

Chiméra zvaná „web 2.0“ aneb Život jako beta verze

Jakub Štoger*

jstogr@gmail.com

Abstrakt: Termíny „web 2.0“, „beta verze“, „Ajax“, „wiki“ nebo „RSS“ přestávají být používány ve svém původním smyslu, stávají se „zaklínadlem“. Ze sféry technologií a roviny praktických „produktů“ se tyto stále častěji používají v odborných článcích, v oficiálních dokumentech i v běžné řeči. Je však nutná znalost původního kontextu jejich vzniku stejně, jako schopnost nadhledu, abstrakce a porozumění jejich vlastnostem a charakteristice. Pouhé zařazení do portfolia služeb a „udržování při životě“ vede nutně k minutí se s původními záměry, může vést k deformaci pohledu uživatelů na technologii jako takovou a ve výsledku i k umocnění „digital divide“.

Klíčová slova: Web 2.0, wiki, internet, informační technologie, ICT, uživatelé, komunikace, HCI

1 Úvod

Pokud jsme jen trochu pozorní, nemůžeme si nevšimnout, jak se v současné době stále častěji píše a v nejrůznějších souvislostech používají a pádech skloňují slova jako „AJAX“, „RSS“, „wiki“, „Web 2.0“ nebo třeba „beta verze“. V našem soukromém, osobním slovníku se tyto zkratky (např. AJAX jako „Asynchronous Javascript And XML“) a sousloví pomalu ale jistě kontextualizují, usazují a ve výsledku začínají „žít vlastním životem“.

Jako proces se nejedná o nic zvláštního či výjimečného, právě naopak. Zvláště v dnešní uspěchané (a zároveň velmi rychlým tempem proměňující se) době je pro přežití nutností zachytit a fixovat významy – pochytit a vstřebat novost, „zůstat v obraze“.

Ale existuje ještě jedna úroveň, kterou můžeme velmi jednoduše zcela vypustit, omylem či z nedostatku času se jí vyhnout. Jedná se právě o Porozumění, o Pochopení smyslu a odhalení mechanismů, Poselství. V hodně zjednodušeném pohledu: „z moře dat si nejen vypíchnout několik informací, poznámek – (hlavně) dokázat obohatit sám sebe, rozšířit si své znalosti, porozumět“.

Ba co víc – v kontextu moci, z pohledu autorit a vlivu na změnu se jednoznačně vynořuje i otázka Zodpovědnosti a Kompetence. Jinými slovy řečeno, možnost ovlivnit chování ostatních „shora“, například tím, že definujeme (elektronické) prostředí nebo podobu (elektronické) služby, přímo vyžaduje Pochopení v nejširším slova smyslu.

V následujícím textu se pokusím nastínit dva okruhy problémů, které jsou podle mého názoru často přehlíženy díky překotné snaze po využití všech dostupných technologií a (elektronických) služeb.

2 Reálné vs. Virtuální – a co na to iGeneration

Základní charakteristikou Internetu jako prostoru v nejširším slova smyslu (proto s velkým počátečním písmenem) je jeho velmi těsné propojení s tím, co jsme zvyklí nazývat „realitou“. Není pravdou, že by dnes existovaly „dva světy“ – jeden fyzický a jeden virtuální. Takto postavená dichotomie vypadá na první pohled lákavě a zdánlivě je vševysvětlující, nicméně

* Ústav informačních studií a knihovnictví – Filozofická fakulta – Univerzita Karlova v Praze

v praxi selhává hned při prvním pokusu dopátrat se hranice mezi jejími dvěma částmi. Již jen technologie (ono „železo“), které „umožňují vstup do virtuálního světa“, ona rozhraní, jsou v tomto modelu schizofrenní stejně, jako je tomu u člověka s jeho Duší (Duchem) a Tělem. Snaha definovat virtuální negací selhává podobně – část nazývaná „realitou“ se ukáže jako příliš mnohvrstevnatá a složitá a dříve či později se objeví tendence rozhodovat na základě „smyslového klíče“, tj. dělit na „hmatatelné“ (předměty; realita) vs. „nehmatatelné“ (virtualita). A tak se oklikou dostaneme k McLuhanově teorii změny dominantních smyslů.

Pokusíme-li se podívat na problematiku očima „born-digital child“ čili „internet generation“ (iGeneration), generací dětí, které se již narodili do spojitého reálně-virtuálního světa a jiný neznají, měli bychom si uvědomit, o jak rozdílný pohled jde.

Tato generace nezažila, nemá zkušenost, s „objevením Ameriky“, s rozšířením prostoru o „virtuálně“, nevnímá Internet jako neznámý, částečně neprozkoumaný kontinent. Všechny generace starší se musely a musí neustále srovnávat s tím, že existuje jistý „přesah“, je nucena používat slova jako „realita“ a „virtualita“, je vnitřně pužena k popisu používat „starý“ (čili svůj vrozený) koncept Prostoru spojený se Zemí a kilometry čtverečními k popisu Internetu jako něčeho, co se objevilo až za jejich života. Pro iGeneration je svět „prostě jeden“. Ne že by si nebyli vědomi přechodů a rozdílů mezi „reálným“ a „virtuálním“, tak daleko se ještě technologie virtuální reality nedostaly, nicméně co vidí, je globální nabídka „Služeb“ nebo lépe „Možností“ – se svými charakteristikami, výhodami i nevýhodami. Chtělo by se až říci, že když se rozhodujeme my („my mimo iGeneration“) „co, jak a kdy dělat“, když volíme cestu za svými cíli, reflektujeme na prvním místě kategorie „reálné“/„virtuální“ a teprve následně, po tomto výběru, vybíráme konkrétní Službu. iGeneration tenhle problém neřeší – volí ze všeho.

