

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS



ATELIÉR GRAFICKÝ DESIGN 1

STUDIO OF GRAPHIC DESIGN 1

DOČASNÁ ZÓNA

TEMPORARY ZONE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. Kristian Mañas

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

Mgr. Art. Žaneta Drgová

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. Jan Zálešák, Ph.D.

BRNO 2016

OBSAH

5 DOKUMENTACE VŠKP

5 ÚVOD

5 CO JE TO DOČASNÁ ZÓNA

6 JAK ZAČALA DOČASNÁ ZÓNA

6 KDO JSME

6 VZNIK TEMPORARY.ZONE

6 VZNIK OPEN-SOURCE STUDIA

7 FILOSOFIE A SYSTÉM FUNGOVÁNÍ OPEN-SOURCE STUDIA

8 O ČLENECH DOČASNÉ ZÓNY

8 ANONYMITA ČLENŮ

8 VELIKOST DOČASNÉ ZÓNY

8 MOJE POZICE NA DOČASNÉ ZÓNĚ

8 OTEVŘENÉ SOUBORY, OTEVŘENÝ PROCES

9 ANGAŽOVANOST DESIGNÉRŮ

9 NESTÁLÁ BUDOUCNOST GRAFICKÉHO DESIGNU

10 POLITIKA

10 PODOBNÉ PROJEKTY

10 HACKER SPACES

10 PARALELNÍ POLIS

11 JURIDICUM REMEDIUM

11 PUBLIKOVÁNÍ

11 OPEN-SOURCE

12 OPEN DESIGN

13 OPEN-SOURCE DESIGN

13 OPEN-SOURCE LICENCOVÁNÍ

13 WIKIPEDIA

13 DESIGN WIKIPEDIE

14 RŮST WIKIPEDIE

14 SCRIBUS

15 OPEN-SOURCE ARCHITEKTURA

15 AKUMULACE VĚDOMOSTÍ

15 FINANCOVÁNÍ A GENEROVÁNÍ OPEN-SOURCE

16 ZÁVĚR

16 BUDOUCNOST A PLÁNY DOČASNÉ ZÓNY

16 ZHODNOCENÍ

17 AGENDA

17 INTERNET

17 DECENTRALIZACE

18 BIG DATA A ROLE KORPORACÍ

19 KDO JE VLASTNĚ KLIENT

19 WEARABLES, SMART HOME, SMART CITY

20 CLOUD

21 STÁT A OPEN-SOURCE

21 ROLE TEORIE

22 FUNGUJE PUBLIKOVÁNÍ TEXTŮ?

22 DOČASNOST VIRTUÁLNÍHO SVĚTA

23 SNOWDEN

24 PROGRAMÁTORSKÁ ETIKA

25 PŘÍLOHY

25 PRAVIDLA FUNGOVÁNÍ DOČASNÉ ZÓNY

26 KOMUNIKAČNÍ NÁSTROJE DOČASNÉ ZÓNY

27 ZDROJE

DOKUMENTACE VŠKP

ÚVOD

Tento dokument je textovým doprovodem praktické diplomové práce s názvem Dočasná zóna. Je rozdělen na dvě části. První část popisuje motivaci ke vzniku dočasné zóny, systém fungování dočasné zóny a mou roli v dočasné zóně. Tato část je ekvivalentem textové části dokumentace VŠKP. Druhá část se obrací k tématům, která v současné době dočasnou zónu zajímají a je tak de facto jedním z výstupů této diplomové práce.

Projekt dočasné zóny dohromady spojuje velmi různorodá, na první pohled nesouvisející témata. Open-source, design a jeho význam, sociologie, osobní soukromí, bezpečnost na internetu, společenská angažovanost, decentralizace a budování komunity. Jsou to témata pro současnou společnost naprosto zásadní. Dočasná zóna je vyústěním dlouhých diskuzí skupiny lidí, kteří potřebovali nějak reagovat.

Cílem této diplomové práce bylo založit a spravovat tvůrčí komunitu, která bude fungovat na principech open-source filosofie (o tom víc dále). Prezentovat komunitu lidí jako výsledek diplomové práce dost dobře nejde. Výstupem je tedy sbírka dokumentů, které komunita využívá ke svému fungování („Pravidla fungování dočasné zóny“ na straně 24), dokumentace k doposud běžícím projektům, materiály, kterými se Dočasná zóna prezentuje (např. web), a v neposlední řadě teoretické zasazení projektu (tento text), který slouží z části jako „textová část dokumentace VŠKP“ (sekce „Co je to Dočasná zóna?“ na straně 4) a z části jako manifest celého projektu (sekce „Agenda“ na straně 16).

CO JE TO DOČASNÁ ZÓNA

Na domovské stránce projektu ([Dočasná zóna, Dočasná zóna](#) [online].) je popis: *Dočasná zóna je neziskové open-source design studio. Jsme skupina angažovaných designérů, umělců a programátorů, kteří využívají nové a alternativní způsoby rozložení práce. Inspirují nás principy fungování open-source komunity, které aplikujeme na design a umění. Pomáháme neziskovým organizacím a projektům, nebo projekty sami iniciujeme. Naše výstupy jsou veřejně přístupné a mají otevřenou licenci.*

Tento popis možná vyvolává více otázek než dává odpovědi. V první řadě je nutné definovat, co je to open-source design studio „Open-source design“ na straně 12, to znamená definovat pojem open-source „Open-source“ na straně 10. Následně se objevuje podstatnější otázka. Proč dělat open-source design studio? To se pokusím vysvětlit v „Agenda“ na straně 16.

JAK ZAČALA DOČASNÁ ZÓNA

K vysvětlení projektu dočasné zóny je nejlepší popsat, jak Dočasná zóna začala. 1. 1. 2015 Facebook změnil své podmínky užívání. Podstatnou změnou byl detail, který znamenal, že i pokud si smažete své data z Facebooku, tak je Facebook bude moci navždy užívat, jak uzná za vhodné (analyzovat, prodávat atd. více „**Big data a role korporací“ na straně 17**). Nikdo z nás si nemyslel, že by nás Facebook doopravdy smazal ze svých databází. Každopádně byl to podnět, který nás přinutil udělat něco, na co jsme už nějakou dobu mysleli. Odejít z Facebooku. Byla to akce čistě symbolická, teď to asi vypadá trochu dětinsky a nezajímavě. Pro nás to ovšem byl podstatný moment. Najednou se nám změnila perspektiva, stáli jsme venku a začali si uvědomovat, jak výrazný efekt na nás Facebook, potažmo sociální sítě měly. Nastolilo to základní rámec našich diskuzí – „**Internet“ na straně 16** a soukromí (upravit). Bez Facebooku jsme neměli komunikační nástroje, tak jsme začali hledat a využívat alternativy v podobě open-source softwaru „**Open-source“ na straně 10**. Začali jsme s jednoduchým fórem (kolaboračním nástrojem, ne vtipem) a postupně přešli přes několik dalších typů fór, plnohodnotnou soukromou sociální síť až do dnešního stavu, který využívá kolaborativní chat a wiki „**Wikipedia“ na straně 12**. Protože jsme několikrát při přechodech ztratili naše původní data, objevilo se další téma – dočasnost a podstata zapominání „**Dočasnost virtuálního světa“ na straně 21**. Jelikož jádro dočasné zóny tvoří hlavně designéři, jsou dalším podstatným důvodem, pro vznik dočasné zóny.

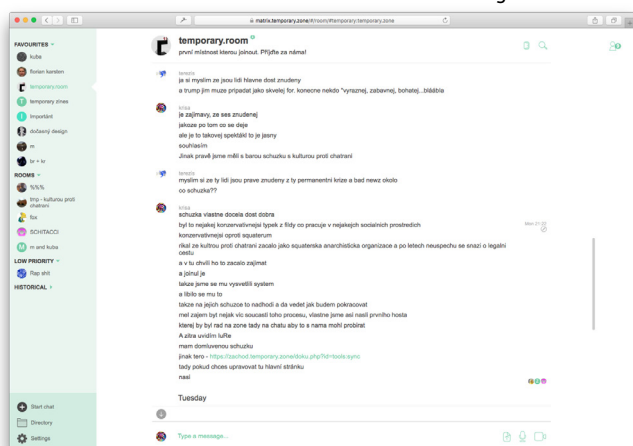
KDO JSME

V průběhu celé této práce se odkazují na dočasnou zónu jako na komunitu. Nemluvím tedy jen za sebe, ale snažím se vyjádřit názor, ke kterému jsme jako komunita došli. Členy zóny nejde dost dobře specifikovat, protože se jejich počty a rozmanitost postupně mění. Základními kameny jsou někteří studenti z Brněnské Favu, kde projekt začal. Každého člena pak charakterizuje zájem o tvorbu komunity a chuť něco vytvářet a učit se, i přes to, že z toho neplyne žádné finanční ohodnocení.

VZNIK TEMPORARY.ZONE

Název Dočasná zóna vznikl překvapivě jednoduše. Vlastnil jsem doménu *temporary.zone* asi už od roku 2013. V tom roce se objevily nové doménové přípony, jednou z nichž bylo *.zone*. Doménu *temporary.zone* nikdo nevlastnil, tak jsem ji koupil s tím, že by se jednou mohla hodit.

Když jsme pak hledali místo, kam dát naše komunikační nástroje, *temporary.zone* byla logickou volbou, přijatou všemi. Název se postupně uchytil (asi hlavně proto, že zní dobře v češtině i angličtině) a začali jsme ho používat nejen jako doménu, ale jako naše označení, jakmile jsme se rozhodli udělat další krok. Začít spolupracovat na projektech.



