít u „počítačových nadšenců“ dostatek respektu a důvěry. V průběhu výzkumu se však ukázala tato má obava jako neopodstatněná, naopak jsem

²³ Se založením „hackerspace labu“ a jak jej provozovat, organizovat apod. poradí všem zájemcům www.hackerspaces.org. Zde je také seznam „hackerspace labů“ z celého světa.

²⁴ Dostupné na WWW.brmlab.cz [cit. 13.2.2013, 10:44h].

měla vždy pocit vstřícnosti a projevování zájmu o věc ze strany respondentů, kteří mě ochotně zahrnovali množstvím informací.

Techniku pozorování jsem kombinovala s technikou kvalitativního rozhovoru. Prostředí Hackerspace labů je přirozené prostředí respondentů a „hackerů“, jak členové těchto komunit počítačových a technických nadšenců sami sebe označují, se zde cítí bezpečně, jsou uvolněnější, přístupnější a otevřenější. K odbourání počáteční bariéry mi pomohlo také neformální oblečení, které jsem v případě setkání zvolila a společná konzumace nealkoholického nápoje „Club–Maté“²⁵, který bylo možné v navštívených Hackerspace labech zakoupit a který je pro undergroundové komunity specifický.

Rozhovor

Úvodní interview jsem provedla s respondenty (Tonda, Ondra), kteří díky svému povolání přicházejí s počítačovými a technickými nadšenci do každodenního kontaktu. Díky jejich dlouhodobé aktivní participaci v prostředí informačních technologií, jsem získala cenné úvodní informace, které mi pomohly v nasměrování dalšího postupu v rámci výzkumu. Následný výběr respondentů probíhal metodou „sněhové koule“, kdy mě aktuální respondenti odkazovali na další zdroje.

Členové Hackerspace labů byli vždy ochotní poskytnout „nekompetentní výzkumnici“ vysvětlení k čemukoli, co se příliš nedotýkalo jejich soukromí. Postupně, v průběhu diskuse se dařilo odstraňovat počáteční bariéru a dospět k osobnějším otázkám. K zajištění dat jsem zvolila nestandardizované rozhovory, a to ve formách „focus groups“ a hloubkových interview. Do skupinových rozhovorů, které probíhali pouze v prostředí Hackerspace labů, byli zahrnuti členové těchto komunit, kteří se v daný okamžik nacházeli v jejich prostorách. Jednalo se o malé skupiny (maximálně 10 osob) mužů ve věkovém rozpětí 20 – 35 let. Ohniskové skupiny nebyly konzistentní, v průběhu rozhovoru se jejich počet měnil podle toho, kolik jedinců se v daný okamžik v Hackerspace labu nacházelo (v průběhu pozorování a skupinového rozhovoru docházelo ke kontinuální obměně členů).

Nejdříve jsem se obávala, že by použití diktafonu pro nahrávání interview mohlo zablokovat otevřenou atmosféru. Z tohoto důvodu jsem si v počátcích výzkumu pořizovala

²⁵ Nápoj typický pro hackerspasovou komunitu, který pochází z Německa. Obsahuje kofein a Maté, které má výrazné povzbuzující účinky.

průběžné písemné záznamy na základě poznámek. Později, kdy se mezi mnou a zkoumanými osobami vytvořil důvěrnější vztah, získala jsem svolení k použití diktafonu.

Hlubkové interview mi poskytlo osm respondentů, z nichž dva vystupovali zároveň v roli informátorů (díky své profesi jsou se zkoumanou subkulturou v těsném kontaktu). Čtyři, z osmi respondentů, dali souhlas s nahráváním rozhovorů na diktafon, ostatní výzkumné rozhovory proběhly bez možnosti bezprostředního záznamu a získaná zjištění byla posléze zachycena formou zápisu. Všichni respondenti byli muži ve věkovém rozpětí 20 až 35 let. Přímé citace z těchto rozhovorů jsou vloženy v textu bakalářské práce.

Abych uvedla respondenta do kontextu, hlubkový rozhovor jsem ve všech případech zahájila informací o tématu výzkumu a dosavadních zjištěních, což u respondentů vzbudilo zájem o věc a postupně se stávali otevřenějšími a sdílnějšími. Protože pro mě byl stěžejní osobní kontext, ponechala jsem respondentům maximální prostor pro vyjádření myšlenek, postojů, názorů. Svými otázkami jsem především usměrňovala rozhovor, s cílem dovědět se co nejvíce o zkoumaném fenoménu.

Příslušníci výzkumné skupiny jsou lidé, kteří si chrání soukromí víc, než je ve společnosti běžné, proto bylo nutné počínat si zvlášť citlivě jak při navazování vztahu, tak při interpretaci a následné publikaci získaných dat. S ohledem na tuto skutečnost jsem si vždy před zahájením výzkumu nejprve vyžádala souhlas dotazovaného subjektu a respondenty předem ujistila, že bude dodržována maximální ochrana jejich osobních údajů. Citace z hlubkových rozhovorů, které v bakalářské práci publikuji, jsou opatřeny pouze křestním jménem respondenta, v některých případech smyšlenou přezdívkou. Z důvodu ochrany soukromí příslušníků předmětné komunity nepublikuji v tomto textu medailony jednotlivých respondentů.

Kromě citací respondentů z „masa a krve“ jsem do textu zahrнула také výpovědi geeků, obsažené v písemných a nepísemných artefaktech „geek culture“. Za zvlášť významné „neživé“ respondenty považuji:

„**Táta geek**“ – *Supergeek*²⁶ Ken Denmead, stavební inženýr a otec dvou synů, působí v současnosti jako redaktor mimořádně populárního blogu GeekDad (wired.com/geekdad). Tento blog, který byl spuštěn v roce 2007 a původně měl sloužit jeho autorovi jako zdroj

²⁶ Ken Denmead sám sebe tímto pojmem označuje.

k nalézání projektů a aktivit, které by bavily jeho děti i jeho samotného, je v současnosti oficiálním blogem magazínu Wired, který čte více než 1 milion lidí měsíčně. Podnětem pro sepsání knížky *Geek Dad Awesomely Geeky Projects and Activities for Dads and Kids to Share*, která je plná nápadů na projekty pro táty a jejich děti, byl pokus o spojení rodičovské lásky s geekovským nadšením.²⁷

Stephen H. Segal – redaktor, designér a spisovatel, spoluautor knihy *Geek Wisdom*. V roce 2007 byl jmenován na pozici redakčního a kreativního ředitele nejstaršího časopisu se sci-fi a hororovou tematikou *Weird Tales*²⁸, který vychází od roku 1923. V současnosti je redaktorem *Philadelphia Weekly*.²⁹ Je držitelem ocenění „Hugo Award“³⁰, které je udělováno v oblasti literárního žánru sci-fi a fantasy.

Analýza dat

O zakotvené teorii, jejíž postupy jsem v průběhu empirického výzkumu uplatňovala, lze podle Strausse a Corbinové uvažovat jako o metodě, umožňující prozkoumání interakční podstaty událostí. Základem analýzy ve výzkumu s využitím postupů zakotvené teorie, jak uvádějí Strauss s Corbinovou, jsou pojmy, u kterých byl prokázán jejich teoretický význam pro danou problematiku. Jejich identifikace, rozvedení a uvedení do vzájemných vztahů jsou základem pro pořizování výzkumných vzorků. Za prokázaný teoretický význam pojmů považují Strauss s Corbinovou: a) opakovatelnost, b) schopnost kategorizace do skupin.³¹

Analýza dat proto probíhala kontinuálně a z těchto dat byly průběžně vyvozovány určité pravidelnosti jevů a zajímavé informace, týkající se výzkumné problematiky. Zjištění, kterých bylo v průběhu empirického výzkumu dosahováno, formovala skupinu respondentů a směřovala výzkum ke stanovenému cíli. V rámci analýzy bylo nutné držet se dat, podstatných pro zkoumanou problematiku a tématu výzkumu, což bylo z důvodu vysoce podnětného prostředí, často velmi obtížné.

²⁷ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012. ISBN 978-80-87270-35-6.

²⁸ *Weird Tales*. Dostupný z WWW http://en.wikipedia.org/wiki/Weird_Tales [cit. 5. 10. 2013]

²⁹ Dostupné z WWW http://www.ssegal.com/ss-stephen_h_segal.html [cit. 5. 10. 2013]

³⁰ Hugo Award. Dostupný z WWW http://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_Award [cit. 5. 10. 2013]

³¹ STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999. ISBN 80-85834-60-X.

3 KONCEPTUALIZACE FENOMÉNU GEEK

Jádrem symbolického systému každé kultury je jazyk a jak uvádí Murphy, je stěžejním zprostředkovatelem sociálních interakcí a nástrojem sociálního života.³² Protože si každé společenské prostředí vytváří vlastní slovníky, budu se v následující kapitole věnovat pojmům, specifickým pro prostředí fenoménu „Geek“, a jejich významům. Jelikož je tento fenomén spjat s informačními technologiemi a kyberprostorem, kde hlavním komunikačním jazykem je angličtina, většinou se jedná o slova převzatá z tohoto jazyka.

Anglický výraz *geek*, který většina překladatelských slovníků překládá jako „ňouma“, „podivín“, „neprůbojný“, „ostatními nechápaný“, kdysi představoval blázna či cirkusového podivína³³. Původně pejorativní označení se postupně v souvislosti s gigantickým nástupem moderních informačních technologií dočkalo své renesance a je užíváno především pro vášnivé a posedlé specialisty určité zájmové oblasti, zejména těch, kteří si rozumějí s technikou mnohem více než s lidmi.

V jednom z písemných artefaktů „geek culture“ *Geek Wisdom* jsou za geeky považováni vášniví fanoušci věcí či nesmyslů, nacházejících se v prostoru ohraničeném matematikou a mýty. Segal, který se sám za geeka považuje, je nalézá mezi vědci, šachisty, programátory, ale také v oblasti literární, v divadle či mezi vášnivými milovníky antiky. „Geekové“ jsou, jak tvrdí Segal, hledači nových, alternativních cest.³⁴

„Láska k matematickým „věcem“ generuje počítačové „geeky“, literární nebo divadelní „geeky“ plodí láska k mýtům a tak bychom mohli pokračovat dál, průřezem všemi lidskými posedlostmi.“³⁵

Pro Segala je „geekem“ každý, kdo někdy v průběhu života vyslovil nahlas některou z těchto myšlenek: „S velkou silou přichází velká zodpovědnost“ „Před svým údělem neunikneš“ „Ještě jsem neskončil“ „Ne všechno zlato se třpytí, ne všichni kdo bloudí, budou ztraceni.“ „Nejsem ještě schopen tu být“ „Já nejsem asociální, jen nejsem uživatelsky příjemný (...).“

³² MURPHY, Robert, Francis. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Vyd. 2. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2004, s. 38-40. ISBN 80-86429-25-3.

³³ Dostupné z WWW <http://www.mastersinit.org/geeks-vs-nerds/> [cit. 28.3.2013, 13:43h].

³⁴ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011, s.10. eISBN: 978-1-59474-530-0.

³⁵ SEGAL, Stephen H. ref. 34, s. 10.

Další se samozvaných geeků, Ken Denmead, definuje geekovství jako kombinaci poznání, posedlosti a takové dávky sociálních dovedností, která umožňuje „*scházet se s jinými lidmi, s nimi hrát hry na hrdiny nebo společně zhlédnout nový Star Trek*“³⁶. Geek je podle Denmeada dobře vytvořená, soběstačná a přívětivě podivínská osobnost.

