

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**

**Katedra elektronické kultury a sémiotiky**

**Bc. Martin Ježek**

# **Internetový prostor: přirozené prostředí**

**Diplomová práce**

**Autor: Bc. Martin Ježek**

**Vedoucí práce: Mgr. Jan Brejcha**

**Praha 2010**

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 23. června 2010

.....

Martin Ježek

## **Obsah**

Prohlášení .....	2
Obsah .....	3
Přílohy .....	3
Abstrakt .....	4
Úvod .....	5
Internet: základní vymezení tématu .....	8
Protnutí člověka a prostředí - změny v praxi .....	12
Rozrušení vztahu virtuálního a reálného .....	20
Internet: Prostředí .....	27
Nový prostor .....	27
Obyvatelé nového prostoru .....	37
Od pasivního diváka k aktivnímu uživateli .....	41
Člověk: uživatel .....	44
Přirozenost .....	48
Orientace v přirozeném světě .....	50
Metaforická relativizace reálného a virtuálního .....	53
Velké příběhy naší doby .....	56
Závěr .....	59
Použitá literatura .....	60

## **Přílohy**

Obrázek 1 - Vrstvy zprostředkování mezi uživatelem a obsahem internetu .....	10
Obrázek 2 - Garret, J.J.: The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web (Základy uživatelských zkušeností: Na uživatele zaměřený design pro web) .....	15
Obrázek 3 - Firemní katalog jako nová vrstva v rámci Google Maps .....	39
Obrázek 4 - Reklamní systém Google AdSense .....	40

## **Abstrakt**

Práce tematizuje internet jako přirozený prostor naší existence. Výběrem širokého spektra literatury se snaží o neortodoxní pohled na tematiku digitálního prostoru a společenského vývoje posledních let, který je s internetem úzce provázaný. Práce ukazuje příklady z praxe, které ilustrují proměnu vnímání internetu a jeho role ve společnosti, zabývá se polaritou virtuálního a reálného a důležitou proměnou pasivního diváka na aktivního uživatele. V souvislosti chápání internetu jako přirozeného prostoru člověka - uživatele, se práce obrací jak na lingvistické struktury metaforického systému, tak na závěry fenomenologických zkoumání.

## **Abstract**

The work shows the Internet as natural space of our existence. By using a wide selection of source literature it strives for an unorthodox view of the digital space theme as well as the social development of past years which is closely linked to the Internet phenomenon. The work shows specific examples from professional experience to illustrate the change of understanding the Internet and its role within our society; it discusses the polarity of the virtual and the real and the most important change of the passive viewer to active user. Within the boundaries of understanding the Internet as a natural space of man - user, the work turns both to linguistic structures of metaphorical system and to conclusions of phenomenological studies.

# Internetový prostor: přirozené prostředí

*Mám sen o internetu... a ten má dvě části. V první části se internet stane daleko efektivnějším nástrojem spolupráce mezi lidmi. Vždy jsem si představoval informační prostor jako něco, kam mají všichni okamžitou a intuitivní možnost přístupu, ne ale proto, aby si prohlíželi, ale aby tvořili.*

*V další části jsem snil o komunikaci člověka s člověkem skrze sdílení vědomostí. O komunikaci, která bude dostupná skupinám všech velikostí interagujících elektronicky se stejnou lehkostí, s jakou nyní komunikují při osobních setkání.*

—Tim Berners-Lee<sup>1</sup>

## Úvod

V poslední dekádě dochází ke změně ve vnímání internetu širokou veřejností, respektive k hluboké proměně role, kterou internet ve společnosti má. Velice prozaickým ukazatelem této proměny je růst investic do propagace na internetu,<sup>2</sup> nebo zvyšující se počet uživatelů v rámci sociálních sítí, který dosahuje více než 50% všech uživatelů internetu v České

---

<sup>1</sup> Berners-Lee, T.: Weaving the Web; přeložil Martin Ježek

<sup>2</sup> Prognóza společnosti OMD pro Českou republiku: Media Guru. [online][cit. 2010-6-6]

<<http://www.mediaguru.cz/domu/omd-nove-odhady-investic-do-reklamy.html>>; Nielsen: Social Ad Spending Up Sharply. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.clickz.com/3635095>>; Worldwide Internet Advertising Spending to Surpass \$106 Billion in 2011: IDC. [online][cit. 2010-6-6]

<<http://www.marketingcharts.com/television/worldwide-internet-advertising-spending-to-surpass-106-billion-in-2011-5068/>>

republice<sup>3</sup>. Změna vnímání internetu je spojena s mírou prorůstání struktur světa internetu se strukturami světa fyzického, politického, sociálního, s mírou splývání virtuálního a reálného.

Hypotézou, kterou chce tato práce ověřit, je možnost tematizovat internet jako přirozený prostor naší existence, spíše než jako médium nebo platformu médií. Internetový prostor se svými strukturami přizpůsobuje existujícím strukturám společnosti a vice versa. Pokud chce tvůrce obsahu internetu oslovit příjemce efektivně, nabízí se možnost chápat internet jako strukturovaný životní prostor: přirozený prostor. Slovo přirozený bylo zvoleno záměrně pro svoji jednoduchost i významovou šíři<sup>4</sup>. Ověření této hypotézy, nebo pouhá tematizace internetu jako přirozeného prostoru skrze filosofii médií, může vnést nový pohled do nyní již velice složité problematiky.

Pokud chce uživatel internetu efektivně získávat informace, využívat struktury poznání a spojení, které internet nabízí, měl by vnímat internet jako rozšíření svého vlastního životního prostoru, nikoliv pouze jako médium, kterému přistupuje v určité sociální roli a opouští ho, aby se vrátil do své role přirozené. Zachováním vlastní identity v tomto smyslu nejvýrazněji přispěje k vytvoření efektivní sítě informací a kvalitní komunikaci. Klíčem k uchopení internetu jako přirozeného prostoru je předpoklad, že uživatel internetu je zároveň jak tvůrcem, tak i příjemcem jeho obsahu. Abychom mohli vnímat internet jako přirozený prostor, musíme ukázat příjemce internetu jako aktivní uživatele. Rozdělení na aktivního tvůrce a pasivního diváka internet a jeho struktury boří.

1. Internet lze vnímat jako prostor nikoliv nutně pouze v metaforickém smyslu.
2. Pochopení internetu jako člověku přirozeného prostoru uvolní ruce uživatelům, tvůrcům obsahu a designérům grafických uživatelských rozhraní na internetu, a povede k tvorbě kvalitnějšího obsahu i rozhraní.
3. Uživatel internetu je vždy potencionálně aktivním tvůrcem obsahu a zároveň jeho příjemcem.

Cílem práce je nabídnout čtenáři myšlenkový nástroj k uchopení internetu a k vytváření nových uživatelských rozhraní. Rád bych pomohl tvůrcům obsahu internetu vytvářet kvalitnější informační prostor a uživatelům v takovém prostoru se orientovat.

---

<sup>3</sup> K 30. květnu 2010 je na sociální síti Facebook v České republice přes 2,6 miliónů aktivních uživatelů (Zdroje: Facebook. [online][cit. 2010-6-6] [www.facebook.com](http://www.facebook.com); Zdroj statistických údajů o penetraci internetu v ČR: Český statistický úřad. [online][cit. 2010-6-6] [http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/domacnosti\\_a\\_jednotlivci](http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/domacnosti_a_jednotlivci)).

<sup>4</sup> Kratochvíl, Z.: Filosofie živé přírody

V práci budeme stále konfrontovat indukční postup se závěry deduktivními. Existující teorie vytvořené na základě závěrů studií z oblasti filosofie médií, sociologie, psychologie a dalších vědních oborů jsou konfrontovány se současným vývojem internetu a prokazatelnými údaji. Tato metoda nám umožní vícestannou inspiraci. Budeme postupovat v duchu Gadamerovy jisté hermeneutiky<sup>5</sup>. Ta je veskrze živoucím a dynamickým konceptem, ve kterém se to *nám vlastní* střetává s *jiným*. To *nám vlastní* je strukturace reality skrze nám vlastní, běžně používaný jazyk. *Jiné* je potom reprezentací struktur vytvořených kolem nás, které jsme dosud nezahrnuli do našich vlastních struktur a tak je nepozměnili, a které se tedy jako takové do našeho světa a jazyka beze změny dostat nemohou. Odkrývání *jiného*, jež je motivováno vztahem afinity k prostředí, ve kterém žijeme<sup>6</sup>, je podmíněno demaskováním implicitních předpokladů a předsudků, které nám ale samy vůbec umožnily k *jinému*, právě jakožto *jinému* přistoupit. Máme-li totiž tematizovat internet jako nový, ale přesto naší lidské povaze přirozený prostor, musíme postupovat maximálně obezřetně. Hrozí nám sklouznutí k běžným jazykovým metaforám, které nám nepomohou prohlédnout možnosti, které v práci navrhované pochopení internetu má.

Tato práce předpokládá čtenáře znalého literatury filosofie médií a cíleně se snaží vyhnout pouhé rekapitulaci a reinterpretaci myšlenek jednotlivých autorů. Práce nemá za cíl být vyčerpávajícím popisem společenské situace, ani rozbořem konkrétní jedné problematiky. Pokud chceme mluvit o internetu v obecné rovině, nemáme jinou možnost než práci složit z cíleně vybrané literatury právě dle takových aspektů, které se hodí pro záměr autora.

Práce postupuje přes úvodní náhled do praxe a vývoje v oboru grafického designu, který svoji proměnou a postupným dělením do mnoha jednotlivých obrů ilustruje vývoj internetu ve smyslu vzniku prostředí. Pokračování se odehrává naopak ve velmi teoretické rovině, ve které se budeme zabývat rozplýváním hranice mezi reálným a virtuálním, zejména v podání Jeana Baudrillarda. Vzhledem k obtížně popsatelné povaze a definování jednotlivých domén: reálné domény a virtuální domény, přikloníme se v analýzách k postupu *close reading* Baudrillardových textů spíše než k rekapitulaci jeho myšlenek. Poté se pustíme do tematizace prostoru v souvislosti s architekturou a digitálními technologiemi. Budeme se opírat zejména o práce Oldřicha Ševčíka a nedávno zemřelého Williama J. Mitchella. V navázání na prostor se budeme zabývat také těmi, kdo ho obývají. Tematizujeme vývoj diváka k uživateli skrze Frankfurskou školu. V souvislosti s uživatelem se budeme zabývat jeho orientací a vztahem

---

<sup>5</sup> Gadamer, H.G.: Problém dějinného vědomí

<sup>6</sup> Luhmann, N.: Sociální systémy

k tomuto novému prostoru internetu. Tento vztah analyzujeme z fenomenologického hlediska, stejně jako základní charakteristiky přirozenosti takového vztahu. Celou práci práci prochází motiv metafory, která se nabízí jako velmi jednoduchý nástroj vysvětlení vztahu mezi prostorem, který popisují, tedy internetem, a prostorem, ve kterém fyzicky žijeme. Pomocí závěrů autorů Lakoffa a Johnsona toto prvoplánové vysvětlení zkomplikujeme. Metafora by se totiž v této souvislosti neměla chápat právě jako popis něčeho virtuálního, tedy internetu, něčím reálným, tedy prostorem. Metafora, jak ukazují autoři, nám pomáhá vztáhnout s k realitě samé. Posledním tématem si ukážeme práci takové metafory na úrovni velkých vyprávění a budeme se zabývat pojetím komunikace v západním myšlení podle Jamese Careyho.

Záměrem této práce bylo mimo jiné vybočení z literatury, která je v souvislosti s tématem práce využívána stále dokola s větším či menším úspěchem. Právě tematizace internetu jako přirozeného prostoru, byť je to pro někoho možná velice provokativní spojení, by mělo čtenáři umožnit podívat se na téma internetu z nového úhlu.

### **Internet: základní vymezení tématu**

Co je to internet? Odborné i laické definice selhávají, mají-li internet jednoznačně a funkčně definovat.

„Internet je celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí, ve kterých mezi sebou počítače komunikují pomocí rodiny protokolů TCP/IP. Společným cílem všech lidí využívajících Internet je bezproblémová komunikace“<sup>7</sup>

„Internet je veřejně přístupná počítačová síť spojující mnoho menších sítí ve světě.“<sup>8</sup>

Internet je z funkčního hlediska nejčastěji označován jako síť, tedy médium spojující jednotlivé počítače a jejich uživatele - komunikační médium. Tento pohled je často kritizován odborníky, kteří internet definují jako širší technologickou platformu<sup>9</sup>, na které jsou jednotlivá média posazena. První i druhá varianta, jakkoliv obě vychází z dlouhé tradice mediálních studií, jsou relativní a irelevantní pro analýzu společenské role internetu. Vychází

---

<sup>7</sup> Definice z Wikipedie: Wikipedia. [online][cit. 2010-6-6] <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet>>

<sup>8</sup> Encyclopaedia Britannica. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/291494/Internet>>

<sup>9</sup> Viz např. článek Jan Edlmana z 21.11. 2008: Edlman J.: Je internet médiem, či technologickou platformou. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.mediaguru.cz/domu/je-internet-mediem-ci-technologickou-platformou.html>>



z technologických definicí a přenosových teorií komunikace<sup>10</sup> a opomíjejí roli, jakou na internetu hraje uživatel. Jako existenční podmínku prostředí musíme chápat jednotku uživatele, jakkoliv hypoteticky chápaného. Máme-li se odrazit od tradiční terminologie, můžeme uživatele vnímat jako opak pasivního posluchače nebo diváka, kterého známe z Frankfurtské školy zejména v pojetí Theodora Adorna a Waltera Benjamina. Internet je v první řadě prostředím, v němž se uživatel aktivně pohybuje. Jako prostředí splňuje veškeré nároky, které na něj můžeme klást, ať se budeme opírat o sociologii, nebo fenomenologii, kde sblížíme internet s horizontem či světem.

Abychom v této práci mohli slovo internet bez ostychu skloňovat, navrhneme zde základní a jednoduše využitelnou definici a několik charakteristik, které budou dále užitečné v celém výkladu. Pokud čtenář shledá tuto prostou definici neadekvátní, sebe-naplňující, tautologickou nebo z nějakého důvodu chybnou, prosím ho o podržení jejího významu, přes všechny možné překážky po dobu čtení této práce. Je to totiž právě nemožnost nebo naše neschopnost definovat internet běžnými slovy, která charakterizuje jeho povahu.

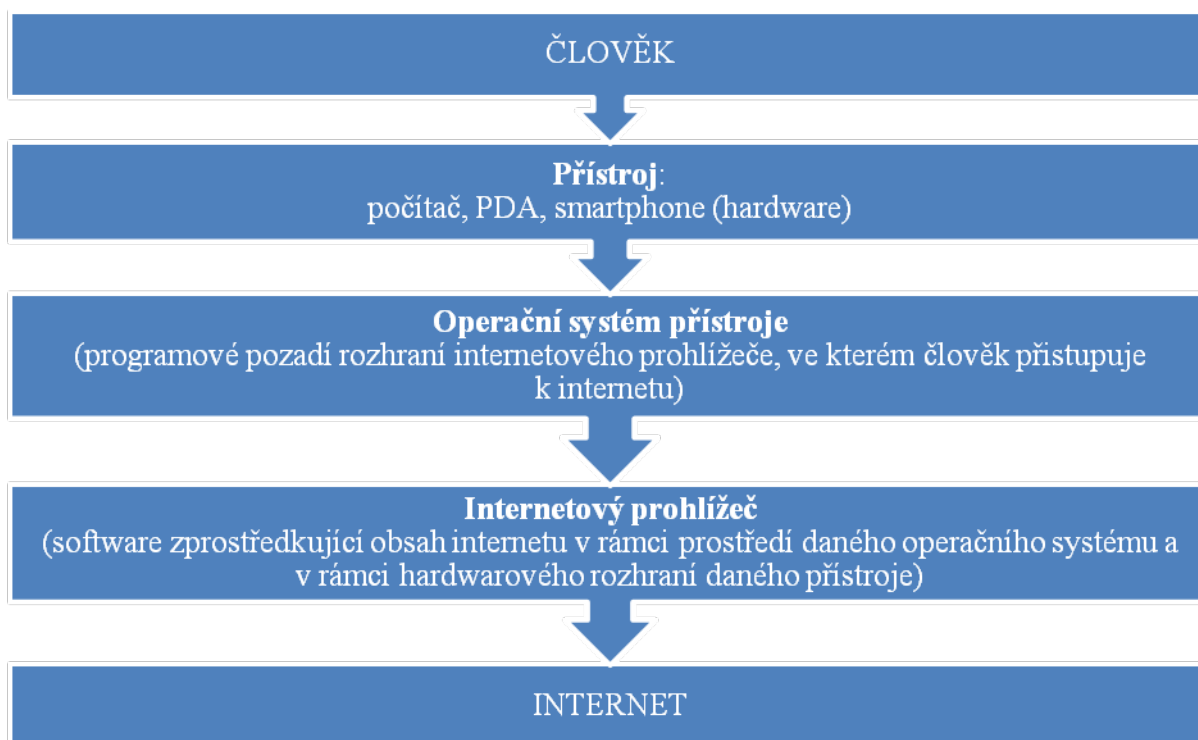
### **Internet je informačním kanálem mezi uživateli: příjemci a tvůrci obsahu internetu.**

Považujme internet za prostředí, v jehož středu je člověk, který se k němu vztahuje nebo se od něj vymezuje. Tato metafora je pro navržení funkčního rozhraní maximálně plodná. Konkrétní uživatelské rozhraní je skutečným médiem, které stojí mezi uživatelem a tím, který s ním skrze rozhraní komunikuje - nejčastěji tedy společností nebo jiným sociálním útvarem. Zajímá nás způsob vztahování se člověka k prostředí, které se mu otevírá na obrazovce jakéhokoliv druhu počítače či přístroje a rozevírá se do nekončených rozměrů skrze připojení daného přístroje na internetovou síť.

Internet využívá dominantně dvou způsobů lidské komunikace: jazyka a obrazu. Pro vstup, input, neboli zadání informací používají uživatelé přístrojů pohyb, zejména gesta jako ovládání myši a klávesnice, dva stále nejčastější nástroje zadávání informací. Další možnosti zadání informací, jako například použití řeči, nejsou v tuto chvíli natolik rozšířené, abychom se jimi zabývali při dalších analýzách. Pro výstup neboli příjem informací z internetu používají uživatelé zrak, často v kombinaci se sluchem. Použití sluchu jako výlučného smyslu pro příjem informací z internetu například u zrakově postižených, nebude tématem této práce. Tyto detaily zde uvádíme zejména proto, abychom zdůraznili místa styku člověka s novým prostředím. Toto vztahování se děje skrze mnohá zprostředkování:

---

<sup>10</sup> Carey, J. W.: Communication as Culture: Essays on Media and Society



Obrázek 1 - Vrstvy zprostředkování mezi uživatelem a obsahem internetu

Ačkoliv druh hardwaru, operačního systému a internetového prohlížeče ovlivňuje zakoušení internetového obsahu samotného, nebude toto téma samostatně a zevrubně rozebráno. Předpokládejme, že každý článek této skládky se podřizuje Negroponteho slavnému prohlášení o rozhraní a při používání internetu mizí: „V tom spočívá tajemství dobrého rozhraní: má mizet.“<sup>11</sup>

Tématem této práce není rozhraní, ve kterém se člověk střetává s obsahem internetu, ale vztah, který se skrze toto rozhraní naplňuje. Jan Brejcha ve své práci „Design a kód“<sup>12</sup> tento motiv tematizuje přesně v hranicích, které můžeme využít pro ilustraci efektivního rozhraní: „Prostředek, medium, se při zprostředkování řídí vlastními pravidly, jistým kódem. Náš záměr působit na něco je převáděn médiem na sadu počítačových instrukcí, která řídí způsob, jak naše působení probíhá. Záměr je medializován (zprostředkován). Je-li tento převod věrohodný, tj. když se nevymyká naší dosavadní zkušenosti, pak se médium stává transparentní, a mizí.“<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Negroponte, N.: Digitální svět.

<sup>12</sup> Brejcha, J.: Mezi designem a kódem, aneb za filosofií interakčního designu

<sup>13</sup> Brejcha, J.: Mezi designem a kódem, aneb za filosofií interakčního designu, s. 9

Analytická filosofie, logika a sémiotika se od 60. let, kdy se autoři pouštěli do analýzy počítačových systémů, zdály být těmi nejlepšími nástroji pro vědeckou analýzu rozhraní i obsahů systémů a sítí. To, co autoři analyzovali, byl vždy spíše kód, obecně tedy jazyk, a jeho logické implikace směřující od systému k ovládní hardwaru nebo naopak výstupy určené pro člověka. Přístup k analýze se příliš nezměnil ani v 80. letech, kdy Apple přišel s prvním skutečně grafickým uživatelským rozhraním, které se od té doby rozšířilo přes všechny existující platformy a kdy byl přímý styk člověka s ovládacím jazykem omezen. Cílem takových analýz bylo dokonale popsat místo, kde se člověk střetává se strojem a toto rozhraní popsat a posléze vytvořit tak, aby bylo pro člověka co nejsrozumitelnější.

