

MARTIN CHARVÁT:
O nových médiích, modularitě a simulaci
Praha: Togga 2017, 276 s.

Monografia Martina Charváta s názvom *O nových médiích, modularitě a simulaci* (2017) je mimoriadne aktuálna, lebo reflektuje a analyzuje nové médiá, ich základnú štruktúru a vplyv na človeka a spoločnosť. Vo svojich prístupoch sa autor opiera o takých významných filozofov a mediálnych teoretikov, akými sú J. Baudrillard, P. Virilio, G. Deleuze, L. Manovich, J. van Dijk, H. Jenkins, M. Castells, M. McLuhan a iní. Monografia má sedem kapitol, v ktorých autor postupne rieši podstatu nových médií, s nimi súvisiacu virtuálnu realitu, kyberkultúru, prístupy M. McLuhana, J. Baudrillarda, kyborgizmus a nakoniec fenomén sociálnych sietí. Charvát spracúva tému z filozoficko-mediálneho hľadiska, čo potvrdzuje aj slovami: „... snažím sa proponovať reflexívne uvažovanie nad tým, čo robí médium médiom. Zaoberám sa teda filozofiou médií“ (s. 7). Autor sa hneď v úvode odvoláva na Tholena (s. 7) a upozorňuje na „slepú škvrtu“ pri poznávaní médií, ktorá vzniká na základe nedostatočného metadiskurzu o nových médiách. Z tohto dôvodu autor zdôrazňuje nevyhnutnosť opätovnej filozofickej artikulácie nových médií, a to osobitne v kontexte mcluhanovského odkazu „*medium is the message*“. S takouto výzvou sa nedá nesúhlasiť, lebo filozofická reflexia nových médií v porovnaní s ich nesmiernou expanziou skutočne výrazne zaostáva.

V prvej kapitole sa autor zaoberá povahou nových médií, ale na jej začiatku najprv rozvíja úvahy o filme, ktorý je podľa L. Manovicha (s. 11) vzorom aj pre nové médiá a mediálne postupy. Autor však nesúhlasí s jeho tézou o filme ako o univerzálnom *esperante* (s. 12). Filmu totiž treba tiež porozumieť, treba ho „správne vidieť“, na čo upozornil už M. McLuhan v súvislosti s neporozumením filmu domorodými Afričanmi (McLuhan 2008, 141). S týmto tvrdením možno súhlasiť, a tak isto aj s analýzami filmu, pri ktorých sa autor odvolával na autorov ako H. Bergson, G. Deleuze a P. Virilio. Pre film je podstatný pohyb a vyvolávanie afektov, ktoré môžu spôsobiť otras myslenia, a tento mediálny vzor môžeme nájsť aj v nových médiách.

Autor následne prostredníctvom L. Manovicha, J. van Dijka a H. Jenkinsa ponúka základné vymedzenie nových médií. Manovich ako uvádza Charvát (s. 22 – 25) „rozlišuje päť princípov nových médií. Sú nimi: digitalizácia (prevod všetkých znakov na číselné reprezentácie), modularita (nové médiá sú poskladané z nezávislých častí), automatizácia (napr. prispôsobovanie webstránok potrebám užívateľa), variabilita (prepájanie rôznych častí média, napr. hyperlink) a kultúrne prekódovanie (počítačová vrstva má vplyv na vrstvu kultúrnu a naopak)“. Okrem týchto vymedzení Manovich zdôrazňuje úlohu softvéru, ktorý ako „neviditeľné lepidlo“ stmeluje internet a celú infraštruktúru (s. 37). Na základe softvéru sú preto možné interakcie rôznych médií. Z tohto dôvodu Manovich uprednostňuje pojem „hybridné médium“ pred pojmom „multimédium“ (s. 33). Charvát Manovichove úvahy o nových médiách dopĺňa J. van Dijkovými prístupmi, ktorý nové médiá charakterizuje tromi princípmi: integráciou, interaktivitou a digitálnym kódom. Integráciu van Dijk chápe podobne ako H. Jenkins, ktorý ju opisuje ako konvergenciu,