Někdy je pojem *geek* zaměňován s dalším anglickým slovem *nerd*, které v překladu znamená „blbeček“, „exot“, „prostě někdo, kdo nezapadá do běžné společnosti“. Wikipedie charakterizuje nerda jako velmi inteligentního, ale sociálně handikepovaného člověka.³⁷ Na rozdíl od nerdů, se podle Denmeada u geeků jisté sociální dovednosti přeci jen rozvinuly, což jim umožňuje navazovat trvalé vztahy, oženit se a mít děti.³⁸

Zatímco pro Deanmeada, který považuje geeky (a tím také sám sebe) za skvělé lidské bytosti, vzácný genetický poddruh,³⁹ je pro respondenty *geek* pojmem zesměšňujícím a přiřklání se k označení *ajták* nebo *hacker*.

„Lidi to brali jako cizí a hanlivý název. V IT firmě jsou různí lidi, nejen smradlaví, špinavý. Nevnímám to hanlivě, ale je lepší říct 'já jsem ajták' a moc nevysvětlovat, protože to lidi mimo IT nechápu.“
(Tonda)

„Nemusí to být jenom ajták, ale souvisí to s technikou.“ (Martin)

„(...) možná působíme autisticky.“ (Jarda)

„Je to ten, kdo vyniká v tom, co dělá, není to nic hanlivého, je to člověk, který se sebevzdělává, snaží se neustále řešit problémy.“
(Robin)

S oslovením *nerd* se neztotožnil žádný z respondentů.

„Nerd, co je to.“ (Tonda)

³⁶ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 20. ISBN 978-80-87270-35-6.

³⁷ *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikimedia Foundation, 2001 [cit. 2013-02-27]. Anglická verze. Dostupná z WWW <http://en.wikipedia.org/>.

³⁸ DENMEAD, Ken, ref. 36.

³⁹ DENMEAD, Ken, ref. 36.

Na rozdíl od současného spojování pojmu *hacker*⁴⁰ výhradně se složitými technologiemi, důmyslnými zločiny a terorismem, počátkem osmdesátých let vyjadřoval člověka, který je počítačovým expertem a vyniká ve svém oboru nad ostatními. Podobně je na tom výraz *hacking*, který se užívá jak pro počítačové útoky, tak pro činnost bezpečnostních profesionálů, kteří se těmito útokům snaží zabránit.⁴¹ Respondenti vnímají *hacking* v pozitivním smyslu, jako tvůrčí činnost a *hackery* nazývají například vynálezce, což lze doložit citací z výzkumného rozhovoru.

„Isaac Newton byl také hacker. Jsou to lidi, kteří se snaží pochopit, jak věci fungují. (...) Jakýkoli zásah do systému, který původně nebyl zamýšlený, ale který ho mění a tím zvyšuje jeho funkcionalitu je hacking. Hackovat lze každou věc. Například jsme použili část jízdního kola jako držák na satelit (ukazují mi, jak to funguje). Díky našemu zásahu jsme rozšířili využití této součástky, která původně sloužila jen k pohonu kola pomocí šlapání.“ (Jarda)

„Programoval jsem už v šesti (respondent měl na mysli v 6 letech) a odjakživa mě zajímalo, jak věci fungují (...).“ (David)

„Hackování je využívat věci jiným způsobem, než pro jaký byly navrženy. Jde o snahu pochopit danou věc a využít ji způsobem, pro který nebyla původně navržena.“ (Peter)

Subkultura počítačových a technických nadšenců vzniká v momentě, kdy se její příslušníci, více nebo méně, začínají odlišovat od většiny. Jednou z odlišností, díky které si subkultura vytváří jistou míru distance vůči „oficiální“, většinové kultuře, je přístup k řešení problémů. Ty, kteří stojí out-group geekové označují pojmem *lama*.

„Je to člověk, který se nesnaží sám vyřešit nějaký problém, nemá zájem se učit a dá se říct, že pouze využívá druhých, místo aby se sám něco naučil a vyřešil.“ (Robin)

⁴⁰ Podle *manuálu hackera* existuje hacker etický (White hat) a neetický (Black hat). Někde mezi nimi stojí „Gray hat“, kterým je člověk, který „hledá nové chyby v systému, ale nezneužívá je.“ Obě skupiny používají stejné postupy, ale liší se v tom, co je motivuje (Harris, Shon. *Hacking: manuál hackera*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, s. 32. ISBN 978-80-247-1346-5).

⁴¹ HARRIS, Shon. *Hacking: manuál hackera*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008. ISBN 978-80-247-1346-5.

„Všichni (smích). Špatný řidič.“ (Jarda)

„Rozdíl mezi „geeky“ a „negeeky“ je ve způsobu řešení problémů.“

(Peter)

„Rádi hledáme zajímavé a kreativní řešení problémů, které by se jinak daly vyřešit i obyčejným způsobem.“ (Táta geek)⁴²

V současném technizovaném prostředí souvisí pojem *geek* se sociálním typem⁴³, který má omezené (ale alespoň nějaké) sociální dovednosti, vymezuje se vůči mainstreamu (lamám) neobvyklými činnostmi, jako jsou hry na hrdiny, fantasy, sci-fi nebo enormním nadšením (hraničící až s posedlostí) pro řešení problémů, zejména v oblasti vědy a techniky.

⁴² DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 22. ISBN 978-80-87270-35-6.

⁴³ S konceptem sociálních typů, který připomíná pozdějším pojetí sociálních rolí, se setkáváme už u Simmela, který se soustředil na typické charakteristiky osobností, zapojených do interakčních procesů. Podle Simmela se však nejedná o specifikaci „čistého ideálního typu“ na základě teoretické konstrukce, ani o popisování pozorování lidí, ale o vymezení jedince s charakteristickými znaky chování (které do jisté míry akceptuje a chová se podle nich) (SIMMEL, Georg. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Vyd. 2. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006, s. 180 – 182. ISBN 80-86429-59-8).

3.1 Kyberprostor – životní prostředí geeků

Sociologický slovník definuje chování člověka, jako vnější, pozorovatelný jev vnitřních stavů⁴⁴, odehrávající se v určitém prostoru, který jej determinuje. Goffman v této souvislosti hovoří o divadle, kde každý hraje nějakou roli⁴⁵ a publikum od této role něco očekává. Každá role však vyžaduje určité dispozice, mezi které zahrnuje Jandourek osobní sklony nebo předpoklady k jejímu převzetí.⁴⁶

Kraus s Poláčkovou uvádí, že způsob chování člověka souvisí s prostředím, do kterého se narodí, vyrůstá a ve kterém žije. Toto prostředí v něm zanechává výrazné stopy v podobě názorů, postojů a životního stylu.⁴⁷ Stejně tak Wroczynski, Baláž nebo Přadka zdůrazňují vztah „prostředí – výchova“ a sociální pedagogika je pro ně naukou o vztazích mezi nimi.⁴⁸

Výzkumná skupina „počítačových a technických nadšenců“ se narodila, vyrostla a žije v prostředí, které označujeme pojmem *kyberprostor*.

„(...) doma jsem tam, kde mám notebook.“ (Jarda)

Kyberprostor⁴⁹ popisuje Lévy jako komunikační prostor, jehož infrastrukturu tvoří počítače a počítačové paměti celého světa. Internet, který vznikl díky americké armádě a měl původně sloužit k propojení rozptýlených laboratoří, byl okamžitě využíván ke korespondenci mezi vědci a „předáváníí vzkazů“ se stalo jednou z nejdůležitějších funkcí kyberprostoru.⁵⁰

Ze stejných pohnutek začali osídlovat kyberprostor také skuteční „počítačový a techničtí nadšenci“, pro které znamenal příležitost k jiným formám komunikace, než jim nabízela tradiční média.

⁴⁴ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

⁴⁵ GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999. ISBN 80-902482-4-1.

⁴⁶ JANDOUREK, Jan, ref. 44.

⁴⁷ KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk – prostředí – výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-7315-004-2.

⁴⁸ In PROCHÁZKA, Miroslav. *Sociální pedagogika*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, s. 62. ISBN 978-80-247-3470-5.

⁴⁹ Slovo *kyberprostor* vymyslel v roce 1984 Wiliam Gibson a poprvé použil ve svém sci-fi románu *Neuromancer*. Kyberprostor umožňoval poznávat pohyblivou geografii informací, běžně neviditelnou. Termín byl okamžitě přejat uživateli a tvůrci digitálních sítí (LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, s. 82. ISBN 80-246-0109-5)

⁵⁰ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, ISBN 80-246-0109-5.

„Když u nás začalo ICQ⁵¹ tak jsme hned zkoušeli někomu napsat. Bylo tam strašné nutkání odpovídat a první moje internetová láska, kterou jsem v životě neviděl, byla Bětka, kterou jsem potkal na nějakém chatu. Trvalo to asi měsíc, ale k fyzickému setkání nedošlo.“ (Ondra)

Dnes však už neslouží kyberprostor k výměně informací pro omezenou skupinu odborníků, v současném kyberprostoru se diskutuje a především zde dochází k navazování vztahů. Kyberprostor vytváří virtuální síť a díky internetu je dnes osídlen milióny lidí, bez ohledu na věk, pohlaví, etnický nebo sociální původ. Internet se tak stal ideálním prostředkem pro vznik společenství „bez hranic“ s vlastní kulturou a náboženstvím, bez teritoriálního a institucionálního omezení.

Nad tím, že dnes neslouží kyberprostor pouze geekům, si povzdechli také někteří respondenti.

„Dříve jsem trávil hodně času na chatu. Opravdu to fungovalo jako virtuální přátelé. Řešili jsme společně problémy, jako například když ti blbne nějaká aplikace a ty se to snažíš nainstalovat, tak si radíte. (...) Chodívali tam jenom geekové, nikdo z normálních lidí tam nechodil. Žádná masa, jenom rozumní lidi.“ (Ondra)

Zatímco Robins pochybuje o technické uskutečnitelnosti proměny komunikace v komunitu a významu elektronické komunity jako plnohodnotného společenství⁵², je Lévy naopak přesvědčen, že mezi účastníky diskusních online skupin existují vzájemné sympatie, vytvářejí se aliance na základě společných zájmů, intelektuální spojenectví a přátelství. V online skupinách jde podle Lévyho v podstatě o totéž, jako mezi osobami, které se spolu fyzicky setkávají, aby si popovídali.⁵³ I přes jistou dávku emocionality, však nenahrazují online vztahy skutečná setkání „face to face“, ale jen je účelově doplňují, připouští

⁵¹ ICQ je program, který umožňuje výměnu zpráv a skupinové chatování.

⁵² ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW: <http://rpm.fss.muni.cz>, s. 2.

⁵³ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, ISBN 80-246-0109-5.

nakonec Lévy.⁵⁴ Na tom, že komunikace prostřednictvím sociálních sítí je nutná k přežití v „normálním“ světě, se shodují také někteří respondenti.

„Facebook máme, těžko se tomu dneska vyhneme, když člověk chce dneska žít normální moderní život, být v kontaktu s normálním světem, tak se tomu nevyhne. Děláním ale rozdílů mezi pracovním a privátním světem, chráním si soukromí. Člověk nikdy neví, kdo se s kým zná. Je potřeba přemýšlet, co zveřejnit.“ (Jarda)

Lévyho mínění, že online vztahy jsou pouze doplňkem fyzických setkání, lze doložit citacemi „počítačových a technických nadšenců“.