Bohužel zatím veškeré pokusy vedené tímto směrem přinesly více otázek než odpovědí. Jinak řečeno, ačkoliv bylo ve vývoji GUI dosaženo výrazných pokroků a revolučních změn, které dokázaly zcela změnit roli počítače a dalších zařízení, nejsme ještě zdaleka spokojeni s výsledkem. Obecně můžeme říci, že znalost procesů lidského myšlení a poznávání, kognitivní psychologie a fenomenologie jsou pro schopnost porozumět mnohavrstvému vztahu člověka a přístroje důležitější než rozbor jednotlivých prvků jazyka či kódu.

## Protnutí člověka a prostředí - změny v praxi

*Grafický design: je uměním a profesí, která spočívá ve výběru a sestavování obrazových prvků, jakými jsou např. typografie, obrazy, symboly a barvy, za účelem předání informace cílové skupině.<sup>14</sup>*

Změna, kterou grafický design prošel po masivní digitalizaci zejména v 90. letech, je všemi teoretiky i odborníky z oboru označována za revoluční. Pixely nahradily inkoust a tradiční nástroje grafika byly v tvůrčí fázi procesu vytlačeny na okraj zájmu. Technologický aspekt, který je základem stále probíhajícího vývoje, je však pouze špičkou masivního ledovce. Hlavní změny, kterými grafický design prochází, nejsou technologického ale ryze sociálního řádu. Grafický design se rozštěpil způsobem, který nám zabraňuje zcela jasně vymezit jeho působnost jako profese i jako umění.

Role, povaha a funkční rozsah grafického designu se radikálně proměňují a jako profese i umění se design dostává do každodenní praxe většiny lidí západní společnosti. Vizuální cítění a schopnost formovat své představy pomocí grafických prvků se díky digitalizaci prostředí staví vedle schopnosti číst a psát. Obraz se skrze digitalizaci váže s funkcí: přímým napojením funkce na označující ztrácí svůj smysl binární opozice označujícího a označovaného. Hlavní změna je tedy vůbec ve způsobu našeho vztahování se ke grafickým prvkům.

Těm, kteří se obávají ústupu vzdělanosti před expanzí obsahově prázdných nástrojů marketingu, se splní nejhorší noční můry. Ti, kteří léta touží po rozšíření jazyka a myšlení o novou obraznost, ti, kteří touží po přerušení linearity myšlení novými jazykovými formami a po posunutí vnímání reality do nových dimenzí, dosáhnou splnění svých nejtajnějších snů.

Vidíme obrovský rozsah možností, které před námi do budoucna leží a zároveň množství témat, která musíme řešit, chceme-li se věnovat proměně grafického designu v posledních letech. Vývoj grafického designu nelze sledovat odděleně od vývoje v celé společnosti.

---

<sup>14</sup> heslo „graphic design“ v Encyclopaedia Britannica: Encyclopaedia Britannica [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1032864/graphic-design>>; překlad Martin Ježek

Grafický design byl od svého vzniku na přelomu 19. a 20. století pevně spojen se svojí cílovou skupinou na jedné straně a zadavatelem na straně druhé. Grafický design je profesí, která musí plnit konkrétní cíle. Pouto, které ho váže k náladě, kulturnímu klimatu a ekonomickému stavu společnosti v tu kterou dobu, je mnohem méně pružné, než to, které pojí společnost s vysokým uměním. Grafický design je na rozdíl od umění nástrojem práce, užitnou hodnotou té které doby. Na druhou stranu se stav věcí se od dob Frankfurtské školy radikálně proměnil a procesy ve společnosti umožňují překlenout to, co odlišovalo vysoké umění od konzumního a kapitalismu úslužného grafického designu. Tento proces byl odstartován vývojem technologií, které tvůrčí možnosti přesouvají do rukou jedinců. Slovy společnosti Apple: digitální technologie dělají z každého z nás „kreativního génia!“

Abychom popsali proces proměny grafického designu pod vlivem vývoje digitálního prostoru, budeme se nejprve věnovat systémovým změnám a jejich projevům či motivům ve společnosti. Potom teprve přistoupíme ke stylovým změnám designu samotného.

Vliv digitálního prostoru na grafický design se odehrává na dvou hlavních polích. Ačkoliv většinu z nás možná první napadnou prostředky, které digitalizace dává designérovi do ruky při tvorbě díla – tedy grafické editory nejrůznějšího druhu, hlavní změnu vidím spíše na druhém poli – umístění výsledného díla v rámci digitálního prostoru. Nás zajímá uplatnění výsledků grafického designu a jeho role ve společnosti.

Proces vývoje grafického designu a jeho role v současné společnosti se zřetelně manifestuje jako palčivý generační problém: komunikační střet starší generace narozené v 40. a 50. letech s generací 70. a ještě spíše 80. a 90. let. Podstata tohoto střetu je zřejmá jak mladší tak starší generaci a dobře tedy poslouží jako příklad probíhajících dějů.

Starší generace většinou jen s velkou nejistotou a často i nechutí přistupuje k digitálním grafickým rozhraním posledních let. Jejich chápání digitálních interaktivních rozhraní je omezeno na jakési rozšířené chápání obrazu, na který jsou nalepeny funkce umožňující přechod k dalším obrazům. Starší generace ještě plně vychází z představy, že grafický design, tedy spojení písma a obrazu, vytváří 2D prostor na stránce knihy. Představa, která je jen rozšířeným chápáním prapůvodní struktury internetu v podobě hypertextu, jim zabraňuje naplnit možnosti, které jim dnes internet dává. Takoví uživatelé jsou v zajetí metafory, která dala vzniknout názvům jako webová stránka nebo pracovní plocha. Pozor, to neznamena, že tyto metafory nejsou funkční. Tomuto tématu je nakonec v této práci věnována celá kapitola. Metafora hraje ve vztahu člověka k rozhraní i internetu klíčovou úlohu ne však nutně ve

smyslu funkční strukturace. Jak píše Jan Brejcha: „Ačkoliv jsou metafory v počítačových systémech hojně používány, stále častěji se ukazují jako zavádějící. Problém metafor spočívá v tom, že si nesou zátěž příruční zásoby vědění vzniklé v jiném kontextu, čímž do počítačového systému vnáší pojmy cizích domén.“<sup>15</sup> To, co ovšem Brejcha nazývá problémem, může se ukázat jako požehnáním a také jedním z mála funkčních nástrojů návrhu rozhraní.

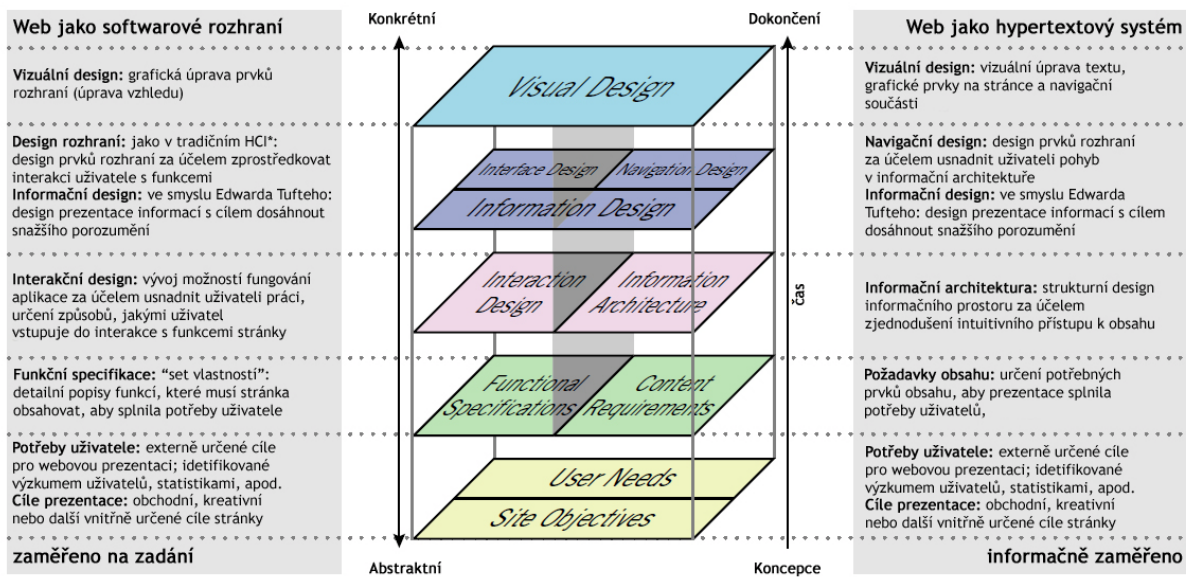
Mladší generace je naopak bytostně pohlcena tímto novým prostorem a při kontaktu s digitálním rozhraním získává vztah rozhraní-uživatel novou hloubku. Grafický design získal díky digitalizaci prostorovost – stal se *meta-3D* prostorem. Grafický designér se nově stává architektem: netvoří obraz, ale vytváří prostor. Pro popis takového prostoru nám nestačí použít typické pojmy 3D zobrazení, protože 3D rozhraní jsou již dlouho mezi digitálními rozhraními běžná. Programovací jazyky, jako je nyní módní AJAX, posunují možnosti zacházení s virtuálním prostorem způsobem, který z listování „hypertextovým“ internetem dělá organizaci objektů v rámci přirozeného prostoru našeho těla. Slovo meta jsem použil k naznačení možností 3D existence v rámci trojdimenzionálního prostoru. Nejde již o pouhý grafický efekt prostorovosti, ale vytváření světa s vlastním horizontem možností.

Jasse James Garrett<sup>16</sup> v roce 2000 zblízka sledoval, jak se internet proměňuje z hypertextové multi-linearity na prostorový svět, ve kterém vztah jedno místa k druhému není omezen kontextovým odkazováním a sdílením klíčových slov. Rozvoj nových kódovacích jazyků a rozšíření rychlého kabelového připojení umožnilo vytváření komplexních webových aplikací a obohacení rozhraní o nové mediální obsahy. Praktický model, který vypracoval zejména pro popis tvorby webových stránek lze obecně využít pro vytváření jakéhokoliv softwarového nástroje. Na procesu konstrukce je zřetelně vidět, že výsledkem práce je funkční systém, který navazuje na naše prostorové vnímání skutečnosti a pracuje na úrovni reprezentací s virtuálním prostorem, jako by to byl prostor reálný.

---

<sup>15</sup> Brejcha, J.: Mezi designem a kódem, aneb za filosofií interakčního designu, s. 51

<sup>16</sup> Garrett, J.J.: The Elements of User Experience



**Obrázek 2 - Garret, J.J.: The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web (Základy uživatelských zkušeností: Na uživatele zaměřený design pro web)**

Graf naznačuje přehled a pořadí činností, které vedou k vytvoření funkčního digitálního rozhraní, konkrétně webových stránek nebo aplikací. Na první pohled je zřejmé, že všechny tyto činnosti nemůže provádět jeden člověk – např. grafik, jak tomu bylo zvykem ještě před 10 lety. Pro celý proces budování takového systému se vžil termín User-Centered Design nebo také User Experience Design – UX design. Do češtiny je můžeme přeložit jako design zaměřený na uživatele, resp. na jeho prožitky či zkušenosti při užívání takového systému. Jak již sám název naznačuje, interakční design se zabývá navrhováním rozhraní, která interagují. UX designem je východiskem pro Interakční design, který nás zajímá nejvíc. Interakční design (IXD) představuje obor zabývající se chováním a fungováním produktů (vč. webových stránek a aplikací) ve vztahu k jejich uživatelům. Věnuje se zejména popisu dialogů a interakcí mezi člověkem a zařízením (rozuměj počítačem, mobilním telefonem, PDA apod.). IXD bývá označován za jednu z oblastí User Experience Designu (UX), jež se zabývá návrhem aplikací uspokojujících potřeby uživatelů a zároveň naplňujících obchodní a funkční požadavky.<sup>17</sup> Jinak řečeno, jde o design, který vytváří funkční a responzivní rozhraní, jimiž uživatelé ovládají nebo vstupují do vztahů s další stranou.

Je to právě tato akční stránka designu, která překvapivě pomalu začala oddělovat design softwaru a webových rozhraní od grafického designu. V odborném pojmosloví však pojem grafický designér stále zůstává. V oborové praxi grafický designér neboli grafik, stále zaujímá

<sup>17</sup> Haas, R.: *Co není informační architektura*. [online] [cit. 2010-6-6] < <http://www.symbio.cz/clanky/co-neni-informacni-architektura.html> >

stejné postavení: navrhuje podobu rozhraní. Ačkoliv však ještě před 8 lety mohl tuto funkci zastávat v její úplnosti: od samotného návrhu rozložení jednotlivých prvků rozhraní, po výběr barev a udání celkové grafického stylu (jak to také stále dělá při tvorbě tiskových materiálů), nyní je již při své práci závislý na závěrech jiných oborů.

Specifická práce grafického designéra a jeho obvyklé úkoly se nyní rozplývají do mnoha jednotlivých kroků. Designér – architekt nového prostoru by se při své práci měl opírat o marketingové znalosti nebo se musí spolehnout na marketingového poradce, který má zkušenost s UX designem na grafickém rozhraní – GUI<sup>18</sup>. Designér musí být velice dobře obeznámen s funkčními prostředky, které může použít k vyplnění cílů projektu. On ale nebude tím, kdo je na řešení aplikuje. I samotný textový obsah webu by měl být dílem profesionálního copywritera. Funkce, kterou jsme doposud přisuzovali grafikovi nebo webdesignerovi, nyní patří spíše systémovému architektovi, který koordinuje celý proces a vytváření jeho ucelený plán, před tím než se přejde k realizaci.

Z grafu je patrné, že součástí UX designu na první úrovni je sloučení potřeb uživatele s cílem stránky – tedy nejčastěji s cílem zadavatele. Určení a vyvážení těchto dvou faktorů se nejčastěji opírá o marketingový plán, který se stává východiskem pro práci na dalších úrovních. Druhá úroveň: určení obsahu a funkcí, které bude prezentace plnit, bývá výsledkem práce širšího týmu lidí. Na určení funkcí a obsahu se bude podílet informační architekt, programátor, marketingový konzultant i grafik. Třetí a čtvrtá úroveň je spojena výhradně s prací informačního architekta. Ten pracuje s výstupy programátora a marketingového poradce, vychází ze znalostí uživatelského chování, ze znalosti cílové skupiny a její schopnosti chápat jak textový tak grafický a funkční obsah webu. Jednotlivé funkční složky musí být spojeny s obsahem tak, aby celek poskytl uživateli rychlé a jasné odpovědi. Jednotlivé prvky musí být umístěny na místa, které vyplývají z uživatelského očekávání a z jejich relevance pro cíle stránky.

Design komunikačních rozhraní se štěpí na podobory ve chvíli, kdy jednotlivé grafické prvky získávají svoji funkční úlohu a kdy se směr předávání informací stává z jednosměrného mnohoseměrným. Z grafu je zřejmé, že od samého začátku se tvoří prostorová struktura, na jejímž začátku i konci je uživatel. Na začátku přichází uživatel s konkrétní nebo nejasnou potřebou, na konci by měl odejít uspokojen. V době mezi příchodem a odchodem se pohybuje v rámci struktur daného systému a využívá jeho jednotlivé možnosti a funkce. Při srovnání

---

<sup>18</sup> Graphical User Interface – grafické uživatelské rozhraní; poznámka autora



tohoto děje například s návštěvou pošty nejde pouze o jazykovou metaforu a dva zcela odlišné procesy. Jazyková metafora v tomto případě ukazuje na způsob našeho prožívání, který je řídicí pro pochopení podstaty dvou tak odlišných a přece tak stejných struktur – reality a virtuality.

Ačkoliv je celý proces načrtnut jen velice hrubě, je zřetelné, že znalosti a funkce informačního architekta a grafika se prolínají na mnoha úrovních. Úzké spojení grafických prvků s funkční stránkou proměnilo povahu grafického designu v jeho základech. Teprve poslední, pátá vrstva je klasickou doménou grafického designéra. Role a funkce, které jsme mohli ještě v 70., 80. a ještě 90. letech přisuzovat grafikovi, získali díky vlivu digitálního prostoru takovou důležitost, že se pro jejich plnění definovaly nové pracovní pozice, nové postupy a systémy.

Psychologický přístup používá ve svých pracích Norman Donald, jeden z uznávaných odborníků na teorii objektového designu. Norman Donald ve své, dnes již poměrně slavné, knize *Emotional Design*<sup>19</sup> tvrdí, že design ve své nejobecnější podobě musí vycházet z platných zákonů lidského vnímání, měl by navazovat na základní vzorce chování a reflektovat specifické kulturní rysy jedince. Lidské vnímání, vzorce chování a kulturní predispozice - Donald tyto tři vrstvy zpracování informace označuje jako tělesnou, behaviorální a reflektivní vrstvu. Každý objekt reálný nebo virtuální, se kterým přicházíme do styku, působí na tyto tři vrstvy, které jsou spolu v neustálém spojení. Objekt svým působením vyvolává reakci. Ta je pak buď vyvolána tělesnou, řekněme mimovolní reakcí nebo je nastartována naší vědomou reflexí vnímaného objektu.

Vysvětlíme si blíže povahu jednotlivých vrstev zpracovávání informace. Tělesná úroveň je rychlá, dělá blesková rozhodnutí o tom, co je pro nás dobré a co špatné, bezpečné nebo nebezpečné. Automaticky vyhodnotí situaci a vyšle signály našemu pohybovému ústrojí a celému tělu, jak se má zachovat. Ačkoli máme možnost tuto úroveň kontrolovat z vrchu – z behaviorální a reflektivní vrstvy, automatická reakce tělesné úrovně je vždy a všude s námi. Behaviorální vrstva reprezentuje naše každodenní jednání – denní praxi v práci nebo doma. Jednání na této úrovni může být podpořeno reflektivní vrstvou, ta mu může ale i efektivně bránit stejně tak, jako naše každodenní praxe ovlivňuje tělesnou úroveň. Reflektivní úroveň není schopna aktivně ovlivňovat tělesnou úroveň a behaviorální jen málo.

---

<sup>19</sup> Norman, Donald A.: *Emotional design*

Uvedme rychlý příklad: Účetní asistent, který prosedí celý den v kanceláři, přichází ke svému stolu. Tam vidí ležet popsaný papír. Reakce jeho tělesné úrovně je silně ovlivněna stereotypností jeho činnosti. Zatímco třeba mechanik by mohl reagovat na popsaný papír na svém stole pozitivně nebo neutrálně, u účetního můžeme předpokládat negativní reakci, protože behaviorální úroveň mu vstúpila, že popsaný papír na jeho stole je jen další práce. Nad tím vším však ještě sídlí reflektivní úroveň, ve které je účetní přesvědčen o smysluplnosti své práce. V této rovině navíc ví, že za práci dostane zapláceno. Souhra všech tří vrstev povede účetního k tomu, že si sedne za stůl a papír si přečte.

Je zřejmé, že činnost účetního byla vyvolána součinností všech tří vrstev zpracování informace. Reakce tělesná úrovně zde byla ovládnuta behaviorální a reflektivní úrovní. Donald ostře rozlišuje tyto dvě možnosti, tedy (1) když aktivita jedince vychází z reflektivní vrstvy směrem k tělesné, nebo (2), když je aktivita vybuzena reakcí na tělesné úrovni. Jako prostý příklad vysoké relevance tohoto rozdělení vezměme nákup květináče. Ten můžeme koupit buď proto, že víme, že květináč potřebujeme a že daný exemplář je cenově výhodný, nebo proto, že nás hned na první pohled zaujal jeho tvar a povrch. Mnoho objektů, kterými se v každodenním životě obklopujeme, spadá do první skupiny. Jen málo do té druhé.

Normanova teorie je pro nás důležitá ze dvou důvodů: za prvé ukazuje, jak vážně nyní grafický design bere zkoumání své cílové skupiny, za druhé zdůrazňuje roli, jakou po přímém spojení grafického prvku s funkcí pro grafický design hraje přímá reakce recipienta, resp. uživatele. Je bezesporu, že jakýkoliv obraz vybudí v divákovi celý řetězec reakcí, které můžeme ve výsledku nazvat aktivitou. Grafický design, jak jsem zmínil na začátku tohoto eseje, je prakticky vždy spojen přímo s obchodními nebo marketingovými cíli a aktivita, kterou má vzbudit je úzce naplánována. Grafické prvky jsou navíc ikónem, který spouští funkce. Aktivita uživatele je tak s grafickým prvkem zcela provázána.