Obr. 1. Skupinový chat Dočasné zóny

VZNIK OPEN-SOURCE STUDIA

Ze způsobu komunikace vznikla chuť něco vytvářet, ovlivnit témata, o kterých se tak často bavíme. Dohodli jsme se, že vytvoříme systém, jakým budeme fungovat. Nějaká struktura je podstatná, protože tvoří rámec, od kterého se odrážíme, a celkově to naše fungování značně zjednodušuje. Každý ví, co má očekávat a co bude dělat. Když přibíráme někoho do týmu, tak se jednoduše obrátíme na naše základní pravidla fungování „Pravidla fungování dočasné zóny“ na straně 24 .

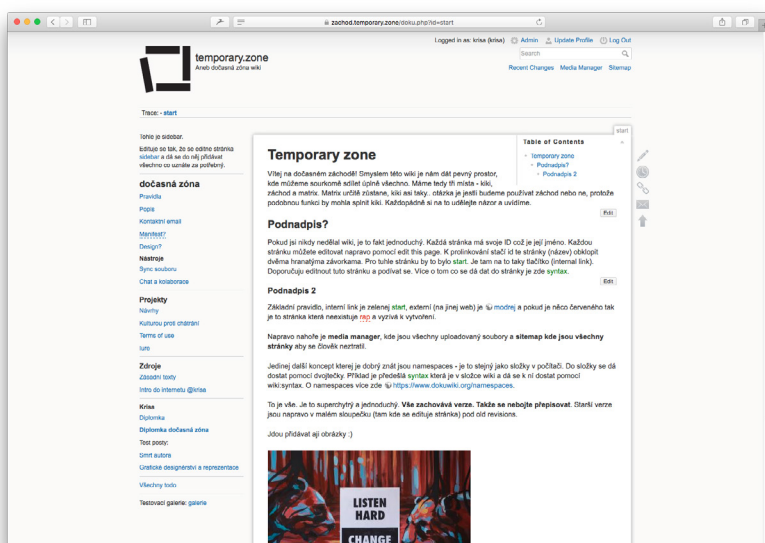
FILOSOFIE A SYSTÉM FUNGOVÁNÍ OPEN-SOURCE STUDIA

I když jsme ze začátku neměli správné pojmenování toho, jak bychom fungovali, věděli jsme, že musí jít o co nejvíce otevřený systém. Je to opak fungování komerčního studia. Nevadí nám, kdyby někdo použil naši práci, naopak podporujeme to. Je to náš způsob zahájení dialogu se světem kolem nás.

Existují hlavní dva typy projektů, na kterých chceme dělat. Prvním je spolupráce s ostatními organizacemi, které řeší témata „Agenda“ na straně 16 které nás na zóně zajímají. Druhým typem jsou projekty, které sami iniciujeme a vymýšlíme. Z toho lze vidět, že to, co zóna dělá, je přímým vyústěním našich diskuzí a že děláme jen na věcech, které nás (respektive alespoň část z nás) zajímají.

Způsob našeho fungování se postupně hodně vyvíjí a podobně přistupujeme k naší práci. Nic není špatné, začíná se prací.

Přemýšlíme o tom tak, že místo toho, aby někdo měl něco na starosti, věci postupně vylepšujeme podle toho, jak kdo uzná za vhodné. Začít nový projekt může znamenat napsat odstavec textu nebo nakreslit jeden náčrtek. Někdo další pak tuto počáteční snahu snad vezme a udělá další krok, případně ten další krok udělá původní autor (a nebo se nestane nic). Takový systém má obrovskou výhodu toho, že nikdo nepřemýšlí nad výsledkem, jen nad jedním z mnoha kroků. Je to daleko intimnější způsob práce, kde se mezi všemi sdílí i mnoho špatných, nepovedených nápadů a pokusů. Svým způsobem je takový systém blíže škole než práci. A pro mnohé z nás je Dočasná zóna substitucí toho, co jsme očekávali, že se nám dostane na vysoké škole, ale nakonec to nikdy nepřišlo.



Obr. 2. Wiki dočasné zóny

Konkrétně při studiu na Favu, jsme naráželi na dva hlavní problémy. Prvním je nesmyslnost a neaktuálnost některých vyučovaných (především technických) předmětů. Druhým hlubším problémem je hodnocení výsledků. Vše na Favu se hodnotí podle obecného blíže nespecifikovatelného měřítka. Převážně podle vkusu a zkušeností hodnotitelů. Hodnocení má za cíl, rozdělit studenty mezi sebou. Studenti se učí dělat věci „na jistotu“, tak aby měli úspěch u hodnotitelů. Experimenty jsou povoleny, pokud budou fungovat. Taková atmosféra nutí studenty držet se toho, co dobře umí a vyhýbat se věcem které neumí. Na dočasné

zóně neexistuje známkování a komunita mezi sebou podporuje selhávání a experimenty. Obrovským způsobem selhat, je pro nás asi mnohdy hodnotnější, než úspěch.

O ČLENECH DOČASNÉ ZÓNY

ANONYMITA ČLENŮ

Z našeho souboru pravidel je patrné, že zachováváme anonymitu našich členů, pokud si přímo nepřejí být zveřejněni. Není to pokus o tvorbu nějaké exkluzivity a uzavřenosti. Kolektivně jsme se shodli, že nám to dá určitou volnost práce. Nikdo nás dopředu nehodnotí podle toho, co děláme „přes den“, a naopak, nikdo nás nesoudí za to, co dělá Dočasná zóna. V posledních letech se díky společností jako Facebook a LinkedIn objevil tlak na to, aby identita lidí na internetu byla explicitně veřejná. Naše přesvědčení je opačné – jsou velmi dobré důvody, proč zůstat anonymní. Na druhou stranu to neznamena, že za naši anonymitu nějak přehnaně bojujeme a nestojíme si za projekty dočasné zóny. Jenom prostě nemáme seznam členů veřejně na webu a členy nerozhlášíme.

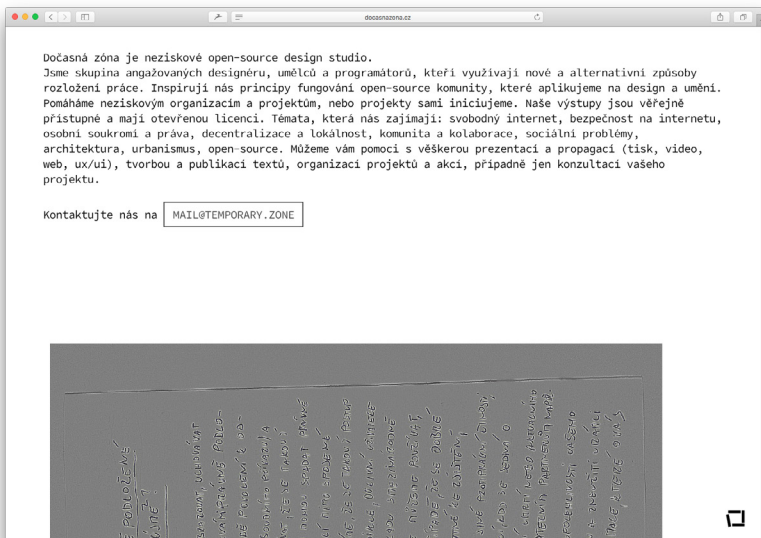
VELIKOST DOČASNÉ ZÓNY

Neexistuje systémový nebo teoretický limit počtu členů dočasné zóny. Omezení bude pravděpodobně plynout z praxe. S naším „realtime“ způsobem komunikace (chat) a vnitřními pravidly, jejichž úpravy vyžadují participaci všech členů, bychom asi nemohli moc dobře fungovat s počtem větším než 20 členů. V současné době je zhruba polovina a to se zdá být ideální.

MOJE POZICE NA DOČASNÉ ZÓNĚ

Na zóně mezi členy neexistuje přímo daná hierarchie. Pozice

jsou dobrovolně domluvené a týkají se administrace a organizace, ne rozhodování. Na dočasně zóně mám dvě pozice. První jako autor diplomové práce Dočasná zóna, který se snaží projekt nastartovat, zajistit nutnou infrastrukturu a případně zdokumentovat dění. Je to hodně administrační práce, starání se o nástroje, které využíváme. Druhá moje pozice je jako regulérního člena dočasné zóny, kde řeším projekty, přináším pro mě zajímavá témata a pracuji na nich s ostatními. Do budoucna bych chtěl vymyslet systém, kdy by zóna mohla fungovat beze mě v té první administrační pozici (případně by si ji členi mezi sebou postupně střídali). Jako na člena dočasné zóny na mě platí stejná pravidla jako platí pro všechny, včetně toho, že by mě zóna mohla vyloučit ze svého kruhu.



Obr. 3. Webová stránka <http://temporary.zone>

OTEVŘENÉ SOUBORY, OTEVŘENÝ PROCES

Všechny naše veřejné výstupy jsou otevřené, tedy mají otevřenou licenci „Open-source licencování“ na straně 12 (přesněji zatím nemají licenci žádnou, což bychom měli do budoucna vyřešit a explicitně aplikovat některou z otevřených licencí na naše výstupy). Znamená to, že si je kdokoliv může vzít a dál je rozpracovat, upravovat pro vlastní účely a dokonce je komerčně využít.

Podstatné je nejen to, že publikované soubory mají (výhledově) otevřenou licenci, ale že jsou publikované v otevřených formátech. To znamená, že k jejich otevření a úpravě není potřeba komerčního softwaru.

Například – pro tvorbu grafického designu je nutný DTP (desktop publishing) software. Pokud budeme publikovat soubory, které se dají otevřít jen komerčním softwarem (v tomto případě Adobe InDesign, nejvíce užívaný DTP program), zbytečně uzavřeme přístup všem, kteří ten software nebudou mít. Snažíme se to řešit tím, že tvoříme materiály v open-source „Open-source“ na straně 10 softwaru, který je dostupný všem. Příkladem takového softwaru pro účely DTP je Scribus „Scribus“ na straně 13.