„Je důležité se osobně setkávat, protože v diskusích přicházejí zajímavé nápady. Nestačí jen komunikace prostřednictvím elektronických sociálních sítí.“ (Martin)

„Důležitý je proces sdílení a kolektivní řešení problémů, každý má nějaký nápad a dohromady vymyslíme něco převratného.“ (Jarda)

Pohybujeme se ve světě, ve kterém existuje kromě reálného prostoru také prostor virtuální, který je nutné akceptovat a naučit se mu porozumět. V této souvislosti považuje Kraus za stále vysoce aktuální Lipkowského vymezení, podle něhož by si především sociální pedagogika měla všimnout překotných změn ve společnosti a měnících se podmínek pro život a výchovu.⁵⁵

Robins poukazuje na teorie, ve kterých bude kyberprostor alternovat současnou složitou a nejistou sociální realitu. Rozčarování ze starého světa a vize o existenci nového, lepšího světa nabízí kyberkultura stejně tak jako náboženství.⁵⁶ Je však otázkou, zda nejnovější technologie dostačují k tomu, aby vznikl takový svět, který by daleko lépe než ten starý naplnil lidské touhy a přání. Robins si myslí, že je důležitější pouze pocit, že něco končí,

⁵⁴ LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, ISBN 80-246-0109-5.

⁵⁵ KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, s. 48. ISBN 978-80-7367-383-3.

⁵⁶ ROBINS, Kevin. *Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme*. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

než apokalyptický význam takových teorií.⁵⁷ Podobný názor sdílí také Macek, pro kterého je vytvoření dokonalejšího virtuálního světa, jako alternativy nacházející se za hranicemi reality, pouze produktem fantazie vizionářů. Zdůvodňuje to tím, že vývojem informačních technologií se dosud zabývají skuteční lidé a instituce, které se nalézají v reálném světě, s omezeným množstvím zdrojů.⁵⁸ Někteří počítačováři a techničtí nadšenci naznačují, že je propojení skutečného a virtuálního světa námětem k zamyšlení.

„Z pohledu kvantové fyziky je možné, že celý vesmír je simulace. Mé vnímání digitálního světa je taková, že je více vše propojené s realitou, viz smart telefony. I v našem reálném světě bude možné se do kyberprostoru dát dostat tak, že si do hlavy vložíme nějaký čip a dojde k propojení reality s virtualitou.“ (Jarda)

„Já řeším problém, jestli realita je skutečně realitou, jestli třeba ty jsi skutečná. Mertix může být realita. Jestli jsme teď v Metrixu, tak to stejně nepoznáš.“ (Peter)

Digitální technologie tak umožňují výpravy do virtuálního světa (například prostřednictvím hraní her), kde je možné jednat bez důsledků a zodpovědnosti, komukoli, kdo má potřebné technické vybavení, zahrnující hardware (jednotlivé součástky počítače) a software (jedná se zejména o programy, které umožňují jednotlivým počítačům vykonávat dané služby pro své uživatele). Člověk tak díky „druhému životu“ může hrát role, které mu „první život“ nenabízí a které jsou pro něj mnohdy nedosažitelné. Bowmanová⁵⁹ hovoří v této souvislosti o společném sdílené imaginární reality, kde skutečnou realitu nahrazuje svět jenom „jako“ a tento neskutečný svět umožňuje téměř vše.⁶⁰ Ve virtuálním životě je možné vytvořit jakoukoli existenci, *avatara* kterého lze ovládat, pro kterého nejsou stanoveny žádné hranice. Může neomezeně nakupovat, měnit vlastní identitu a komunikovat mnoha způsoby, dokonce se můžete několikrát narodit a zemřít.

⁵⁷ ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

⁵⁸ MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

⁵⁹ BOWMAN, Sarah, Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Vyd. 1. Jefferson: McFarland&Company Inc. Publishers, 2010. ISBN 978-0-7864-4710-7.

⁶⁰ Významem „hraní her“ pro počítačové a technické nadšence se budu zabývat v kapitole 4.2.

Kyberprostor, který je pro Robinse⁶¹ výmyslem postmoderní doby, bývá často označován názvem amerického kultovního filmu konce devadesátých let minulého století – Matrix. Pro počítačové a technické nadšence z „masa a krve“ není Matrix pouhým výplodem fantazie filmových tvůrců, ale možnou realitou, kterou stojí za to se zabývat.

„Zaujala mě jeho filozofie, zobrazuje to, nad čím jsem od dětství přemýšlel. Svým způsobem žijeme v Matrixu⁶², což je vlastně systém, který využívá člověka jako zdroj a poskytuje mu za to peníze, které ale mají spíše virtuální hodnotu (nejsou kryté zlatem).“ (Jarda)

„Dá se v tom hodně najít. Mně se líbí myšlenka, že jsme virus této planety, máme toho hodně společného, chováme se tak. Kam člověk vstoupí, vše zlikviduje a pak řešíme, jak to napravit.“ (Peter)

Navzdory úvahám o vytvoření alternativního virtuálního světa, vidí také výzkumná skupina počítačových a technických nadšenců kyberprostor především jako nekonečné tržiště informací a znalostí, moderní místo společenské tvorby a sdružování, nenahrazující však fyzická setkávání.

Na nových, alternativních způsobech života je postaven umělecký žánr „science fiction“⁶³, jehož děj se odehrává většinou v nereálné historii, vesmíru nebo utopistické budoucnosti. V dílech tohoto žánru se objevují důmyslné technologie, neznámé formy života nebo přírodní jevy.⁶⁴ Sci-fi je vedle RPG platformou, kde se prolíná mystika s logikou, což je podle Segala jev typický pro „geek culture“⁶⁵.

Tento žánr pro geeky představuje zdroj podnětů pro zamyšlení, poskytuje prostor pro filozofické úvahy. Pro počítačové a technické nadšence není sci-fi utopií, naopak věří v uskutečnitelnost toho, co tento umělecký žánr zobrazuje.

⁶¹ ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

⁶² Jedná se o virtuální svět, rozsáhlý počítačový systém. Lidé, připojení do tohoto systému si neuvědomují, že nežijí skutečný život, že se jedná o virtuální realitu. Aniž by si to tito lidé uvědomovali, jsou zneužíváni umělou inteligencí jako zdroj energie.

⁶³ Dále v textu budu užívat pro anglický výraz *science fiction* zkratku „sci-fi“.

⁶⁴ Science fiction. Dostupný z WWW http://cs.wikipedia.org/wiki/Science_fiction [cit. 13. 4. 2013].

⁶⁵ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

3.2 „Hackerspace lab“ – prostředí volného času

Zatímco kyberprostor je prostředí, které je všudypřítomné (postačuje připojení k internetu, který je dnes dostupný téměř kdekoli), Hackerspace laby jsou vázány k určitému konkrétnímu fyzickému místu a slouží k setkávání „face to face“. Zde se formují jednotlivé komunity geeků, kteří sami sebe nazývají hackery,⁶⁶ a kde tito mladí nadšenci vědy a techniky tráví většinu volného času. V následujícím textu budu místo pojmu geek používat pojem hacker, se kterým se výzkumná skupina ztotožňuje, jak jsem již naznačila v úvodu této kapitoly.

Sociologický slovník volný čas definuje jako čas mimo pracovní dobu, který je využíván bez cizího nátlaku, podle vlastního uvážení.⁶⁷ Pro Krause s Poláčkovou je volný čas regenerací pro další pracovní výkony, podávané v zaměstnání. Tito autoři dále uvádějí, že ve společnostech s vyspělou průmyslovou výrobou je vyjádřena hodnota volného času útekem a relaxací od práce.⁶⁸ Z citací respondentů vyplývá, že mladí hackeři relaxují prostřednictvím společného řešení úkolů v Hackerspace labech.

„Dřív jsem navštěvoval i podniky s elektronickou hudbou. Veškerý čas trávím teď v práci nebo v hackerspace. (...) Je to tu relax, když dělám nějakou práci a nechci to brát jako práci, dělám to v hackerspacu. Člověka tady napadají jiné myšlenky. Může si tu číst knihu.“ (Jarda)

„Po práci chodím do hackerspacu, scházíme se tu s dalšími a řešíme úkoly.“ (Robin)

„Každý si tady začne tvořit, co ho zaujme a druzí se třeba přidají. Sami si vymýšlíme projekty, nikdo nikomu nic nenařizuje. Je to pro mě trávení volného času.“ (Peter)

Ochota ke spolupráci a sdílení znalostí uvnitř výzkumné skupiny se projevuje také v pořádání odborně zaměřených seminářů, workshopů nebo přednášek.

⁶⁶ Jak jsem uvedla v Úvodu, nemusí pojem *hacker* označovat pouze počítačového zločince.

⁶⁷ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

⁶⁸ KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk - prostředí - výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-7315-004-2.

„Někdo se dostane k zajímavým informacím nebo si myslí, že by nějaké téma mohlo zajímat i ostatní, tak zorganizuje seminář nebo workshop.“ (Martin)

Komunita hackerů, tak jako každá komunita, vzniká podle Jandourka v momentě, kdy její příslušníky spojuje určitá spřízněnost.⁶⁹ V případě výzkumné skupiny hackerů jde o zcela zřetelné vymezení se vůči moderní konzumní společnosti a silný pocit nezávislosti.

„Nechceme mít žádné závazky vůči nikomu, klademe důraz na nezávislost a vlastní identitu. (...) Mám záliby ve věcech, které až tolik lidí nemá. Vychutnám si adrenalinové zážitky. Plánuji s kamarádem z hackerpacu paraglidový kurz. Nemám potřebu si vybalit šunky na pláži, jak to dělají všichni, stačí mi Google Eard, tak proč někam jezdit.“ (Jarda)

Hacker Peter chce hodně cestovat. Ne však způsobem, jako to dělají všichni. Jel například za kamarádkou do Španělska stopem, pak letěli do Barcelony a odtud cestovali opět stopem. Nocovali na ulici nebo v soukromí.

„Ne proto, že bychom si nemohli dovolit hotel, ale je to zajímavější, člověk pozná víc.“ (Peter)

Jistou míru jinakosti zajišťuje také umístění Hackerspace labů do sklepních prostor budov, což jim dodává image undergroundu. Interiéry jsou zařízené stylem „každý pes, jiná ves“. To, co v prostorách dominuje, jsou různé technické hračky, zlepšováky a vynálezy.

Hackerspace laby mají vlastní organizační strukturu. Členem se může stát každý, kdo splní stanovené podmínky, prokáže svou důvěryhodnost a přínos pro skupinu v podobě nápadů nebo návrhů inovativních řešení. Uchazeč si tak musí například vytvořit uživatelskou stránku na příslušném webu a navštívit několik pravidelných schůzek. Poté, co je Radou označen jako „žádoucí“ a uhradí členský poplatek, obdrží vstupní kód, který

⁶⁹ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

mu umožní kdykoli využívat prostory pro vlastní účely, které však nejsou v rozporu se skupinovými cíly.⁷⁰

Přestože se Hackerspace laby prezentují jako „otevřená komunita“⁷¹, své soukromí si jejich členové nadmíru chrání, jak je ostatně vidět i na procesu přijímání členů.