Grafický design se díky digitalizaci změnil: nepřenáší pouze informaci, ale stává se prostředím. Grafický designer tvoří rozhraní, skrze které se plní lidské potřeby, přání a záměry. Ve chvíli, kdy se na grafický prvek na stránce navázala díky digitálním technologiím funkce, změnil se charakter značení a tedy i způsob vztahování se člověka k danému znaku. Z diváka a čtenáře se stal uživatel, z grafika architekt.

Podoba grafického designu se tříbí skrz miliony setkání jednotlivých uživatelů, skrze nespočet kliknutí myší<sup>20</sup>, zmáčknutí dálkového ovladače, ťuknutí na dotykový display. Proti síle tohoto rychle se vyvíjejícího „buněčného“ organismu stojí individualita člověka jako obrovská hráz, filtr, který propustí jen část změn, které organismus vygeneruje. Ze zkušenosti víme, že uživatel, jakkoliv zdůrazňujeme jeho aktivní vliv, je veskrze konzervativní. Ve svém jednání používá vlastní zkušenost, a proto vše nové co vzniká, musí na tuto zkušenost navazovat. Jeho zkušenost je však vždy determinována právě tím, že je to člověk, který byl přiveden do nového prostoru. Grafický design tento prostor vytváří a je jeho povinností všechny prvky přizpůsobit tak, aby byl uživatel rychle osloven, a aby dostal informaci, kterou přišel hledat.

Tvorba grafických uživatelských rozhraní ať jde o webové stránky, webové aplikace, počítačové aplikace (desktop applications), rozhraní složitých systémů, terminálů, nebo další digitální prostředí, které známe spíše ze sci-fi filmů, má jasná specifika: grafická rozhraní se nečtou, ale prohlíží! Pohled uživatele je pohled hledající objekt, který mu usnadní práci. Uživatel je „pobyť“ vržený do virtuálního světa. Provázanost textového obsahu a grafické podoby by měla k uživateli v každém momentu aktivně promlouvat možnostmi, které jsou relevantní k jeho cílům. Ochota čtenáře dlouho listovat v novinách nebo odborném časopise je výrazně větší, než ochota uživatele prohlížet si webové stránky. Čekáme, že nás obsah webových stránek osloví sám, protože zatímco při čtení časopisu používáme objekt v reálném světě, v rámci GUI jsme ve virtuálním světě, kde svůj objekt teprve hledáme. Grafický design se teprve učí rozlišovat, který prvek je pouhým ukazatelem, který je nástrojem, a který je vlastním cílem uživatele.

Vzhledem k rychlému vývoji digitální prostředí stále nemůžeme usadit pravidla grafického designu do jasných mezí. Tak jak se mění podmínky nové prostředí a možnosti, které v něm uživatel má, mění se i nástroje grafického designu a styl, který využívá pro oslovení uživatele a strukturaci prostoru. Základem, o který může grafický design v digitálním prostoru opřít ve všech způsobech jeho využití, které jsme donedávna rozlišovali jako různá média, jsou právě závěry psychologických zkoumání a fenomenologie. Jaký jiný spojující prvek nalézt ve stále se proměňujících způsobech využití: flashová animace, 3D animace, korporátní webové stránky, social networking projekty, digitální televize, streamovaná videa spojující rozsáhlé 3D simulace s reálnými snímky... V tomto smyslu digitální prostor proměnil sám význam

---

<sup>20</sup> Zajímavá statistika klikání na internetu: Whatpulse. [online] [cit. 2010-6-6]  
<<http://www.whatpulse.org/stats/overall/>>

grafického designu a posunul ho do zcela jiného prostoru, přidělil mu nové funkce, udělal z něj klíčový nástroj západní kultury, který stojí vedle písma a textové informace.

## **Rozrušení vztahu virtuálního a reálného**

Téma simulace a reality je pro nás klíčové, právě proto, že cílem této práce je ukázat, že vztah nás uživatelů k internetu se stává podobným, jakým je základní vztah člověka k prostoru, ve kterém se pohybuje. Baudrillard se tímto tématem zabýval velice široce svým osobitým způsobem. Shrňme si ve stručnosti Baudrillardův pohled na vztah reality a simulace, který kriticky popisuje děj, který je hlavním tématem této práce.

Baudrillard tvrdí, že realita se postupně ztrácí za vlastními simulacemi. Simulovaná realita, která se nyní dostala na místo, kterou v předchozí době zaujímal realita, tak ničí náš vztah k věcem a zabraňuje nám v poznání reality skutečné. Simulace reality, které se nám ukazují pomocí jazykových systémů a v našem kontextu zejména v systémech nelineárního obrazového značení, zcela překrývá původní realitu našeho každodenního prožívání. Mluví o simulakru třetího řádu, které už ani nezpodobňuje a nekopíruje skutečné. Simulakrum ke své existenci vůbec nepotřebuje skutečné ani imaginární, protože skrze diváka přetrhává veškeré vazby k původnímu zdroji, k původní realitě.

Takto by se určitě dal popsat děj, ve kterém se internet stává naším prostředím. Na rozdíl od Baudrillarda však tento děj nemusíme tematizovat jako ztrátu vazeb k reálnému.

"...skutečné je produkováno z miniaturizovaných jednotek, z matric, paměťových bank a povelových modelů".<sup>21</sup>

Lze chápat Baudrillardovy teorie o vztahu simulace a reality na zcela abstraktní úrovni jako konzistentní teoretický systém? Domnívám se, že Baudrillardův známý koncept tří řádů simulaker, je široce aplikovatelný systém, který se v různých modifikacích objevuje v mnoha teoriích popisujících společenský vývoj posledních sta let a ve své podstatě je jen další mutací prastarého mýtu zachycenému již Hésiodem v *Erga kai hemerai*<sup>22</sup>. Jak mocně v nás musí být zakořeněn onen Zlatý věk, když se k nám po tisíciletí znovu a znovu vrací vtělen do nejrůznějších podob. Stal se pro nás nástrojem „rozumnosti“ v obtížných přechodových obdobích společnosti. Když nejsme schopni předpovídat vývoj budoucnosti v nějaké oblasti

---

<sup>21</sup> Baudrillard, J.P., *Simulacra and Simulation*, s. 2

<sup>22</sup> Hésiodos: *Práce a dni*. Praha: Svoboda, 1950

s uspokojivou jistotou, drží se teoretici myšlení tohoto mýtu s tou největší silou. Tímto obdobím je nyní situace, kdy mezi člověka a jeho přirozené a přírodní<sup>23</sup> prostředí vstupuje stále větší množství prostředníků – médií v celém jejich spektru významů. Jako axiom si Baudrillard před sebe staví prohlášení, že:

„žijeme ve světě, ve kterém je stále více a více informací, ale méně a méně smyslu.“<sup>24</sup>

Podobné závěry bychom mohli najít prakticky kdekoliv ve Viriliově Informatické bombě.<sup>25</sup> Já se ještě odkážu k Oldřichu Ševčíkovi, ke kterému se ostatně ještě vrátíme, neboť je to právě on, který má v dnešní době tak vzácné nadání překládat básně do prózy, či vykládat mýty s minimální redukcí smyslu a lze se k němu proto vztahovat jako k závaží, které z jeho sémantických výšin stahuje Baudrillarda k nám na zem.<sup>26</sup> „Jsme sice *overnewsed* a přece současně i hanebně a zlověstně *underinformed*.“<sup>27</sup>

Na základě tohoto předpokladu pak Baudrillard usuzuje na tři druhy vztahu mezi informací a smyslem.<sup>28</sup> Buď informace významy vytváří, nebo s nimi nemá pranic společného, nebo je to úplně naopak a informace naopak významy a smysl ničí. První možnost, která je jistě nejspíše obecně rozšířenou představou, ihned zavrhuje, neboť jak říká, každá oblast dnes ztrácí významy a signifikace. Nám v tuto chvíli ale nejde o to, abychom vybrali jednu z těchto možností, ačkoliv se na základě denní praxe se můžeme klonit k názoru, informace může a nemusí být médiem významu. Pointa, kterou bych zde rád zdůraznil je samotný fakt tematizace tohoto bodu v Baudrillardově díle. Mluvíme-li v této práci o nově vznikajícím prostředí, potom jedním ze stavebních kamenů takového prostředí je právě informace a to i ve svém základním digitálním stavu: 1, 0. V takovém světě je potom otázka po vztahu informace a významu lehce zodpověditelná pomocí metafory s hmotným světem. Informace sama o sobě je ničím, je základním stavebním kamenem světa, atomem hmoty. Význam je potom kombinací informací formou náhody nebo pod silou pracujícího lidského intelektu.

---

<sup>23</sup> Tedy zcela ve smyslu *natural*. srov. Kratochvíl, Z.: Filosofie živé přírody

<sup>24</sup> Baudrillard, J.: *Simulacra and Simulation*, srov. kap. *The Implosion of Meaning in the Media*

<sup>25</sup> Virilio, P.: *Informatické bomba*

<sup>26</sup> Sám Ševčík ovšem také navazuje na mýtus o Zlatém věku, a ačkoliv jak jsem řekl, „... vrací Baudrillarda na zem“, zároveň používá ve svých pracích volné plynutí idejí a vazby jednotlivých značení (ovšem na vyšší jazykové úrovni než Baudrillard – tedy ne na úrovni stavby jednotlivých vět, ale celkové souvislosti jednotlivých myšlenek).

<sup>27</sup> Ševčík, O.: *Matrix, technokultura a virtuální architektura*

<sup>28</sup> Baudrillard, J.: *Simulacra and Simulation*, s. 79

Slavoj Žižek nám nabízí jistý způsob tázání se po povaze skutečnosti ve své knize *Looking Awry*<sup>29</sup>. Žižek ukazuje, že Lacan bere za samozřejmost to, k čemu se Baudrillard dobývá postupným procesem, tedy ke konstatování, že ve skutečnosti v reálné nikdo nevěří, že jde o nicotu. „Jazyk zdvojuje realitu“<sup>30</sup>, říká Lacan a je to právě hranice mezi těmito rovinami, mezi těmito „realitami“, která nám brání sklouznout k psychóze. Baudrillard hned v úvodu své eseje *Radical Thought*<sup>31</sup> píše, že život je utvářen propastí mezi myšlenkou a skutečností. Myšlenka je ceněna právě pro svou odlišnost od pravdy. Baudrillard ukazuje, ve shodě s Viriliem, že realita je již příliš rychlá a tak zradí každou teorii, neboť nejhorší co může udělat je, že své popření – tedy tuto teorii, jakoukoliv sebedivočejší hypotézu – pohltí. Udělá z ní sebe samu! A tak může Baudrillard říci, že simulakra jsou dnes už vlastně realitou.<sup>32</sup> Na rozdíl od Barthesa, který k celému problému přistupuje skrze naraci, a který se snaží svět jen číst, vyložit a dešifrovat jeho simulace, Baudrillard ho chce i řídit. A právě tím, že chce svět nejen číst, ale i řídit, ukazuje, v jakém rámci mají být chápány jeho teorie. Chce poskytnout v praxi uchopitelnou metodu přistoupení ke světu a je tedy přímým dědicem benjaminovsko-adornovské morálky Frankfurtské školy.

Sám sobě se Baudrillard vysmívá, když popisuje proces, jakým se jeho teorie, které jsou samy založeny na popření reality, stávají realitou, doslova „jak ho realita vypekla.“ Lacan mu v tomto směru ovšem poskytuje nepřekonatelnou útěchu svým konceptem rozlišení *směřování* a *cíle*<sup>33</sup>. Žižek k tomu vypráví dosti nádherný příběh o člověku, který umí vyplnit lidem sny tak, že je převede do jiné dimenze.<sup>34</sup> Hlavní hrdina příběhu má ale příliš mnoho rodinných povinností, které ho odvádí od toho, aby si k takovému člověku zašel. Vždycky se něco najde, co ho od toho odvede. Nakonec se však probudí u tohoto šamana a zjistí, že to všechno – ten rodinný život se svými starostmi a strastmi, byla právě jeho naplněná touha. V tu chvíli se vrací do své chatrče, ve které žije v post-nukleárním světě. Jde tu samozřejmě o záměnu, která se nám neustále děje a ve které spočívá paradox touhy:

„pleteme si hledání a váhání, která touze předchází, s tím, co je ve skutečnosti samotnou realizací této touhy.“<sup>35</sup>

---

<sup>29</sup> Žižek, S.: *Looking Awry*

<sup>30</sup> Žižek, S.: *Looking Awry*, s. 13

<sup>31</sup> Baudrillard, J.: *Radical Thought*

<sup>32</sup> Srov: Baudrillard, J.: *Radical Thought*

<sup>33</sup> Překládám z originálu „aim – goal“ viz Žižek, S.: *Looking Awry*, s. 7

<sup>34</sup> Žižek, S.: *Looking Awry*, s. 7

<sup>35</sup> Žižek, S.: *Looking Awry*, s. 7

Splnění touhy totiž spočívá právě v jejím nenaplnění – spočívá v reprodukci touhy samé! Jak významově plné je toto podobenství právě při četbě Baudrillardových textů! Je to také nosná myšlenka pro pohled na změny, kterými naše společnost prochází v kontaktu s novým digitálním prostorem, na kritiku společenského stavu, který již denně prožíváme. Do problematiky vztahu simulace - realita nazírané jako dualita subjektivního faktoru – objektivitu (v původním smyslu *překážky*) vstupuje s Lacanem jednoduché pravidlo: nás obklopující skutečnost ve smyslu Husserlova horizontu je vždy tvárnější než vlastní virtualita. Neskutečnost – naše vědomí, které je pro nás skutečnější a méně zvládnutelné než realita sama. Vždy budeme radši modifikovat realitu než přizpůsobovat realitě samy sebe. Žižek v tomto kontextu opět vypráví vhodný příběh o muži, který má sen o tom, že má poměr s nějakou ženou a zavraždí jejího milence. Po probuzení si oddechne: „Byl to jen sen!“, a vrátí se do normálního života. Celá Lacanova, resp. Žižkova pointa je ale právě v tom, že tenhle povzdech je falešný – musíme to celé obrátit:

„Nemáme zde tichého, hodného a buržoazního profesora, který v jeden moment sní o tom, že je vrah. To, co ve skutečnosti máme, je naopak vrah, který sní o tom, že je ve svém každodenním životě jen buržoazním profesorem.“<sup>36</sup>

Aplikujme nyní v duchu oba momenty na náš vztah k internetu a realitě, kterou nám předkládá.

Představa, že v naší hlavě probíhají podobné procesy jako ve společnosti je naivní, ovšem hluboce zakořeněná, právě z důvodu metaforického základu našeho myšlení. Je možné, že se v rámci této části práce dopouštím z jistých úhlů pohledu množství zjednodušení, které často přesahují míru únosnosti. Není to však zároveň výhodou tohoto typu diskurzu? Podobná, do jisté míry náhodná, kombinace myšlenek spojených složitými cestami myšlení jednoho individua je často semeništěm těch nejzajímavějších nápadů a originálních spojení. Jestliže by mohl i tento text být takovým semeništěm, naprosto by to splnilo jeho účel a předčilo má očekávání. Domnívám se však, že texty Baudrillardovy, McLuhanovy a Viriliovy takovými zásobárnami rozhodně jsou. Oldřich Ševčík správně podotýká, že jazyk kultury se přizpůsobuje technologiím. Není právě literární styl zmíněných autorů reflexí na dobu *rozpadu individua*, jak říká Mark Poster? Není reflexí na informační prostor pro rekombinaci a nové skládání a přeskládávání struktur? Jedno je však jasné již nyní. Tento proces řetězení, vrstvení, či nekonečné spirály, jak někteří nazývají literární styl výše uvedených autorů, musí

---

<sup>36</sup> Žižek, S.: Looking Awry, s. 13

jednou skončit. Až se vyčerpá symbolický systém a jednotlivé nitky významů se budou jako utržené vznášet a úrovních násobných simulačních systémů, dojde k navrácení k původnímu pomalému budovní významu a opatrné mravenčí práci, ke které již nyní vyzývají mnozí vzdělanci.

Domnívám se, že Baudrillardova koncepce simulaker je v mnoha ohledech podobná systému projekce subjektivity v rámci jedince. Dalo by se také říci, že lidské vědomí funguje samo o sobě podobným způsobem, jaký Baudrillard vidí odehrávat se na úrovni dnešní společnosti. Vědomí samo v sobě tvoří nové vrstvy značení, které jsou informačně natolik naplňující, že se skrze ně jen stěží můžeme vrátit na nižší úrovně. Toto stěží poukazuje k práci psychoanalytika, který jako vykladač mýtů, či historik kultury, rozkrývá linie značení, které z nižší významové linie tvořily linie vyšší. Stejný princip pak funguje na rovině společnosti, kdy se skrze zakódované interakce – *langue/parole* – buduje svět nových významů. Tento svět je potom zakořeněn v nekonečné hloubce subjektivních *virtualit*. Mluví-li tedy Baudrillard o precesi simulaker, můžeme v tomto duchu sestoupit až k samým začátkům budování řeči a utváření subjektivity samé. Od tohoto bodu pak můžeme dle různých teorií sledovat postupný vývoj a překrývání systémů. Ať již skrze teorie Baudrillardovy, McLuhanovskou řadu vedoucí od *orálního tribalismu* přes *gutenbergovskou galaxii* k *elektronické globální vesnici*, nebo Posterův koncept komunikace tiskem, jež konstituuje individualitu – pevný subjekt<sup>37</sup>. Takový subjekt charakterizuje modernitu a Poster na jeho základě otevírá přístup k teoriím Marxovým a Weberovým. Tisknuté slovo podle něj otevírá jakousi „trhlinu“ mezi autorem a čtenářem, jakožto kritikem. Na rozdíl od orální komunikace, popř. jejím rozšířením do rukopisu, tištěné slovo nepodržuje autoritu autora – nechává tedy místo pro individualitu. Elektronická média tuto situaci moderny opět proměňují. Přinášejí protikladné síly, které působí na vztah autora a čtenáře. Subjekt je tříštěn. Informace už nekonstituují jeho individualitu, ale naopak tříští jakékoliv základy, na které by se mohl postavit. Subjekt je určován jazykem informace.

Z tohoto hlediska bychom mohli nahlížet i na Baudrillardovy, či McLuhanovy texty. V tomto rozvrhu jsou to právě tyto texty, které jsou psány pod tlakem elektronických médií a vyplňují tak Posterovy předpovědi – ať jsou nahlíženy v pozitivním, či negativním světle. Poster píše: „Sám jazyk, který se nám ukazuje ve své přítomnosti, se stává skutečností“ – autor i čtenář jsou zmnožené instance – ztrácí se v množství možností. Samy tyto texty utvářejí půdu pro

---

<sup>37</sup> Srov. Poster, M.: Informační způsob a postmodernita, s. 57-77



simulaci a zakládají tak širší systém – systém simulakra.<sup>38</sup> Můžeme si v tomto kontextu připomenout slavný výrok Willarda Van Orman Quinea na adresu Jacquesa Derridy u příležitosti udělení čestného doktorátu univerzity v Cambridge, který se nesl mírně řečeno asi v tom tónu, že si Derrida jako básník nezaslouží čestný doktorát z filosofie.

Niklas Luhmann představuje v tomto kontextu stabilní strukturu, která stojí v přívalu informací jako pevná bariéra. Jeho jasným cílem je porozumět moderní společnosti v mnohosti jejích významů, chce *postihnout její komplexitu*. Někde jsem zaslechl, že Adorno byl posledním skutečným evropským vzdělavcem. Luhmann mu v tomto titulu úspěšně konkuruje. Vydává zcela opačnou stezkou než Baudrillard, Virilio, či McLuhan, kterým přisuzuje podíl na inflaci sociologického pojmosloví a ukazuje, že alternativní cesta skutečně existuje. Východiskem z neuspořádané mnohosti jsou pro něj autopoietické systémy. V kontextu této práce mluví Luhmann o rozpouštění starého pojmu individua, ke kterému podle něj ovšem dochází daleko dříve než nástupem elektronických médií.<sup>39</sup> Vzhledem k tomu, že se naprosto vyhýbá problematice subjektu a intersubjektivitě, jeho řazení se absolutně neshoduje s Posterovým, či McLuhanovým. Termíny, které ale pro popis změn individua používá, jsou Posterovým teoriím velmi podobné. *Rozpouštění* individua Luhmann spojuje už s přechodem stratifikační společenské diferenciaci k funkcionální a časově počátek tohoto děje zařazuje již na začátek 19. stol. Tj. období kdy začíná probíhat společenská transformace související s průmyslovou revolucí. Společenské změny, které se nyní dějí v souvislosti s nástupem nových druhů komunikace a vznikem nových sémantických úrovní komunikace vidí Luhmann pouze jako vyhocení a intenzifikaci již probíhajících historických dějů. Poster nahlíží na celou situaci právě prizmatem médií, tedy stejně jako McLuhan či Baudrillard. V souvislosti s těmito změnami Luhmann konstatuje postupné vydělování individua ze společnosti a jeho izolaci v sobě samém.<sup>40</sup> Ve funkcionálním systému je jedinec definován z více stran – hraje více rolí a jeho identita je tak radikálně zmnožena. To podle Luhmanna nemá za následek utváření jakéhosi neosobního světa, dochází naopak k rozšiřování možností komunikace. Jejich množství je však stále omezeno lidskou potřebou existence v rámci vztahů s různou mírou osobního zaujetí. Luhmann tedy vidí role, které na sebe bereme ve světě virtuality, jen jako další role, které na sebe ve funkcionálním světě musíme brát tak jako tak.