ANGAŽOVANOST DESIGNÉRŮ

Pokud se současná generace grafických designérů (těch, co začali být profesně aktivní v 90. letech) něčím vymezovala oproti generaci před nimi, bylo to hlavně vyhraněním estetiky, případně tlakem na konceptuálnější přístup (který před tím prakticky neexistoval). Jako generace designérů narozených v 90. letech (profesně aktivních přibližně od roku 2010) jsou naše vymezení vůči předešlé generaci úplně jiného typu. Z estetického i konceptuálního hlediska sdílíme podobné názory. Vyhraňujeme se hlavně v názorech na dopad a sílu designu. Existuje zažitý názor, že kvalitní grafický designér svojí prací na plakátech a knihách tzv. mění svět k lepšímu. Nejsme si vůbec jistí, jestli tomu tak doopravdy je.

Dočasná zóna je tedy náš způsob jak se angažovat a více zapojit do společenského dění.

NESTÁLÁ BUDOUCNOST GRAFICKÉHO DESIGNU

Vyrůstající generace designérů začíná být taky skeptická k samému odvětví grafického designu. Školství ani současní profesionálové si to neuvědomují, protože je to přímo nepostihuje, ale celá profese grafického designu se značně proměňuje. Grafičtí designéři, kteří učí na vysokých školách, mají pořád stálý příliv tradiční designérské práce (tvorbu tiskovin). To kontrastuje s tím, čím se pak živí čerství absolventi. Ti mají zpravidla problém sehnat práci zaměřenou na tvorbu tiskovin. Daleko snadněji seženou práci, která obnáší tvorbu digitálních médií – web, video, nebo třeba komunikační strategie na sociálních sítích. Začíná být tématem, jestli vůbec mají vysoké školy co nabídnout a hlavně, jestli vůbec bude grafický design existovat v současné podobě. Může se dost dobře stát, že za 10 let bude pro grafického designéra nejdůležitější schopností něco jiného než tvorba tištěných knih a plakátů. Může to být např. programování, střih videa, psaní textů nebo skládání hudby. Vysoké školy na takový vývoj nejsou a pravděpodobně nebudou schopny reagovat. Dočasná zóna je alternativou školy, kde lze dostat to, co školy dnes nejsou schopny poskytnout. Open-source „Open-source“ na straně 10 funguje velice podobně jako škola, kde se lidé učí sami mezi sebou a díky tomu daleko rychleji reaguje na proměny a potřeby společnosti.

POLITIKA

Dočasná zóna nestojí za nějakým konkrétním politickým názorem. Jednotliví členi budou mít mezi sebou odlišné politické názory. Pohled, který sdílíme, je, že jako generace jsme dočista apolitičtí. Nemáme problém s tím, že je někdo neo-liberální kapitalista, konzervativní socialista a nebo komunista. Nevadilo by nám o politice diskutovat nebo se o ní dokonce hádat. Problém vidíme v tom, že jako generace nediskutujeme a nehádáme se vůbec. I na akademické půdě jsou serióznější diskuze o politice odmítány a školy od nich studenty často dokonce odrazují. Tahle apolitičnost znamená, že o politice jako vysokoškoláci víme velmi málo. Dokonce i ti, co studují politické vědy na vysoké škole, berou politiku spíše jako nějaký fenomén, něco co má být zkoumáno, místo toho, aby se osobně více zapojovali. Dočasná zóna je způsob, jakým si členové mohou zformovat jejich politická přesvědčení. Na zóně mají totiž možnost dělat na projektech, které mají politický rozměr, a tudíž se přímo v praxi konfrontovat s různými politickými směry a doktrínami.

PODOBNÉ PROJEKTY

Dočasná zóna by asi neexistovala, kdybychom byli schopni najít nějaký podobný, již běžící projekt. První místo, kde jsme čekali, že najdeme lidi řešící podobná témata, byly české hacker spaces.

HACKER SPACES

Hacker space je v podstatě elektrotechnická dílna, kterou může využívat kdokoli, kdo platí členské poplatky. V zahraničí, obzvláště v Německu a Holandsku, jsou hacker spaces také místy, kde se velmi řeší témata jako open-source a internetová bezpečnost. V Brně je hacker space jménem base48 ([base48](#), Base48 hackerspace [online].), k našemu zklamání jsme však zjistili, že open-source filosofie ani problematiky internetu tam nikoho nezajímají. Dostali jsme skoro nepřátelskou odpověď. Důvodem je možná odtržení českých techniků od filosofické a politické roviny „Programátorská etika“ na straně 23, která stojí za technologiemi. Něco podobného lze vidět i v jednom z dílů série dokumentů Kmeny, zasvěcenému hackerům ([Kmeny hackeri](#), Kmeny TV [online].). Možná je to zapříčiněno režii tohoto dokumentu, nicméně je opravdu zvláštní vidět technologicky tak zdatné jedince, kteří jako svůj hlavní volnočasový projekt řeší stroj na blesky. Je to asi tak, jak jeden hlavních protagonistů dokumentu sám říká: „Já hacking vnímám jako extrémní formu kutilství.“

Bez větších úspěchů jsme se pokusili kontaktovat jednoho doktorandského studenta na Fakultě informačních technologií Masarykovy univerzity, který pořádal přednášky o internetovém soukromí a bezpečnosti. Se zklamáním nám oznámil, že na Masarykově univerzitě je naprosté minimum lidí, kteří se o tato témata zajímají. Tak malé, že přednášky přestal dělat.

PARALELNÍ POLIS

Předním českým projektem, který řeší podobná témata jako Dočasná zóna, je pražský Paralelní Polis. Paralelní Polis je především budova na Dělnické 43 v Praze. V této budově je asi pět na sobě nezávislých projektů. Dělalí naprosto skvělou práci v popularizování internetového soukromí, decentralizace a hlavně Bitcoinu. Po kontaktování Paralelního Polisu jsme ovšem začali mít pocit, že jde taky z části o marketingový projekt, který

z hackingu, šifrování a bitcoinu dělá něco „cool“. Nesdílíme názor, že elektronické měny i internetové soukromí stát zakáže a jedinou další cestou budou ilegální šifrované internetové trhy. Paralelní polis vyzdvihuje koncept „kryptoanarchie“ ([Kryptoanarchie](#), [Paralelní Polis](#), [online].), který vidíme jako poslední možnost zachování si svobody. Ne jako něco, co nám přijde „cool“ a a na co bychom se měli těšit. Podle nás je v první řadě nutné apelovat na státní systém tradičními cestami a snažit se o zachování (a prohloubení) ochrany soukromí občanů právní cestou.

IURIDICUM REMEDIUM

Iuridicum Remedium ([Iuridicum Remedium](#), Iuridicum Remedium [online].) je česká nevládní nezisková organizace na ochranu lidských práv. Jejich zakládajícími členy jsou právníci a nespecializují se jenom na problematiku internetového soukromí. Jejich hlavní projekty se však přímo týkají internetu. Nakonec jsme Iuridicum Remedium kontaktovali a snažíme se vymyslet, jak bychom s nimi mohli spolupracovat.

PUBLIKOVÁNÍ

Existuje velká pravděpodobnost, že Dočasná zóna bude několik let aktivně fungovat bez výraznějšího vlivu na cokoliv. To proto, že špatně odhadneme efektivní kanály komunikace „Role teorie“ na straně 21. Naším řešením tohoto problému je neřešit ho vůbec. Možná, že doopravdy nedává smysl dnes něco publikovat a existuje nějaký lepší způsob jak se zapojit do společenské diskuze. Stejně se o to pokusíme, ne proto, že bychom si byli jistí, že to někam povede, ale protože to prostě chceme zkusit.

OPEN-SOURCE

Open-source (v češtině většinou označovaný jako otevřený software) je počítačový software s otevřeným zdrojovým kódem. Otevřenost zde znamená jak technickou dostupnost kódu, tak legální dostupnost – licenci software, která umožňuje, při dodržení jistých podmínek, uživatelům zdrojový kód využívat, například prohlížet a upravovat (na rozdíl od proprietárního software).

Z této definice se zdá, že open-source je něco čistě technického a nezajímavého pro lidi mimo informační technologie. Open-source je však mnohem víc. V zásadě jde jen o využití základní vlastnosti digitálních medií – lze je nekonečně a zadarmo kopírovat. Programátoři si postupně začali uvědomovat, že si mohou navzájem pomáhat, když mezi sebou budou sdílet zdrojový kód jejich programů (zdrojový kód je prvotní forma programu, kterou ještě lze editovat, na rozdíl od výsledného programu). Postupně tak začali vytvářet nové způsoby, jak efektivněji komunikovat a psát software takovým stylem, aby byl modulární, aby na něm mohlo pracovat najednou co nejvíce lidí a aby se mohl dále opakovaně využít. Povedlo se jim vytvořit nejen efektivní systém kolaborace, ale taky dost pravděpodobně návod k tomu, jak by mohla fungovat budoucnost naší civilizace.

Zásadním momentem v open-source komunitách je to, že jsou naprosto dobrovolné. Lidé přispívají i přes to, že z toho pro ně neplyne žádný přímý zisk. Jedinou motivací je vylepšit nástroj,

který (pravděpodobně) sami využívají. Navíc může přispívat naprosto každý, open-source se neptá, odkud jste nebo v co věříte.

Výsledná dynamika je docela nepředstavitelná. Naprosto cizí lidé z opačných částí planety se doplňují, pomáhají a navzájem si vylepšují kód. Dokonce spolu ani nemusí komunikovat, programátoři umí číst zdrojový kód a to mnohokrát stačí. Těžko se to popisuje, ale člověk má pocit, že je něčeho součástí a že dělá něco smysluplného, co pomáhá ostatním.