teda ako tok obsahov, ktoré prechádzajú cez odlišné mediálne platformy (s. 39). Charvát prostredníctvom van Dijka správne upozorňuje na to, že nové médiá sa od starých odlišujú práve týmito tromi princípmi. Tradičné médium ako napr. televízia je integrované médium, ale nie je interaktívne (s. 41). Na druhej strane multimédiá ako CD-ROMy či DVD nevedia medzi sebou komunikovať, preto podľa Dijka len osobné počítače možno pokladať za sebestačné multimédiá (s. 43). Pri tejto myšlienke by som sa zastavil, lebo Manovich ani Dijk, a vlastne ani autor neuviedli podľa mňa podstatnú charakteristiku nových médií (predpokladá sa len implicitne), ktorou je internet. Dokonca ani osobný počítač by sme nemohli pokladať za nové (sebestačné) médium, keby nebolo pripojené na internet. Bez jeho pripojenia by sa akýkoľvek výkonný počítač stal pre mnohých užívateľov len obyčajným písacím strojom.

Čo sa týka dôsledkov digitalizácie, variability či interaktivity nových médií autor len naznačuje, že s informáciami, ktoré sú v hyperlinkoch, sa nemusí nakladať lineárnym spôsobom (s. 38). V tejto súvislosti spomína M. Spitzera (2014, 50), ktorý varuje pred digitálnou demenciou. Je na škodu, že tieto úvahy, ktoré sú veľmi významné z hľadiska súčasnej edukácie, a vlastne celej kultúry, neboli ďalej rozvinuté.

Záverečná podkapitola mala byť podľa autora zhrnutím povedaného, ale, žiaľ, očakávané syntézy analyzovaných autorov, prípadne vlastná syntéza sa akosi vytratili. Namiesto toho autor nezvyčajne odbočuje ku koncepcii radikálneho konštruktivismu Bruna Latoura a jednu časť tejto pasáže bez ďalšieho vysvetlenia končí myšlienkou o kultúrnom konštruovaní prírody, konkrétne krvných typov (s. 47). Na jednej strane chápem, že poznanie krvných typov je sprostredkované technológiami a formulované v symbolickom jazyku A, B, O a pod., na druhej strane by som však pokladal za dôležité vysvetliť, prečo takéto poznanie tak dobre funguje v praxi.

V druhej kapitole autor dopĺňa úvahy o nových médiách fenoménom virtuálnej reality (VR). VR chápe ako komplexné prežívanie technologicky sprostredkovanej reality (R), ktorá sa dá dosiahnuť napríklad pomocou helmy na VR (s. 55). Pre VR, ako hovorí autor, je charakteristický pocit intenzívneho vnorenia (imerzia) a nasledujúca amnézia tela (s. 56). Z filozofického hľadiska je zaujímavá dvojitosť vnímania, lebo na jednej strane vnímame VR, zatiaľ čo na strane druhej si uvedomujeme, že vnímame VR. Charvát tvrdí, že je možné rozlíšiť medzi prítomnosťou v každodennom svete a teleprítomnosťou vo svete virtuálnom. Medzi nimi je radikálna trhline. Objekt túžby a jej naplnenie vo VR sú podľa autora odlišné od reality (s. 74). V tejto súvislosti by som si dovoľil poznámku, lebo napriek rozdielu, či dokonca „trhline“ medzi VR a R, môže nastať významná súvislosť v podobe neuroplastických zmien (Spitzer 2014, 199). Objekt túžby vo VR sa môže stať objektom túžby aj v R. Napríklad niekto sa môže tak identifikovať so svojím avatarom z digitálnych hier, že ho bude používať na svoju reprezentáciu aj na sociálnych sieťach. Prípadne fenomén cosplay (hra kostýmov) predstavuje vplyv virtuálnej reality (konkrétne japonských animovaných seriálov ako napr. *Anime*) na obliekanie a správanie užívateľov.

V rámci formálnych chýb by som pripomenul, že na stranách 59 – 60 je viackrát uvedené meno Bolton, čo je chybný prepis mena Bolter.

Zaujímavé a inšpiratívne je autorovo úsilie objasniť VR prostredníctvom Panofskyho chápania renesančnej perspektívy. V tejto perspektíve sa stráca rozdiel medzi pozadím a popredím, medzi telesami a prázdny priestorom (s. 62). Autor sa snaží objasniť VR aj pomocou filozofie R. Descarta a E. Husserla, ale je otázne, nakoľko sú tieto prístupy produktívne, lebo obširne deskripcie Descartovej a Husserlovej filozofie podľa môjho názoru celý problém VR ešte väčšmi komplikujú.