„Dělám ale rozdíly mezi pracovním a privátním světem, chráním si soukromí.“ (Jarda)

Skuteční geekové sociální interakce vyhledávají, a to jak v kyberprostoru, tak v reálném světě. Své pocity mají potřebu sdílet s druhými, podobně zaměřenými lidmi. Vysoká míra skupinové sounáležitosti se ve výzkumu metodou „focus groups“ projevovala častým užíváním slova „my“ a odmítáním vytváření hierarchie na základě moci.

„Jsme tady směska povahově stejných lidí (...). Nejedná se o řízenou komunitu, jsme si všichni rovnocenní, není tu hierarchie, je to znalostní báze. (...) Je důležité se osobně setkávat, protože v diskusích přicházejí zajímavé nápady.“ (Robin)

Předobraz klišé počítačového a technického nadšence jako programátora v umaštěné flanelové košili, který všechen čas tráví u počítače a komunikuje pouze prostřednictvím klávesnice, opět odkazuje na první generaci hackerů, které Macek přirovnává k „prvním vlašťovkám kyberkultury.“⁷² Dnes se jedná o subkulturu otevřenou novým cestám, která cítí potřebu osobního setkávání, což potvrzuje Robinsovi pochybnosti o virtuálním sdružování a online vztazích jako plnohodnotné kompenzaci vztahů reálných.⁷³

⁷⁰ Každý člen obdrží papírovou krabici, která je opatřena jeho identifikačním kódem v podobě čárkového kódu. Tato krabice slouží k uskladnění materiálu, součástek a všeho, co k vlastní činnosti potřebuje. Čárové kódy nalezneme i na potravinách a nápojích, které si zde mohou přítomní zakoupit.

⁷¹ Hackerspace laby v České Republice. Dostupný na WWW <http://www.security-portal.cz> [cit. 27. 2. 2013, 18:09]

⁷² MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z: <http://rpm.fss.muni.cz>.

⁷³ ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupný na WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

4 „GEEK CULTURE“ A POPULÁRNÍ KULTURA

Lidské chování má svůj sociální původ. Vychází z hodnot a postojů a je vždy zaměřeno k dosažení nějakého cíle, k naplnění nějaké potřeby. To jak se oblékáme, jak komunikujeme prostřednictvím řeči, gest, co jíme a jak jíme, o nás vypovídá.⁷⁴ Jde tedy o systém činností, které můžeme označit jako kulturu, která je z tohoto pohledu známkou odlišnosti mezi jednotlivými skupinami osob.

Cílem této kapitoly je ukázat čtenáři specifické artefakty „geek culture“ a jejich prostřednictvím poskytnout obraz geeka v současné populární kultuře. Zda a v jakých znacích se tento obraz shoduje s počítačovými a technickými nadšenci z „masa a krve“, bude rovněž tématem této kapitoly. Pro vymezení geeka a prostředí, jež si vytváří, použiji vlastní přenesení několika písemných i nepísemných artefaktů, objevujících se v současné populární kultuře.

Nejdříve se zamysleme nad pojmem „kultura“⁷⁵, jako fenoménu, který podle Maturkaniče nepřichází od Boha ani není výtvorem přírody, ale vždy se jedná o lidské produkty. To, co lidé vytvoří, co si myslí, co o svých výtvorech říkají, to všechno lze považovat za kulturní artefakty. Kulturou nejsou tedy pouze materie, ale rovněž systém hodnot, norem, pravidel vztahů mezi lidmi, zvyky a víra.⁷⁶ Antropolog Eriksen zahrnuje do kultury také schopnosti lidí, jejich představy a způsoby chování⁷⁷.

Vedle pojmu „kultura“, jehož definice se téměř shodují, je dnes velmi frekventovaným pojmem „populární kultura“, jehož vymezení není vždy zcela konzistentní.⁷⁸ Ohniskem zájmu současné populární kultury (v prostředí kdy trhy jsou již nasyceny) nejsou samotné kulturní artefakty, ale procesy jejich užívání. Fiske hovoří v této souvislosti o „čtení“ textů,⁷⁹ kdy si čtenář vytváří do jisté míry vlastní názor, přiřazuje věcem vlastní významy. Z tohoto důvodu není možné populární kulturu pevně ohraničit na základě konkrétních

⁷⁴ ERIKSEN, Thomas Hylland. *Sociální a kulturní antropologie: přibuzenství, národnostní příslušnost, rituál*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008.

⁷⁵ Termín kultura má původ v latinském výrazu *colo* což znamená „pěstovat“ a „kultivovat“. Primárním cílem kultury je vytvořit lidem podmínky pro jejich existenci a rozvoj, tyto podmínky udržovat a rozvíjet.

⁷⁶ MATURKANIČ, Patrik. *5x člověk: pět pohledů na život člověka*. 1. vyd. České Budějovice: Jih, 2010. ISBN 978-80-86266-36-7.

⁷⁷ ERIKSEN, Thomas Hylland, ref. 74.

⁷⁸ Fiske uvádí dva přístupy, kdy první z nich zahrnuje zejména názory některých profesionálů z oblasti kulturního průmyslu. Ti staví populární kulturu do pozice distributora vlastních produktů masám bezmocných obyvatel, čímž je v podstatě utlačuje. Druhý přístup rovněž připouští mocenský model, avšak lidé už nejsou pouhou beztvorou masou, konzumující kulturní produkty, ale svým utlačovatelům odporují (FISKE, John, S., H. Komodity a kultura. Přel. Monika Metyková. *Revue pro média*. 2001, č. 1. Dostupné na WWW <http://rpm.fss.muni.cz>).

⁷⁹ Textem se rozumí široká škála kulturních artefaktů (filmy, časopisy, knihy, oblečení ale také rozhovory, způsoby jednání, způsob stravování, trávení volného času apod.).

artefaktů nebo jejich uživatelů.⁸⁰ Stejným způsobem vnímá Segal také „geek culture“ – jako něco, co nelze přesně ohraničit. „Geek culture“ je podle něj ukrytá ve filmových trhácích, kultovních románech nebo nápisech na tričkách.⁸¹

⁸⁰ FISKE, John, S., H. Komodity a kultura. Přel. Monika Metyková. *Revue pro média*. 2001, č. 1. Dostupný z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

⁸¹ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

4.1 „Geek culture“ jako forma náboženství

Jedna z definic pojmu „kultura“ uvádí, že se jedná o soustavu symbolů a obsahů v určité společnosti, zahrnující také náboženství,⁸² za které Segal⁸³ „geek culture“ považuje. Podobně jako Durkheim, přirovnává náboženství ke kolektivnímu vědomí, prostřednictvím sdílení myšlenek, distribuovaných v rámci skupiny.⁸⁴ Segal říká, že: „*Stejně jako Bible i věda vypráví příběhy a odpovídá na existenční otázky: Kdo jsme? Kde jsme se tu vzali?*“⁸⁵ Podle něj je tedy „geek culture“ postavena na snaze, zodpovědět tyto otázky stejně jako náboženství – ale jiným, novým způsobem. Hledáním odpovědi na existenční otázky se zabývají také počítačový a techničtí nadšenci.

„S počítači jsem si začal hrát, když mi bylo 5 let a už jsem začal přemýšlet, co když jsou lidi jen objekty počítačové hry.“ (Jarda)

Sociologie, spíše než víru v Boha, raději definuje náboženství s ohledem na posvátno. Důvodem je skutečnost, že některá náboženství se otázkami existence Boha nezabývají. Počítačové a techničtí nadšenci přesto své Bohy mají. Nalézají je mezi významnými osobnostmi, zejména držiteli Nobelovi ceny.

„Nejvíc obdivuji Isaaca Newtona, protože se snažil pochopit, jak věci fungují. Byl to hacker.“ (Jarda)

„Mám hodně rád Winstona Churchilla, hodně si vážím lidí, kteří něco velkého dokázali.“ (Peter)

Jako další příklad toho, že „geek culture“ lze považovat za jistou formu náboženství, použil Segal osobu vědce a spisovatele Isaaca Asimova, který v knize *Já robot* popisuje situaci, že by jednou lidstvo vytvořilo umělou bytost s mechanickou inteligencí a dalo jí pravidla, jak má žít. Tato pravidla (podobně jako pravidla, která obdrželi od Boha Adam a

⁸² JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

⁸³ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

⁸⁴ STROUHAL, Martin. *Émile Durkheim - sociolog a pedagog*. Vyd. 1. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2010. ISBN 978-80-7308-335-9.

⁸⁵ SEGAL, Stephen H. ref. 83, s. 8.

Eva) by zajistila harmonický život robotů a jejich tvůrců. Asimovova pravidla robotů až překvapivě připomínala morální kodex, který navrhuje většina náboženství a filozofií.⁸⁶

Jedno z pravidel robotů zní: „*Je důležité starat se o sebe, ještě důležitější je šířit štěstí, ale nejdůležitější je považovat život za posvátný.*“⁸⁷ Segal vysvětluje, že: „*Každý – nejen robot nebo „sci-fi geek“ – pochopí, že se jedná o popis dobrého člověka.*“⁸⁸

Jako soukromé náboženství definuje *Sociologický slovník* jednu z podob náboženství, vyskytující se v moderní společnosti. Spíše než o veřejnou aktivitu a společné sdílení víry, jde o osobní souhrn přesvědčení a prožitků.⁸⁹ Podobně jako Weber⁹⁰, který připouští, že v budoucnosti bude náboženství obsaženo pouze v osobních lidských situacích, vidí jeho význam také někteří počítačováři a techničtí nadšenci.

„Já se snažím žít uvědoměle podle sebe, hodně času trávím se svými myšlenkami. Existuje hrstka lidí, kteří řídí svět penězi, mocí, kontakty. Když máš peníze, řídíš vše, koho neuplatíš, tomu se můžeš vyhrožovat, zaplatit si vrahy, soudy neexistují, protože si je všechny koupíš a další peníze zase získáš (...).“ (Peter)

⁸⁶ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

⁸⁷ SEGAL, Stephen H. ref. 86, s. 9.

⁸⁸ SEGAL, Stephen H. ref. 86, s. 10.

⁸⁹ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

⁹⁰ Weber, Max. In JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

4.2 Hra jako podoba kulturního rituálu „nových dospělých“

Podle *Sociologického slovníku* je hraní vnitřně motivované chování, vedoucí k bezprostřednímu uspokojování základních psychických potřeb, kdy dominují pozitivní emoce.⁹¹ V životě geeků hraje hra velmi důležitou roli. Jeden z respondentů, který v rámci své profese tráví s počítačovými a technickými nadšenci velké množství času, doslova uvádí:

“Typické je pro ně hračičkování. Rádi si hrají i v práci. V jedné kanceláři máme nafukovacího žraloka, jinde discokouli nebo spaceroller⁹². Práce je pro ně taky hrou, dělají něco, co je baví.“

(Tonda)

Jednou z herních forem, která je pro výzkumnou skupinu typická, je „Role-playing game“. Není cílem této kapitoly zabývat se podrobně problematikou, která se RPG a jejich hraní týká. Pro pochopení souvislosti hraní s fenoménem „Geek“ však považuji za nezbytné, seznámit čtenáře s jejich základní charakteristikou.