---

<sup>38</sup> Poster, M.: Informační způsob a postmodernita, s. 57-77

<sup>39</sup> Luhmann, N.: Lásky jako vášeň

<sup>40</sup> srov. s Posterovým konceptem trhliny rozevírající se mezi autorem a čtenářem díky tisku. Tato trhlina vede k možnosti samostatného zkoumání textu a vytvoření individuálního názoru. (Poster, M.: Informační způsob a postmodernita)

Vidíme skutečně jakési prolínání procesů na úrovni *intersubjektiv*ity a *extra-subjektiv*ity - společnosti. Mluvíme-li o simulakrech, tedy extrémně výkonných simulacích na úrovni společnosti, nemůžeme se vyhnout tématu konzumní kultury, tématu, která nacházíme prakticky už všech zde zmíněných autorů a které z tohoto pohledu specificky tematizoval Horkheimer s Adornem. Právě na poli kritické teorie Frankfurtské školy můžeme najít ložisko a kořeny všech zmíněných teorií. U tohoto bodu se ještě zastavíme.

## Internet: Prostředí

*K přirozenosti patří nejen obrovská nadbytečnost její zjevné pestrosti, ale také jakási cudná skrytost, skrývající prameny života a bytí. Fysis kryptesthai filei, „Přirozenost se ráda skrývá“, miluje skrývat se, tak to napsal už Hérakleitos (zlomek B 123 z Prokla).<sup>41</sup>*

### Nový prostor

Každý člověk, bez ohledu na své vzdělání a zájmy, je vždy uchvácen, když z prázdného prostoru vzniknou nádherné sály nebo útulné místnosti. Každého překvapí, jak design jednotlivých prvků interiéru ovlivní vnímání a tělesné pocity. Pokud jste měli to štěstí a mohli jste si vybavit svůj dům nebo byt, možná dokonce připravit návrhy na jeho stavbu, nikdy nezapomenete na první okamžik, kdy jste vstoupili do nově vybavené místnosti nebo kdy se z prázdné parcely stal konečně nový domov. Proměna prázdného prostoru v obývací pokoj, ačkoliv je dílem několika hodin stěhování a úprav, je okouzlující.

Architektura i design strukturují náš svět, radikálně ovlivňují způsob, jakým se v tom světě pohybujeme, jak v něm žijeme. Definují naše možnosti a vymezují hranice. Design a architektura na nás dokážou působit třemi způsoby:

- Umožňují nám dělat to, co děláme, co dělat chceme. Architektura nám umožňuje sedět v práci v teplé místnosti za deskou stolu. Design nám umožňuje pohodlně se uvelebit na židli, dát si kávu a poslat e-mail kolegovi. V tomto režimu nám umožňují nerušeně se věnovat záměru, který máme, ať je jakýkoli.
- V druhém režimu nám poskytují zcela jiné možnosti. S obdivem vzhlížíme ke klenutému oblouku katedrály, ohmatáváme si kulaté bílé tvary nového notebooku, pozastavíme se nad krásným tvarem stolní lampy, s potěšením si personalizujeme svojí *homepage*. Jisté věci nám dokážou svojí krásou roztáhnout na tváři úsměv.

---

<sup>41</sup> Kratochvíl, Z.: Filosofie živé přírody, s. 172

- V posledním, třetím režimu působení, se zastavíme a začneme vzpomínat, kde jsme viděli plánek budovy, protože nemůžeme najít dveře č. 325. Začneme se nervózně točit na židli, protože nemáme kam postavit hrnek horkého čaje – bojíme se, aby se nevytil do klávesnice. Musíme vynaložit veškerou sílu vůle, abychom nekopli do tiskárny, když po třetí za sebou vytiskla dokument na výšku místo na šířku.

Je mnoho způsobů jak se k těmto třem momentům vztáhnout, jak je popsat. Každý je známe více než dobře. Většinu asi nepřekvapí, že tyto tři momenty nepochází z nějaké příručky: „Jak dělat design,“ ani z internetové diskuze o webdesignu. Tyto tři momenty vychází z fenomenologických zkoumání, konkrétněji z filosofie Martina Heideggera. Jednotlivá témata a klíčové pojmy jeho filosofie se stále častěji objevují v koncepcích systémů, programů či aplikací, které usilují o to, čemu se dnes říká: *user friendliness*.<sup>42</sup>

V této části práce se podíváme na změny, kterými a architektura prochází a které ji začínají sbližovat s designem digitálních systémů. Za těmito změnami není pouze vývoj digitálních technologií a technické možnosti, které při tvorbě architektonických objektů máme, ale hlubší společenské změny, které akcentují vliv uživatele na podobu vytvářeného systému. Výsledkem je nový zájem tvůrců systémů nejen o systémy samotné a o jejich funkčnost v doméně technologické, ale vůbec poprvé také o možnost jejich vsazení přímo do rámce každodenního života běžných lidí.

Internet pro nás představuje nový prostor. Naše zacházení s ním ještě není spojeno se společenskými normami, které se teprve začínají tvořit, státní zákony jsou ve vztahu k internetu celosvětově poměrně bezzubé a bezradné, jeho společenská role není ještě dostatečně upevněná a jasná. Náš vztah k internetu a jeho sociální role jej posunuly z domény zdroje mediálního obsahu k doméně přirozeného prostoru, ve kterém prožíváme naše životy, prostoru, u kterého je irelevantní, jestli je reálný nebo virtuální.

„Svět se nám otevírá jako prostor možností a prostor uskutečňování, jako prostor sdílení a i prostor vyhraňování jednotlivin nebo jednotlivců.“<sup>43</sup>

Zdeněk Kratochvíl navazuje na fenomenologickou tematizaci *přirozeného světa* tak, jak ho známe u Husserla a Heideggera a ukazuje souvislost mezi utvářením jednotlivce a právě vymezením jeho prostředí. Tematizace internetu jako prostoru, který strukturujeme

---

<sup>42</sup> tedy uživatelská přátelskost; pozn. autora.

<sup>43</sup> Kratochvíl, Z.: *Filosofie živé přírody*, s. 82

jednotlivými rozhraními internetových stránek, aplikací a systémů vede k zajímavé paralele mezi vytvářením uživatelských rozhraní a architekturou. Když jsem se začal hlouběji zajímat o architekturu a změny, kterými začala procházet v posledních letech, studoval jsem mimo dílo W. J. Mitchella, zejména jeho populární E-topie<sup>44</sup>, nespočet článků a diskuzí na internetu. Všechny texty měly jedno společné: zabývaly se možnostmi, které digitální technologie daly nástrojům architekta. Alespoň ve své předmluvě se také prakticky všechny tematicky relevantní publikace o moderní architektuře vydané od 90. let zabývají významem 3D grafiky, simulace a virtuální reality pro architekturu ve fázi návrhu a testování. Právě Mitchell a u nás částečně také Oldřich Ševčík, významný český filosof a teoretik architektury, dovedli tematizaci digitálních technologií v rámci architektury na další stupeň. Oldřichu Ševčíkovi se budeme věnovat na prvním místě, protože připravuje půdu pro chápání digitálních technologií nejen jako vhodného nástroje architektury, ale jako prostoru pro její uskutečnění. Ševčík vidí z pohledu architekta spojení, které nás zajímají, a které mění roli digitálních technologií z nástroje architektury na pole jejího uskutečňování.

Oldřich Ševčík se k tématu vyjadřuje nejvýstižněji ve dvou člancích, které vydal na serveru Ideon.cz: Poznámka ke vztahu technologií a umění přelomu XX. a XXI. století<sup>45</sup> a Matrix, technokultura a virtuální architektura<sup>46</sup>. Ševčík vidí změny, které informační společnost přináší a spolu s Jeanem Baudrillardem vedle sebe staví pojmy *informační společnost*, *digitální technologie*, *virtualita*, *simulace*, *realita*, *technologie* jako prostředek k proměně společnosti i individua, *komplexita*, *kyberprostor*. Postavíme-li tyto pojmy vedle sebe, je zřejmý diskurs, v jakém se autor pohybuje. Všechny tyto pojmy mají společného jmenovatele a dohromady samy o sobě skládají mohutný obraz proměn, kterým prochází naše společnost. Vezměme navíc v úvahu, že těmito termíny, které ještě před 20 lety identifikovaly spíš určité žánry sci-fi literatury, popisujeme aktuální děje a témata, která musí společnost řešit.

Jaký je ale společný jmenovatel všech těchto pojmů. Po 60. letech, kdy Marshall McLuhan vydal Gutenbergovu galaxii, a západní kultura prožívala dobu technokratického optimismu, byl tím jmenovatelem hlavně pocit nastupujících obav z přicházejících změn. Jak ví každý znalec:

„Strach vede k hněvu, hněv k nenávisti, nenávist k utrpení.“

---

<sup>44</sup> William J. Mitchell: E-topia: život ve městě trochu jinak

<sup>45</sup> Ševčík, O.: Poznámka ke vztahu technologií a umění na přelomu XX. a XXI. století

<sup>46</sup> Ševčík, O.: Matrix, technokultura a virtuální architektura

Tato taoistická moudrost starého Yody se naplno projevila v díle Paula Virilia i Viléma Flussera, ale částečně poznamenala i o hodně otrlejšího Baudrillarda. Snaha nepodvolit se myšlenkovým strukturám a jazyka, které do společnosti začaly vstupovat spolu s digitálními technologiemi, vedla ke snaze naučit počítače a obecně přístroje komunikovat tak, aby se jako takové ze zprostředkovatelské role co nejvíce upozadili. K tomu absolutně nedošlo, jak na to také poukazuje Virilio. Využíváme přístroje k ovlivnění stavu věcí reality - k rozmnožení našeho chápání světa a řazení informací a zpětně, struktury fungování přístrojů ovlivňují nás. To ovšem není apriori špatně, přístroje nemusí mluvit jako my.<sup>47</sup> Myšlenka, že my budeme mluvit, jako přístroje nemusí být tak hříšná, jak se kritikům současné kultury zdá. Stačí věřit podstatě lidství jako neredukovatelnému základu, který nelze zbořit. Myslím, že historie opakovaně ukázala, že strategie přizpůsobení se změnám je efektivnější než stavění hrází. Podobný závěr můžeme nakonec vyčíst z díla Sociální systémy N. Luhmanna<sup>48</sup>. Když Luhmann tvrdí, že média nemají zájem o řešení problémů, ale o udržení sledovanosti, má jistě pravdu. Média jsou pro Luhmanna dokonalým příkladem zástupného modelu dnešní společnosti, která převádí řešení reálných problémů do obrazů a fiktivních řešení. Rozvoj médií jde ruku v ruce s narůstající komplexitou dnešní společnosti. Luhmann se takto stává obětí redukce člověka na masu. Platí-li potom jeho závěry na masová média, rozhodně neplatí pro nově vznikající prostor internetu.

Ševčík filosoficky vychází ze závěrů těchto slavných otců, ale soustředí se na hru pojmů v jejich skutečných projevech v praxi dnešní doby a právě architektury. Vidí, že vývoj na začátku 21. století dává tušit, že končí doba hodnocení úpadku staré doby a začíná doba oslavy nově se zjevujících možností.

„Digitální technologie zásadně přispěly – a to i pro nejširší veřejnost – ke zpochybnění samozřejmého propojení reality a její reprezentace.“<sup>49</sup>

Ševčík navazuje na tento baudrillardovský moment způsobem popisu vlivu simulací na společnost. Konkrétně zmiňuje Matrix a počítačové hry:

„Matrix je pro počítačové generace prostě ten správný příběh ve správnou chvíli a náležitě ve filmu estetizovaný mýtus je sui genesis signifikantní metaforou pro

---

<sup>47</sup> Negroponte, N.: Digitální svět

<sup>48</sup> Luhmann, N.: Sociální systémy

<sup>49</sup> Ševčík, O.: Matrix, technokultura a virtuální architektura

nastupující věk informační společnosti, v níž se semelou naše naděje i obavy, tušení nových forem útlaku v těch správných dávkách neurčité určitosti.“<sup>50</sup>

Počítačové hry Ševčíkovi dobře slouží jako příklad pro to, co ve filmu Matrix<sup>51</sup> popisuje Morfeus Neovi.

Neo, potom, co absolvuje náročný trénink či test ve virtuálním prostředí podobném Matrixu, a přenese se zpět do vlastního těla, zjistí, že mu teče krev. Říká:

„Myslel jsem, že to nebylo skutečné“. Morfeus odpoví: „Pro tvoji mysl to bylo skutečné.“ Dialog pokračuje: „Když tě zabijí v Matrixu, zemřeš i tady?“ „Tvoje tělo nemůže žít bez mysli.“

Je to právě tento jev, který podle Ševčíka umožňuje virtualitě tak radikálně proměňovat každodenní zkušenost člověka 21. století. Naše reakce na pohyb ve virtuálním prostředí se neliší od těch, které zažíváme při pohybu v prostředí reálném. Pro člověka je nejdůležitější uvědomění, že ve virtuálním prostoru stále platí veškeré Heideggerem definované momenty lidské existence. Pro vztahy v baudrillardovském světě třetího řádu simulaker platí stejná pravidla jako pro vztahy k věcem v autentickém prostředí očištěném od reprezentací. Obhajoba tohoto prohlášení by sama jistě vydala na tlustou monografii. Jisté je jediné: prostředí pro rozehrání této hry, ve které dochází k tomu, že strukturuje virtuální prostor stejně jako prostor reálný, je prostředí, kterému dominuje jazyk a zejména jeho metaforická struktura.

Ačkoliv ze všech těchto závěrů povstávají široké možnosti uplatnění digitálních technologií a sám Ševčík se pln pozitivního úžasu pozastavuje nad tím, že motivy kyber-kultury se jako legitimní termíny dostávají do popředí diskuzí o dnešní kultuře, v reflexi na reálně děje, sám zůstává v jejich uplatnění závislý na představitosti dnes již minulé doby. Jak jsem ale řekl na začátku, Ševčík se stále drží příliš při zemi. Ačkoliv trefně z pozice vzdělance dokáže zhodnotit proměny, které nová digitální/informační/kyber – kultura přináší nejen do architektury, ale do celé společnosti, sám se jistě cítí jako obyvatel starého světa. Nový

---

<sup>50</sup> Ševčík, O.: Matrix, technokultura a virtuální architektura

<sup>51</sup> The Matrix; Warner Bros. 1999

virtuální svět se zájmem popisuje, ale není to jeho svět. Působení digitálních médií tedy popisuje v diskursu průniku nových technik do starého světa. To platí zvláště pro architekturu, která získává technické prostředky k tomu, aby mohly vznikat výrazně komplikovanější projekty.

Architekt buduje simulaci reálné stavby, ve které se může se svým klientem před schválením projektu doslova procházet. W. J. Mitchell ve svém článku *Beyond the Ivory Tower: Constructing Complexity in the Digital Age*<sup>52</sup> vidí přínos digitálních médií takto:

„Téma komplexity v designu nám pomáhá pochopit, jakým způsobem otevírají kombinované možnosti počítačem podporovaných designérských databází a digitálně ovládaných nástrojů produkce nové možnosti pro design a konstrukci.“<sup>53</sup>

Použití databází předem definovaných tvarů a materiálů pro tvorbu simulace umožňuje architektovi vytvářet daleko komplexnější stavby či konstrukce a umožňuje tak daleko citlivěji reagovat na podmínky prostředí a potřeby člověka návštěvníka nebo uživatele. Ševčík se opírá v dobrém i špatném o architekta teoretika Nigela Coatsa, kterého ve svém článku takto cituje:

„Chudoba architektury trvala již dost dlouho!“<sup>54</sup> a sám pokračuje: „Architektura se zásadně nezmění, nezmění-i se zásadně prostředky. A ty má architektura nyní – od devadesátých let – dispozici.“<sup>55</sup>

W. J. Mitchell jde o pár kroků dál než Oldřich Ševčík. Do vývoje architektury v informačním světě přibírá i člověka jako uživatele, signál, který ho napojí do informační sítě, přístroj, který mu zprostředkuje komunikaci, a prostor, ve kterém se tyto prvky střetávají. Mitchell se jako architekt teoretik opírá hlavně o dva momenty: 1) aplikaci toho, co nazývá umělou inteligencí, na předměty každodenní potřeby včetně struktury budov a měst a 2) o přesun některých hmotných institucí do virtuální sféry. V obou těchto dějích vidí reálné příležitosti pro posun kultury kupředu – k většímu pohodlí člověka a k vyšší efektivitě jeho činnosti. Oba děje

---

<sup>52</sup> William J. Mitchell: *Beyond the Ivory Tower: Constructing Complexity in the Digital Age*, s. 1472-1473

<sup>53</sup> Přeložil: Martin Ježek

<sup>54</sup> Coates, N.: *Street Signs*

<sup>55</sup> Ševčík, O.: *Matrix, technokultura a virtuální architektura*



zjednoduší interakci člověka s předměty jeho denní potřeby, posílí sociální soudržnost obyvatel měst a výrazně sníží zátěž, jakou civilizace znamená pro přírodu. Možnosti, které Mitchell vidí, jsou ale stále jen možnostmi a autor zdůrazňuje, že právě naše rozhodnutí ovlivní směr, kterým se vývoj technologií vydá.

„Právě teď je vhodná chvíle na to, abychom se znovu hluboce zamysleli nad urbanistickým navrhováním a plánováním a nově definovali úlohu architektury. Můžeme mnoho získat, ale také hodně riskujeme. ... Musíme se naučit stavět e-topie, globálně propojená města s elektronicky řízeným provozem na počátku nového tisíciletí.“<sup>56</sup>

Přibližme si nyní dvě základní východiska Mitchellova myšlení. První moment, aplikace digitálních technologií na předměty každodenní potřeby, můžeme z jeho práce chápat jako převrácení virtuální reality naruby, respektive dynamické provázání reálného a virtuálního. 3D brýle nás nepřenesou do virtuálního světa, ale budou produkovat smíšenou realitu. Objekty denní praxe budou obohaceny informacemi, které nám budou pomáhat zorientovat se v použití daných předmětů v kontextu našich aktuálních potřeb. Autor takové objekty nazývá „chytrými místy.“ Jsou to body nebo spíše nástroje, ve kterých se setkává fyzické a kybernetické skrze vhodné rozhraní. Takovým bodem nemusí být samozřejmě pouze speciální brýle, které aplikují virtuální rozhraní na jinak „mrtvé“ objekty, ale sama deska našeho pracovního stolu, kuchyňská linka, nebo přední sklo našeho vozu. Zcela záměrně jmenuji objekty, které byly již v průběhu posledních let o různé funkce rozšířeny. Nemluvíme zde rozhodně v horizontu budoucího, ale přítomného. Přední sklo našeho vozu nám sděluje vzdálenost k vybraným objektům, např. k automobilu před námi, a palubní počítač včas aktivuje záchranný systém, pokud spočítá, že rychlost přiblížování vozidla před námi je nebezpečná. Deska pracovního stolu slouží jako obrovský dotykový display, který je navíc schopný automatického spojení s elektronickými přístroji, které na ni umístíme. Nejen, že se s nimi dokáže komunikovat, např. synchronizovat data, ale může například zahájit dobíjení jejich baterií.

---

<sup>56</sup> William J. Mitchell: E-topia: život ve městě trochu jinak, s. 13

„V raných dobách rozvoje počítačové grafiky jsme se seznámili s virtuálními předměty, které vypadají stejně jako ty fyzické, ale na rozdíl od nich mohou provádět výpočetní úkony. Naučili jsme se malovat virtuálními štětci, skladovat digitální dokumenty ve složkách... Bylo to, jakoby počítač vysál z desky pracovního stolu fyzické předměty, které dobře známe, a ty by žily svůj stínový, magický posmrtný život. Nyní můžeme celý proces obrátit: pomocí systému visaček a senzorů můžeme zabudovat inteligenci do fyzických produktů a umožnit jejich vzájemné propojení.“<sup>57</sup>

Mitchell tuto koncepci naprosto geniálně aplikuje na architekturu, kterou začíná pojímat jako jakési rozhraní interakce se světem. Způsobem jakým „oživují“ objekty mohou „oživnout“ celé budovy. To je moment, který je pro nás nosný. Zatímco v první fázi jsou možnosti digitálních technologií vždy tematizovány pouze jako příležitost k efektivnějšímu dosažení starých cílů – navrhnout a postavit budovu, či systém, nyní Mitchell digitální technologie staví na začátek i konec procesu. Tedy sama povaha architektury se digitalizuje – architektura navazuje svoji existenci na ko-existenci s digitálními technologiemi. Budovy se stávají „chytrými místy“, které interagují s jejich uživateli.

