

Sít' čili tělo bez orgánů

MIROSLAV PETŘÍČEK

Filosofický ústav AV ČR, Praha

Kdybychom měli o informačních technologiích uvažovat z foucaultovské perspektivy (což je strategie, jež by nás záhy přivedla do blízkosti „geofilosofie“ Gillesse Deleuze a Félixu Guattariho), bylo by třeba říci, že computerizace informací začíná už v předpočítačové době: prvním krokem k vývoji operačního softwaru, nutným ke zpracovávání, akumulaci a přenášení informací, je snaha rozložit konkrétní lidské činnosti či operace na elementární jednotky či kroky a podřídít je kontrole určitého algoritmu: vynálezce primitivního počítače, tzv. Analytical Engine, Charles Babbage, se inspiroval Jacquardovým tkalcovským strojem. Tato algoritmizace by pak byla momentem procesu mnohem širěji založeného: přenášení kontroly nad cílesměrným jednáním z moci lidského těla na stroj, což právě je onen proces, který Foucault popisuje jako „disciplinární subjektivaci“. Na druhém konci tohoto procesu by pak byly ony strategické „hry“, pomocí nichž se modelují eventuální globální konflikty: jejich nejnápadnějším rysem je totiž to, že rozhodování o možném pokračování v různých „scénářích“ není v rukou politiků či generálních štábů, nýbrž expertních počítačových programů (a ty jsou strukturně identické s těmi, jež pracují v počítačích, jejichž prostřednictvím se uskutečňuje většina operací na globálních finančních trzích).

Tuto „foucaultovskou“ perspektivu se zdají podporovat rovněž známá fakta. U zrodu Internetu byla Advanced Research Programs Agency (ARPA), založená již v roce 1958, v jejímž rámci řešili civilní výzkumní pracovníci především úkoly ministerstva obrany. Postupem času se ovšem ukázalo, že hlavním problémem je nalézt nějaký funkční způsob přímé interakce člověka a počítače. V průběhu celé řady experimentů se v souvislosti s řešením tohoto úkolu zrodila nejen „myš“, nýbrž i Apple LISA (Locally Integrated Software Architecture), tedy v podstatě grafické uživatelské rozhraní, např. známé Windows – a současně tu vznikla i první informační síť, ARPAnet. Monitor počítače se poprvé stal interaktivním rozhraním člověka a stroje a současně i místem kontaktu mezi různými uživateli (první forma elektronické pošty, společný či

„sdílený“ přístup k databázím).¹ Ale již v tomto okamžiku se vcelku jasná tendence začíná komplikovat a nabývat jiného smyslu. Nová technologie totiž princip „pošty“ podstatným způsobem modifikovala: adresou zprávy se stává sám její obsah. Jinak řečeno: ukládání zprávy do databáze (a do sítě) není určeno nikomu konkrétnímu, přitom však může „být doručena“ komukoli, kdo o ni projeví zájem. Což znamená, že představa nějaké kontroly pomocí algoritmizace rozhodovacích programů je v podstatě iluzorní. Naopak vzniká zcela de-centralizovaný systém, který (jakožto Internet resp. World Wide Web) nabývá globálních rozměrů. „Geografie přestala být relevantní – neexistují zde žádné stojaté vody civilizace ani provincie, odsouvané na okraj ústředními metropolemi. Právě tak přestala být relevantní i hierarchie, protože každý má stejný přístup k síti a každý může komunikovat s libovolným počtem účastníků.“²

Co je však možná ještě důležitější: „realitou“ se postupně stává cosi zcela „ireálného“ – informační sféra, virtuální prostor, virtuální svět, „dataspace“ či „datasféra“, zkrátka to, co se mnohem později, totiž dnes, začne označovat jako *Cyberspace*. V románech Williama Gibsona se tomu říká *consensual hallucination* čili *Matrix*: „Matrix má své kořeny v primitivních elektronických hrách (...), v raných grafických programech a vojenských pokusech o mozková propojení. (...) Kyberprostor. Sdílená halucinace každý den pocíťovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky. (...) Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyšlitelná komplexnost. Linie světla seřazené v nonprostoru mysli, shluky a souhvězdí dat. Jako světla měst, ustupující ...“³

Jak patrně, datasféra je především nová entita. Snad je stále ještě do jisté míry strukturální povahy, neboť tímto směrem se alespoň zdá ukazovat dnes již klasický výklad médií Marshalla McLuhana (*medium is message*, moc jako produkce informací a kontrola nad jejich šířením; informace přestala být nástrojem produkce a stala se zbožím), jehož podstatou je teze o technologiích jako extenzích lidského těla: informační síť by tedy měla být extenzí centrální nervové soustavy (eventuálně neuronové sítě). Avšak strukturovanost této struktury, kterou naznačují McLuhanovy analýzy, se brzy ztrácí před očima:

¹ Historii informační analýzy a transferu kognitivních struktur z člověka na stroj se z perspektivy inspirované Foucaultem a Deleuzem velice důkladně zabývá Manuel de Landa v knize *War in the Age of Intelligent Machines*. New York, Swerve Editions 1991.