Bowmanová⁹³ uvádí, že rolové hry jsou založené na poutavém vyprávění příběhu, inspirovaného především mýty a starými příběhy a interakci prostřednictvím hraní rolí. Příběhy obsažené v RPG, vytvářejí situace, ve kterých musí hráč zdolat řadu obtížných úkolů, spočívajících zejména v poražení nebezpečných protivníků (např. zabití draka, který zde ztělesňuje zlo). Tím, že protivníky porazí, je hoden tento hráč vést lid a může se tak v sociální struktuře dostat na pozici, která se od té skutečné výrazně liší. Společná cesta vedoucí k vítězství, vytváří pocit naděje a skupinového spojení prostřednictvím těžkostí, kterými jednotliví aktéři prošli. Sdílené vyprávění příběhů prostřednictvím skupiny hráčů, vytváření alternativních osobností, které se pohybují v herním prostoru a role průvodce, který spojuje jednotlivé prvky do koherentního celku, stanovuje pravidla a rozhoduje v případech řešení konfliktů, jsou znaky, kterými se podle Bowmanové RPG vyznačují.⁹⁴

⁹¹ JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-535-0.

⁹² Hra, kdy je vytvořena často složitá dráha, kterou se pohybuje kulička. Existuje také online varianta.

⁹³ BOWMAN, Sarah, Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Vyd. 1. Jefferson: McFarland&Company Inc. Publishers, 2010, ISBN 978-0-7864-4710-7.

⁹⁴ BOWMAN, Sarah, Lynne, ref. 93.

V kapitole 3.1 je řečeno, že prostor, kde se geekové nalézají, ohraničuje matematika a mýty. Právě RPG nabízejí ideální platformu pro propojení logiky s mýty a nabízí tak nekonečné možnosti realizace těm, kteří se vyznačují nadšením pro vědu, improvizaci a čarodějnictví, uvádí Segal.⁹⁵ Tím také zdůvodňuje, proč zejména „science fiction“ a RPG tvoří trvale obraz „geekovství“ v současné populární kultuře.⁹⁶

Popularita RPG narůstá v online prostředí, jde ruku v ruce s rozvojem digitálních technologií⁹⁷ a „hraní her“ se podle Bowmanové v posledních čtyřiceti letech stává formou kulturního rituálu západní společnosti. Tento způsob trávení volného času, jak dále Bowmanová uvádí, je zvláště přitažlivý pro „nové dospělé“, kteří se narodili na počátku 80. let a později, a kteří plynule začlenili digitální technologie do svého života⁹⁸, což lze doložit citacemi skutečných zástupců této generace.

„Hodně času jsem strávil hraním her hlavně v prváku na středí. Hráli jsme všechno co šlo. (...) Později jsme se o prázdninách s kamarády sešli někde na chatě, zatemnili jsme okna, natáhli sítě a 14 dní jsme tento prostor neopustili. Byla to taková naše dovolená. (...) Jako kluk jsem rybařil, ale pak šlo všechno stranou, nebyl čas na jinou zábavu. Dobrodružství teď poskytovaly hry.“ (Ondra)

Z uvedených citací lze také vyvodit, že hraní některým respondentům odstartovalo budoucí profesní zaměření.

„Hraní bylo jedním z důvodů, proč mě to začalo bavit (respondent měl na mysli počítače). (Ondra)

Zatímco pro mnohé budoucí *ajťáky* byly RPG tím pomyslným prahem, přes který byli přeneseni do světa informačních technologií, dospělí geekové relaxují především při akčních hrách.

⁹⁵ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

⁹⁶ SEGAL, Stephen H. ref. 95.

⁹⁷ První počítačová hra vznikla v 70. letech, kdy se počítače zpřístupnily široké veřejnosti.

⁹⁸ Bowmanová hovoří o generaci Y – generaci „nových dospělých“ – jednoznačně technologicky nejzdatnější generace, která nikdy nepoznala svět bez dálkových ovladačů, CD, kabelové televize a počítačů. (...) Generace Y podle Bowmanové technologie dokonale ovládá a jejich život je na nich závislý (BOWMAN, Sarah, Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Vyd. 1. Jefferson: McFarland&Company Inc. Publishers, 2010, ISBN 978-0-7864-4710-7).

„Hrajeme hlavně střílečky jako Open Arena, někdy jde o velké organizované hraní mezi hackespacy nebo se připojují lidi z domu.“

(Martin)

Rituály moderní doby se odehrávají v jiných kontextech, než náboženských a podle Merryla v nich jde o podporu společenské soudržnosti a identity⁹⁹, což lze doložit také citací.

„Jednou z negeekovštějších věcí, které na sebe můžete prásknout je, že hrajete hry na hrdiny. (...) Mnohé z pout vytvořených během odpoledních expedicí jsou doslova na celý život.“¹⁰⁰ (Táta geek)

K udržení identity slouží například frekvence hraní, sdílení příběhu, přijatelné, všemi akceptovatelné, formáty, reagování nebo nereagování na akci některého hráče. Za důležitý úkol rituálu považuje Merryl vytvoření prostoru pro zjevení inspirace.

Bowmanová shledává rituální úroveň RPG ve společném sdílení emocí a příběhů, které nemají předem stanovené scénáře, ale spoléhají na systém skupinové symboliky a psychické transformace. Bowmanová v souvislosti s RPG poukazuje na Morenovu metodu psychodramatu, která využívala „hraní rolí“ jako nástroje při řešení některých psychických problémů. Důraz je zde kladen na rozvoj vzájemné důvěry a možnosti relaxace v bezpečném prostředí.¹⁰¹

„Je to relax (...).“ (Martin)

Šířka repertoáru rolí umožňuje rozšiřovat skupinu a díky internetovému propojení lze velmi snadno zapojit hráče bez ohledu na vzdálenost. Díky internetu, který v posledních letech zbořil geografické hranice, skupina hráčů není nijak teritoriálně omezena a jednotliví aktéři se tak mohou mnohdy zúčastnit bez toho, aby opustili pohodlí svých domovů.

⁹⁹ DAVIES, Merryl Wyn. *Kulturní antropologie*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-778-7.

¹⁰⁰ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 95. ISBN 978-80-87270-35-6.

¹⁰¹ BOWMAN, Sarah, Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Vyd. 1. Jefferson: McFarland&Company Inc. Publishers, 2010, ISBN 978-0-7864-4710-7.

„Cross Hackerspace Gaming“ jsou pravidelné akce, které pro své členy (ale i nečleny) jednotlivé Hackerspace laby organizují. Akce začíná večer a účastnit se lze i z domova, podmínkou je online připojení. Nejčastěji se hrají „Firste–person shooter“¹⁰².

Hry vytváří rituální rámec pro vznik intenzivních vztahů mezi zúčastněnými, a to především tím, že umožňuje prožitek něčeho mimořádného až posvátného. Při hraní her dochází ke sbližování mezi jednotlivými hráči, kteří by se za normálních okolností a v důsledku kulturních či jiných rozdílů, nesetkali. Liminalitu, důležitou součástí rituálu, zde poskytuje imaginární prostředí, do kterého hráč přechází ze skutečného světa, aby zde zažil něco mimořádného, a následně z něj vystupuje, aniž by narušil zaběhlou rutinu.

¹⁰² Český ekvivalent pojmu *Firste–person shooter* (FPS) je *střílečka z pohledu první osoby*. Herní mapu vidí hráč tak, jako by se pohyboval sám v prostoru, prostředí vnímá svými očima (Dostupný z WWW http://cs.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter [cit. 4. 10. 2013]).

4.3 Geekové v produktech populární kultury

Zatímco Segal vykresluje geeky jako nositele hlubokých myšlenek a učitele lidstva¹⁰³, další z produktů současné populární kultury, americký seriál „The Big Bang Theory“¹⁰⁴, je zobrazuje jako směšné, sociálně nekompetentní, podivíny. Hlavní hrdinové, Leonard a Sheldon, reprezentují představu o současné americké subkultuře mládeže, označované jako geek nebo „nerd culture“. Tyto dva mladé fyziky staví seriáloví tvůrci do protikladu k obyčejným smrtelníkům, kteří jsou sice šťastní a sociálně naplnění, ale z pohledu Leonarda a Sheldona hloupí. Aby byla nálepka jinakosti co nejvýraznější, použili pro tyto mužské hrdiny příjmení po laureátech Nobelovy ceny za fyziku (R. Hofstadterovi a L. Cooperovi).¹⁰⁵

Dr. Leonard Leakey Hofstadter je mladý matematik, fyzika a programátor. Podle Levyho, který první počítačové nadšence (na základě jejich vlastních výpovědí) popisuje jako „obézní, neupravení, s hygienou soupeřící intelektuální hvězdy“¹⁰⁶, jde o „obiloustlého komického asociála“.¹⁰⁷ Macek hovoří v souvislosti s prvními hackery doslova o vizuálním asketizmu.¹⁰⁸ Seriálový hrdina Leonard, který reprezentuje současného geeka, se tomuto popisu však nepřibližuje. Uvidíte ho nejčastěji upraveného, v tmavých kalhotách, brýlích a tričku (nebo mikině) s potiskem, inspirovaným jak jinak, než fyzikou.

Skutečné geeky, zahrnuté do výzkumné skupiny, bych z hlediska vlastní „tělesné politiky“ rozdělila do dvou skupin. Jednu skupinu tvoří jedinci, které po vizuální stránce ztělesňuje seriálový hrdina Leonard. Tito „Leonardové“ zaujímali takové pracovní pozice, které vyžadují kontakt s lidmi mimo IT. Nicméně i oni považovali požadovaný *dress code* jako „nutné zlo“ a příliš je osobní vzhled nezajímal.

„Pokud pracuji ve společnosti, musím respektovat dress code, který tam vyžadují.“ (Ondra)

¹⁰³ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

¹⁰⁴ U nás je tento seriál vysílán pod názvem *Teorie velkého třesku*.

¹⁰⁵ Teorie velkého třesku. In *Wikipedie: otevřená encyklopedie*. [online] [cit. 2013-04-15] Dostupné z WWW http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory.

¹⁰⁶ Levy, Steven. In MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>, s. 4.

¹⁰⁷ MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z [www http://rpm.fss.muni.cz](http://rpm.fss.muni.cz), s. 4.

¹⁰⁸ MACEK, Jakub, ref. 107.

„Stačí mi pokrýt tělo, splnit pouze účel zima – vedro. Proč bych si kupoval drahé značkové oblečení, za to si můžu koupit něco jiného. Trička a geek móda je marketing, póza, mě to nezajímá.“ (Dal)

Druhou skupinou jsou členové hackerské komunity, přibližující se Levyho popisu, kteří vlastní kreativitu nasměřovali pouze do řešení programátorských problémů, a fyzická stránka není předmětem jejich zájmu.¹⁰⁹ Podle Macka je asketický vztah k vlastní tělesnosti a péči o zevnějšek postojem, prostřednictvím kterého dávají najevo svůj žebříček hodnot, na jehož vrcholu stojí intelekt a naopak hodnotami, souvisejícími s fyzickou krásou opovrhují.¹¹⁰ Vztah k vlastní tělesnosti počítačových nadšenců lze vyvodit na základě citací.