Nebylo by ale dobré zaměnit „pohled na služby“ za znalost služeb, jejich principů a možností. Výše uvedené nutně neznamená, že např. děti školního věku vědí, co je wiki, a denně ji používají. Je samozřejmě nutné seznámit (resp. cyklicky seznamovat) uživatele s nabídkou služeb. Principiálně se jednalo o fakt, že ve chvíli, kdy objeví existenci nové služby, budou ji okamžitě hodnotit v kontextu Všech ostatních známých služeb, a to „bez sentimentu“. Patrně u nich bude hrát větší roli skutečnost, zda je daná služba „trendy“, „cool“ a „in“ mezi vrstevníky než fakt, jestli se jedná o službu „reálnou“ či „virtuální“.

To je samozřejmě velmi pozitivní pohled, protože „in“ je v současné době právě to, co je těsně spjata s (z našeho pohledu) „virtuálním“ – od 3D virtuálních světů a her až po chaty a sdílené obsahy à la YouTube. Nicméně svítá tu naděje, že i tato vlna módního zájmu opadne a část uživatelů se opět ocitne před otázkou „co nyní“. A to se již dostávám k jádru věci – k nutnosti pochopení pojmů a pravých významů a Smyslu.

3 Technologie a její odmítnutí

Na příkladu RSS se pokusím ukázat možné problémy v jejich šíři. V současné době je tento fenomén masivně rozšířen; pro dynamické webové stránky či portály (a samozřejmě i blogy) je takřka standardem existence, resp. generování, informace o obsahu ve formě XML, tzv. „RSS kanálu“. Co je RSS ve skutečnosti? Jediný soubor, který v předem jasně definované XML struktuře popisuje obsah stránky resp. jejích částí (článků, příspěvků apod.) – řekli bychom prostě „obsah“, tedy nic převratného. V čem je tedy přínos RSS kanálů, když se jedná „jen“ o informaci o obsahu, který stejně na první pohled uživatel vidí? Prvním je fakt, že se začala věnovat pozornost obsahu a jeho formální, „strojově čitelné“ reprezentaci (zde za použití XML, tagů). Zjednoduší se tak vyhledávání informací a kontextualizace obsahu webu. Druhý přínosem je „oživení“ (či spíše „oživnutí“) Internetu – vznikl mechanismus jakýchsi

„majáků“, který umožňuje na jedné straně informovat o změně a na straně druhé na ní reagovat. Jinými slovy, není nutné osobně kontrolovat, zda se něco na daném webu změnilo, stačí projevit zájem o sledování změny (zapnout RSS čtečku a zadat jí, aby hlídala daný RSS kanál) a čekat na zprávu. Možná poznamenáte, že to tu již bylo – a máte pravdu; bylo možné zadat svůj email a nechat se o změně informovat touto cestou. Zde je ale princip výrazně jiný – informace (mechanismus informování) je volně (!) k dispozici, a to bez nutnosti aktivity na straně producenta informace. Je ponecháno na libovůli uživatele, zda danou možnost (a kdy a jak) využije. Kdyby nic jiného, tak odpadá otravování uživatele s registrací a starost o databázi emailů a osobních údajů na straně producenta. Neméně důležitý je pak dopad na uživatele ve smyslu nároků na něj – aby mohl daný mechanismus vůbec použít, musí mu být zcela jasné, co mu tato služba přinese nového, jakou výhodu získá. Musí mu být zcela jasné, jaké programové vybavení a nároky (např. na připojení k Internetu) daná služba má. Měl by vědět, jaké nároky budou kladeny na něj osobně – od instalace přes uživatelské nastavení až po sociálně-pracovní dopady (třeba to, že mu bude neustále vyskakovat zpráva o novinkách, což může nepříjemně rušit apod.). Pokud např. pravidelně každé ráno čte elektronickou verzi nějakých novin, patrně mu není tento mechanismus k ničemu – ledaže by průběžně sledoval např. sportovní výsledky. Navíc, těžko službu využije, pokud je u počítače jen několik (desítek) minut denně – spíše ji užije, pokud u něj sedí např. celý den.