Ďalšou podkapitolou v rámci hlavnej kapitoly je téma vplyvu nových technológií na spoločnosť. Autor sa v tejto podkapitole venuje koncepciám J. Thompsona, M. Castellsa a R. Samuela. Vo všeobecnosti ide o charakteristiku informačnej spoločnosti, ktorá je sieťová a prostredníctvom nových technológií, akou je napr. aplikácia www, zjednocuje vedu, kapitalizmus, demokraciu, a dokonca ruší aj sociálne a kultúrne rozdiely. Samuels v tomto kontexte naznačuje, čo ďalej domýšľa autor, že nové technológie prekonávajú aj postmoderný princíp zásadného pluralizmu (s. 91). S týmito tvrdeniami možno súhlasiť, ale zaradenie tejto podkapitoly do kapitoly o VR pôsobí dosť nekompatibilne.

V ďalšej kapitole autor nadväzuje na koncepciu kyberkultúry P. Lévyho. Nová kultúra, teda kyberkultúra sa podľa Lévyho utvára v spojení s kyberpriestorom, ktorý sa zasa utvára prostredníctvom digitalizácie a sieťového prepojenia komunikačných prostriedkov (s. 101). Autor upozorňuje na to, že Lévy je technooptimista a v kyberpriestore vidí možnosť účasti ľudstva na sebe samom (s. 109). Rovnako pozitívne chápe tzv. kolektívnu inteligenciu, ktorá sa vytvára v kyberpriestore digitálnych médií. Kolektívnu inteligenciu Lévy chápe nielen ako komunikáciu informácií, ale aj ako kumuláciu informácií a emergenciu, teda vznik niečoho nového, čo nemohlo vzniknúť len na základe jednotlivca (s. 110). Podľa Lévyho kolektívna inteligencia nie je totalita, ale nový humanizmus, nová forma demokracie (s. 111). Autor však upozorňuje, že takýto optimizmus nezdieľa napríklad J.-F. Lyotard, ktorý tvrdí, že nejde o nový humanizmus, ale práve naopak, o nové barbarstvo, pretože tento typ kultúry má tendenciu zrušiť lokálnu, singulárnu skúsenosť. A ak ide o pamäť, tak tá má v skutočnosti nulovú hodnotu (s. 113). Autor sa odvoláva na Deleuza, keď tvrdí, že rizomatické usporiadanie afektov a čriepkov kultúry nevedie k postupnému učeniu, ale ku kolektívnej halucinácii (s. 112). S týmto názorom možno súhlasiť, lebo rizomatická (sieťová) komunikácia je založená na spájaní nesúvislých znakov (Gálik, Gáliková 2015, 8) a internet ako multimédium je rozptyľujúcim médium (Gálik 2017b, 846). Z tohto dôvodu autorove úvahy v závere kapitoly považujem za veľmi významné, pretože nové médiá v kontexte súčasného vzdelávania implikujú viaceré vážnych rizík, ku ktorým patrí najmä neschopnosť dostatočnej koncentrácie a logického rozvíjania myšlienok (Gálik 2017a, 36).

Vo štvrtej kapitole autor hľadá súvislosti medzi koncepciami a víziami Marshalla McLuhana a novými médiami. Táto kapitola v kontexte celej knihy pôsobí trochu redundantne, lebo skutočná spojitosť medzi McLuhanom a novými médiami je dosť problematická. Nakoniec aj sám autor kriticky recipuje McLuhanovu víziu vybudovať univerzálne vedomie pomocou počítača, ktoré by malo viesť k harmónii a mieru (s. 150). V tejto kapitole autor rieši aj zaujímavé problémy súvisiace s modernými mýtmi a vzťahmi medzi

rečou a písmom, ale opätovne tieto témy predstavujú dost' výrazný myšlienkový odklon od hlavnej témy, ktorou sú nové médiá.