Způsob spolupráce na open-source softwaru funguje taky naprosto otevřeně. Pro zjednodušení vezmeme jako příklad třeba program na úpravu fotek s fiktivním názvem Fotoeditor. Fotoeditor je open-source, ale nemá funkcionalitu exportu do formátu PDF. Umí jen exportovat do formátu JPG. Když budu chtít přidat export do PDF, nemusím se nikoho ptát, prostě funkcionalitu naprogramuji. Moje verze Fotoeditoru teď umí exportovat do PDF a pokud budu mít zájem, kontaktuji původní autory Fotoeditoru a zašlu jim moji verzi Fotoeditoru, aby je sloučili s novým PDF exportem, aby si všichni mohli užít PDF export. Autorství projektu je jediné hierarchické rozdělení ve světě open-source. Ve chvíli, když původní autoři nebudou souhlasit s přidáním mojí funkcionality do Fotoeditoru, jednoduše udělám tzv. fork - neboli udělám si vlastní verzi Fotoeditoru, kterou zveřejním pod vlastním názvem.

Ne úplně každý si uvědomuje, že open-source software je naprosto všude a ve všem. Pokud jste někdy používali počítač, tak jste používali alespoň částí open-source softwaru. Naprosto základní knihovny (knihovna je modul kódu, který splňuje jasnou funkci a lze ho znova využít) pohánějící výpočetní techniku, jsou open-source. Jinak by to ani nešlo, protože je musí mít možnost používat všichni. Obzvláště internet běží v podstatě celý na open-source softwaru, hlavně na operačním systému Linux. Další vlastností open-source softwaru je, že je většinou daleko stabilnější, otestovanější a bezpečnější než běžný komerční software. Existují open-source projekty, které mají tisícovky aktivních přispěvatelů. To znamená tisíce mozků, každý s odlišnými zkušenostmi a názory. To je daleko větší počet, síla a rozmanitost, než jakou má kterákoliv firma. Není pak divu, že kritický bezpečnostní software v dnešní době musí skoro vždy být open-source, aby jej mohlo zkontrolovat co největší množství lidí.

Jediná nevýhoda open-source softwaru je zároveň jeho největším kladem. Nemá žádné centrální řízení, vyvíjí se organicky, a tím pádem je hodně složité udělat open-source software uživatelsky jednotný a příjemný. Příjemné uživatelské rozhraní si žádá plánování a design. Znamená to taky, že přispívající za takovým designem musí stát a následovat ho. A to se málokdy podaří. Open-source komunita si tento problém v posledních letech začala uvědomovat a reaguje větším soustředěním se na běžné uživatele. Už dnes lze najít nespočet uživatelsky přívětivých verzí operačního systému Linux, které svojí uživatelskou přívětivostí konkurují komerčním operačním systémům. Tyto operační systémy někdy vznikají pod křídly nějaké neziskové organizace případně státu, kde si uvědomili, že je daleko levnější zaplatit lidi, kteří vylepší open-source projekt, než platit za každou licenci operačního systému Windows.

OPEN DESIGN

Open design je způsob designu, který využívá veřejně sdílených informací s otevřenou licenci. Cílem open designu je vytváření a sdílení otevřeného „open-source hardware“ v kombinaci s open-source softwarem. Filosofie open designu je stejná jako u hnutí open-source softwaru, ale aplikuje se na vývoj a výrobu fyzických produktů. V současné době se začíná název open design aplikovat na všechny design, jehož výsledky mají nějakou formu otevřené sdílitelné licence.

OPEN-SOURCE DESIGN

Open-source design není žádný oficiální pojem. Je to něco co jsme si vytvořili, protože jsme nenašli lepší pojem. Jde záměrně o odkaz na open-source software, i přesto, že smyslem grafického designu není vytvořit zdrojový kód, nýbrž produkt – knihu, plakát, web apod. Grafický design má zdrojový kód ve formě zdrojových souborů nutných k tvorbě grafického designu. V mnoha ohledech by bylo přesnější označovat se za open design studio. Preferujeme nicméně označení open-source, které je spojeno s určitým hnutím a s ním spojenou filosofií, zatímco open design je ve svém ideovém obsahu daleko více neurčitý. Navíc cítíme, že podstatnou součástí projektu Dočasná zóna, je seznamovat veřejnost s otevřenou filosofií, kterou je open-source.

OPEN-SOURCE LICENCOVÁNÍ

Existuje celá řada open-source licencí ([Open-source licences](#), [Open source initiative](#) [online].), které se od sebe liší v menších detailech. Podstatné je, že open-source licence dovoluje jakékoliv další užití – upravování, distribuci, kopírování, využívání ke komerčním účelům, dokonce lze realizovat prodej samotného software. Jediným omezením těchto licencí je, že musíte pokračovat v open-source licenci a že zmiňujete historii předešlých přispěvatelů. Nelze tedy vzít produkt s open-source licenci a změnit jeho licenci na licenci více uzavřenou, která by omezovala jeho používání. To platí i pro nově přidaný materiál, který navazuje na takovou licenci. Toto se označuje názvem copyleft. Pokud tedy někomu produkt s open-source licenci prodám, nemůžu mu zabránit v tom, aby ho sám nezačal prodávat.

WIKIPEDIA

Wikipedia se pro mě osobně stala velkou inspirací. Je to něco co bereme za běžnou věc, ale při bližším prozkoumání je Wikipedia docela revoluční kus softwaru. Wikipedia je pravděpodobně prvním známějším vyžitím open-source filosofie k něčemu jinému, nežli k tvorbě softwaru. A tím jsou informace.

DESIGN WIKIPEDIE

Design Wikipedie přímo přebírá principy vývoje open-source softwaru. Kdokoliv může přispět a Wikipedia zachovává verze všech úprav textů. Užívání Wikipedie je velice snadné. Jde o čisté textové soubory s přílohami, které jsou propojené hypertext odkazy. Každý, kdo kdy psal na počítači, ihned pochopí, jak pracovat s Wikipedií. I přes to, že Wikipedia neoplývá výraznou krásou a stylem, je to ukázka naprosto skvělého designu (který neudělal profesionální designér). Tato přístupnost ve výsledku znamená, že do Wikipedie pravidelně (více než 10x) přispělo přes 300 000 lidí (a 130 000 přispívá

každý den). Někteří z nich jen opravují gramatické chyby, jiní na Wikipedii publikují celé své akademické výzkumy.

RŮST WIKIPEDIE

Ve svých počátcích (rok 2001) byla Wikipedie kritizována konverzativními akademickými kruhy pro nepřesnost informací danou hlavně tím, že přispívat do ní mohl kdokoliv (v kontrastu se zaniklou encyklopedií Nupedia, která byla psána jen experty). V průběhu let se z anglické verze Wikipedie stal nejen největší projekt svého druhu, ale má také vysokou věrohodnost faktických informací ([Reliability of Wikipedia](#), Wikipedia.org [online]). Rozsah anglické Wikipedie je gigantický, pokud bychom ji chtěli vytisknout do knih o 700 stranách, tak by se v současné době jednalo o 7473 knih.

Vytvoření takto rozsáhlého korpusu v takto krátkém čase by bylo v hierarchicky řízené organizaci nemožné. Neexistuje firma nebo stát, který by se něčemu takovému mohl vyrovnat. Navíc obsah na Wikipedii má otevřenou licenci, tudíž není problém s ním dále pracovat.

SCRIBUS

Scribus je open-source nástroj pro tvorbu tiskovin, který zde popisují jako typový příklad open-source softwaru. Scribus není využíván tak jako jeho komerční konkurenti, ale existuje už od roku 2003. Scribus a podobné open-source grafické programy se potýkají s podobnými problémy a celkově mají podobný životní cyklus. Většinou vzniknou velice bouřlivě a krátkém čase několika let vznikne velká část jejich funkcionality. Postupně se začne dít to, že přispěvatelé začnou odpadat a začnou se zajímat o jiné projekty. Jiní se následně zase objevují a s novou krví přichází nová energie a směřování projektu. Na Scribusu konkrétně je několik momentů, kdy to vypadalo, že už úplně zanikne. Nikdo z původních vývojářů už neměl sílu a po určitou dobu nebyl nikdo, kdo by se o projekt staral. Ale pak se z ničeho nic někdo objeví. Scribus v poslední době zachraňují vývojáři z Indie, Arabských a Asijských národů, kteří do Scribusu přidávají sazbu textu zprava-doleva (arabština) a shora-dolů (japonština, čínština). Co je tak rozdílné oproti práci s komerčním softwarem, je komunita. U komerčního softwaru má uživatel málokdy možnost software nějak ovlivnit. Většinou to nikoho ani nenapadne. U open-source projektu není vůbec složité dostat se do kontaktu s lidmi, kteří software přímo programují. Nikdo jiný tam není. Žádná technická podpora, nebo marketingové oddělení. Jen skupina lidí, kteří se snaží posunovat vývoj programu dál a sami se snaží vyplnit potřebné role. Asi není překvapením, že pokud něco využíváte často, tak se o to začnete více zajímat a stanete se součástí takové komunity. U vývoje grafického softwaru je kromě samotného programování spousta dalších věcí na práci. Koordinátoři práce, lidé co tvoří technickou dokumentaci a návody, lidé co spravují komunikaci s okolím – web projektu, sociální sítě, technická podpora. Existují fundraiseri – open-source projekty se snaží vydělat nějaké peníze a tím zaplatit nutné výdaje (např. servery) případně se zaplatí programátoři aby se posunul vývoj dále. A někdy stačí být zkušený uživatel co prostě dělá se softwarem dobrou práci a projektu pak dovolí se takovou prací prezentovat.

Tenhle pocit komunity – toho že někam člověk patří a že dělá na něčem smysluplném, je pro mnohé vysoce naplňující. Je to pravděpodobně podstatnou součástí úspěchu open-source.