Zápach – to je specifické, už se to poměrně vyřešilo díky reklamě na deodoranty a sprchové gely. Reklama říká, nebudu se tolik potit, to jim vyhovuje, nebudu mít mokré tričko. Je potřeba se připravit na to, že budou chodit třeba v teplákách na pohovor. (...) Mají pocit, že jsou tak dobří, že nepotřebují prezentovat nějakým standardizovaným procesem.“ (Tonda)

„Nejvíce utrácím za kvalitní věci, dělám hodně adrenalinové sporty. Jinak šetřím, jsem schopný vyžít s málem peněz, ale koupím si třeba drahý kvalitní počítač, notebook. Tohle se snažím mít top, ale ty druhé věci nejsou důležité. Za oblečení neutrácím.“ (Jarda)

Kromě odmítání péče o vizuální stránku byli podle Macka první hackeři obdařeni nepříliš ideální tělesnou dispozicí, což je směřovalo k nefyzické realizaci. Tento trend byl podporován dehumanizovaným prostředím počítačových laboratoří, dodává Macek.¹¹¹

Také Segal, v kapitole *Ještě jsem neskončil*, ukazuje na postavě Edwarda¹¹² (který má místo rukou ostré břity) dospívajícího outsidera, který toužil být i přes fyzickou

¹⁰⁹ Právě vyšší míra tělesné indispozice předurčuje skutečné geeky spíše k ne-fyzické seberealizaci. Podle Macka za toto stigma mohou první generace hackerů, jejichž životy se odehrávaly v uzavřených komplexech výpočetních středisek. Tito první počítačovní odborníci pohrdali vlastní tělesností, což bylo zároveň výrazem elitářství. Kyberprostor a svět programování, kde bylo možné dostatečně uplatnit intelekt, kreativitu a výdrž jim plně kompenzoval úspěchy, podmíněné fyzickou zdatností (MACEK, Jakub. ref. 107)

¹¹⁰ MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z [www.http://rpm.fss.muni.cz](http://rpm.fss.muni.cz).

¹¹¹ MACEK, Jakub. ref. 110.

¹¹² Hlavní hrdina filmu *Střihoruký Edward*.

nedokonalost společností přijat. Právě díky jistým fyzickým handicapům, jak uvádí Segal, z „geeků“ mohou vyrůst ti nejlepší vůdci a vychovatelé pro další generace outsiderů. Podobnou myšlenku, týkající se nadprůměrných schopností, skrytých pod nevzhlednou či nenápadnou tělesnou schránkou, nalézá Segal také u J. R. R. Tolkiena, autora trilogie *Pán prstenů*.¹¹³

Přes jisté obtíže se seriálový geek Leonard snaží o sociální interakce a neodmítá navazovat vztahy, včetně partnerských. Leonard usiluje o dívku jménem Penny, která bydlí v protějším bytě, pracuje jako servírka a usiluje o kariéru herečky. Tento vztah však nenaplní Leonardovo očekávání, neboť Penny není dostatečně inteligentní.¹¹⁴ Jakou roli hraje inteligence životního partnera a jeho nadšení pro řešení problémů u skutečných geeků, uvádí citace.

„Vadilo by mi, kdyby byla počítačový analfabet (...) musela by být hodně tolerantní, mám komplikovanou psychiku.“ (Peter)

„Máme s přítelkyní hodně společného, řeší stejné věci jako já, ale v medicínském prostředí.“ (Jarda)

„Moje nejvyšší hodnota je, že teď pracuji na nějakém projektu. Když se přítelkyně zeptá: „A jak to s námi vidíš za rok, za dva?“ Já odpovím: „Teď pracuji na tomto projektu a druhý rok na tomto projektu.“ Druhá strana to buď pochopí nebo odejde, důležitější je tolerance.“ (Tonda)

„Žena mi toleruje různé drobné úchylky, ale některé dokonce přímo podporuje.“ (Táta geek)¹¹⁵

Zatímco geek je v populární kultuře obrazem do jisté míry interagujícím socializovaným jedincem, *nerd* představuje obraz absolutního asociála a egoistu, který často svůj rozvinutý intelekt dává demonstrativně najevo. Populární kultura jej vykresluje prostřednictvím

¹¹³ SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011. eISBN: 978-1-59474-530-0.

¹¹⁴ Teorie velkého třesku. In *Wikipedie: otevřená encyklopedie*. [online] [cit. 2013-04-15] Dostupné z WWW http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory.

¹¹⁵ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasně geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 21. ISBN 978-80-87270-35-6.

dalšího z hrdinů seriálu „Teorie velkého třesku“, Sheldona. Je to mladý vědec s IQ 187, profesor teoretické fyziky, má dva doktoráty a získal již všechny existující vědecké tituly. Mezi jeho záliby, kromě vědy, patří komiksy, sci-fi seriály a hraní počítačových her. Život tohoto mladého vědce má pevnou strukturu, až nesmyslně dodržuje zásady.¹¹⁶

Strukturovat a analyzovat vše, včetně vztahů, je další ze znaků, které lze vysledovat také u skutečných geeků a nerdů. Analytické myšlení, které umí i ze zdánlivě chaotických informací vyvozovat logické závěry (tzv. „myšlení po řádcích“) je nezbytné k činnostem, které tito lidé vykonávají.

Přestože se od označení *nerd* všichni respondenti distancovali, z rozhovorů „focus groups“ vyplývá, že se skuteční „Sheldonové“ občas vyskytují.

„Přítelkyně má v práci dvanáctky, mám režim nastavený podle jejích služeb. Vše má jasný systém a řád. (...) Není nic důležitějšího, než to, co teď právě řeším. Vždy mám nějaký typický způsob řešení. Všechno je podobně jako ve fyzice. Stane se něco, reaguješ takto (...).“ (Dal)

„Pokud se vyžaduje nějaká nestandardní činnost, je to problém. Žijí ve stereotypch, pokud je nějaká překážka, je problém.“ (Tonda)

Hackeri a ajťáci, které jsem do výzkumu zahrnula, analyzovaly vše, od nákupu deodorantu po vztahy. Pro tyto subjekty je například početí dítěte otázkou logického a jasného procesu s daným postupem. Díky tomu nedělá těmto lidem problém například rozebrat a znova složit počítač nebo tvořit v binární soustavě, která si vystačí se dvěma symboly.

„Měl jsem přítelkyni, se kterou jsem byl dva roky. Ona také pracovala v IT. Ona chtěla bydlet v domě, kde by mohla mít psa a já v bytě, kde bych mohl mít třeba kočku. Abych si mohl koupit kočku, museli jsme se rozejít. (...) Koupil jsem si elektronickou čtečku, je to praktičtější než tištěná knížka. Neberu si ji s sebou do Prahy, protože by mi ji tam mohl někdo ukradnout. Používám ji jen přes léto, přes zimu, když je zima,

¹¹⁶ Teorie velkého třesku. In *Wikipedie: otevřená encyklopedie*. [online] [cit. 2013-04-15] Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory.

čtu papírové knížky. Proč? Protože mráz nedělá technice dobře, mohla by se jí snížit životnost.“ (Dal)

Absence analytického myšlení způsobuje často nedorozumění a konflikty v sociálních interakcích mezi nerdy a „obyčejnými“ smrtelníky.

„Nejvíc trpí ti, kteří přichází do kontaktu s normálními lidmi, kteří mají pro ně stupidní problémy (netiskne mi tiskárna, dělá mi to něco, co nemá apod.)“ (Tonda)

Nerd Sheldon „obyčejné“ lidi nesnáší, proto bydlí se svým kolegou, experimentálním fyzikem Leonardem, který se mu občas snaží zprostředkovat kontakt s reálným světem.¹¹⁷ Sheldon dokáže přesvědčivě hovořit o nějakém problému, který ho zajímá, ale zpětné vazba posluchače ho již nezajímá, je imunní vůči sarkasmu a ironii, které nechápe. „Shledonové“ z masa a krve se potýkají se stejnými problémy.

„Dva ajťáci si rozumí. Problém nastává, když mají vyvíjet software pro neajťáky. Nejvíc trpí ti, kteří přichází do kontaktu s normálními lidmi, kteří mají pro ně stupidní problémy: ‘netiskne mi tiskárna, dělá mi to něco, co nemá apod.’ Vývojáře normální lidi moc nezajímají.“ (Tonda)

¹¹⁷ Teorie velkého třesku. In *Wikipedie: otevřená encyklopedie*. [online] [cit. 2013-04-15] Dostupné z WWW http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Big_Bang_Theory.

4.4 Outsider nebo elita národa

Skutečnost, že geek (případně nerd) je fenomén, který nabývá v současnosti značné popularity i mezi českou mládeží, dokládá video klip „Miluji tě, mé VUT“, jehož úkolem je motivovat ke studiu na Vysoké učení technické v Brně. Hlavní postavou video klipu je mladý muž, až nápadně se podobající Leonadovi s nápisem na tričku:

*„Jsem nerdy a vím to.“ V textu jeho písničky se objevuje: „Já v koutě seděl a byl jsem trochu smutnej (...) mladší se mi smáli pro moje brejle tlustý, staří mě fackovali, že mám blbý boty“ (...)*¹¹⁸

Díky jinakosti jsou často geekové postaveni mimo většinu, jak lze vyvodit z citace:

*„Školní léta sem prožil tak trochu odděleně od druhých (...). Moji dobří kamarádi byli také geekové.“ (Táta geek)*¹¹⁹

Toto vyloučení jim na druhé straně kompenzuje úspěšné uplatnění na trhu práce. Ve výše uvedeném propagačním klipu absolvent VUT Brno na závěr zpívá:

*„Dneska už jsem za vodou (...) mám holku pihovatou a tučný konto v bance (...).“*¹²⁰

V průběhu výzkumu měli všichni respondenti placené zaměstnání, a to včetně studujících. Podle údajů Českého statistického úřadu bylo v roce 2011 v České republice 126,6 tisíc IT odborníků. Jejich průměrná mzda se pohybovala nad hranicí 47 tisíc korun, v případě IT specialistů se jednalo dokonce o částky nad 51 tisíc korun. Nejvíce IT odborníků se nachází na území Hl. m. Praha (39,6 tisíc), na druhém místě je Jihomoravský kraj (16,9 tisíc).¹²¹

¹¹⁸ Dostupné z WWW <http://jdi.na.vutbr.cz>. [online] [cit. 16. 4. 2013]

¹¹⁹ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 21. ISBN 978-80-87270-35-6.

¹²⁰ Dostupné z WWW <http://jdi.na.vutbr.cz>. [online] [cit. 2013-04-16]

¹²¹ IT odborníci a jejich průměrné hrubé měsíční mzdy podle krajů. In *Český statistický úřad* [online]. ©2013 [cit. 16. 4. 2013]. Dostupné z WWW http://www.czso.cz/csu/2012edicniplan.nsf/krajkapitola/641011-12-r_2012-18.

Za nejdůležitější mistrovství považuje Segal umění „vidět“ a „slyšet“, zbytek je podle něj technika.¹²² Pouze prostřednictvím velkého úsilí lze pochopit, jak věci fungují. To je podle Segala další z charakteristik geeků, kteří nejsou „pouze“ chytří, ale zejména díky nepřetržitému sebevzdělávání, také kompetentní k velkým objevům.¹²³ Ken Denmead, jeden z otců digitálního věku, se snaží vyhledávat nové, neotřelé způsoby, jak ve svých dětech rozvíjet plamen vášně k objevování a učení. Podle Denmeada nejsou obyčejné, tradiční činnosti pro geekovskou rodinu vůbec zajímavé. Takovou rodinu nadchnou moderní, high-tech projekty. Jako příklad uvádí inovaci vánoční výzdoby pomocí moderních technologií.

„Jako geekovští rodiče hledáme ale vždycky něco nového.“ (Táta geek)¹²⁴

Snahu po dosažení maximálního poznání a mistrovství v oboru (a nemusí to souviset s počítači či technikou) lze rovněž vysledovat u respondentů z „masa a krve“.