Druhým opěrným bodem je využití internetu a digitálních technologií k ušetření času a energie. Mitchell staví na předpokladu, že většina činností, které provádíme na základě každodenních funkcí ve společnosti, je pro společnost i přírodní zdroje nepřiměřeně náročná či drahá. Ve využití digitálních technologií vidí možnost zjednodušit a zefektivnit dopravu, bydlení, práci... Předpokládá novou diverzifikaci prostoru, činností a věcí na ty, které jsou přitažlivé pro naše smysly a zaslouží si naši pozornost – a na ty ostatní, které se mohou automatizovat a virtualizovat.

Mitchell je idealistou jak společenským tak technologickým. Jakkoliv nám může být jeho přístup sympatický, je nutné objektivně problematizovat některá jeho východiska. Ve svých koncepcích se autor opírá o velice chatrnou představu toho, co je to umělá inteligence, idealizuje digitální technologie jako autopoietické systémy<sup>58</sup>, které jsou schopny samy sebe programovat tak, aby dokázaly anticipovat naše chování a potřeby a v pravý čas jim vyhovět. Současný výzkum a naše vlastní zkušenosti ukazují, že realita využívání technologií obecně

---

<sup>57</sup> William J. Mitchell: E-topia: život ve městě trochu jinak, s. 47

<sup>58</sup> Luhmann, N.: Sociální systémy

není tak snadná, abychom vůbec mohli tento cíl formovat, natož na něj dosáhnout. I přes svůj idealismus nicméně popisuje realistické možnosti, jak digitální média mohou s architekturou fungovat ve vzájemné symbióze. V E-topii Mitchell shrnuje základní principy navrhování nových digitálních systémů v architektuře do pěti bodů:

- 1) dematerializace (úspora hmoty virtualizací),
- 2) demobilizace (nahrazování dopravy telekomunikací),
- 3) hromadná personalizace (naplnění potřeb všech uživatelů bude přesně personalizované, a tedy efektivní),
- 4) inteligentní provoz (spotřeba časově a místně rozložená tak, aby minimálně zatížila zdroje),
- 5) měkká transformace (změna struktury společnosti proběhne bez škod, neboť bude v „nehmotné“ sféře).

Jeho zřejmý a explicitně vyslovený apel na společnost, která se v používání technologií musí vydat vlastním a správným směrem, musí nutně vyznít naprázdno. Mitchell je v tomto směru v zajetí velkých vyprávění. Vývoj technologií a internetu, jak můžeme již nyní na základě zkušenosti s klidnou duší prohlásit, je rhizomatický. Čím více moci bude vkládáno do rukou každého jednotlivého uživatele, tím silnější bude tento jeho charakter. Apelovat tedy na společnost jako celek, aby si správně vybrala je nepochopením systému, který digitální technologie do společnosti vnáší.

Internet a digitální technologie nám dávají do rukou nástroje, kterými rozvíjíme současné vědy, ať už grafický design, architekturu nebo lékařství. Mediální teoretici se tento vývoj snaží dívat s nadhledem a upozorňují na negativa, které tento rozvoj má v oblasti působení na sociální a psychické struktury, které vnímají jako hodnotné. Probíhající změna má však ještě jiné aspekty. Z virtuálních nástrojů, které využíváme pro tvorbu reality, se stávají reálné nástroje pro tvorbu prostředí, které už dále nemůžeme nazývat virtuálními.

Vidíme, jak digitalizace specifických technologií tvorby začíná ovlivňovat architekturu, která vždy upevňovala kulturní paradigma a měla by, jak říká Oldřich Ševčík, „petrifikovat ducha doby.“<sup>59</sup> Ačkoliv v nás spojení *duch doby* vyvolává nostalgickou vzpomínku na spásnou možnost našich dědů přilnout k velkým vyprávěním, které lidem dodávaly motivaci a umožnily jim koncentrovat tvůrčí sílu jedním směrem, je toto slovní spojení jistě stále

---

<sup>59</sup> Ševčík, O.: Matrix, technokultura a virtuální architektura

aktuální. Entusiasmus, který vývoj digitálních technologií a internetu vyvolává, nám dovoluje položit si nepříjemnou otázku:

Není v posledních letech západní civilizace zcela pohlcena velkým vyprávěním o nových příležitostech, které přináší digitální technologie a internet? Netvoříme jako reakci na značně neutěšenou ekonomickou a politickou situaci ve světě nový *grand récit* o příležitosti pro rozvoj demokracie skrze moc a svobodu individua a o rozvoji individua samého díky digitalizaci jeho nástrojů a prostředí v E-topii<sup>60</sup>?

Proti vlně utopických vizí a představ idealistických zastánců digitálních technologií stojí prakticky celá filosofická tradice druhé poloviny 20. století, která na sebe bere úkol kriticky hodnotit a demaskovat změny, které v kultuře probíhají. Při naplňování takového úkolu je těžké zůstat skutečně neutrální, nevymezit se vůči přicházejícím změnám se strachem, že digitální revoluce, kterou dnes už asi nelze odvrátit (proč taky), zničí v kultuře to, na co se upínáme. Po 60. letech, kdy Marshall McLuhan vydal Gutenbergovu galaxii, a západní kultura prožívala krátkou dobu technokratického optimismu, najdeme ostrou kritiku takových změn v díle Paula Virilia i Viléma Flussera, částečně i u o hodně otrlejšího Baudrillarda. Tyto kritické tendence čerpají svojí sílu ještě ze začátku 20. století, zejména potom z tradic frankfurtské školy a zejména pak Kritické teorie Maxe Horkheimera a T.W. Adorna.

Varování ani zjevnost demaskovaných přetvárek a ztrát, které nastupující vláda systému digitálních médií přináší, však nemění nic na faktu, že žijeme v období *sametové revoluce*, jak o ní, přiznejme si velice ideologicky, mluví W. J. Mitchell ve své E-topii<sup>61</sup>. Ten předpokládá tiché provázání starého systému s novým, které se bude dít na rozdíl od předchozích revolucí bez ztrát na majetku, vzhledem k tomu, že se děje na poli virtuálního. Varování jsou ale zbytečná možná dokonce pokrytecká, protože **my** jsme již připraveni přijmout nový systém, jsme připraveni riskovat a zbavit se starého uspořádání. Celou situaci můžeme ilustrovat srovnáním dvou událostí poslední doby.

Zvolení Baraka Obamy vyvolalo v kruzích internetových *bloggerů* obrovské diskuze, protože Obama jako první dokázal ve velkém měřítku a efektivně využít internetu jako marketingového nástroje s cílem získat příznivce a finančně podpořit svoji kampaň. Jeho vítězství, které se v počátku volební kampaně mohlo zdát jen málo pravděpodobné, bylo dosaženo s masivní pomocí uživatelů sociálních sítí, jako je MySpace, nebo Facebook.

---

<sup>60</sup> William J. Mitchell: E-topia: život ve městě trochu jinak

<sup>61</sup> William J. Mitchell: E-topia: život ve městě trochu jinak

Všichni internetoví idealisté tak měli důvod slavit: Obama využil sílu jedince a s malými příspěvky od jednotlivců porazil republikánský korporátní kolos. Několik měsíců potom vystupuje ve zcela jiných souvislostech viceprezident Evropské komise Jacques Barrot, odpovědný za spravedlnost, svobodu a bezpečnost, se svým varováním před zneužitím osobních dat na sociálních sítích, jmenovitě na síti Facebook.

„Jacques Barrot upozornil, že sociální sítě využívají ke špehování svých zaměstnanců někteří zaměstnavatelé. Data také mohou být zneužita k aplikaci cílené nevyžádané reklamy.“<sup>62</sup>

Toto varování mohlo pouze vnést úsměv do tváří uživatelů sociálních sítí, protože v současné společenské situaci se na něj nemůžeme dívat jinak než na podobná varování před ztrátou soukromí, která provázela např. boom mobilních telefonů. Ztráta soukromí v jeho současné podobě je prostě maličkost, kterou jsme ochotni obětovat výhodám, které nám Web 2.0 nabízí.

### **Obyvatelé nového prostoru**

Když se objeví zcela nová technologie, lidé obvykle nevědí, jak s ní zacházet. Naprosto logicky vychází ze svých zkušeností s technologií, která je té nové nejvíce podobná, a přizpůsobí ji tomu, co už umí. Teprve postupem času odkrývají nové možnosti, které jim takový objev skutečně dává. Všichni si jistě pamatují fotografie prvních automobilů, které vypadaly jako kočáry, kterým někdo ukradl koně. Podobně i film posloužil nejprve jen jako zábavný prvek spektaklu. Vývoj digitálních technologií byl podobný a je třeba si uvědomit, v jaké fázi žijeme my. Žijeme v přelomové době, kdy se první fáze využití internetu pomalu proměňuje v tu další, a kdy se pomalu začínáme na první etapy využití internetu a digitálních technologií dívat se stejným úsměvem, jako na jízdu na kostičkách.

Když se začal internet šířit mezi uživateli na celém světě, bylo celkem brzy jasné, že jeho využití povede k radikálním změnám v komunikaci. Informace se mohly extrémně rychle dostat z místa na místo a celek všech informací byl v našich představách na internetu v textové formě dostupný. Tuto představu krásně ilustruje případ z 90. let, kdy jeden šikovný podnikatel v České republice začal nabízet stručný obsah internetu asi na deseti CD. Nabídka takového „internetu“ stavěla na textové a do jisté míry i textově-lineární představě obyčejných lidí o informacích a o tom, jak se informace ve světě vyskytují. Slovo lineární zde

---

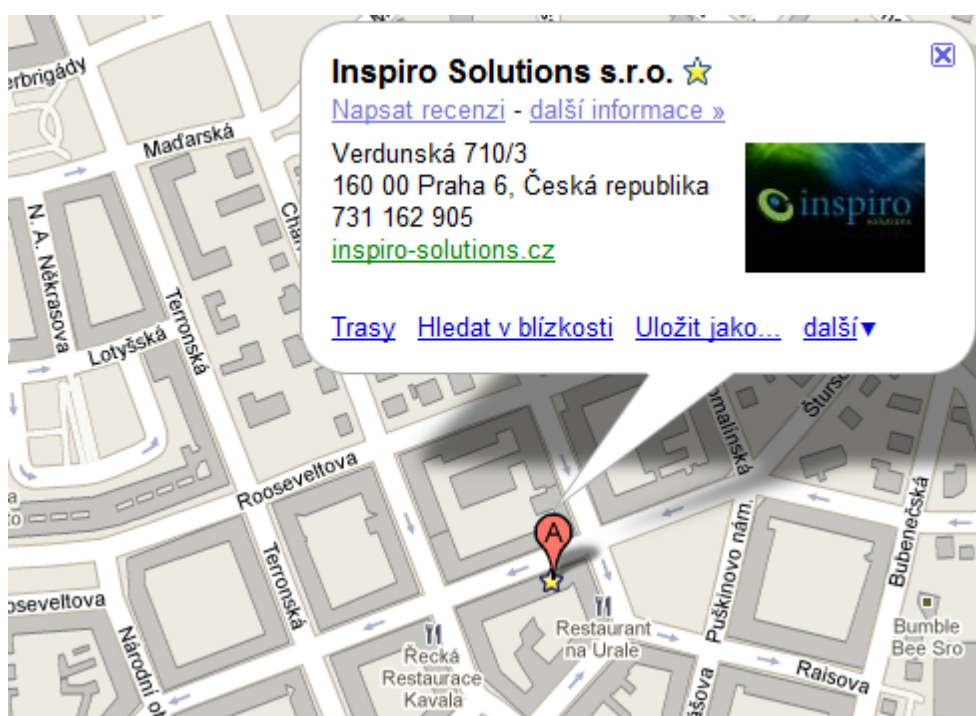
<sup>62</sup> Živě.cz. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.zive.cz/Bleskovky/EU-varuje-Facebook-je-nebezpecny/sc-4-a-145442/default.aspx>>

používám v kontrastu k na první pohled síťové struktuře hypertextového internetu. Ačkoliv však byl internet před deseti lety oslavován právě pro svoji nelineárnost, je bez pochyby, že naše vnímání jeho obsahu se od té doby radikálně změnilo. Informační síť byla tehdy založena na možnosti referovat, tedy kontextově odkazovat tak, aby si čtenář mohl rozšířit povědomí o daném tématu. Informace byly pojímány jako nehybná data, která jsou *někde* umístěna. Genialita internetu spočívala v tom, že jsou nám tato data kdykoliv přístupná.

Internet přesně podle motivu z předchozího odstavce sloužil jako jakási všudypřítomná kniha. Dnes vidíme, že internet mění struktury v celé společnosti a starý hypertextový model internetu se transformuje na to, co označujeme jako Web 2.0, resp. 3.0, atd. Termín Web 2.0 si za dobu od svého vzniku v roce 2004 získal pevné postavení ve všech teoretických diskuzích o internetu. S tím jak roste význam internetu pro komunikaci, obchod, marketing a další oblasti lidského snažení, dostává se fenomén Webu 2.0 do zájmu všech aktivních lidí v západní společnosti. Jednotlivé aspekty, které Web 2.0 charakterizují, mají jeden společný jmenovatel: čtenář hypertextového internetu se mění na uživatele. Uživatel na rozdíl od čtenáře může aktivně „využívat“ možnosti, které mu internet nabízí formou různých aplikací. Tam však vývoj nekončí. Uživatel se v posledních 4 letech začal opět proměňovat. Jak rostly technické možnosti aplikací a vyvíjely se programovací jazyky, aktivní účast uživatelů měla stále více prostoru. Web 2.0 označuje situaci, kdy se hranice mezi uživatelem a designérem stírají. Uživatel má v rukou moc, pomocí které sám tvoří své prostředí, dává mu obsah a vytváří významy. S růstem významu internetu pro stabilitu společnosti se Web 2.0 stává novou příležitostí pro novou demokracii, novým uskutečněním snu o svobodě. Pomíjím zde záměrně kritiku, která se na koncepci Webu 2.0 snášela zejména v jeho počátcích. Tato kritika má ovšem původ spíše v pochybách, že kontinuální proces změn lze shrnout do jednoho pojmu tak, jak to udělal otec zakladatel a autor termínu Tim O'Reilly, který na tomto svém *tahu* také vydělal spoustu peněz. Všechny tyto pře jsou pro nás bezvýznamné, protože změny, o kterých termín hovoří, jsou skutečné a stejně tak skutečný je jejich dopad.

Web 2.0 je označením pro principy a možnosti, které začaly po roce 2004 internet ovládat, a které dávají uživatelům více a více prostoru a moci. Pokusím se nyní popsat základní proměny využití internetu, které vedly O'Reillyho k tomu, že potřeboval celek těchto nových jevů odlišit. První změnou je proměna chápání toho, co nazýváme softwarem. Od 80. let do dnešní doby jsme zvyklí na to, že si koupíme program, který dostaneme zabalený v krabici. Tento program si nainstalujeme do počítače nebo kamkoliv jinam jako tzv. desktop application. Pokud máme to štěstí a je to dobrý program, po hodinách praxe ho ovládneme, aniž bychom

museli číst návod. Tento model softwaru jako artefaktu je v základu spojený s obchodním modelem velké softwarové firmy. Ta má dobré zázemí a její vývojáři produkují množství programů, které jsou spolu funkčně úzce provázány.<sup>63</sup> Web 2.0 na druhé straně poskytuje otevřený systém bez majitele, který je svázán pouze systémem protokolů a standardů. V rámci tohoto systému vznikají internetové aplikace, které jsou všem vždy přístupné, a fungují jako otevřená služba zdarma. Díky otevřenosti systému je navíc možné použít programovací kód těchto aplikací k vytvoření personalizací a dalších aplikací vycházejících ze stejného modelu (tzv. meshups). Výhodou on-line služeb je to, že neustále pracují s aktuálními databázemi informací, které sami uživatelé neustále obnovují a rozšiřují.<sup>64</sup>



Obrázek 3 - Firemní katalog jako nová vrstva v rámci Google Maps

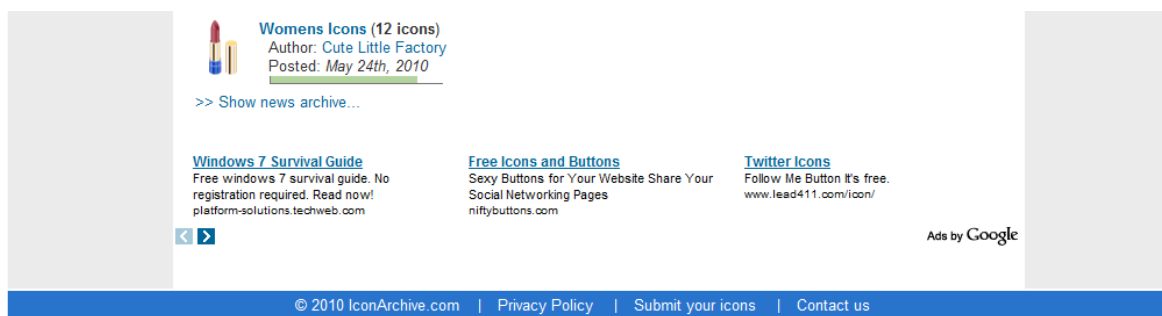
Jsou to tedy právě uživatelé, kterým se dostávají do rukou nástroje pro utváření vlastního prostředí. Ačkoli samozřejmě nemůže mluvit o tom, že by se každý uživatel stal takto aktivním při spoluutváření virtuálního prostředí, počet aktivních přispěvatelů je stále obrovský. Idealisté mluví o kolektivní inteligenci, která vzniká efektem přispívání uživatelů. Nejznámější projektem Webu 2.0 v oblasti znalostí je samozřejmě Wikipedie. Kritici tvrdí, že kolektivní inteligence je však spíše kolektivní hloupostí a poukazují na nekvalitní záznamy ve Wikipedii. Neuvědomují si ale, že kolektivní inteligence, spočívá zcela na jiném základě než na pilování záznamů v encyklopedii. Díky algoritmům vyhledávacích systémů, které

<sup>63</sup> Příkladem takové firmy je například Microsoft nebo Adobe.

<sup>64</sup> Typickým příkladem je například aplikace Google Maps, nebo Last.fm.

nahradily starší princip rozsáhlých databází odkazů, můžeme nyní efektivně prohledávat obsah celého webu. Jednoduše řečeno, kolektivní inteligence je se projevuje právě tak, že k jakémukoliv tématu jsme schopni najít vhodnou diskuzi, vhodné fórum, kde najdeme řešení svého problému. Ačkoliv je Wikipedie obrovským projektem typu Webu 2.0, který nepopíratelně mění způsob, jakým budeme v budoucnu přistupovat ke vzdělání, není klíčová pro principy fungování Webu 2.0

Hlavní přínos kolektivní inteligence je v tzv. efektu *long tail*. *Long tail* je označení původně zavedené šéfredaktorem časopisu Wired Chrisem Andersonem<sup>65</sup>, který si všiml, že se na internetu uplatňují pravidla mocinného rozdělení. To bylo využito zejména v reklamě: malé internetové stránky tvoří drtivou většinu obsahu internetu, proto byly vytvořeny reklamní systémy<sup>66</sup>, které jsou schopny pracovat i na *ocase* internetu, nikoliv pouze v bodech komunikačních uzlů, jako jsou portály a další strategicky významné body.



Obrázek 4 - Reklamní systém Google AdSense

Využití efektu *long tail* v reklamě je samo o sobě jednou z charakteristik Webu 2.0. Pro nás je ale důležité, že stejný princip funguje i v rámci kolektivní inteligence. Zdrojem informací tak nemusí být pouze silný uzel jaký je právě například Wikipedie, ale malé soukromé fórum zcela na pokraji zájmu *mainstreamových* uživatelů, do kterého se díky algoritmu vyhledávacích systémů dostaneme a získáme tam přesně ty informace, které potřebujeme pro řešení konkrétního problému. Podobný efekt využil právě Barack Obama, který část financování své kampaně svěřil do rukou právě jedincům „na *ocase*“ – tedy lidem, kteří byli ochotni přispět na jeho kampaň malé částky. Právě tato strategie mu výrazně pomohla k vítězství.

„Inovace je, byla a vždy bude o tom dát příležitost tomu, co internetové odvětví nazývá *long tail*. Nejlepší vládní politika pro inovace je žádná politika - respektive

<sup>65</sup> Anderson C.: Wired Blog Network. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.longtail.com/>>

<sup>66</sup> Typickým příkladem je aplikace Google AdSense, v našem prostředí je to např. reklamní systém Etarget - viz obr. 4



udělení svobody. Internet je nástroj, skrz který se taková svoboda může projevit.“<sup>67</sup>

## Od pasivního diváka k aktivnímu uživateli

„Ve velkých dějinných obdobích se s celkovým způsobem existence proměňuje u lidského kolektivu také druh a způsob smyslového vnímání“<sup>68</sup>

Walter Benjamin nás takto uvádí do problematiky, kterou zkoumá ve svém slavném a v posledních letech tolik citovaném díle *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. V souvislosti se vznikem nových uměleckých forem, tedy s objevením a postupným *usazováním* nových médií, pozoruje Benjamin vznik nové formy vnímání. V kontextu jeho díla to byla zejména fotografie a film. *Rozptýlení*, jak tuto novou formu vnímání pojmenovává, staví do protikladu k původní formě *kontemplace*, či soustředění, která je v jeho systému spojena se staršími, *auratickými*<sup>69</sup>, uměleckými díly.