OPEN-SOURCE ARCHITEKTURA

Projekt ([Paperhouses](#), Paperhouses [online].) může být ještě názornějším příkladem toho, jakou roli by open-source mohl hrát v budoucnosti.

Paperhouses je jednoduše sbírka plánů pro rodinné domy vytvořené špičkami současné architektury, které mají otevřenou licenci. Je to odvážný pilotní projekt. Záměrem projektu je rozšířit dosah kvalitního designu aplikováním open-source principů. Kdokoliv si může takovýto dům nechat postavit, upravit a nebo rozšířit. Tohle je mezi architekty a designéry kontroverzní téma. Kvalitní architektura nemůže vznikat šablonovitě, měla by zapadat do svého okolí a vznikat ke svému účelu. Na druhou stranu stav současné architektury rodinných domků by šel tímto způsobem značně vylepšit. Rodinné bydlení už často funguje na podobném šablonovitém principu, s tím rozdílem, že šablonu málokdy dělá tak kvalitní architekt a šablona je poskytnutá komerčním sektorem.

Financování a zdrojů open-source návrhů je víc a výrazně se neliší se od financování „Financování a generování open-source“ na straně 14 jiných open-source projektů. Zásadní změna by se týkala přístupu k takové architektuře. Řešení by určitě značně podporovali modulárnost a podporovali by úpravy od lidí které by domky realizovali.

AKUMULACE VĚDOMOSTÍ

Open-source ve výsledku vede k obrovské akumulaci otevřených vědomostí, nástrojů a plánů, které jsou přístupné všem. Tohle je to zásadní a revoluční. A tyto vědomosti nikam nezmizí, jen se rozšiřují a dále vylepšují. Tento přístup se dá aplikovat skoro na všechno, pokud se na to podíváme ze správného úhlu. Znamená to, že pokud existuje něco užitečného, tak je to jen otázka času, než bude existovat open-source ekvivalent.

FINANCOVÁNÍ A GENEROVÁNÍ OPEN-SOURCE

Open-source dokonce stal obchodním plánem velké řady společností. Jak tyto firmy dokážou vydělávat na open-source softwaru? Hlavně tím způsobem, že neprodávají samotný software, ale technickou podporu a služby s ním spojené. Pro komerční firmy je technická podpora velmi podstatná a kdo jiný je lepší v takové podpoře, nežli firma která ten software programuje a tudíž o něm ví vše. Dalším způsobem monetizace je udělat jádro open-source softwaru a prodávat rozšířené funkce. Existuje spousta dalších způsobů, jakými firmy monetizují svoje open-source produkty,

Cílem diplomové práce Dočasná zóna bylo vytvořit systém fungování design studia, založeném na open-source filosofii a tento systém pak aplikovat na nové design studio. Za rok fungování se Dočasná zóna postupně rozrostla na přibližně 10 členů. První půl rok fungování se zabýval hlavně vytvářením způsobů, které by nám umožnili spolupracovat. Definovali jsme si základní pravidla pro naše fungování „Pravidla fungování dočasné zóny“ na straně 24 a došli jsme k uspokojivému stavu využívající sbírku open-source softwaru „Komunikační nástroje dočasné zóny“ na straně 25. Postupně jsme kontaktovali námi vytypované organizace a s několika z nich jsme úspěšně začali pracovat. Z mého pohledu je však největším úspěchem to, že projekt funguje a jednotliví členi mají motivaci v projektu pokračovat.

BUDOUCNOST A PLÁNY DOČASNÉ ZÓNY

Dočasná zóna nemá konkrétní plán jak se dál vylepšovat, současný stav pro nás zatím funguje. Jsme součástí několika zajímavých projektů. Jedinou konkrétní věcí, kterou bych chtěl do budoucna s dočasnou zónou udělat, je malé nakladatelství na texty, týkající se internetu a soukromí. V česku vychází velmi malé množství literatury, která se zabývá těmito tématy.

ZHODNOCENÍ

Osobně jsem docela překvapený, že Dočasná zóna funguje. Šel jsem do projektu s vědomím toho, že pravděpodobně nebude fungovat, protože neseženu dostatek aktivních angažovaných členů. Báł jsem se také toho, že nám dojde energie a postupně přestaneme být aktivní. Postupně se ukazuje, že naopak nabíráme více energie, protože máme možnost pracovat na zajímavějších projektech. Tempo dočasné zóny je pomalejší, než u tradičních rozložení design studia. Projekty se posunují ve vlnách, podle toho, kdy má zrovna některý ze členů náladu a čas. To není špatně, protože se nijak nesnažíme komerčním studiím konkurovat. Má to i svoje výhody a to především v tom, že nic není „rychle upečeno“.

Určitou nevýhodou takového projektu jako diplomové práce, je to, jak obtížně se hodnotí. Nejde o běžný projekt s jasnými výstupy. Moje práce na projektu se týká hlavně teorie za projektem a nastavením systémů potřebných k jeho fungování. Je to začátek něčeho, co bude doufám fungovat následující řadu let. Nemám tedy jasný konec, abych mohl říci: „Toto se povedlo a toto jsme měli udělat jinak.“. Víím, že se povedlo vytvořit systém práce na designu, založený na open-source filosofii.

AGENDA

Mým hlavním zájmem posledních pěti let je internet a problematika s ním spojená. Následující text popisuje základní témata týkající se internetu, která bych chtěl na dočasné zóně řešit. Je to kontext, v němž Dočasná zóna vznikla. Nejsou to jediná témata, která Dočasná zóna řeší. Každý člen přináší svoje témata mezi ostatní. Problematika internetu je však něco, na co se zaměřuji a je to jeden z důvodů, proč chci být členem dočasné zóny.

INTERNET

V počátcích internetu, je pro mě podstatné to, jakým způsobem se internet dostal do popředí. Ve své době existovalo více komerčních konkurentů internetu (AOL) a internet ani nebyl prvním místem vzniku hypertextu. Pozice internetu tedy nebyla tak jistá, jak se nám to dnes může zdát. V té době si nikdo neuvědomoval sílu komunity a toho, že by mohli existovat lidé, kteří by vytvářeli a zdarma sdíleli obsah s ostatními. Konkurenti internetu tedy pracovali na podobném principu, jako tomu je u kabelové televize. Uživatel zaplatil určitou částku a tím získal přístup k určité sbírce stránek jako slovník, encyklopedie, zprávy atd.

Internet uspěl díky radikálně jinému přístupu ke svému financování. Nechal kohokoliv volně připojit, a prvotní sítě byly financovány ze strany univerzit a grantů. Internet nemá žádné centrální řízení, vše se vyvíjí organicky. Největší centrální mocí na internetu je ICANN ([Internet Corporation for Assigned Names and Numbers](#), ICANN [online].), ale ani ICANN by nemohl internet jednoduše vypnout (ICANN spravuje internetové domény a rozdělení IP adres), protože jednotlivé fyzické části internetu, jsou vlastněny stovkami tisíc firem a organizací. Propojení mezi nimi nelze jenom tak vypnout. Tohle je nový typ problému pro státy a organizace, které jsou zvyklé mít vše pevně pod kontrolou. Už od počátků internetu se státům nelíbilo, že nemůžou internet cenzurovat. Asi každý by souhlasil s tím, že na internetu kolují věci natolik nezákonné, že by se neměly dostat nikomu do rukou (dětská pornografie, ukradené osobní informace a fotky atd.). Nicméně možnost cenzurovat internet (jak ji v dnešní době navrhuje třeba český ministr Milan Chovanec) by byl naprosto zásadním zásahem do fungování internetu. Jakmile bude možné cenzurovat dětskou pornografii nebo hazard, tak bude možné cenzurovat cokoli – jakékoliv špatné názory.

DECENTRALIZACE

Většina v tomto textu rozebíraných témat má jeden spojující koncept – decentralizaci. Open-source, budoucnost grafického designu nebo problematika Cloudu, vše se nějakým způsobem týká rozporu mezi centralizovanými a decentralizovanými systémy. Decentralizovaný neboli distribuovaný systém je systém, který je rozdělený na více menších nezávislých systémů, které dohromady plní určitou funkci. Distribuované systémy mají oproti centralizovaným systémům tři základní charakteristiky. Zaprvé jsou daleko odolnější vůči výpadkům, protože pokud vypadne jedna část, ostatní části budou stále fungovat. Druhou charakteristikou je užší specializace jednotlivých částí, nebo v případě vlády větší lokálnost. Třetí charakteristikou je

daleko jednodušší zvětšování. Zvětšovat centralizovaný systém je vždy náročnější než zvětšovat decentralizovaný systém (kde stačí přidat nový uzel).

Příkladem decentralizace ve státní správě by bylo rozdělení větších pravomocí z rukou parlamentu a senátu do rukou jednotlivých krajů a měst. Centralizací je naopak přesouvání pravomocí z parlamentu a senátu České republiky do rukou senátu Evropské unie.