„Snažíme se dokonale poznat nějaký systém a udělat z toho něco jiného. Dá se vylepšovat cokoli, ne jenom v digitálním světě.“ (Jarda)

„Snažím se získat veškeré know-now v určité oblasti. Nemusí se jednat o IT.“ (Dal)

„Geekové milují přírodní vědy a rádi poznávají, jak věci fungují. A tyto věci se nejlépe učí pomocí experimentů.“ (Táta geek)¹²⁵

„To musíme domyslet, je typický výrok našich softwarových vývojářů. Pořád všechno zdokonalují, zlepšují. Každý úkol jim trvá ne proto, že by nepracovali ale proto, že to stále vylepšují.“ (Tonda)

¹²² SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011, s. 31. eISBN: 978-1-59474-530-0.

¹²³ SEGAL, Stephen H, ref. 122.

¹²⁴ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 75. ISBN 978-80-87270-35-6.

¹²⁵ DENMEAD, Ken, ref. 124, s. 22.

Geekové, jsou podle Denmeada lidé, kteří se umí pro něco nadchnout natolik, že to hraničí až s posedlostí. Kvalifikaci geeka tak podle něj nemusí mít jen blázni do počítačů nebo Dračího doupěte¹²⁶ a komiksů.¹²⁷

S enormním nadšením a specifickým přístupem k řešení problémů souvisí pojem *Flow*¹²⁸ jako označení pro psychický stav, kdy dochází k naprostému soustředění, v průběhu kterého mizí starost o vlastní „já“.¹²⁹ Ve stavu „flow“ ztrácí člověk pojem o čase, nepocítují biologické potřeby (hlad, žízeň, chlad) a propadá se do totální koncentrace. Odměnou je dosažení pocitu euforie z činnosti, kterou právě vykonávám.

„Snaží se mít ten svůj produkt co nejlepší, vnitřní spokojenost mít výstup co nejlepší je pro ně důležitá. Jsou detailisti, chtějí to mít perfektní.“ (Ondra)

„Správný problém je ten, který mě dokáže dokonale pohltit, pak nad jeho řešením strávím hodně času.“ (David)

„Jsem schopen se ponořit do čehokoli, co považuji za důležité, a to nejen v oblasti IT.“ (Martin)

„Dokážeme se do něčeho zažrat a děláme to tak dlouho, dokud to nevyřešíme. Nevnímáme, že je nám zima, že máme hlad. (...) Důležité je nadšení, tomu se právě chci věnovat.“ (Peter)

Počítačový a techničtí nadšenci se do tohoto „proudění“ dostávají velmi snadno. Podobně jako malé děti, se velmi rychle nadchnou a nemusí se to týkat jen velkých projektů. Co je zaujme (a může jít o výběr zásobníku na vodu do kanceláře), tomu pak věnují maximální koncentraci a úsilí. Na jedné straně jsou schopni pracovat na nějakém úkolu více, než je u druhých běžné. Na druhé straně je musí cílový úkol zaujmout natolik, aby se pro něj nadchli.

¹²⁶ RPG hra, která dorazila do České republiky v 90. letech jako obdoba americké hry Dungeons & Dragons (DnD).

¹²⁷ DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, s. 18. ISBN 978-80-87270-35-6.

¹²⁸ Flow lze také přeložit jako „proudění“. Poprvé v této souvislosti použil tento pojem Mihaly Csikszentmihalyi, psycholog maďarského původu (PINK, D, H. *Pohon: překvapivá pravda o tom, co nás motivuje!* Olomouc: ANAG, 2011. ISBN 978-80-7263-671-6).

¹²⁹ PINK, D, H. *Pohon: překvapivá pravda o tom, co nás motivuje!* Olomouc: ANAG, 2011. ISBN 978-80-7263-671-6.

„Pokud si mohou problém vymyslet sami, baví je to, jsou schopni to vyřešit za kratší dobu, věnují tomu maximum času.“ (Ondra)

Extrémní nadšení pro věc a vysoká míra emancipace je na jedné straně prospěšná pro vyřešení těch nejnáročnějších problémů, na druhé straně jim tyto specifické dispozice způsobují problémy, pokud se dostanou do role zaměstnance. Od této, svým způsobem podřízené role se očekává, že bude jedinec plnit zadání v souladu s cíly firmy a respektovat stanovené normy. Geekové však nepracují podle zadání nadřízených, ale podle toho, co právě zaujalo je samotné.

„Zadám úkol, že budeme vyvíjet XZY, ale on si uvědomí, že je tam hromada zajímavých věcí, který zrovna chce řešit. Ponoří se do vlastního problému, který řeší a zapomene na to, že je tady to XZY, na kterém jsme se domluvili. (...) Odbíhají od hlavního problému. Je potřeba vyřešit nějakou oblast, on místo primární oblasti, řeší další, které s tím souvisí. Prodlužuje vývoj o trojnásobný čas.“ (Tonda)

Specifický je také způsob, jak tyto zaměstnance motivovat.

„Zájem podílet se na něčem, to je velké lákadlo. Třeba vyvíjí i něco, co je zadarmo. Tito lidi jsou samonabíjecí vlastní prací. Je nabíjí práce. (...) Jeden náš tým si sám vymyslel projekt, bude na něm intenzivně pracovat a hotový to musí mít za 24 hodin. (...) Nikde jinde, než v IT by se nic takového nemohlo stát, aby zaměstnanci sami od sebe s něčím takovým přišli.“ (Tonda)

Ruku v ruce s mistrovstvím bych silnou potřebu nezávislosti¹³⁰ zařadila mezi nejvýznamnější charakteristické znaky geeků, neboť se objevil u všech respondentů, bez ohledu na věk či sociální status. Všichni respondenti v rámci výzkumného vzorku kladli důraz na nezávislost a svobodu v rozhodování.

¹³⁰ Pojem emancipace bývá nejčastěji spojován s otázkami rovného postavení žen ve společnosti. Původně latinské slovo *e-mancipare* bylo užíváno v římském právu pro uvolnění dospělého syna z otcovské nadvlády. V současnosti je emancipovaný ten, kdo vlastními silami usiluje o nezávislost (NĚMEC, Bohumil. *Ottův slovník naučný nové doby: dodatky k velikému Ottovu slovníku naučnému*. Praha: Paseka, 1998-2003, 12 sv. ISBN 80-7185-057-8-).

„Vyhovuje mi způsob práce, když mi dají úkol, který mám vyřešit, vytvoří podmínky a nechají samostatně pracovat. Nemám rád, když mi někdo stojí za zády a diktuje, co mám dělat.“ (Peter)

Pro tyto jedince je nejdůležitější nezávislost, možnost svobodné volby vlastní cesty k dosažení cíle, který si nejraději stanovují sami. Počítačový a techničtí nadšenci vyhledávají prostředí, které jim bude poskytovat samostatnost v rozhodování a dostatek podnětů, prostřednictvím kterých budou mít příležitost zdokonalovat sami sebe, své vlastní „já“. Silnou potřebu emancipace u respondentů lze doložit citacemi.

„V pracovním směru se chtějí zabývat tím, čím chtějí oni (...). Ponoří se do vlastního problému, který řeší a zapomenou na to, že je tady to XZY, na kterém jsme se domluvili (...). Nepracují podle zadání, ale podle sebe (...). Chtějí se organizovat sami, je potřeba na ně dohlížet.“ (Tonda)

„Vše si sami organizujeme, plánujeme, vymýšlíme úkoly. Nikdo jiný nás neřídí.“ (Robin)

„Měli jsme možnost získat sponzora, který by nám poskytl prostor v moderní budově, a my bychom za to pro něj něco vyvíjeli. Odmítli jsme to. Nechceme mít žádné závazky vůči někomu, klademe důraz na nezávislost a vlastní identitu.“ (Jarda)

Potřeba nezávislosti a samostatnosti vede v některých případech až k izolovanosti.

„Trávím hodně času sám se sebou, rád se spoléhám sám na sebe. Pokud se přihodí něco nepříjemného, člověk dává do kupy sám sebe a nemusí se starat o další lidi.“ (Peter)

ZÁVĚR

O „počítačových a technických nadšencích“, kteří byli zahrnuti do výzkumu, lze konstatovat, že tvoří subkulturu s vlastními pravidly, specifickými hodnotami a cíly. Hackerský tělesný asketismus, upřednostňování investigativních aktivit, myšlení „po řádcích“, velká fantazie, vědecké ambice a nadšení pro věc, jsou spojovacími články mezi zkoumanou subkulturou a „geek culture“, jak jí vyobrazuje současná populární kultura. Přestože se členové komunity otevřeně k označení „Geek“ nehlásili, v určitých aspektech jej akceptovali. To, co tuto skupinu charakterizuje nejvýrazněji, je potřeba růstu vlastního „já“ prostřednictvím „vynalézání“ a sebevzdělávání, které ale nelze chápat jako prosté „sbírání“ titulů.

Výsledky analýzy ukázaly, že pro získání kvalifikace „Geek“ je zapotřebí vykonávat vše s enormním nadšením (mnohdy na hranici posedlosti) a touha být „v tom co dělám“ hodně dobrý. Z tohoto pohledu je možné definovat „geekovství“ jako kombinaci posedlosti a potřeby poznání. Právě způsob uchopení a přístup k řešení životních situací zásadně vymezuje skupinu „počítačových a technických nadšenců“ vůči dominantní kultuře, se kterou jsou mnohdy v opozici.

Bakošová tvrdí, že pro stanovení výchovných cílů nového tisíciletí je důležité, aby lidé disponovali sociální inteligencí, což je cesta k eliminaci konfliktních situací.¹³¹ U geeků, jak je z výzkumu patrné, jsou však sociálních dovedností značně omezené (ale alespoň nějaké, což je odlišuje od tzv. „nerdů“¹³²). Absence schopnosti empatie často vede u těchto velmi nadaných a inteligentních jedinců k problémům v oblasti komunikace a navazování vztahů, včetně pracovních nebo partnerských a ztěžuje jim fungování v základních sociálních rolích. Jejich „jinakost“, která jim komplikuje socializaci, je na druhé straně kompenzována úspěšným uplatněním na trhu práce. Podle Bakošové, spočívá práce sociálního pedagoga v podpoře a pomoci všem při socializaci a hledání možností ke zlepšení kvality života.¹³³

Geekové se narodili, vyrostli a žijí v prostředí kyberprostoru, ve kterém je dovoleno téměř vše. Z pohledu Bakošové zaujímá prostředí nezastupitelné místo při formování

¹³¹ BAKOŠOVÁ, Zlatica. *Sociálna pedagogika ako životná pomoc*. Vyd. 3. Bratislava: public promotion, s.r.o., 2008. ISBN 978-80-969944-0-3.

¹³² „Geek“ bez sociálních dovedností je označován pojmem „nerd“.