Benjaminův koncept vychází ze specifického, pro jeho dobu charakteristického chápání publika, resp. masy a masového publika. Toto chápání predeterminuje přístup k publiku jako v jistém smyslu pasivní instanci ztrácející se v proudu diktátu média<sup>70</sup>. Takový pohled se však v průběhu 20. století mění, aby se ustálil na poměrně mnohvrstevnatém pojetí masového publika jako spíše aktivního a rozčleněného, ačkoliv jistý negativní aspekt vycházející z pojmu *masový* v něm stále přetrvává.<sup>71</sup> Rád bych zde ovšem ukázal, že s nástupem digitálních médií začalo docházet opět k nové proměně, která kulminuje v těchto letech.

---

<sup>67</sup> THE ECONOMIST. A special report on innovation: The age of mass innovation. 13. říjen 2007. The Economist. Volume 385, n. 8550. London: The Economist Newspaper Limited, 2007. 13. října - 19. října 2010. s. 23

<sup>68</sup> Benjamin, W.: *Dílo a jeho zdroj*, s. 20

<sup>69</sup> Podle Benjaminovy koncepce ztrácí umělecké dílo díky možnosti snadné reprodukce auru, která závisela na jeho jedinečnosti v prostoru a čase. Benjamin tuto ztrátu vnímá velmi silně jako likvidaci uměleckého díla. To bylo jako takové zakotveno ve svém rituálním původu, ztratí-li ho, tedy nemůžeme-li na umělecké dílo „přikládat měřítko pravosti“, potom se podle Benjaminova mění i celá funkce umění. „Na místo jeho rituální základny nastoupí základna konstituovaná jinou praxí: politikou.“ – srov Benjamin, W.: *Dílo a jeho zdroj*, s. 20-22

<sup>70</sup> Srov. Benjamin, W.: *Dílo a jeho zdroj*, s. 38

<sup>71</sup> Srov. McQuail, D.: *Úvod do teorie masové komunikace*, s. 57 - 58

Jan Jirák a Barbara Köpplová ukazují základní představu, jakou společnost o funkcích médií má, jako přímo závislou na hlavních funkcích komunikace.<sup>72</sup> Odkazují se v tomto směru na Lasswella<sup>73</sup> a Wrighta<sup>74</sup>:

„Podle něj jsou hlavními funkcemi komunikace ve společnosti neustálé získávání a předávání poznatků o prostředí (informací), vytváření vztahů mezi jednotlivými součástmi společnosti (korelace) a přenos kulturního dědictví (kontinuita).“<sup>75</sup>

Wright nicméně přidal ještě další funkci médií, a sice funkci zábavní a McQuail<sup>76</sup> doplňuje funkci mobilizační.<sup>77</sup> Srovnáme-li si tyto funkce zhruba s pojetím nových médií – filmu a fotografie – v Benjaminově eseji, vidíme, že u většiny těchto součástí dominuje pasivní přístup diváka. Tato pasivita je však poměrně problematická. Co se týče komunikačního aspektu předávání informací, a přenosu kulturního dědictví, Benjamin redukuje motivy diváků k recepci na pouhý apatický odpočinek. To je dáno také tím, že Benjamin automaticky sjednocuje obecnost nových médií s masovými příjemci, které charakterizuje toto pojetí:

„ ... většina obyvatel měst se musí v kancelářích i v továrnách, kontrolována přístroji, vzdávat v pracovní době své lidskosti. Když přijde večer, zaplní tytéž masy sály kin, aby na oplátku přihlíželi tomu, co jim poskytuje filmový herec, ...“<sup>78</sup>

Ačkoliv je tento úryvek vytržen z kontextu, ve kterém se Benjamin zabývá rolí herce na filmovém plátně, jež při hraní není vystaven reagujícímu publiku, ale pasivnímu přístroji, je jasné vidět, jaký charakter Benjamin publiku přisuzuje. Je zde velmi zveličen aspekt zábavní, který sice z podstaty nemusí být spojován s pasivitou, ale v kontextu diváků sedících ve filmovém sále a přijímajících film, zcela jistě je. Komunikační aspekt korelační je ale naopak momentem pozvedání mas z pasivity. Je to motiv snahy *náležet do*, či *podílet se společně na*, který masu spojuje a generuje z ní spontánní aktivitu skrze neustálou a velmi pozornou kritiku objektu pozorování. Film totiž k tomu podle Benjaminova vybízí svou schopností zaměřovat se na detaily a aspekty skutečnosti, jaké by lidské oko normálně nevidělo.

V souvislosti s dalším vývojem technologickým a příchodem nových masových médií jako jsou televize a později digitální média, se musíme dívat zpět s jistou opatrností. Vymezení

---

<sup>72</sup> Srov. Jirák, J., Köpplová, B.: Média a společnost, s. 59

<sup>73</sup> Lasswell, H.: The Structure and Function of Communication in Society, s. 32 - 51

<sup>74</sup> Wright, C. R.: Functional Analysis and Mass Communication, s. 606 - 620

<sup>75</sup> Srov. Jirák, J., Köpplová, B.: Média a společnost, s. 59

<sup>76</sup> Srov. McQuail, D.: Úvod do teorie masové komunikace, s. 102 - 103

<sup>77</sup> Srov. Jirák, J., Köpplová, B.: Média a společnost, s. 59

<sup>78</sup> Benjamin, W.: Dílo a jeho zdroj, Odeon, Praha, 1979; z německého originálu přeložila Věra Saudková; s. 28

působnosti různých médií nám ukazuje, že hranice mezi médii byly vždy spíše utvořeny než nalezeny. Po příchodu nového technického mediálního objevu je většinou naprosto nejasné, v jakých mezích se nakonec takový objev uchytí a jakou roli ve společnosti bude hrát. V prvních stádiích je médium vždy využíváno spíše experimentálně a často se má za to, že bude v budoucnu sloužit zcela jiným účelům, než potom doopravdy slouží. Teprve vzájemnou interakcí vlastního média a společenských struktur se to které médium usadí, co se týče jeho funkce. Často je otázkou *proč* a *jak*. Tento problém si můžeme uvědomit právě zejména, připomeneme-li si experimentální začátky fotografie a filmu, které zcela jistě nebyly masové. Ale právě tak dnes, kdy výrobce nového přístroje či technologie může často jen nepřesně odhadnout jeho význam pro společnost. Příkladem je zde zcela jistě ARPANET a jeho další vývoj vedoucí k proměně celé mediální sféry.

Je nesporné, že digitální technologie vložili do rukou člověka moc, kterou dříve neměl. Bylo by nesmírně zajímavé sledovat celý historický vývoj z pohledu moci, kterou jednotlivci dávají do rukou dominantní způsob komunikace té které doby. Celek takového vývoje je jen velice těžko postižitelný vzhledem k roli, jakou má způsob komunikace na kulturu. Dalo by se také říct, že tímto celkem jsou celé dějiny lidstva či evropské kultury. Pro nás je aktuální pouze vývoj ve 20. století: geneze dnešního uživatele stojí na pasivním posluchači a divákovi, tak je tematizován frankfurtskou školou. Se vznikem nových mediálních technologií se pomalu začaly zvyšovat nároky na publikum co do jeho participace na probíhající interakci. Nejsilnějším hlasem byl v době rozvíjející se moci televize jistě hlas T. W. Adorna a jeho koncepce kulturního průmyslu. Frankfurtská škola v této souvislosti reaguje na Waltera Benjamina a ještě starší tradice reprezentované např. Le Bonem, které vnímaly diváky jako ryze pasivní masu *konzumentů*.

„Lidská závislost a poddajnost, ten úběžný moment kulturního průmyslu, by nemohl být popsán věrněji, než jak to udělal americký respondent, který byl toho názoru, že dilemata naší doby by byla uzavřena, kdyby lidé jednoduše následovali vedení předních osobností. Stejnou měrou, jakou kulturní průmysl vytváří pocit zduření, pocit, že svět má přesně takový řád, jaký pro něj kulturní průmysl zamýšlel, okrádá člověka toto náhražkové uspokojení, které pro něj kulturní průmysl připravuje, o tu samou radost, kterou ho předtím klamal. Výsledný efekt kulturního průmyslu spočívá v anti-osvícenství, ve kterém, jak říká Horkheimer, se osvícenství, tedy progresivní technické ovládnutí přírody, stává masovým klamem a je proměněno ve způsob, jak spoutat vědomí. Brání tak rozvoji autonomních a nezávislých jedinců, kteří se mohou sami

vědomě rozhodovat a tvořit si úsudky. Takoví lidé jsou však předpokladem demokratické společnosti, která, aby se mohla udržet a rozvíjet, potřebuje skutečně zralé a dospělé osoby. Pokud byly masy svrchu nespravedlivě osočovány jakožto masy, kulturní průmysl rozhodně patří mezi ty nejvíce zodpovědné za jejich proměnu v tyto masy a za pohrdání, které k nim směřuje. Současně jim brání se emancipovat, k čemuž jsou lidé zralí do té míry, do jaké jim to umožní produktivní síly jejich doby.“<sup>79</sup>

Byl to ale paradoxně sám kulturní průmysl, který započal sérii proměn vedoucích k utvoření někoho, koho v idealizované podobě můžeme vnímat jako aktivního, autonomního jedince, který nejen, že je schopen se vědomě rozhodovat a tvořit si úsudky, ale může jako jedinec ovlivňovat politické, sociální a architektonické prostředí. Ještě větším paradoxem je, že zejména v 80. a 90. letech byl tímto hnacím motorem rychlého vývoje pornografický průmysl, který investoval masivní prostředky do technologického vývoje a i později byl progresivní silou vývoje nových internetových technologií a konkrétních aplikací. Ty byly vzorem pro tvorbu zcela legitimních tvůrčích uživatelských nástrojů. Kulturní průmysl, jakožto průmysl, hledal zisk. Zisk generoval formou mediální reklamy, kterou je potřeba správně zacílit. Vývoj digitálních médií dal kulturnímu průmyslu do rukou takové nástroje, které umožnily cílení reklamy neustále zužovat. Tímto procesem pomalu kulturní průmysl vkládal moc do rukou jednotlivce, který svým jednáním a chováním ovlivňoval zadavatele reklamy – korporace a investory. Ve chvíli, kdy se v rámci koncepce Webu 2.0 uživatel proměňuje v samotného tvůrce, je proces dokonán.

S rozvojem nových komunikačních struktur, které jsou charakterizovány uskutečňováním projektu Webu 2.0, dochází k radikálnímu přesunu moci ve společnosti. Masa pasivních diváků tematizovaná frankfurtskou školou se mění na individuální uživatele, kteří utváří své sociální prostředí.

### **Člověk: uživatel**

Za zády architektů povstávají struktury, které si vyžadují pečlivé architektonické plány, struktury, které slouží lidem k práci a odpočinku, struktury, v nichž se lidé pohybují, do kterých přichází, a ze kterých odchází. Noví architekti pracují s daty stejným způsobem, jako staří architekti pracují s prostorem. Oba druhy architektů mají práci rozčleněnu podobnými

---

<sup>79</sup> Adorno, T. W.: Culture Industry Reconsidered, s. 106; přeložil Martin Ježek

fázemi a oba mají shodný cíl: vytvořit pro lidi krásný prostor, ve kterém se budou cítit dobře, který budou moci efektivně v praxi využívat a do kterého se vždycky rádi vrátí.

Co je ovšem zdaleka nejdůležitější: čeká nás změna k lepšímu. Ti, kteří vytvářejí objekty kolem nás, nám díky digitálním technologiím pomohou omezit momenty nejistoty a frustrace s předměty a systémy, které místo aby nám sloužili, brání nám v našich činnostech. Designéři nám dají více příležitostí pozastavit se v úžasu nad krásou objektů či jejich reprezentací, které nás obklopují a umožní nám nerušeně dělat to, co jsme dělat chtěli. To platí pro obě sféry, které se nadále budou prolínat: virtuální i reálnou

K budoucnosti vzhlížíme většinou spíše s obavami, zvláště v době velkých změn a zvrátů. Tak je tomu i dnes, kdy, jak někteří říkají, přichází digitální revoluce, která industriální a post-industriální uspořádání společnosti a jejich institucí obrátí vzhůru nohama. Tato krátká práce chtěla čtenáři ukázat světlý moment těchto změn: naději na proměnu nástrojů běžného života, proměnu města, našich domovů i povahy naší práce v souznění s tím, kdo jsme a jaké jsou naše potřeby.

Vývoj západní a stále razantněji i světové společnosti je již naprosto nerozlučně svázán s vývojem digitálních technologií. Možnosti, které digitální technologie člověku dávají, ovlivňují struktury společnosti i prostředí na všech myslitelných úrovních. Masovost diváka filmového plátna se dnes v mžiku proměňuje na individuální moc zodpovědného občana, pasivita na aktivitu. Jednotlivec se nově pohybuje ve strukturách virtuálního prostoru, se kterým je nyní třeba zacházet stejně jako s prostorem reality. Nemáme totiž mnoho možností. Digitální technologie nám dávají jasně najevo naše omezení: limity vymezené naší tělesností, která stejně jako strukturovala dosavadní lidská prostředí, strukturuje i ta nová virtuální a určuje náš pohyb v rámci nich.

Díky této nové strukturaci prostoru, která mění časové kontinuum komunikace, se proměňuje i mocenská struktura společnosti. Dochází k decentralizaci struktur, internet se stává rhizoidní strukturou, která díky efektu *long tail* nechává jedince určovat další místa odštěpů a vzniku komunikačních uzlů.

Uživatel je pro téma této práce zcela klíčovým pojmem. Jde zejména o jeho vymezení vůči ostatním pojmům, které specifikují role člověka ve společnosti: divák, posluchač, návštěvník, zákazník nebo i klient či zákazník. Samotné vědomí člověka o roli, ve které v danou chvíli aktivně vystupuje, výrazně ovlivňuje jeho chování. Cílem webové prezentace je v tomto

smyslu skrze rozhraní ovlivnit chování člověka. Cílem uživatele je uskutečnit své vědomé či nevědomé sociální, politické nebo osobní záměry.

Role uživatele je ve společnosti poměrně nová a do dnešní doby asociována asi nejspíše s obsluhou různých přístrojů. Většina z nás denně používá třeba kávovar. Taková spojitost tvoří hodně významových oblastí, které mají všechny jedno společné: ten, kdo něco používá, je v danou chvíli fyzicky nebo mentálně aktivní.

Vyjdeme-li z předpokladu, že při vzniku GUI vytváříme, podobně jako architekti, prostředí pro člověka, které má navíc plnit určité funkce vycházející z jejich potřeb a sloužící jejich cílům, jsou pro tvorbu webových rozhraní snad vůbec nejdůležitějším bodem právě detailní charakteristiky uživatele. Charakteristiky uživatele můžeme rozdělit do dvou hlavních skupin: 1) ty charakteristiky, které sdílíme všichni jako lidé, 2) charakteristiky, které se pojí ke specifickým cílovým skupinám.

Druhý bod je literaturou velice dopodrobna rozebrán a navazuje na marketingová témata a obchodní znalosti aplikované na design. První bod je ale návrháři GUI a informačními architektky opomíjen vzhledem k tomu, že je pro nás díky své všudypřítomnosti jen těžko tematizovatelný. Není zde řeč o ergonomii a přizpůsobení vstupní zařízení lidským pohybovým možnostem. Mluvíme o schématech lidského myšlení, tendencích ve vnímání a vztahování se k objektům, byť virtuálním, v prostoru kolem nás.

Připomeňme si tři způsoby působení architektury či designu na uživatele.

- Umožňují nám náš každodenní praktický život. Díky designu můžeme pracovat s nástroji a vytvářet hodnoty.
- Vzbuzují v nás pocit úžasu a údivu. Dělají nám radost, zaujmou nás vůbec tím, že jsou.
- Frustrují nás, když nefungují a přerušují tak naši každodenní činnost, brání nám v dosažení našich cílů.

Jak může charakterizovat tyto 3 typické lidské momenty, které prožíváme dnes a denně? První moment odpovídá *přirozenému životnímu postoji*, v němž netematizujeme objekty jako takové, pouze je využíváme ke svým cílům. Martin Heidegger usazuje naši existenci do tohoto postoje v režimu naší starosti o bytí. Naše existence je vržena do tohoto světa tak, že se k němu a objektům v něm, vymezuje vždy právě touto starostí. Prismatem naší starosti o bytí tedy nahlížíme i na objekty v naší blízkosti.

„Založíme-li takový stav, který nazveme přirozeným životním postojem, potom v rámci tohoto postoje nahlížíme věci, jako věci k užívání. Tento přirozený postoj je charakterizován starostí o bytí – obstarávání, zařizování.“<sup>80</sup> „...Nijak si nepotřebujeme - chceme-li např. vyjít na ulici - ujasňovat, že je třeba otevřít dveře a za tímto účelem se nejdříve ptát „co dveře jsou“ a podle takového předběžného plánu pak jednat. Znalost povahy (významů) věcí je v rámci přirozeného postoje, tzn. každodenního jednání, bezděčná, bezprostřední, netematická, nevýslovná, má charakter zvyklosti a zabydlenosti...“<sup>81</sup>

Architekt, nebo obecněji, jakýkoliv designér směřuje k tomu, aby výsledek jeho práce umožnil uživateli setrvat v přirozeném postoji maximálně dlouhou dobu. Právě v přirozeném postoji totiž hrajeme své společenské role a plníme své funkce: dělník tímto způsobem obsluhuje stroj, řemeslník vrtá vrtačkou, kunsthistorik takto používá svoji knihovnu a všichni tímto způsobem používáme město, jeho budovy a instituce.

Produkt, ať už objekt, virtuální objekt, systém nebo budova, musí „být uživateli k ruce“ v jeho *vrženosti do světa*, tedy jeho starosti o bytí. Zároveň musí být produkt automaticky zařazen do pojmového světa cílového uživatele tak, aby ho mohl bez otálení začít používat. V tomto smyslu musí být tento objekt implicitně *nitrosvětový*, musí navazovat na zaběhnuté významové linky. Když architekt navrhuje budovu je jeho úkolem zajistit, aby návštěvník bez vystoupení z přirozeného postoje, tedy instinktivně, našel tu část budovy, kterou hledá. Ten, kdo buduje počítačový systém, musí stejně tak přemýšlet, jak zajistit, aby uživatel systém používal ke svým cílům bez nutnosti zamyslet se nad vlastním fungováním systému.

Druhý a třetí moment vycházejí naopak z *postoje teoretického*, který stojí proti přirozenému, jako moment, který běžně nazýváme zamyšlením. To jistě neznamena, že bychom v rámci vykonávání našich běžných rutinních činností nemysleli. Přirozený a teoretický postoj se v naší běžné činnosti prolínají. Problém, který řešíme, je tematizován, přistupujeme k němu tedy vždy v postoji teoretickém. Nástroje, které při řešení problému používáme, jsou nám nicméně přístupné v postoji přirozeném. Pokud nástroj selže ve své funkci, nebo jinak naruší naši pozornost, stane se tématem a přesune se z přirozeného do teoretického postoje.<sup>82</sup> V tu chvíli už se nevěnujeme problému, ale danému nástroji. Tato změna může mít buď povahu

---

<sup>80</sup> Benyovszky L. a kol.: Filosofická propedeutika I, s. 12

<sup>81</sup> Benyovszky L. a kol.: Filosofická propedeutika I, s. 12

<sup>82</sup> Winograd, T., Flores, F.: Understanding computers and cognition, s. 36 - 37

příjemného rozptýlení, nebo frustrace. Tyto možnosti jsou tematizovány v druhém a třetím momentu.

*Na teoretickém postoji* je zprvu - vedle základního rysu, tzn. výslovné otázky po tom, co jsoucí vlastně je - nápadný další rys s oním základním spojený těsněji než se může zdát: Manipulování s určitou věcí, její užívání jako základní životní způsob vztahu k ní je v *údivu*, v „pochybnosti“, v *nudě*, ve *hře* zastaveno. Vlastně se v *údivu* a *pochybnosti* (z hlediska přirozeného postoje) nijak k věci činně nevztahujeme, *nic neděláme*. Zdá se proto, že „teoretický postoj“ je svého druhu *kontemplace*. Že totiž na rozdíl od přirozeného postoje, postoje věci užívajícího a měnícího, teoretický postoj spočívá nikoli v přetváření věcí, nýbrž v pozorování jejich povahy, v pozorování co jsou, a jako takový je nečinný. Charakteristický *nečinný* stav při teoretickém postoji - oddělení se od věci – přerušení vztahu *Zuhandenheit*.