Piata kapitola, ktorú autor venuje filozofickej koncepcii Jeana Baudrillarda, je podľa mňa veľmi dôležitá, lebo objasňuje zmeny v komunikácii informácií, ktoré sú podstatnou súčasťou nových médií. Za veľmi významné možno pokladať tri Baudrillardove hypotézy, ktoré autor formuluje takto: 1. Informácie síce produkujú významy, ale tie sa zároveň strácajú, lebo nedochádza k ich naplneniu (s. 170); 2. Informácie v Shannon-Weaverovom komunikačnom modeli sú čisto funkcionálne a technické médium samo neimplikuje žiadnu štruktúru významu (s. 171); 3. Socializácia je pomenovaná na úrovni prijímania mediálnych obsahov. Ktokoľvek, kto je mimo médií, je desocializovaný, je virtuálnym asociálom (s. 171). Autor zaraďuje Baudrillarda k technopesimistom, čo je určite opodstatnené, lebo v jeho kritickej koncepcii médií okrem straty významov figuruje aj destabilizácia reality a pravdy (s. 158). V týchto súvislostiach možno Baudrillardove koncepcie recipovať ako stále mimoriadne aktuálne.

Šiestu kapitolu autor venuje aktuálnej problematike vzťahov medzi telom človeka a technikou. Autor sa odvoláva na M. Heideggera, keď tvrdí, že technika, ku ktorej sme pripútaní, nemôže byť chápaná ako neutrálna, ale ako vplyvná a ovládajúca sila (s. 187). Zaujímavé prístupy k vzťahu medzi telom človeka a technikou autor prezentuje prostredníctvom P. Virilia, D. Haraway a W. Mitchella. Virilio podľa autora vidí možnosť modelovania tela prostredníctvom zásahov do DNA, z čoho vyplýva, že k ľudskému telu sa môžeme správať ako k simulakru (s. 204). Haraway zasa chápe kyborgizmus (kybernetický organizmus) ako možnosť redefinovania identity človeka a potom uvoľnenia diskurzu z hľadiska genderu (s. 207). Mitchell recipuje kyborga ako entitu s biologickým základom, ktorá je obklopená systémom sietí topologického charakteru (s. 220). V tejto súvislosti by vo vzťahu človeka a mesta určite bolo zaujímavé premyslieť aj nové vzťahy, ktoré vznikajú prostredníctvom augmentovanej (rozšírenej) reality (AR) aplikovanej v smartfóne alebo v Google Glass. Pomocou AR totiž možno vidieť a poznať technologicky sprostredkované miesta v meste, napr. múzeá, galérie, ulice, reštaurácie a pod., ktoré inak nevidíme. V takomto prípade by bol vzťah medzi realitou a virtuálnou realitou, prípadne medzi telom človeka a topológiami mesta, ešte silnejšie prepojený.

V poslednej kapitole autor rieši problém online sociálnych sietí, ktoré priamo súvisia aj s novými médiami. Charvát za jeden z hlavných motívov používania sociálnych sietí pokladá možnosť sebareprezentácie a vyjadrenie príslušnosti k určitej skupine (s. 238). Sociálna sieť podľa neho funguje na spôsob zrkadlenia, ktoré vytvára ilúziu reality. Takisto možno súhlasiť s jeho tvrdením, že v online sociálnych sieťach ide o hru znakov a obrazový scenár života, v ktorom sa telo človeka stáva zrkadlovou extenziou (s. 251).

Monografia Martina Charváta napriek niektorým mojím výhradám (najmä voči myšlienkovým divergenciám vo viacerých podkapitolách) je zaujímavá, inšpiratívna a predstavuje solídny základ pre ďalšie rozvíjanie filozofie médií ako v Čechách, tak aj na Slovensku. Z tohto dôvodu odporúčam knihu nielen odborníkom z oblasti filozofie médií, ale aj všetkým, ktorí sa nejakým spôsobom o túto aktuálnu a dôležitú tému zaujímajú.

Literatúra

- GÁLIK, S. – GÁLIKOVÁ TOLNAIOVÁ, S. (2015): Influence of the Internet on the Cognitive Abilities of Man. Phenomenological and Hermeneutical Approach. *Communication Today*, 6 (1).
- GÁLIK, S. (2017a): Influence of cyberspace on changes in contemporary education. *Communication Today*, 8 (1).
- GÁLIK, S. (2017b): Carr, N.: Nebezpečná mēlčina: Jak internet měni náš mozek. Analýza stavu lidské psychiky v době digitální. *Filozofia*, 72 (10), 844 – 847.
- CHARVÁT, M. (2017): *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Togga.
- McLUHAN, M. (2008): *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- SPITZER, M. (2014): *Digitální demence. Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host.

Slavomír Gálik

Slavomír Gálik
Katedra masmediálnej komunikácie
FMK UCM v Trnave
Nám. J. Herdu 2
917 01 Trnava
Slovenská republika
e-mail: s_galik@yahoo.com