² Woolley, B., *Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality*. Harmondsworth, Penguin Books 1993, s. 125.

³ Gibson, W., *Neuromancer*. London, Grafton 1986, s. 67. Cit. podle českého překladu O. Neffa: *Neuromancer*. Praha, Laser 1992, s. 46-47.

univerzum médií se naopak záhy stává nekontrolovatelným, jejich globalizace znamená rovněž pluralizaci kódů, neboť (snad nechtěný význam McLuhanovského termínu „globální vesnice“) globalizace je, na rozdíl od univerzalizace, především globalizací „lokálních“ kódů. Konstantním zákonem masové komunikace, jak si povšiml i Umberto Eco, je v souladu s tím variabilita interpretací, poněvadž každý příjemce „zpráv“ šířených nejrůznějšími médii, včetně elektronických má svobodu číst je (dekódovat) po svém, odlišně, vážným, avšak právě tak i znevažujícím způsobem.

Přesto se však zdá být zřejmé, že datascféra je určitá forma *vědění*, a tedy i ona musí být určitým způsobem „strukturována“. Neboť vědění v nejširším smyslu (tedy nikoli jako protiklad techniky či vědy, protože to obojí je naopak jeho součástí) spočívá spíše v tom, co Michel Foucault označuje jako odstup od primárních kódů a co charakterizuje jako „... to, co se předkládá ve věcech jako jejich vnitřní zákon, jako skrytá síť, pomocí níž se věci svým způsobem navzájem prohlížejí, a zároveň je to cosi, co existuje pouze prostřednictvím mřížky nějakého pohledu, nějaké pozornosti a nějakého jazyka“.⁴

Pokud věc ještě více zjednodušíme, abychom se dostali k nejobecnějším „strukturám“, můžeme konstatovat, že vědění je především způsob organizace jevů anebo, viděno z opačné perspektivy, určitý jev je „informací“ pouze tehdy, pokud je součástí konkrétně organizovaného vědění čili také *diskursu* („neorganizovaný“ jev není informace, nýbrž – nanejvýš – nějaké datum). Z toho pak vyplývá, že termín „informační technologie“ lze přetlumočit výrazem *technologie vědění*. Na nejobecnější rovině by technologie vědění byla proces organizace informací (ať už je jejich pramen jakýkoli: emoce, vjemy, praktická zkušenost, vědecký experiment atd.), přičemž funkcí organizace informací by byla a/ transformace dat v informace a b/ takové uchovávání informací, jež zahrnuje jak jejich akumulaci, tak i jejich komunikaci. Řečeno jazykem sémiotiky: informační technologie je součástí roviny oněch „sekundárních systémů“, jež každá kultura jakožto určitým způsobem organizovaný znakový systém buduje nad svými přirozenými jazyky. A v tomto rámci pak stále platí i základní Lotmanova definice, která říká, že „informace není fakultativní znak, nýbrž jeden ze základních předpokladů lidské existence“.⁵

Konstantou, ze které je možné vycházet, je fakt, že nestruturované datum není informace, tedy že je před prahem toho, co lze označit jako vědění (ne-

⁴ Foucault, M., *Les mots et les choses*. Paris, Gallimard 1966, s. 11. Cit. za použití slovenského překladu M. Marcellio: Foucault, M., *Slová a věci*. Bratislava, Pravda 1987, s. 47.

⁵ Lotman, J. M., *Kunst als Sprache. Untersuchungen zum Zeichencharakter von Literatur und Kunst*. Leipzig, Verlag Philipp Reclam jun. 1981, s. 26.

strukturované datum není akceptováno jako jednotka určitého diskursu anebo jako věta, jež v daném diskursu dává smysl). Z této konstanty pak plyne možnost jisté elementární typologie, která popisuje vztah mezi informací a řádem, mezi organizací a „místem“, jež danostem dovoluje, aby byly pokládány za informace.