„...Takové chápání teoretického postoje jako *nečinného* je pravdivé potud, pokud chce říci, že smyslem *teoretického postoje* není primárně užívání věcí, nýbrž budování výslovného rozumění věcem - poznání.“<sup>83</sup>

## Přirozenost

*Každou přirozenost poznáváme a uchopujeme  
skrze její charakteristický tvar*<sup>84</sup>.

Můžeme zde za slovo přirozenost dosadit i objekt našeho zájmu - tedy něco, co bychom bez rozmýšlení charakterizovali jako vrchol nepřirozeného, tedy jako virtuální? Předpokládám zde nahrazení prostoru, o kterém mluví Kratochvíl, prostoru, který vychází z tematiky *přirozeného světa* fenomenologie, prostorem virtuálním. Pokud bychom měli hledat rozdíly mezi prostorem, který běžně nazýváme skutečným či přirozeným, a prostorem virtuálním, najdeme je zejména skrze definice matematické a fyzikální. Je to zvláštní paradox. Jakkoliv reduktivní může být exaktní přístup matematiky v popisu přirozeného prostoru, a jakkoliv přesný může být v popisu prostoru virtuálního, je to právě možnost celkového popření fyzikálních (*fysis, tedy při-rozenost*) pravidel v prostoru virtuálním, která generuje hlavní rozdíly. V prostoru virtuálním nemusí platit základní matematická pravidla, funkce, neplatí tam základní fyzikální pravidla o pohybu, váze. Díky virtuálnosti prostoru můžeme z pohledu

<sup>83</sup> Benyovszky L. a kol.: Filosofická propedeutika I, s. 16

<sup>84</sup> Kratochvíl, Z.: Filosofie živé přírody, s. 81



fyziky a matematiky říct, že prostor je pro nás prostředím, ke kterému máme *božský* vztah. Nakonec ale zjišťujeme, že jako lidé se k takovému *božímu* prostoru vztahujeme stále pouze jako lidé a přenášíme do něj prakticky všechna omezení z prostoru reálného.

„Žádnou přirozenost si nelze představit bez jejího prostoru, tj. bez určitým způsobem rozvržené struktury souvislostí a příležitostí. ... Každé vyhranění vůči okolí je současně rozhraním, na kterém přirozenost se svým okolím komunikuje: řídí se podle struktury svého okolí a také strukturu svého okolí ovlivňuje.“<sup>85</sup>

Možnosti lidského chápání jsou omezeny tímto světem. Setkávání se s objektem, ať virtuálním nebo reálným má podobný průběh. Možnosti naší představivosti a možnosti chápání virtuálního jsou nádherně ilustrovány v perle cyber-punkové kultury: *Neuromancer*<sup>86</sup>. *Hacker* se při pohybu ve virtuálním prostoru, kam se napojuje skrz jistý přístroj, pohybuje v jakémsi prázdném prostoru, kde může létat. Program – tedy objekty jsou v tomto prostoru reprezentovány hmotou s různými tvary, kvalitou povrchu a s různou velikostí, do které se hacker může *dostat* a přejít do její vnitřní struktury. Dle hustoty této struktury pak odhaluje zabezpečení daného programu či systému. Jde tedy o velice jednoduché paralely k tomu, co známe z našeho přirozeného prostoru – prostoru, který popisuje fyzika a matematika. Ocitáme-li se v určité roli před monitorem a ovládacími prvky našeho počítače, vstupujeme do tohoto virtuálního světa. Místem přístupu k objektům v něm jsou nám nástroje tohoto světa, které skrze kód metafor využíváme pro pohyb ve virtuální, pro pochopení vztahů informací, jejichž afinita je dána vzdáleností stejně jako jejich vnitřní strukturou.

„Každá přirozenost se vynořuje z neurčitosti skrze strukturu možností světa, do kterého tím vstupuje- a tímto svým uskutečňováním, každá přirozenost svět obohacuje nejen o nějakou novou věc k uchopení, ale zasahuje do celostní struktury světa jako prostoru souvislostí.“<sup>87</sup>

Vezmeme-li matematicko-fyzikální popis světa, resp. prostoru, má takový prostor

“... jednu vlastnost velmi užitečnou pro praxi: je lineární, vzdálenost je přenositelnou veličinou jednoduché povahy (skalární). Další prakticky užitečnou stránkou tohoto výkladu prostoru, je, že můžeme být pochopen jako prázdnota, která je tu a tam vyplňována hmotou, hmotnými objekty, které se v takovém prostoru vyskytují. Prostor

---

<sup>85</sup> Kratochvíl, Z.: *Filosofie živé přírody*, s. 81

<sup>86</sup> Gibson, W.: *Neuromancer*

<sup>87</sup> Kratochvíl, Z.: *Filosofie živé přírody*, s. 82

je pak prázdná příležitost k výskytu a látka je výplní místa (výskytu objektu) a neovlivňuje prostor jak jinak než zabráním místa. Takové uchopení prostoru je ideální pro snadnou konstruovatelnou mechanismů a pro mechanistický výklad světa. Není v něm však místo pro žádnou přirozenost, není v něm místo pro jinou změnu než změnu místa (polohy) a není v něm příležitost pro jiné vzájemné vztahy než pro vzájemné šťouchání sousedních objektů.“<sup>88</sup>

Je zajímavé, že při tvorbě prostoru, který jsme mohli a stále můžeme navrhovat jakýmkoliv způsobem, který ale obecně vzniká živelně působením tisíců lidských individuů (přirozeností) je právě tato mechanistická část maximálně potlačena. Tedy objekty mohou navzájem zabírat svá místa. Pokud ovšem sledujeme uživatelskou přístupnost a tedy se snažíme o vytvoření systému a rozhraní s co nejjednodušší cestou od autora obsahu k jeho příjemci, autor se v maximální možné míře snaží dodržovat fyzikální zákony – tedy pokud se někde objeví funkční *okénko*, musí objevit někde, kde fyzikálně v rámci platných metafor systému dává smysl. Animace, která k jeho objevení vede, má za úkol vysvětlit jeho polohu tam, kde právě je v daném čase – fyzikálně logickým způsobem. Tento nový prostor, který nám vzniká každý pracovní den pod rukama, se zákonům fyzikálně a matematicky definovaného světa vymyká, ale neustále se mu snaží přiblížovat.

### **Orientace v přirozeném světě**

Virilio ukazuje vývoj, který začíná v renesanci vynálezem čoček, dalekohledů a jiných vizuálních pomůcek a stále pokračuje jako postupné rušení či spíše proměňování vztahů mezi námi a vnímanou realitou. Virilio mluví v souvislosti s technologickým vývojem v renesanci o *rušení intervalů*. Tvrdí, že náš vztah k vnímání okolí, přesněji geografie, se s příchodem optických pomůcek a přístrojů na měření času změnil. Vnímání se stalo závislé na zprostředkovaných a tedy i určitým způsobem pokřivených dějích. To co vidíme samy, bez pomůcek, má ovšem podle Virilia svoji cenu. Naše oddálení se od světa přirozené kognice vede ke ztrátě orientace - topografické amnézii.

Taková změna se projeví nejdříve na rušení vzdáleností. Vzdálenost a její významové spektrum jsou pro Virilia naprosto klíčové. Tato vzdálenost totiž nejen že definovala čas, ale dokonce organizovala a strukturovala naši paměť a definovala možnosti našeho těla. Virilio, tak jako mnoho dalších, pouze poukazuje na technologie šíření informací pomocí knihtisku, postupné začišťování a zaoblování užívaného písma pro dosažení větší rychlosti čtení a dále

---

<sup>88</sup> Kratochvíl, Z.: Filosofie živé přírody, s. 83

na vývoj bezdrátové komunikace. Výsledkem tohoto vývoje je pak logicky zrušení distance mezi člověkem a světem. Geograficky chápaný čas je tak zastaven. Virilio tuto událost spojuje s vynálezem televize, která podle něj spojuje transtextuální a transvizuální ve všudypřítomný okamžitý audiovizuální mix.<sup>89</sup>

To vše je nám ovšem známo. Nejdůležitějším příspěvkem Viriliova pochopení vývoje přenosu informace je zřejmě vztah, který vytvořil mezi akcelerací a změnami fungování paměti. Již poměrně mnoho bylo řečeno na téma tzv. televizní generace, která se není schopna soustředit na psanou formu předávání informací, protože je zvyklá vnímat rychlé sekvence televizního vysílání. Virilio, jde daleko hlouběji. Jde k samým základům ustavení našeho bytí, když odkazuje na Bergsona a jeho koncepci vědomí jako trvání.<sup>90</sup> Trvání, rychlost, či čas je v samém základu naší existence. Je také podstatou naší paměti. Máme-li si v paměti uchovat informace, data, pomáhá nám, když si je uchováme v jakémsi vizuálně časovém rozvrhu. Virilio ho nazývá *mnemonickým upevňováním*<sup>91</sup>. Už Cicero, jak nám Virilio říká, používal tuto metodu na zapamatování delších textů. Jednotlivé informace řadíme do posloupnosti paralelně k představě, ve které procházíme nějakým dobře známým prostorem. Ke každému prvku takového prostoru, třeba bytu, pak přiřadíme určitou část toho, co si potřebujeme zapamatovat. Tato schopnost však slábne s tím, jak musíme zpracovávat stále větší množství obrazů, vzpomeňme na neustálou všudypřítomnost audio-vizuálního mixu televize, a jak se šíří užívání nástrojů okamžitého přenosu informací. Není čas ani prostor na vytváření mentálních obrazů, na kterých stálo mnemonické upevňování. To vede ke kolapsu paměti a tedy prožívání světa v jeho časové rozprostraněnosti. Vzpomeňme na Bergsona. Virilio píše:

„Díky pracím jako byly ty od W.R. Russella a Nathana (1946), si byli vědci vědomi vztahu mezi post-receptivními vizuálními procesy a časem. Uchovávání mentálních obrazů není nikdy okamžité, musí se při něm zpracovávat samo vnímání. Ale je to právě tento proces uchovávání, který je dnes odmítán.“<sup>92</sup>

Naše generace pak má i problém s tím, aby pochopila, co čte, protože slova před námi neožívají - nepřirážují se po vzoru mnemonického upevňování k pevným bodům časové posloupnosti. Virilio mluví o vizuální dyslexii, která dnes trpí čím dál více lidí.<sup>93</sup> Tu lze nejlépe popsat jako roztěkanost očí, neschopnost udělat mezi jednotlivými vjemy vnitřní

---

<sup>89</sup> Virilio, P.: *The Vision Machine*, s. 6

<sup>90</sup> Virilio, P.: *The Vision Machine*, s. 3

<sup>91</sup> Virilio, P.: *The Vision Machine*, s. 7

<sup>92</sup> Virilio, P.: *The Vision Machine*, s. 8

<sup>93</sup> Virilio, P.: *The Vision Machine*, s. 8

spojnici. Virilio tento proces ilustruje hned na počátku kapitoly, když odkazuje na rozhovor mezi Augustem Rodinem a Paulem Gsellem. Virilioví se podaří ilustrovat onen moment přirozené kombinace jednotlivých pohledů do celku jakéhosi vnitřního obrazu - vycházející v posledku z pohybu celého těla, z přirozenosti a tedy viriliovsky reálného vnímání. Když totiž obcházíme sochu, vykonáváme pohyb a všechny pohledy na objekt naše zájmu se skládají, aby vytvořili příběh pohybu a umožnili nám vidět tanečníka napnutého k výskoku a odkazujícího k celé sérii pohybů, která by mohla být vyjádřena nejméně několika vteřinovým záznamem, který by však pravděpodobně postrádal onu dynamiku. Dynamika a čas jsou uzavřeny do bloku kamene.

Změna ve způsobu vnímání pod vlivem technických obrazů je jistá. Naše paměť, zahlcena množstvím informací, se začíná upínat k naprosto odlišným opěrným bodům, než tomu bylo v minulosti. V prostředí internetu se nelze pohybovat topograficky stejně, jako se pohybujeme v reálném fyzickém prostoru naší tělesnosti. Nicméně vzhledem k tomu, že k pohybu stále používáme naše vlastní smysly a pohyby našeho těla, můžeme se snažit o využití přesně těch momentů, o kterých Virilio mluví. Specifický pohyb v kombinaci umístění grafické reprezentace toho, co si chceme zapamatovat, je v tuto chvíli součástí každého internetového prohlížeče. Text je členěn jiným způsobem, než tomu bylo v minulosti. Tělavý pohyb oka uživatele je lákán a váben grafickými reprezentacemi, které nyní již plnohodnotně nahrazují význam dříve ukrytý v textu. Změny našeho vnímání jsou reflektovány zvýšeným využitím grafických prvků a ty pak zpětně dále ovlivňují naše vnímání. Otázkou je, zda právě rozšířené využití grafických prvků v grafech, ilustračních obrázcích či jednoduchých šablonách spíše neodpovídají prostorovosti lidského myšlení. Je jisté, že proměna orientace nás bude stát nějaké úsilí a že bude mít radikální dopad na naši paměť. V tomto kontextu se nabízí možnost srovnat Virilia a jeho strach s obavou Platónovou, který se velice nedobře nahlížel na využití písma k zápisu toho, co bychom si jinak museli pamatovat. To bychom se ale dostali příliš daleko od tématu. Je zřejmé, že o ztrátě orientace můžeme mluvit pouze při srovnání se stavem, který byl v nějaké jasně definované minulosti, nikoliv v obecné rovině. U Virilia nevidíme žádné skutečné pevné hodnoty našeho vnímání, o které je možné se opřít v obecné rovině. Mluvíme-li o orientaci, odkazujeme se stále na ty stejné momenty člověka, ať jde o orientaci ve světě určeného přirozenou kognicí, nebo ve světě zcela virtuálním.

## Metaforická relativizace reálného a virtuálního

Lingvista George Lakoff a filosof Mark Johnson napsali na konci 70. let dílo, které přes všechnu svou problematičnost, nebo snad právě pro ni, *zahýbalo* se strukturami lingvistických věd a s jejich epistemologickými kořeny. Ve své knize nazvané *Metafory*, kterými žijeme staví autoři jakési lingvisticko - strukturální základy pluralitě postmoderny - ukazují, že v podloží pojmového systému obecně leží metafora a její strukturace zkušenosti.

V našem kontextu mají jejich závěry význam, který autoři možná při tvorbě díla neanticipovali, který však před námi jasně vyvstává, mluvíme-li o trhlině mezi realitou a simulací a našem prožívání skutečnosti. Výzkum metafory je pro Lakoffa a Johnsona vlastně jen prostředkem, jak ukázat závislost pravdy na porozumění. Fakt takové závislosti je však naprosto revoluční pro vývoj formování naší, tedy západní kultury, a odkrývá dosavadní teorie pravdy jako mylné a neopodstatněné. Jak autoři samy říkají:

„Metafora je ideální pro vedení takového výkladu, protože je to jeden z nejzákladnějších mechanismů, který pro porozumění vlastní zkušenosti máme.“<sup>94</sup>

Z jistého pohledu by se mohlo zdát, že autoři přichází s něčím, co už bylo dávno známé. Je jisté, že na tom má podíl i jejich americký původ, který je však i důvodem, proč se nám jejich přístup ukazuje jako natolik nový a důležitý, že si buduje pozici respektovaného zdroje výzkumu v epistemologické oblasti lingvistiky jak v zámoří, tak v Evropě. Nakonec i samy autoři přiznávají fakt, že velkou měrou navazovali na tradice fenomenologie, Wittgensteinova pozdějšího díla a na další myšlenkové zdroje. To, co je na knize tak zajímavé, je tedy skutečně onen nový přístup k problému, který trápí lidstvo od samého počátku filosofie – problém vztahu jazyka, poznání a pravdy. Stručně řečeno se Lakoff a Johnson vydali cestou lingvistiky a snaží se pomocí jejich experiencialistické teorie, kterou budují a ukazují na metaforicky strukturovaném pojmovém systému, svrhnout nadvládu dvou *mýtů západního myšlení*, jak je nazývají: *objektivismu a subjektivismu*. To ovšem vede k nutnosti redefinovat pole poznání a pravdu, která se stává relativní k pojmovému systému. Jejich teorie nám dovolí vytvořit nový úhel pohledu pro vnímání toho, co je realita a jak se utváří naše přirozené prostředí.

Podstatou metafory je chápání a prožívání jednoho druhu věci z hlediska jiné věci. Uveďme příklad jak fenomén, který považujeme pouze za jazykovou zvláštnost, ve skutečnosti působí

---

<sup>94</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*, p. 228

skrže pojmový systém na orientaci a strukturu našeho jednání. Pro příklad se rozebereme běžné fráze, které používáme, když mluvíme o argumentaci, třeba na firemním jednání: „Nikdy při jednání neustoupí,“ „Byl nucen bránit svoji pozici,“ „Jeho postoj byl příliš ofenzivní,“ atd. Takové výrazy v sobě skrývají metaforický podklad, který si v běžném životě prakticky neuvědomujeme. Metafora, ze které všechny tyto věty čerpají, je „Argumentace je válka.“ Co to znamená? Metafora nám umožňuje nebo nás spíše nutí přemýšlet o argumentaci či sporu jako o válce. Pokud bychom vycházeli pouze z této metafory, nemáme jiný nástroj, kterým takový „slovní konflikt“ v hlavě uchopit. Metafora, kterou používáme pro strukturaci skutečnosti, nám umožňuje určitým způsobem skutečnost pochopit, ale na druhou stranu výrazně determinuje možnosti, v jakých se pohybujeme.

Díky vztahům, které jsou mezi jazykem, myšlením a jednáním, takovým způsobem o „sporů či argumentaci“ nejen přemýšlíme, my tak i jednáme a danou situaci tak dokonce prožíváme. Metafora je nástroj našeho myšlení, skrže který chápeme svět kolem sebe.

„Metaforické jsou struktury lidského myšlení, které také strukturují naše každodenní činnosti“ říkají Lakoff a Johnson. „Jednáme v souladu se způsobem, jak věci pojmáme.“ Taková provázanost má dalekosáhlé důsledky. Dříve než se k nim dostaneme, musíme se podívat na linii vzniku pojmového systému vůbec. To je totiž místo, kde metaforická strukturace skutečnosti začíná.

V samém základu jazyka, našeho myšlení a tedy i chápání skutečnosti jsou tzv. *orientační metafory*. K orientačním metaforám se váže např. zásadní strukturace pojmového systému pomocí vertikály - „nahore je dobře, dole je špatně“. Taková metafora tvoří obrovský koherentní systém, který proniká celým pojmovým systémem: „dobrý je nahore, šťastný je nahore, bohatý je nahore, atd.“ Každé takové metafoře je vlastní vnitřní systematická. Když platí, že „šťastný je nahore“, tak „nálada se mi zvedla“ nemůže znamenat: „Mám horší náladu.“ Zároveň je zde možné vidět jakousi hierarchizaci mezi metaforami. Metafora „Nahore je dobře“ tvoří celý koherentní systém metafor, které do něj zapadají. „Nálada se mi zvedla“ je konzistentní se „šťastný je nahore“.

Nejzákladnější hodnoty kultury jsou spojeny s metaforickou strukturou nejzákladnějších pojmů, jako je právě ona zmíněná metafora, které podléhá struktura skoro celého pojmového systému – třeba „Čím víc, tím líp“ je koherentní s „dobrý je nahore“. Každá metafora má ale k dispozici množství zkušenostních podkladů – my si z nich vybíráme na základě snahy o udržení koherence v daném systému. Když „dobrý je nahore“ tak „šťastný“ tam bude taky.

Podívejme se nyní na druhý typ metafor povstávajících přímo ze zkušenosti – ontologické metafory. Ty vznikají na základě zkušenosti s naší tělesností – s naší ohraničeností. Jde vlastně o metafory entit a substancí. Kontinuum skutečnosti dělíme na individuální entity za účelem kategorizace a identifikace. „Ustavujeme umělé hranice, abychom ustavili fyzikální jevy nespojitými.“ říkají autoři. Od naší tělesnosti se tvoří např. metafory nádob. Každý jsme nádobou: povrch odděluje to uvnitř a to vně. S tím souvisí i hluboko zakořeněný pud teritoriality. I zorné pole vnímáme jako nádobu – vymezuje hranice území, tedy nádoby – „Mám ho v dohledu.“ Ontologické metafory užíváme i k porozumění událostem a činnostem, které uchopujeme jako objekty, a k porozumění dějům a stavům, které pro změnu chápeme jako nádoby. Uvedme příklad: na závod pohlížíme jako na nádobový objekt – závodníci jsou pak další objekty uvnitř něho – děj běhu je metaforická substance – „Uprostřed závodu mě došly síly“. Děje jsou nádoby, do nichž lze umístit další děje. Stavby jsou taktéž nádoby, vezměme například frázi „Je v rozpacích“.