Jak jsem doufám na příkladu ukázal, nestačí pouze implementovat novinku, (nejčastěji) technologický výdobytek – bez propracované „osvětové“ informační strategie směrem k uživateli je uvedení služby téměř zbytečné, někdy až s negativními dopady. Platí totiž (stejně jako v mezilidské komunikaci F2F) „pravidlo prvního pohledu“, první dojem. Samozřejmě že je důležité dobré grafické provedení, to je bez debat. Nicméně neméně důležitá je např. možnost okamžitého použití produktu nebo využití služby. Uvedu jako příklad ICQ, v Evropě oblíbený systém okamžité výměny textových zpráv („instant messaging“), nicméně totéž platí i např. pro Skype; po instalaci programu (až již jakkoli graficky povedeném a uživatelsky přívětivém díky různým průvodcům) se natěšený uživatel ocitá v prázdnotě, ve vákuu, a to bez ohledu na to, jak moc času například věnoval upravení svého profilu, tj. kolik toho o sobě světu sdělil. Důvod je jednoduchý – sice se připojil, ale nemá nikoho, s kým by mohl začít komunikovat. Co udělá takový zklamaný uživatel? Pokusí se najít své přátele; někdo zkusí oslovit cizí uživatele podle informací v jejich profilu; vysoké procento osob ale jednoduše program vypne a již nezapne, protože si právě udělalo jasný názor – není to k ničemu. Již nikdy nepoužije tento nástroj, nebo jistě ne do doby, než jej kolem něj bude používat většina, stane se standardem či běžným prostředkem/službou. Nehledě na to, že následně se připojí na jemu již známý chat, kde se bude moci zapojit do některé z mnoha neustále probíhajících debat, ať již o čemkoli. Přitom by stačilo, aby se mu po nainstalování ohlásil neznámý uživatel a pěkně ho přivítal, zavtipkoval, pohovořili o počasí... Žádná věda, jen osobní kontakt.

Dá se mávnout rukou a prohlásit: „No to se toho stane, tak si nebude po internetu s někým psát“. Ale důsledky mohou být mnohem závažnější. Často jsou takto odrazeni i uživatelé základních kancelářských programů – textové a tabulkové procesory nevyjímaje! Proč by se měl někdo snažit, učit se ovládat aplikace pracující s textem, když nemá důvod něco psát? K čemu políčka, funkce a grafy? A těch několik řádek tu a tam se dá přeci napsat v ruce – nebo si někomu říci, bude-li nejhůř. Podobně u mobilních telefonů – známý příklad problémů starých lidí s osvojením si jeho ovládání, zejména s psaním SMS. A jakékoli odmítnutí či spíše nevstřebání technologie a/nebo způsobu, jakým je používána, vede k izolaci na tomto poli. Jedinec přestává být v obraze, neví o nových možnostech a trendech, není nucen v interakci s technologií a komunitou „držet krok“. Logicky pak nedokáže flexibilně reagovat

na změny a pomalu ale jistě se (obrazně řečeno) „noří hlouběji a hlouběji“, výrazně se mu ztěžují startovní podmínky pro návrat.

4 Shrnutí

V názvu příspěvku jsem použil dva termíny, které doposud výrazněji nezazněly – web2.0 a „beta verze“. Důvodem je fakt, že jsou v současné době symbolem spíše než čímsi přesně definovaným. Web2.0 nás odkazuje na snahy o větší propojenost, otevřenost a prostupnost prostředí Internetu, zejména pak na zmíněné „neotravování uživatele“ více, než je nezbytně nutné – např. i použitím postupů/služeb typu RSS, tj. na rozšíření volně dostupné nabídky služeb a převedení iniciativy (zda a jak použít, nepoužít) na uživatele. Beta verze se snaží zbořit stereotyp produktů a služeb vydávaných za dokonalé, tj. poukazuje na nutnost neustálého vylepšování a zdokonalování, a to nejen technologie a provedení, ale i co se týká lidí samotných, tj. je spjato např. s tématem celoživotního vzdělávání.

V předchozích částech jsem se pokusil naznačit řekněme dvě velká úskalí, která mohou číhat na cestě k těmto cílům. Osobně věřím, že pokud bude věnována větší pozornost smysluplnosti a komplexnosti implementace (technologických) novinek do praxe, pokud bude postupováno obezřetně a s vědomím, že „mít“/„poskytovat“ nemusí být všechno, neskončí mnohé (vaše) projekty jako pohyb slona v porcelánu.

Použitá literatura a WWW odkazy

1. BAUDRILLARD, Jean; POSTER, Mark (ed.) *Selected Writings*. Stanford : Stanford University Press, 1988, pp.166-184. Dostupné též na World Wide Web: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html>.
2. Born Digital. *Wired* [online]. 2002, Sep, Issue 10.09 [cit. 2007-04-04]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.wired.com/wired/archive/10.09/borndigital.html?pg=1>>.
3. GRAHAM, Paul. Web 2.0 [online]. November 2005 [cit. 2007-04-04]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.paulgraham.com/web20.html>>.
4. Jess. Literacy 2.0: Born Digital? *Lit. [r]evolutions* [online]. 2007, 14th February [cit. 2007-04-04]. Dostupné na World Wide Web: <<http://www.frontlinebooks.co.uk/frontline/viewBlogPost.asp?postID=1558>>.
5. MCLUHAN, Marshall. Člověk, média a elektronická kultura : výbor z díla. Praha : Jota, 2000. ISBN 80-7217-128-3.