V České republice se začínají objevovat návrhy na množství nepříjemných centralizovaných systémů, na kterých lze ukázat zásadní nevýhody centralizovaného systému. Jsou jimi projekt centrální státní pokladny (EET – Elektronická evidence služeb) a projekt zdravotního superregistru ([Národní zdravotnický informační systém](#), Poslanecká sněmovna Parlamentu České republiky [online].). Projekt státní pokladny vyžaduje, aby všechny transakce procházely jedním centrálním místem, kde budou zkontrolovány. Projekt superregistru naopak shromažďuje všechny zdravotní záznamy všech občanů České republiky. Kromě toho, že bude využívání obou těchto systémů ze zákona povinné, mají oba stejné hlavní nevýhody. Zaprvé – pokud se přetíží, tak vypadne celý systém všem. Avšak hlavní nevýhodou takového systému je to, proč ho stát chce realizovat. Na jednom místě shromažďuje citlivé informace o celém českém obyvatelstvu. Pokud někdo takový systém nabourá a zneužije ho, dostane přístup ke všem záznamům najednou. Toto je obrovské bezpečnostní riziko. Čím více je systém decentralizovaný, tím méně se ho dá zneužít. Například v současném stavu lékařských záznamů, jsou záznamy drženy převážně u doktora, případně pojišťovny pacienta. Pokud někdo nabourá takový systém, dostane se vždy maximálně jenom ke zlomku záznamů. I pokud bychom se smířili s existencí státní pokladny, daleko lepším řešením by bylo systémy co nejvíce rozdělit. Na kraje nebo jednotlivé finanční úřady. Jsme odpůrci centralizovaných systémů, naštěstí decentralizované systémy začínají být velmi populární. Například distribuce a výroba jídla se začíná pomalu přesouvat opět k menším lokálnějším systémům fungování. 3D tisk se postupně stává reálnou alternativou masové produkce, což je příklad maximální decentralizace výroby. V decentralizovaných systémech je rozumná, udržitelná budoucnost.

BIG DATA A ROLE KORPORACÍ

Big Data je název, který vznikl, aby skryl svůj význam. Je zažitý i v ČR a lze ho běžně slyšet v televizi. V neanglicky mluvící zemi jako je Česká republika toto skrytí funguje ještě efektivněji. *Data* je kousek informace, například – 8:00. Když začnu skládat velké množství dat k sobě, získám *informaci* – 8:00 na Brněnském nádraží, Petr. A jakmile začnu spojovat informace dohromady, začínám tvořit *znalost* o tom, čeho se tyto informace (a data) týkají. Takže pojem Big data (tedy velká data, hodně dat) doslova znamená tvorba znalostí z dat. Tato data se týkají lidí, je to relativně nový zdroj, ke kterému státy a firmy doposud neměly přístup (neexistovaly chytré telefony ani internet v každé televizi).

Ve výsledku se jedná o způsob monetizace volně přístupného obsahu, který se postupně vyvinul z internetové reklamy. Zvykli jsme si, že na internetu je obsah zadarmo. Firmy, které potřebují vydělávat na obsahu (zprávy, videa, texty), to zpočátku řešily financováním z reklam. Toto se dodnes nezměnilo,

ale poskytovatelé reklam se stali daleko inteligentnějšími, než jakými byli na počátku. Reklama je daleko efektivnější (a tudíž hodnotnější), když je cílená na správnou skupinu. Nejlépe na někoho, kdo po propagované reklamě přímo touží. Aby takovouto inteligenci firmy získaly, musely využít data – big data. Pro cílenou reklamu na internetu je potřeba mít mnoho informací. V první řadě je nutné identifikovat toho, kdo se vlastně na konkrétní reklamu dívá. Dále je potřeba mít o tomto člověku určité znalosti, aby bylo možné mu dát adekvátní reklamu. Jedním z hlavních důvodů, proč je Facebook tak ohromně výdělečnou korporací, je jeho důraz na identifikování uživatelů. Na Facebooku se dnes už nelze registrovat bez udání pravé totožnosti – to je často následováno nutností poslat kopii dokladu totožnosti. Díky tomu jsou facebookové reklamy daleko efektivnější (a tudíž hodnotnější), než ty od konkurence (například Google AdWords), která musí odhadovat, kdo reklamu zrovna vidí. Cílená reklama sama o sobě by nebyl zase tak velký zásah do soukromí, rozhodně ne v porovnání s tím, jakým způsobem se znalosti o uživatelích využívají dnes. Ukazuje se, že pokud víte, odkud a kdy se člověk připojuje na Facebook, tak víte, kde bydlí, kde asi pracuje, kdy chodí spát. A pokud víte to samé o více lidech, tak začnete mapovat i to, jaké mezi sebou mají vztahy. Takové znalosti se hodí mnoho dalším stranám, včetně států. Korporace tyto znalosti směle prodávají, jednoduše obcházejí stávající zákony (např. tím, že jim uživatelé dají souhlas a nebo díky tomu, že svoje služby přesunou do jiného státu). Na big data je podstatné ještě to, že výsledné znalosti postupně nabývají na hodnotě. Čím víc jich je a čím delší dobu jsou sbírány, tím jsou hodnotnější a tím se postupně otevírá cesta komu dalšímu je prodat. Výsledek je ten, že služby, které jsou zadarmo, jsou schopny na sběru dat vydělat daleko více, než kdyby, svoje služby zpoplatňovaly a fungovaly tradičním způsobem. To, kolik Facebook vydělá na jednom uživateli se může značně lišit, ale na americkém uživateli vydělá Facebook asi 70 dolarů ročně, anglický uživatel vydělá asi 60 dolarů a v chudších zemích je to kolem 10 dolarů ročně ([How much money do you make for Facebook?, Telegraph](#), [online]). To vše za službu, která by stála pravděpodobně (v porovnání s komerčními službami podobného typu) kolem 10–20 dolarů ročně, kdyby fungovala tradičním způsobem.

KDO JE VLASTNĚ KLIENT

Je velmi podstatné se na internetové služby dívat z ekonomického hlediska. Například Google mail neboli Gmail je nejpoužívanější email na světě. Je zadarmo. Gmail ale není služba vyvinutá pro uživatele emailu, jak by se mohlo zdát. Klienty Gmailu nejsou uživatelé Gmailu, nýbrž ti, co platí Googlu za reklamu. Uživatelé Gmailu jsou produkt. Celou podstatou služby Gmail je prodat co nejvíce a nejefektivněji reklamu. Evgeny Morozov (teoretik zaměřující se na sociopolitické dopady internetu) Gmail popisuje, jako kdyby existoval druh pošty, který vám dovolí odeslat zadarmo pohlednici, ale před doručením ji oskenuje a přiloží k ní reklamu. Taková služba by v reálném světě mohla existovat, ale prakticky by jí využíval asi málokdo. Díky tomu, že je způsob fungování Gmailu skryt, skoro nikoho nenapadne Gmail a podobné služby zpochybňovat.

WEARABLES, SMART HOME, SMART CITY

V následujících letech se očekává velký boom takzvaných chytrých technologií. Wearables (co si člověk může obléci), Smart home

(chytrý dům) a smart city (chytré město) jsou pojmy, které rámcově označují stejný princip: zapojení doposud nezávislých přístrojů do internetu. Jedná se o věci typu: – boty, které ví, kolik toho člověk ušel – termostaty, které ví kdy se vracíte domů a podle toho regulují teplotu – domy, které budou vědět, že se vám něco stalo a zavolají záchranáře – televize, které se samy zapnou a vyberou pro vás kanál. Tlak ze strany výrobců elektroniky je obrovský a některé technologie dokonce mají určitý smysl.

Každá z takových technologií ovšem znamená vzdát se další části osobní svobody. Například představa chytrého města, které vyřeší problém nočního osvětlení, zní zajímavě. Noční osvětlení spotřebovává obrovské množství energie, a to převážně kvůli svícení na místech, kde zrovna nikdo není, a tudíž světlo nepotřebuje. Kdyby město vědělo o pohybu občanů po ulicích, mohlo by svítit podle potřeby. Jednalo by se o obrovské finanční i ekologické šetření. Problémem je, že cena za takovou technologii je v našem soukromí. Ať už by tento systém fungoval jakkoliv, město by muselo přesně vědět o pohybu lidí na ulicích. Ve chvíli, kdy takové informace existují, znamená to, že se dají zneužít.

CLOUD

Cloud (v překladu mrak) označuje rozložení internetových serverů, které jsou propojeny do jednoho globálního mega-serveru, který umí chytrě rozložit svoje prostředky tam, kde je jich zrovna potřeba.

Klasický server je naprosto normální počítač, u kterého se očekává, že jede non-stop a je připojený k internetu (ani jedno z toho nemusí být pravda). U serveru je podstatná jeho lokace, někde fyzicky být musí. To je důležité pro jeho fungování, ale také pro to, jaké se na něj vztahují zákony. Pokud něco nahrajete na server, je možné to z něj i smazat, server se může rozbit nebo může vypadnout elektrina a on se vypne.

Cloud takto nefunguje. Cloud nemá lokaci, servery jsou v datacentrech všude po světě, ale není jasné, na který z nich se co nahrává. Cloud si inteligentně rozvrhuje nejefektivnější způsob fungování a vyvažuje počty uživatelů a zatížení do celého světa. Znamená to, že pokud nahrávám obrázek do cloudu, je dost pravděpodobné, že bude na více fyzických lokacích najednou. Cloud část toho obrázku nahraje do datacentra ve Frankfurtu a druhou část do datacentra v Amsterdamu. Jakmile se ten obrázek stane populárním, tak ho začne cloud duplikovat do datacenter po celém světě.

Jak se pak dá takový obrázek vůbec smazat? Zákony jakého státu se na ten obrázek vztahují? Toto řeší kromě jiného Transatlantická obchodní a investiční úmluva ([Transatlantické obchodní a investiční partnerství](#), Wikipedia.org [online]. a [VTIP, Špatný vtip](#), [online].), díky které budou americké firmy i v ČR fungovat podle amerických zákonů. Takže nehleďte na to, jaké české zákony na ochranu soukromí a autorství budou existovat, při využívání amerických internetových služeb (Facebook, Google, Apple, Microsoft) tak nebudou platit.

To ve spojení s agresivními podmínkami užívání, se kterými uživatelé musí souhlasit, znamená prakticky nulovou ochranu soukromí nebo dat. Znamená to, že pokud se něco objeví na

Facebooku, tak Facebook může udělat cokoli, co uzná za vhodné, aby to zpěněžil.