¹³³ BAKOŠOVÁ, Zlatica, ref. 131.

osobnosti¹³⁴, a proto je jeho znalost nezbytná pro efektivní sociálně-pedagogickou práci. Interakce mezi člověkem a prostředím, jak uvádí Kraus a Vacek, probíhají jak v pozitivním, tak i negativním smyslu.¹³⁵ Digitální technologie umožňují geekům jednání bez důsledků a zodpovědnosti, což svádí k deviantnímu chování. Podle Hroncové je úlohou sociální pedagogiky pomáhat řešit problémy, spojené s výskytem sociálně-patologických a společensky nežádoucích jevů, a to na úrovni jednotlivců, skupin i komunit.¹³⁶

Přemíra podnětů, se kterými se v dnešní době „informační exploze“ setkáváme, způsobuje podle Krause a Vacka stresové situace.¹³⁷ Toto tvrzení však neplatí pro geeks, pro které je takové prostředí nezbytné pro osobnostní rozvoj. Domnívám se, že tato práce otevírá další oblasti pro hlubší sociálně-pedagogické zkoumání tohoto unikátního fenoménu a využití jeho potenciálu pro pozitivní rozvoj společnosti.

¹³⁴ BAKOŠOVÁ, Zlatica., G. LUBENCOVÁ a M. POTOČÁROVÁ. *Sociálna pedagogika*. Vyd. 1. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá, s.r.o., 2005, 168 s. ISBN 80-10-00485-5.

¹³⁵ KRAUS, Blahoslav a Pavel VACEK. *K základním otázkám pedagogiky*. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus, 1992. ISBN 80-7041-600-9.

¹³⁶ HRONCOVÁ, Jolana. *Sociálna patológia*. Vyd. 1. Pedagogická fakulta UMB v Banskej Bystrici, 2004. ISBN 80-8055-926-0.

¹³⁷ KRAUS, Blahoslav a Pavel VACEK, ref. 135.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ADAMS, Tyrone, L. a Stephen A. SMITH. *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*. Vyd. 1. University of Texas Press, 2008, 331 s. ISBN-13: 978-0292717749.

BÍLEK, Petr a Blanka ČINÁTLOVÁ. *Tesilová kavalérie: popkulturní obrazy normalizace*. Vyd. 1. Příbram: Pistorius & Olšanská, 2010, 253 s. ISBN 978-80-87053-44-7.

BABYRÁDOVÁ, Hana. *Rituál, umění a výchova*. Vyd. 1. Brno: Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity, 2002, 351 s. ISBN 80-210-3029-1.

BAKOŠOVÁ, Zlatica., G. LUBENCOVÁ a M. POTOČÁROVÁ. *Sociálna pedagogika*. Vyd. 1. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo – Mladé letá, s.r.o., 2005, 168 s. ISBN 80-10-00485-5.

BAKOŠOVÁ, Zlatica. *Sociálna pedagogika ako životná pomoc*. Vyd. 3. Bratislava: public promotion, s.r.o., 2008, 251 s. ISBN 978-80-969944-0-3.

BOWMAN, Sarah, Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson: McFarland&Company Inc. Publishers, 2010, ISBN 978-0-7864-4710-7.

DAVIES, Merryl, Wyn. *Kulturní antropologie*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, 175 s. ISBN 80-7178-778-7.

DENMEAD, Ken. *Táta geek: úžasné geekovské projekty a aktivity pro tatínky s dětmi*. Vyd. 1. V Brně: Jan Melvil, 2012, 246 s. ISBN 978-80-87270-35-6.

ENSSLIN, Astrid; MUSE, Eben. *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual (Routledge Studies in New Media and Cyberculture)*. Routledge: Taylor & Francis e-Library, 2011, 240 s. ISBN13: 978-0-203-82857-1 (ebk).

ERIKSEN, Thomas, Hylland. *Sociální a kulturní antropologie: příbuzenství, národnostní příslušnost, rituál*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 407 s. ISBN 978-80-7367-465-6.

GEIST, Bohumil. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria Publishing, 1993, 647 s. ISBN 80-85605-28-7.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebe prezentace v každodenním životě*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999, 247 s. ISBN 80-902482-4-1.

- HARRIS, Shon. *Hacking: manuál hackera*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2008, 399 s. ISBN 978-80-247-1346-5.
- HOLLAND, James G. *Analýza chování: Autoinstrukční program*. Vyd. 1. Praha: SPN, 1968, 377 s.
- HRONCOVÁ, Jolana. *Sociální patológia*. Vyd. 1. Pedagogická fakulta UMB v Banské Bystrici, 2004, 191 s. ISBN 80-8055-926-0.
- JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001, 285 s. ISBN 80-7178-535-0.
- KRAUS, Blahoslav. *Základy sociální pedagogiky*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7367-383-3.
- KRAUS, Blahoslav a Věra POLÁČKOVÁ. *Člověk - prostředí - výchova: k otázkám sociální pedagogiky*. Brno: Paido, 2001, 199 s. ISBN 80-7315-004-2.
- KRAUS, Blahoslav a Pavel VACEK. *K základním otázkám pedagogiky*. Vyd. 1. Hradec Králové: Gaudeamus, 1992, 75 s. ISBN 80-7041-600-9.
- KUBÁTOVÁ, Helena. *Sociologie životního způsobu*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2010, 272 s. ISBN 978-80-247-2456-0.
- LACA, Slavomír. *Sociální pedagogika*. Vyd. 1. Brno: IMS, 2011, 211 s. ISBN 9788087182192.
- LÉVY, Pierre. *Kyberkultura: zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu "Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace"*. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2000, 229 s. ISBN 80-246-0109-5.
- MATURKANIČ, Patrik. *5x člověk: pět pohledů na život člověka*. Vyd. 1. České Budějovice: Jih, 2010, 56 s. ISBN 978-80-86266-36-7.
- MURPHY, Robert, Francis. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Vyd. 2. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2004, 268 s. ISBN 80-86429-25-3.
- NĚMEC, Bohumil. *Ottův slovník naučný nové doby: dodatky k velikému Ottovu slovníku naučnému*. Praha: Paseka, 1998-2003, 12 sv. ISBN 80-7185-057-8-.
- NOVOTNÁ, Eliška. *Základy sociologie*. Vyd. 1. Havlíčkův Brod, a.s.: Grada Publishing, a.s., 2008, 192 s. ISBN 978-80-247-2396-9.

RADVAN, Eduard; VAVŘÍK, Michal. *Metodika psaní odborného textu a výzkum v sociálních vědách*. Brno: IMS, 2009.

PETRUSEK, Miloslav. *Základy sociologie*. Praha: Akademie veřejné správy, 2009. 189 s. ISBN 978-80-87207-02-4.

PINK, D, H. *Pohon: překvapivá pravda o tom, co nás motivuje!* Olomouc: ANAG, 2011, 187 s. ISBN 978-80-7263-671-6.

PROCHÁZKA, Miroslav. *Sociální pedagogika*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, 203 s. ISBN 978-80-247-3470-5.

SEGAL, Stephen H. *Geek Wisdom*. Philadelphia: Quirk Books, 2011, 224 s. eISBN: 978-1-59474-530-0.

SIMMEL, Georg. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Vyd. 2. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006, 206 s. ISBN 80-86429-59-8.

STRAUSS, Anselm; CORBINOVÁ, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Vyd. 1. Boskovice: Nakladatelství Albert, 1999, 228 s. ISBN 80-85834-60-X.

DALŠÍ ZDROJE

BARGEL, Miroslav, Emília JANIGOVÁ a Ewa JAROSZ. *Dilemata sociální pedagogiky v postmoderním světě*. Brno: Institut mezioborových studií, 2012, 1 CD-ROM. ISBN 978-80-87182-27-7.

BARGEL, Miroslav, Ewa JAROSZ a Miloslav JŮZL. *Sociální pedagogika v souvislostech globální krize: sborník příspěvků z mezinárodní konference*. 2., dopl. vyd. Brno: Institut mezioborových studií, 2012, 1 CD-ROM. ISBN 978-80-87182-22-2.

FISKE, John, S., H. Komodity a kultura. *Revue pro média* [online]. 2001, č. 1, s. 1-2. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz/>

ROBINS, Kevin. Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme. Přel. Ondřej Besperát aj. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

TOMANOVÁ, Lucie. Geekerky. *Reflex*. 2012, č. 10, s. 72-75. ISSN 0862-6634.

MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura. *Revue pro média* [online]. 2003, č. 5. Dostupné z WWW <http://rpm.fss.muni.cz>.

SEZNAM PŘÍLOH

P I Schéma pozorování

P II Manuál interview

PŘÍLOHA P I: SCHÉMA POZOROVÁNÍ

Místo:

Datum:

Délka (od-do):

1. Popis prostředí

Lokace (proč právě zde)	
Velikost, vybavení	
Atmosféra v momentě zahájení a ukončení pozorování (přátelská, nepřátelská, uzavřená, otevřená, nervozita, ostych apod.)	

2. Lidé

Aktuální počet přítomných osob (členi, nečleni)	
Věk, popis osob (fyzický, vizuální vzhled)	
Zdůvodnění jejich přítomnosti, četnost návštěv, pravidelných schůzek	
Jakou činností se právě skupina zabývá/jakou činností se zabývají jednotliví členové ohniskové skupiny	
Míra kooperace ve skupině	

3. Rozhovory: použití diktafonu ano/ne

Kolik osob se zapojilo do rozhovoru celkem	
Kdo, v jakém momentě a jak často komunikuje (verbálně, neverbálně)	
Jakou činností se jednotlivci právě zabývají	
Aktivita/pasivita ze strany pozorovaných při zapojování se do rozhovoru	
Neverbální reakce respondentů na citlivé otázky (soukromí, vztahy)	

4. Pozorovatel

Moje bezprostřední pocity	
Hodnocení pozorování, datum	
Nedostatky, doporučení pro další pozorování	

PŘÍLOHA P I: MANUÁL INTERVIEW

Okruhy otázek:

1. Představení výzkumníka, zdůvodnění účelu rozhovoru
2. Žádost o povolení pořízení záznamu na diktafon.
3. Otázky zjišťující věk, národnost, vzdělání, zaměstnání respondentů:
Můžeš/můžete mi říct něco o sobě? Kolik je ti let? Odkud jsi? Kde pracuješ? Studuješ, jaký obor? Co rád děláš ve volném čase (koníčky)? Proč právě tento/tyto?
4. Pojem Geek: Víš, kdo je to geek? Můžeš ho nějak popsat? Už jsi se s tímto označením někdy setkal? Znáš někoho takového? Jaký je rozdíl mezi geekem a negeekem?
5. Hackerspace laby: Jak Hackerspace lab funguje? Můžeš mi jako laikovi vysvětlit, co je to „hacking“ a kdo je „hacker“? Kdo tě sem přivedl (od kud víš o hackerspacu? Jak často sem chodíš? Co na to říká rodina/přítelkyně/partnerka? Co tady nejčastěji děláš? Máš tady kamarády? Máš přátele i mimo hackerspace? Využíváš online sociální sítě typu Facebook? Je potřeba se potkávat „face to face“? Nestačí být spolu na Facebooku?
6. Díváš se rád na filmy nebo seriály? Jaké? Co se ti na něm líbí? Máš nějakou oblíbenou postavu? Proč právě tu?
7. Můžeš vybrat nějakou postavu (i z historie), které si hodně vážíš? Proč, co ti nejvíc imponuje.
8. Za co nejvíc utrácíš? Máš rád značkové oblečení? Kde obvykle nakupuješ?
9. Máš partnerku? Co dělá, kde pracuje/studuje? Trávíte společně hodně času? Jakým způsobem? Jaká by měla být ideální partnerka?
10. Hraješ hry? Jaký typ? Jaké hry jsi hrál, když jsi byl mladší? Hraješ sám nebo online s dalšími?