Klasickým typem technologie vědění je *systém* (systematické vědění). Pojem systém přitom označuje nejen systematické předvedení vědění, nýbrž implikuje i záruku vědění, protože pouze možnost systematické organizace zakládá úplnost; pouze ze systému je zřejmé, že vědění je úplné; v systematické formě vědění je tedy jeho primární podmínkou úplnost. A za druhé: vím, to jest dovedu určit význam té či oné danosti, jen proto, že jsem schopen lokalizovat její *místo* v systému. Systematická organizace vědění zaručuje, že potenciálně mohu vědět vše. Systém tedy není nějaký (ať jakkoli úplný) katalog, systém je vyčerpávající, protože známe princip jeho výstavby, ale právě proto je také každý systém principiálně uzavřený a vnitřně neměnný. *Význam (informativnost systematicky uspořádaných informací) je v systému identický s místem.* Knihovna bez systematického katalogu není knihovna, nýbrž sklad tištěného papíru.

Historicky novějším typem technologie vědění je *struktura*. Ve struktuře má lokalizace úlohu spíše sekundární, protože zde jsou primární vztahy: význam je pole, vznikající v průsečíku vztahů k jiným polím, avšak hranice tohoto pole jsou proměnlivé, neboť struktura je s to integrovat do sebe nové možnosti vztahů. Jakmile je určitá entita uvedena do vztahu k jiným, je transformována v informaci: zhruba tak by se dala přeložit základní strukturalistická teze o tom, že ve struktuře jsou všechny termíny vzájemně solidární, takže hodnota jednoho vyplývá ze současné přítomnosti všech ostatních.

Na rozdíl od systému, jehož identita je dána principem jeho stavby, je identita struktury spíše procesuální povahy: je schopna vnitřních transformací. Avšak z hlediska informační technologie elektronického věku je struktura pouze přechodným typem organizace mezi systémem a tím, co se nazývá *sít'*.

Sít' je ovšem „řád“ zcela jiného typu než systém či struktura: je to řád virtuální, to jest otevřený nepředvídatelným variantám. Virtuální povaha data-sféry znamená, že její určité úseky či výseče se stávají reálnými pouze tehdy, pokud jsou aktualizovány svým čtením, to jest interpretací, přičemž interpretace je okamžitá konfigurace určité oblasti, díky níž se akumulovaná data transformují v informace: o významu rozhoduje uživatel, a nikoli „správce“ sítě (informace vzniká tam, kde v určitém okamžiku a na určitý čas mračno dat zkrystalizuje zásahem uživatele jako aktualizace určitého propojení těchto dat). Pojem významu je – ve srovnání se systémem i strukturou – radikálně de-loka-

lizován. Sít' není objekt: je to komplexita, jejíž konfigurace a spoje se neustále mění. Významu nenabývají entity, nýbrž jejich (aktuální) relace.

De-lokalizace pojmu „význam“ je v síti naprosto radikální: databáze sama o sobě ani neexistuje, poněvadž o datasféře má smysl mluvit teprve tehdy, jde-li o propojení počítačových pamětí v globálním měřítku, avšak v případě globální sítě, už vzhledem k rychlosti přenosu dat, téměř neexistují distance: datasféra akumuluje informace tím, že spojuje. Rozdíl mezi uživatelem osobního počítače a sítí se stírá. Jakmile „čtu“ v datasféře nějakou informaci, znamená to, že se cesty propojily a staly se bodem, *hotspot*: „místem“ informace je propojení jejích elementů.

V Gibsonově *Neuromancerovi* se popisuje interiér, v němž žije extravagantní Julius Deane: prach neoaztécké knihovny, stůl à la Kandinsky, lampy v Disneyho stylu, Další hodiny na zdi vedle knihovny, plochý čtvereček umělého svaly, který leží na oblém podstavci z nepravého nefritu. Tato konfigurace, jinak řečeno, má jméno „Julius Deane“. Sama o sobě však v datasféře neexistuje. Sít' sama o sobě je spíše delezovské tělo bez orgánů.

Je však velkým a překvapivým paradoxem „sítě“, že nakonec obrací pozornost k dvojznačnosti *těla*. *Cyber-bodies*, která se zdají být dokonalým uskutečněním Descartovy *res cogitans*, produkují prostřednictvím zpětné vazby na „rozhraní“ svůj zrcadlový protějšek ve stroji, jenž se sám stává tělem: „... systém kyberprostoru, který by zpočátku nemohl vzniknout bez fyzické existence lidského těla, hodlá nyní zpochybnit autonomní existenci lidských těl, které ho činí závislým a sekundárním. Poslední pomsta informačního systému spočívá v absorbování samotné identity lidské osobnosti, v absorbování neprůhlednosti těla, v semletí masa na informace a v proměně erotického života na průhlednou hru loutek. V ontologickém obratu počítač napodobuje tělo, z něhož povstala mysl. Ve své komputerované verzi se Platónův *éros* stává pánem umělé inteligence, KYBEREM, kontrolorem, Neuromancerem.“⁶

⁶ Heim, M., *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press 1993, s. 91. Cit. podle českého překladu Ivana Adamoviče. *Živel*, 7/1997, s. 40.