Nezákladnějšími metaforami, bez nichž bychom nemohli komunikovat a orientovat se, jsou tedy ty, které se upínají na prosté fyzikální pojmy – nahoře/dole, uvnitř/venku atd. Strukturní metafory nám ale umožňují víc než pojmy pouze orientovat (jako orientační metafory) – můžeme na ně odkazovat, kvantifikovat je.

„Dovolují nám použít jeden pojem, který je sám osobě již vysoce strukturovaný, ke strukturaci pojmu jiného.“<sup>95</sup>

Jednoduše řečeno, strukturní metafory operují s celými skupinami zkušenostních gestaltů, které užívají k rozšíření možnosti porozumění u pojmu, který je zkušenostně méně strukturován - tedy hlavně pojmů abstraktních.

„Náš pojmový systém je tedy skrze gestaltu zakotven v našich zkušenostech se světem. Typ pojmového systému, kterým disponujeme, je produktem toho druhu bytostí, kterými jsme.“<sup>96</sup>

Jakým způsobem ale můžeme s pojmy zacházet? Autoři se ptají po *ovladači* s kterým bychom mohli k pojmu přistoupit. Definice pojmu leží vždy v oblasti základní zkušenosti, která je definována zkušenostními gestaltu. Zkušenosti se tvoří při kontaktu s danou věcí, resp. s jejími vlastmi. Zde přichází Lakoff a Johnson opět s revoluční myšlenkou. Vlastnosti

---

<sup>95</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: Metafory, kterými žijeme, p. 80

<sup>96</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: Metafory, kterými žijeme, p. 134

věcí podle nich nejsou inherentní, ale naopak vystupují ze způsobu, jakým k věcem přistupujeme. Vlastnosti tedy nemají inherentní, ale interakční charakter.

„Gestaly, z nichž věci chápeme, se rodí z naší zkušenosti ve světě.“<sup>97</sup>

Objektivní vysvětlení naproti tomu zařazuje věci do kategorií podle jejich inherentních vlastností.

Tato otevřenost se ukazuje právě na vytváření nových metafor.

„Imaginativní, tvůrčí metafory jsou schopny dát nám nové chápání vlastní zkušenosti.“<sup>98</sup>

Široká akceptace nové metafory, která z ní udělá tzv. metaforu konvenční, či základní je podnětem skutečné *kulturní proměny* – proměny paradigmatu porozumění. Je to tedy metafora, která takto tvoří skutečnost.

„Vytváří vlastně strukturu podobností mezi jednotlivými sobě si odpovídajícími -tedy koherentními zkušenostmi. A je to právě metafora, která tyto zkušenosti, sobě koherentní celky vysune do popředí k naší pozornosti a umožní nám tak prožívat skutečnost.“<sup>99</sup>

Nesmíme ovšem zapomínat na vždy přítomnou druhou stránku takové funkce metafory. Nový okruh skutečnosti je vždy vykoupen zatlačením jiného okruhu do pozadí. Skutečnost se tak vlastně stává relativní k právě platnému metaforickému diskurzu pojmového systému.

S tímto závěr na paměti můžeme chápat internetový prostor jako rozprostraněnost skutečnosti, kterou se nám daří členit pomocí stejného metaforického systému, jako naši běžnou realitu mimo počítač. Pokud nám konkrétní GUI umožní při orientaci, přijímání i vysílání informací využít metaforický systém naší běžné existence, neměli bychom mít žádný problém přijmout takové rozhraní za sobě vlastní - za přirozený prostor.

## Velké příběhy naší doby

Do našeho chápání reality a prostoru velkou měrou zasahuje naše pochopení komunikace. Na závěrech předchozí kapitoly postavme nyní čtení koncepce Jamese W. Careyho, který ukazuje

---

<sup>97</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*, p. 138

<sup>98</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*, p. 155

<sup>99</sup> Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*, p. 166



dva druhy pochopení komunikace. Metafora hraje v takovém pochopení dominantní úlohu a tak ovlivňuje *grand récit*, který strukturuje v tuto chvíli naše chápání prostoru a komunikace. James W. Carey ve své, u nás ne zcela známé knize, *Communication as Culture; Essays on Media and Society*<sup>100</sup> analyzuje vybrané sociální aspekty komunikace prismaticem americké kulturní tradice. Ačkoliv je nám Evropanům prvek americké tradice spíše cizí, a při kombinaci slov americká kulturní tradice začínáme přemýšlet, jak dlouho musí kultura existovat, abychom mohli uvažovat o tradici, Carey přináší svěží vánek do diskursu evropských debat o médiích, když se zamýšlí nad významem slova komunikace a zkušenostmi naší praxe, které toto slovo vymezují.

Přijímá dva hlavní kulturní významy komunikace a způsoby, jakým ji tematizujeme. Ty vymezuje jako *přenosové pojetí komunikace* a *ritualistické pojetí komunikace*.

Přenosové pojetí komunikace je v naší a možná i ve všech ostatních industriálních kulturách nejběžnější a dominuje pod pojmem *komunikace* mezi současnými slovníkovými hesly. Je definováno termíny jako *sdělování*, *posílání*, *přenos*, nebo *předávání informací* a je utvořeno podle zeměpisné a dopravní metafory.<sup>101</sup> Carey přesvědčivě ukazuje, že pohyb zboží i lidí z místa na místo byl společně s pohybem informací ještě v 19. století popisován společným termínem. Komunikaci v tomto smyslu interpretuje i z mocenského hlediska:

„Od časů, kdy byl horní a dolní Egypt spojen pod první dynastií až do vynálezu telegrafu, doprava a komunikace byly neoddělitelně spojeny. Pokud měly mít zprávy přenášené v rukou posla nebo mezi vazbou knihy žádaný efekt, musely být rozesílány velmi rychlou formou dopravy... Naše základní chápání komunikace zůstává v nejhlubších kořenech našeho myšlení založeno na myšlence přenosu: komunikace je proces, kterým jsou zprávy přenášeny a distribuovány v prostoru za účelem ovládnutí vzdálenosti a lidí.“<sup>102</sup>

Velice důležitým aspektem přenosového pojetí komunikace je jakýsi nábožensko-mytický moment, který přenosu informací z místa na místo přikládáme. Carey tento moment ilustruje na migraci evropských protestantů do Ameriky s vidinou rozšíření dobré zvěsti křesťanství a založení jakési nové zaslíbené země. Jakkoliv nám tento moment může připadat cizí, dokážeme si jistě představit ideu, která tyto obrovské skupiny lidí žene kupředu. Pohyb

---

<sup>100</sup> Carey, W. James: *Communication as Culture; Essays on Media and Society*

<sup>101</sup> Carey, W. James: *Communication as Culture; Essays on Media and Society*, s. 15, přeložil Martin Ježek

<sup>102</sup> Carey, W. James: *Communication as Culture; Essays on Media and Society*, s. 15, přeložil Martin Ježek

prostorem byl pro tyto utečence jednáním spásy. I když v polovině 19. století telegraf přerušil významové spojení dopravy a komunikace, nezrušil pocit uspokojení, které nám pocit doručení informace přináší. Schopnost komunikovat patří neoddelitelně k tomu, co z nás dělá toho, kým jsme. Přidržíme-li se fenomenologické tradice, zjistíme, že komunikace pro nás není pouhým nástrojem, který *pobyt* využívá ve své starosti o bytí. Celá evropská tradice tematizuje komunikaci jako prostředek vymezování naší vlastní existence oproti světu. Proto patří přenosové pojetí komunikace k základním představám, které skrze metaforickou jazykovou strukturu nechávají vyvstat naše já. Struktura jazyka v nás navíc posiluje spojení objektového chápání světa s komunikací, protože nás nutí tematizovat komunikaci pomocí metafory *dopravy* – tedy skrze zbavování se či odesílání a získávání či přijímání objektu.<sup>103</sup>

Ritualistické pojetí komunikace, i když je v kontextu dnešní západní civilizace tematizované jen velice slabě v porovnání se schématem přenosovým, je z těchto dvou pojetí daleko starší. V rámci *ritualistické* definice je komunikace spojena s pojmy jako *sdílení, účast, spojování, přátelství* nebo *vyznání stejné víry*. Tento výměr je postaven na starobylé identitě a sdílených kořenech pojmů jako *běžnost, společenství, komunita a komunikace*.<sup>104</sup> Ritualistické pojetí komunikace nesměřuje k rozšiřování zpráv v prostoru, ale k udržení společnosti v čase; nejde o šíření informací, ale o osvědčování sdílených názorů.

„Jestliže je v *přenosovém pojetí* archetypálním příkladem komunikace rozšíření zpráv napříč prostorem za účelem ovládnutí, tak stejným příkladem v *ritualistickém pojetí* je posvátný ceremoniál, který sdružuje lid do společenství.“<sup>105</sup>

Jsou před námi dva velké příběhy lidství. Na první pohled je také zřejmé, že obě pojetí komunikace jsou konstitutivní pro lidská společenství a provázejí nás od samého počátku dějin. Funkci sociálních sítí a jejich roli v digitální společnosti můžeme zařadit přesně do tohoto kontextu. Vztah člověka k prostoru je mimo jiné definován skrze naše sociální vazby. Ve chvíli, kdy internet zejména díky sociálním sítím začíná naplňovat tuto funkci, je schopen zajistit nám jak aspekty přenosového pojetí komunikace tak ritualistického. V tomto ohledu nám tedy nic nebrání vkládat do tohoto nového prostoru stejné naděje, jako vkládali první přistěhovalci do *Nového světa*.

---

<sup>103</sup> Metaforický systém viz Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*

<sup>104</sup> Carey, W. James: *Communication as Culture; Essays on Media and Society*; v originále - „commonness“, „communion“, „community“ and „communication“; přeložil Martin Ježek

<sup>105</sup> Carey, W. James: *Communication as Culture; Essays on Media and Society*, s. 18; přeložil Martin Ježek

## Závěr

Práce měla za cíl ověřit, že můžeme úspěšně tematizovat internet jako přirozený prostor naší existence bez nutných logických rozporů, které s takového srovnání na první pohled vyplývají. Za pomoci velmi rozličné literatury a velmi rozdílných přístupů, které byly v práci použity, jsme si ukázali, že opozice reálného a virtuálního nejen, že je neudržitelná, jak na to poukazuje Baudrillard, ale je při chápání internetu spíše destruktivní. Pokud k internetu přistupujeme skrze uživatele a jeho aktivní tvůrčí roli, je nevyhnutelné chápat jeho vztahy k internetovému obsahu na stejné úrovni jako vztahy k jakémukoliv *hmotnému a reálnému* objektu. Ukázali jsme si, že uživatel je veskrze aktivní jednotka, na které internet stojí a padá. Na praktické úrovni jsme ukázali, že i vývoj práce s internetovými rozhraními se rychle přiblížil práci s prostorem, tak jak ji známe z architektury. Metafory, které v této souvislosti aplikujeme, postupně ztrácí roli čistě lingvistickou a vsakují se do reality, stávají se skutečností.

Domnívám se, že se nám v práci povedlo přesvědčivě ukázat, že:

1. Internet lze vnímat jako prostor nikoliv nutně pouze v metaforickém smyslu.
2. Pochopení internetu jako člověku přirozeného prostoru uvolní ruce uživatelům, tvůrcům obsahu a designérům grafických uživatelských rozhraní na internetu, a povede k tvorbě kvalitnějšího obsahu i rozhraní.
3. Uživatel internetu je vždy potenciaálně aktivním tvůrcem obsahu a zároveň jeho příjemcem.

Je zřejmé, že ještě mnoho by mohlo být řečeno, k jednotlivým tematizovaným problémům a myšlenkám. Práce není vyčerpávajícím popisem situace, ani rozbořením konkrétní problematiky. Jak jsem uvedl v úvodu, pokud chceme mluvit o internetu v obecné rovině, nemáme jinou možnost než práci složit s cíleně vybrané literatury právě dle takových aspektů, které se hodí pro záměr autora. Lze také říci, že cílem práce bylo přesvědčivě ukázat, že internet je v tuto chvíli natolik prorostlý do struktur reality, že se širě takového tématu se blíží popisu světa.

## Použitá literatura

Adorno, T.W.: On Popular Music. In *Studies in Philosophy and Social Science*, New York: Institute of Social Research, 1941, IX, s. 17-48, [online] [cit. 2006-6-10]. <<http://www2.hu-berlin.de/fpm/texte/adorno.htm>>

Adorno, T. W.: Culture Industry Reconsidered. In *The Culture Industry: Selected essays on mass culture*, ed. J.M. Bernstein, New York: Routledge, 2003

Arnheim, R.: *Visual Thinking*. Berkley: University of California Press, 1980

Andersen, P.B.: *A theory of computer semiotics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997

Anderson C.: *Wired Blog Network*. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.longtail.com/>>

Barthes, R.: *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004

Baudrillard, J.: *Radical Thought*. Paříž: Sens & Tonka, eds., Collection Morsure, 1994.  
Přeložil Francois Debrix

Baudrillard, J.: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994

Benjamin, W.: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979

Benyovsky, L.: *Filosofická propedeutika I*. Praha: Sofis, 2001

Berners-Lee, T.: *Weaving the Web*. New York: Harper-Collins, 2000

Bordwell, D.: *Making meaning: Interface and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge: Harvard University Press, 1989

Brejcha, J.: *Mezi designem a kódem, aneb za filosofií interakčního designu*. Praha, 2005.  
Diplomová práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy na katedře Elektronické kultury a sémiotiky. Vedoucí diplomové práce prof. PhDr. Stanislav Hubík, CSc.

Bystřický, J. - Mucha, I.: *Simulace, systémy a kontingence*. Praha: Vydavatelství 999, 2002

Carey, J. W.: *Communication as Culture: Essays os Media and Society*. London: Routledge, 1992

Coates, N.: Street Signs. In Thackara J.: *Design After Modernism*. London: Thames and Hudson, 1988

Český statistický úřad. [online] [cit. 2010-6-6]

<[http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/domacnosti\\_a\\_jednotlivci](http://www.czso.cz/csu/redakce.nsf/i/domacnosti_a_jednotlivci)>

Dvořák, T.: Elektronická mystika Marshalla McLuhana. In *Věda, technika, společnost*. Praha, 2001, X (XXIII) 4

Dvořák, T.: Rozptýlenost jako předpoklad soustředění: poznámky k Benjaminovu pojetí recepce. In *Iluminace*, roč. 15, 2003, č. 4

Eco, U.: *Teorie sémiotiky*. Praha: Argo, 2009

Edlman J.: *Je internet médiem, či technologickou platformou*. [online][cit. 2010-6-6]

<<http://www.mediaguru.cz/domu/je-internet-mediem-ci-technologickou-platformou.html>>

Encyclopaedia Britannica. [online][cit. 2010-6-6]

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/291494/Internet>>

Encyclopaedia Britannica [online][cit. 2010-6-6]

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1032864/graphic-design>>

Facebook [online][cit. 2010-6-6] <[www.facebook.com](http://www.facebook.com)>

Flusser, V.: *Do univerza technických obrazů*. Praha: OSVU, 2001

Fusser, V.: *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. London: Reaktion Books, 1999

Flusser, V.: *Komunikológia*. Bratislava: Media Institute, 2002

Gadamer, H.G.: *Problém dějinného vědomí*. Praha: Filosofia, 1994

Garrett, J.J.: *The Elements of User Experience*. New York: New Riders Publishing, 2003

Gibson, W.: *Neuromancer*. Plzeň: Laser, 1992

Haas, R.: *Co není informační architektura*. [online] [cit. 2010-6-6] <

<http://www.symbio.cz/clanky/co-neni-informacni-architektura.html>>

Herbert, M.: *Jednorozměrný člověk*. Praha: Naše vojsko, 1991

Hésiodos: *Práce a dni*. Praha: Svoboda, 1950

IDC [online] [cit. 2010-6-6] <<http://www.marketingcharts.com/television/worldwide-internet-advertising-spending-to-surpass-106-billion-in-2011-5068/>>

JirákJ., J. - Köpplová, B.: *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003

Kellner, D.: *Baudrillard: A New McLuhan?*; [online] [cit. 2007-2-21] <<http://www.uta.edu/huma/illuminations/kell26.htm>>

Kögler, H.H.: Kritická hermeneutika subjektivity: kulturní studia jako kritická sociální teorie. In *Teorie vědy*, 2003, XII (XXV) 4

Kratochvíl, Z.: *Filosofie živé přírody*. Praha: Hermann a synové, 1994

Krug, S.: *Webdesign: Nenuťte uživatele přemýšlet*. Brno: Computer Press, 2006

Lakoff, G. - Johnson, M.: *Metafory, kterými žijeme*. Brno: Host, 2002

Lasswell, H.: The Structure and Function of Communication in Society. In: *Bryson, L. (ed.). The Communication of Ideas*. New York: Harper, 1948;

Lidwell, W. - Holden, K. - Butler, J. (Ed): *Universal Principles of Design*. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc., 2003

Luhmann, N.: *Láska jako vášeň, Paradigm Lost*. Praha: PROSTOR, 2002

Luhmann, N.: *Sociální systémy: Nárys obecné teorie*. Brno: CDK, 2006

Manovich, L.: *The Language of New Media*. Cambridge Mass., USA: MIT Press, 2001

McCarthy, J.: *What has AI in Common with Philosophy*. Stanford, Stanford University, 1996 [online] [cit. 2010-6-6] <<http://www-formal.stanford.edu/jmc/aiphil.pdf>>

McLuhan, M.: *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2000

McQuail, D.: *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2002

Media Guru [online] [cit. 2010-6-6] <<http://www.mediaguru.cz/domu/omd-nove-odhady-investic-do-reklamy.html>>

Mitchell William J.: Beyond the Ivory Tower: Constructing Complexity in the Digital Age. In *Science* 5 March, 2004. Vol. 303; no. 5663, str. 1472-1473

- Negroponte, N.: *Digitální svět*. Praha: Management Press, 2001
- Nielsen: *Social Ad Spending Up Sharply*. [online] [cit. 2010-6-6]  
<<http://www.clickz.com/3635095>>
- Norman, Donald A.: *Emotional design*. New York: Basic Books, 2004
- O'Reilly, T.: *What Is Web 2.0*. [online] [cit. 2010-6-6]  
<<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>
- Palek, B.: *Sémiotika*. Praha: Karolinum, 1997
- Plháková, A.: *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia, 2004
- Poster, M.: Informační způsob a postmodernista. In *Teorie vědy*, roč. 24, 2002, č. 2, s. 7-32
- Raskin, J.: *The Human Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*. Addison Wesley: MA, 2000
- Sardar, Z.: *Minds over Matter*. [online] [cit. 2010-6-6]  
<<http://www.newstatesman.com/200604170041>>
- Sociální filosofie Frankfurtské školy. *Kritické studie*. Praha: Svoboda, 1977
- Ševčík, O.: *Matrix, technokultura a virtuální architektura*, 2003. [online] [cit. 2007-2-2]  
<<http://www.ideon.cz/arch/modules.php?name=News&file=article&sid=86>>
- Ševčík, O.: *Poznámka ke vztahu technologií a umění na přelomu XX. a XXI. století*. [online] [cit. 2007-2-2] <<http://www.ideon.cz/arch/modules.php?name=News&file=article&sid=95>>
- Tidwell, J.: *Designing Interfaces*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2006
- THE ECONOMIST. A special report on innovation: The age of mass innovation. 13. říjen 2007. The Economist. Volume 385, n. 8550. London: The Economist Newspaper Limited, 2007. 13. října - 19. října 2010. s. 23
- van Duyne, Douglas K., Landlay, J.A., Hong, J.I.: *The Design of Sites: Patterns for Creating Winning Web Sites (2<sup>nd</sup> Edition)*. Boston: Addison Wesley, 2002
- Virilio, P.: *Informatické bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004
- Virilio, P.: *The Vision Machine*. London: Indiana University Press, 1994
- Vybíral, Z.: *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005

Wachowski A. - Wachowski L.: *The Matrix*. Warner Bros., 1999

Whatpulse. [online] [cit. 2010-6-6] <<http://www.whatpulse.org/stats/overall/>>

Wikipedia. [online][cit. 2010-6-6] <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet>>

William J. Mitchell: *E-topia: život ve městě trochu jinak*. Praha: Zlatý řez, 2004

Winograd, T., Flores, F.: *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Boston: Addison - Wesley, 1987

Wright, C. R.: Functional Analysis and Mass Communication; In *Public Opinion Quarterly* 24, Milan and Stresa: 1960; s. 606 - 620

Živě.cz. [online][cit. 2010-6-6] <<http://www.zive.cz/Bleskovky/EU-varuje-Facebook-je-nebezpecny/sc-4-a-145442/default.aspx>>

Žižek, S.: *Looking Awry*. London: MIT press, 1992

Žižek, S.: *Enjoy Your Symptom*. London: Routledge, 1992