Cloud je symbol centralizovaného internetu, je to něco, co se korporace jako Facebook snaží vybudovat už dlouhou dobu. Je to uzavřený, kontrolovatelný internet, kde platí minimum práv a pokud se to někomu nelíbí, tak má smůlu. Protože Facebook se postupně stává internetem a časem se může stát, že z internetu už nic jiného nezbude.

STÁT A OPEN-SOURCE

V současné době neexistuje dobrý důvod, proč by měl stát investovat do komerčního softwaru. Případně proč by software, který stát využívá, neměl mít otevřenou licenci. Stát například platí miliardy korun za softwarová řešení od firmy Microsoft. Využití open-source alternativ by zpočátku rozhodně nebylo zadarmo, technická podpora, upravení softwaru pro státní správu a školení státních zaměstnanců by mohlo stát dokonce více než kolik by požadoval Microsoft. Tím ale mýlíme podstatu, že čím dříve se taková investice zrealizuje, tím rychleji stát začne z takového řešení profitovat. Nemusel by pořád dokola prodlužovat licence. Investice do přeškolení je také jen jednorázová. Největším bonusem je, že by stát přispíval penězi přímo do vývoje softwaru, který by mohli využívat všichni. Dokonce ani neexistuje důvod, proč by státy mezi sebou nemohly využívat stejný software (stejně to funguje u Microsoft Windows) a o tím ještě více ušetřit.

Stát nemusí podobnou strategii využít jen v IT službách. Naopak by mohli například po firmách požadovat poskytování zdrojů s otevřenou licencí. Příkladem může být něco z městského mobiliáře. Stát by zaplatil designérské firmě za návrh lavičky s podmínkou toho, že bude mít otevřenou licenci. Poté by našel výrobce, který by lavičky zrealizoval. Díky otevřené licenci by tyto lavičky pak mohli využívat volně i jiná města a kraje. Klidně by takovou lavičku mohli využívat i komerční firmy. Díky tomu, že by ji mohl vyrábět kdokoli, vznikla by konkurence. Pokud by design takové lavičky byl kvalitní, tak by se státu jen povedlo rozšiřovat kvalitní design.

Mnohem zajímavější příležitosti existují ve školství. Matematika se nemění, na učebnice už přispívá dost dotací. Proč, stát konečně nevytvoří open-source učebnici a nenechá žáky si takovou učebnici sehnat? Není podstatné jestli si ji žáci vytisknou sami, nebo ji koupí od někoho, kdo bude takové knihy produkovat. Podstatou zůstává, že to bude v konečném důsledku pro žáky daleko levnější. Sami učitelé by také mohli takovou učebnici upravovat, jak se jim bude hodit, vylepšovat a rozšiřovat ji. A učebnice jsou jenom začátek. Učební portál s open-source přednáškami znamená dát možnost studentům znova si projít přednášku o látce kterou neumí. Paradoxní je současná situace, ve které většina vysokých škol disponuje určitou databází video přednášek, ale poskytuje je jen studentům konkrétní školy. Toto je ve státě financovaném školství naprosto nesmyslné. Školy si tyto databáze mezi sebou drží jako konkurenční výhodu. Přitom takovéto přednášky by mohli umožnit studium třeba těm občanům, kteří si ho nemohou finančně dovolit.

ROLE TEORIE

V posledních deseti letech se na problematiku internetu, soukromí a sociálních sítí zaměřilo velké množství teoretiků. To, jak jsou tato témata rozsáhlá, demonstruje rozmanitost expertů, kteří o internetu píší. Od technologických bezpečnostních expertů a programátorů (Bruce Schneider), přes právníky, teoretiky médií (Lev Manovich), sociology, psychology a dokonce i teoretiky umění (Boris Groys, Metahaven, e-flux). V roce 2013 proběhla internetem rozepře ([The Slavoj Žižek v Noam Chomsky spat is worth a ringside seat](#), The Guardian [online].) mezi pravděpodobně nejznámějšími žijícími světovými teoretiky – Slavojem Žižkem a Noamem Chomskym. Bez toho abych se hlouběji nořil do původů tohoto konfliktu – Chomsky vyčítal Žižkovi jeho důraz na vysokou teorii, která nemá šanci proniknout do mainstreamového myšlení a tudíž nemá potřebný vliv. Žižek naopak Chomskému vyčítal jeho populismus a to, jak se ve svých faktech mnohokrát mýlil.

Ale co když se pletou oba? Co když ani jeden přístup v dnešní době nemá výraznější efekt? Vysoká teorie se drží pořád ve stejných akademických kruzích a málokdy uplatňuje svůj vliv někde jinde. Většinou to funguje jako nošení dříví do lesa, jde o rozvádění předchozích linií myšlení. Populisticky zaměřené snahy občas vyvolají nějaký efekt, ale ten je zpravidla krátkodobý. Je přehlušený další zprávou o světové katastrofě nebo novou verzí iPhone. Cyklus “podstatných” zpráv je dnes tak rychlý, že to vypadá, jako by nezbýval žádný čas na reakci. Toto přináší značné výzvy všem, kteří se snaží o aktivismus a potažmo vlastně o cokoliv. Je to stav, kdy nelze odhadnout, co by vlastně mohlo fungovat.

FUNGUJE PUBLIKOVÁNÍ TEXTŮ?

Zdá se, že samotné informace nemají takovou sílu, jakou měly v minulosti. Pravděpodobně jde o příznak informační doby. Díky tomu, jak rychle informace kolují, dostáváme jich prostě moc. Jsme otupělí. Katastrofy jsou na denním pořádku a ve výsledku je extrémně náročné rozeznat, která z informací je pro nás doopravdy důležitá. Kterou informaci bychom měli sledovat a na kterou reagovat? Toto filtrování vyžaduje tolik energie, že jsme schopni reagovat jen na ty nejzásadnější zprávy. Ty, co se nás přímo týkají, nebo ty, které nejvíce propagují veřejná média. Obzvláště sociální média generují nevyčerpatelný proud informací, který nelze nijak hlouběji vstřebávat. Jedinou naší možnou reakcí je – palec nahoru. Toto kliknutí nebo nekliknutí je jedinou odpovědí, lze v této době projevit. (Facebook toto ještě více prohlubuje tím, že uživatelům nedovoluje palec dolů. Tento pozitivismus znamená, že s vámi málokdo nesouhlasí. Jde o podporování sdílení čehokoliv, protože vás maximálně někdo pochválí, většinou si vás jen někdo nevšímá).

DOČASNOST VIRTUÁLNÍHO SVĚTA

Internet – virtuální svět, je natolik nový a mladý, že často přehlídíme jeho chyby. Na jednu takovou chybu jsme narazili, když jsme několikrát neúmyslně smazali naši společnou digitální komunikaci. Fungování naší společnosti je hodně závislé na zapominání. Zapominání nám poskytuje určitou volnost, časem zapomeneme na naše předchozí chyby, dovoluujeme si být volnější. Virtuální prostor má schopnost nezapomenout. Schopnost zapomenout by se dala do současných systémů navrhnout, ale zatím to nikdo nebere jako prioritu.

Jako ukázkou toho, proč bychom měli začít navrhovat systémy, které zapomínají, uvedu LMS (learning management system) v České republice známý jako elektronické třídnice. Elektronické třídnice jsou dnes nasazovány prakticky do všech státních škol. Na tom, mít záznamy o známkách a docházce, není samo o sobě nic zlého – vysoké školy to praktikují už dlouhou dobu. Vysokoškoláci jsou však ti, kteří mají kontrolu nad tímto systémem, na rozdíl od dětí na základních školách, kde mají plnou kontrolu jejich rodiče, a to v reálném čase. Vytváří to například situaci, kdy dítě nemá ani tu nejmenší kontrolu nad tím, jak pracovat se známkováním a případnou odezvou rodičů. Každý asi někdy zatajil nějakou známku svým rodičům a později to vynahrazoval jinou známkou. Učení se řešení podobných problémů je samo o sobě podstatnou součástí školy. Současné systémy navíc kontrolují další věci: absenci, poznámky, domácí úkoly. Nic si nemůže student kontrolovat. Systémy, které umožňují rodičům vidět každý den všechno, co se stalo, navíc vytváří další tlak na rodiče, kteří mají pocit, že musí kontrolovat každý krok svých potomků. Dokonce to je od rodičů vyžadováno ze strany učitelů, pro které je to šikovný způsob, jak přenést odpovědnost ze školy na rodiče (když někdo něco neumí atd). Ke všemu už existují i případy toho, kdy školy (a firmy) využívaly elektronické třídnice (které musí rodiče a učitelé povinně využívat) ke sledování dětí, rodičů i učitelů.

Mimochodem, taková elektronická třídnice je opět případ státního systému, který by bylo velice výhodné financovat jako open-source „Financování a generování open-source“ na straně 14. V současné době školy platí komerční systémy a každá si vybírá ten, který je pro ně vhodný. Podstatné určitě není nutit školy užívat jeden státem vytvořený systém, ale spojit finance škol a najímat firmy, které by software tvořily jako open-source a upravovaly ho podle potřeby pro jednotlivé školy. Navíc zrovna potřeby škol v České republice se individuálně liší jen minimálně.

SNOWDEN

Na Edwardu Snowdenovi nás vlastně nezajímají odhalení, která učinil široké veřejnosti. Není překvapující, že USA a ostatní státy používají agresivní špehování a sběru dat vůči svým občanům. Zajímá nás to, že na tato odhalení většina lidí nijak nereagovala. Nevznikla téměř žádná reakce. Vypadá to, jako by dnes už žádná reakce vzniknout ani nemohla. Je to stav, který Adam Curtis (anglický dokumentarista, pracující pro BBC) popsal ve svém dokumentu Bitter Lake jako “Nekonečný pád, kdy člověk neví, kde je nahoře a kde dole.” Všechno se zdá být zároveň pravda a zároveň lež. Ničím si nemůžeme být jistí, přestává existovat jakákoliv půda pod nohama, od které by se dalo odrazit. Výsledkem je stav absolutní stáze.

Existuje mnoho teorií o tom, kdo Edward Snowden je. Americká vláda ho považuje za zrádce. Mnoho amerických médií spekuluje o tom, že je to ruský špión. Naproti tomu internetová komunita věří, že je to prostě člověk, který na internetu vyrostl a zajímá se o jeho budoucnost. Nic z toho dnes nelze prokázat, ale hlavně to je nepodstatné. Jen to odvádí pozornost od materiálů, které zveřejnil. Materiály (jejichž legitimnost je doložena samotnou americkou vládou) nám ukazují, jak internet postupně mizí a vyžívá se světovými vládami k agresivnímu špehování a následné manipulaci občanů. Tohle není otázka politických názorů, je to něco, co ohrožuje samotné základy, na

kterých byla naše společnost vytvořena. Jde o neuvěřitelnou moc, které se dostává omezené skupině lidí.

To, že existuje tak malá reakce ze strany veřejnosti, je velmi znepokojující. Vypadá to, jako kdyby se nikoho internet netýkal, jako kdybychom ho nikdo nevyužívali a tudíž nás to nezajímalo. Proč se to děje? Proč to zajímá jen zlomek veřejnosti? Jak můžeme reagovat? Snad na to někdo jednou přijde a snad už nebude pozdě.

PROGRAMÁTORSKÁ ETIKA

Programování je nepochybně černou magií naší doby. Na konci však vždy musí stát programátoři, nehledě na to, jestli programují open-source software a nebo škodlivý virus. Podstatné je, že množství programátorů, kteří programují eticky kontroverzní software, musí být obrovské množství. Kdo programuje všechn ten software? Programátor ve Facebooku musí přesně rozumět celému fungování firmy. Musí chápat, jak Facebook vydělává peníze a proč je to kontroverzní. To vše mu muselo projít hlavou. Je to problém typu rakety V2 a Wernher von Braun. Wernher von Braun chtěl tvořit rakety k tomu, aby lidé mohli jednou letět do vesmíru, což v průběhu cesty znamenalo konstruovat rakety V2 k masovému zabíjení lidí.

Kromě toho, že korporace vynakládají nemalé prostředky k zaplacení svých programátorů, existuje ještě problém školství vztahu humanitních věd. Naprostá většina programátorů má nějakou technickou vysokou školu. Z technických škol úplně vymizely humanitní vědy, někde jsou možná volitelné, ale základy etiky nebo společenských věd na technické škole dnes prakticky nemají místo. Je možné, že by takové prostředí vytvářelo superinteligentní programátory, kteří hlouběji neřeší společnost kolem sebe a hledí si tzv. svého?

PRAVIDLA FUNGOVÁNÍ DOČASNÉ ZÓNY

Dočasná zóna

Pravidla

1. Pravidla se mohou měnit a vyvíjet, ale jen se souhlasem všech členů DZ.
2. Veškeré interní dění a komunikace na dočasné zóně je privátní, pokud-li není odsouhlaseno jinak všemi členy DZ.

Členi

3. Nový člen musí být schválen všemi stávajícími členy DZ, každý stávající člen má tedy právo vetovat.
4. Každý člen může kdykoliv vystoupit z DZ.
5. Člen může být vyhozen z DZ jen po souhlasu všech členů DZ.
6. Anonymita člena musí být zachována, pokud si to tak přeje a naopak musí mu být umožněno prezentovat se jako člen DZ, pokud si to přeje.
7. Všichni členi jsou si rovni.

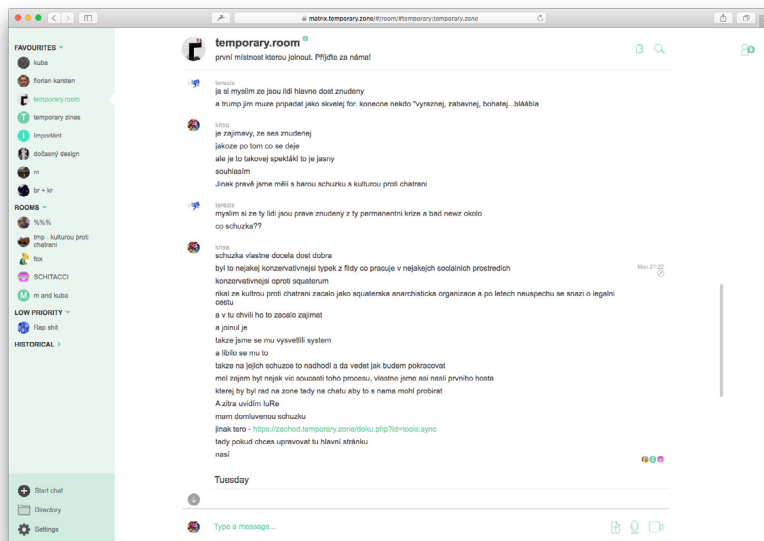
Hosti

Dočasný typ člena, jemuž jsou poskytnuty informace o projektu jenž se ho týká.

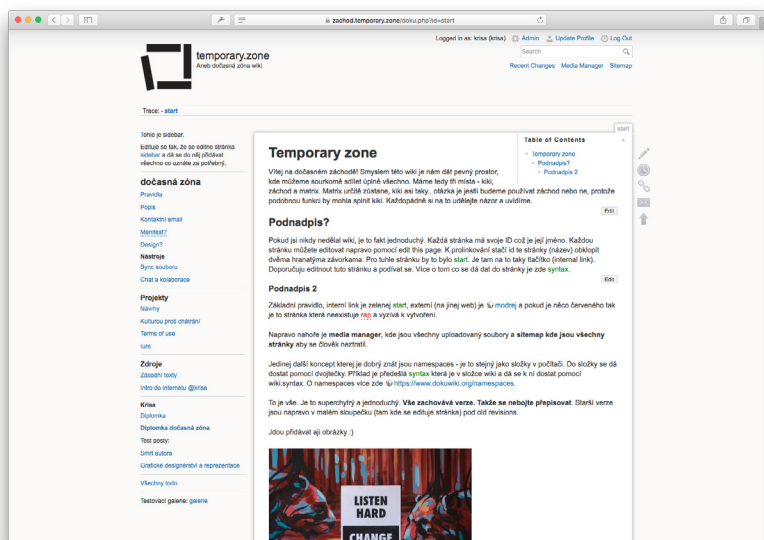
Projekty

8. Existuje seznam všech aktuálních i minulých projektů.
9. Všichni členi musí souhlasit s novým projektem. Tedy každý člen může vetovat jakýkoliv projekt.
10. Každý člen si vybírá na kterém projektu se bude podílet a nemusí se podílet na všech projektech.
11. Každý projekt má začátek (tedy důvod), střed (tedy proces) a konec (tedy shrnutí). Všechny tři části by měli být zdokumentovány tak jak bude nejvhodnější. Každý projekt by měl mít textový výstup.
12. Každý projekt by měl mít administrátora, jehož funkcí není rozhodovat nebo mít poslední slovo, nýbrž zajišťovat administraci a pokusit se dostat k co nejlepšímu výslednému konci.

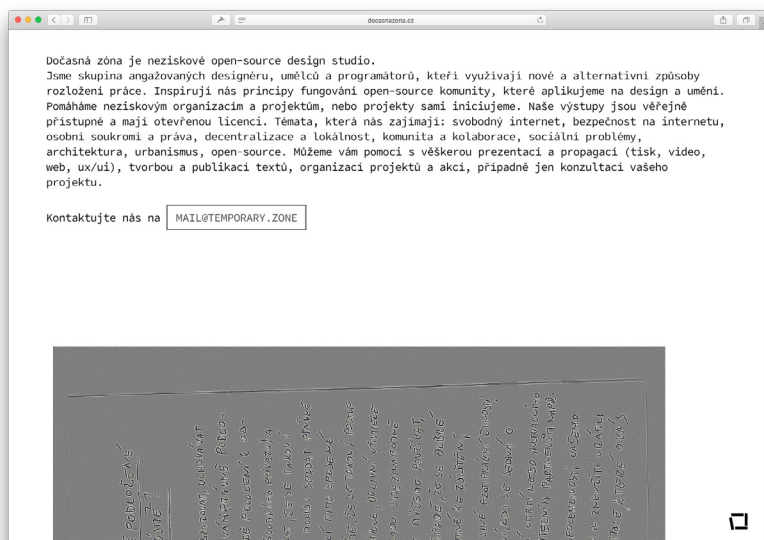
KOMUNIKAČNÍ NÁSTROJE DOČASNÉ ZÓNY



Obr. 1. Skupinový chat Dočasné zóny



Obr. 2. Wiki dočasné zóny



Obr. 3. Webová stránka <http://temporary.zone>

ZDROJE

MANZINI, Ezio. Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015. ISBN 978-026-2028-608.

METAHAVEN. Black transparency: the right to know in the age of mass surveillance. Berlin: Sternberg Press, 2014. ISBN 978-395-6790-065.

ASSANGE, Julian. The WikiLeaks Files: The World According to US Empire. London: Verso, 2015. ISBN 978-178-1688-748.

SCHNEIER, Bruce. Data and Goliath: The Hidden Battles to Collect Your Data and Control Your World. W. W. Norton & Company, 2016. ISBN 978-039-3352-177.

Kolektiv autorů. E-flux Journal: The Internet Does Not Exist. Sternberg Press, 2015. ISBN 978-395-6791-307.

SOLOVE, Daniel J. Nothing to hide: the false tradeoff between privacy and security. New Haven: Yale University Press, 2011. ISBN 978-0-300-17233-1.