

RECENZE

GESER, Guntram (Ed.): *Virtual communities and collaboration in the heritage sector*

DigiCULT Thematic Issue 5. Salzburg: DigiCULT Consortium, 2004, 48 s.
ISBN 3-902448-02-4.

Recenzovaná publikace je pátým tematickým sešitem vydaným v rámci evropského programu DigiCULT v lednu 2004. Program DigiCULT je zaměřen na zpracování i prezentaci kulturního a vědeckého dědictví za využití informačně-komunikačních technologií, jakož i na objevování nových postupů, které s prací s informačně-komunikačními technologiemi souvisejí. Nezanedbatelnou složkou programu je – jako i v případě jiných programů a projektů financovaných Evropskou komisí – důraz na tzv. evropskou přidanou hodnotu, která vyplývá z pojetí Evropy, tzn. Evropské unie jako širší vlasti, která stojí nad jednotlivými národními státy. Tato novodobá evropská idea v sobě sdružuje jak prvky rozumné a nosné, tak nerozpoznanou ideologii a mytologii navazující na silně akcentované osvícenské rysy, od nichž se jinak její propagátoři chtějí distancovat. Proto je nemálo problematická podpora informační či znalostní společnosti shora (a v jejím rámci široce pojatého kulturního dědictví), jak se tomu dnes skoro ve všech evropských zemích i v rámci společenství takřka výhradně děje. Tím se totiž v mnohém směru podporují a posilují právě neblahé rysy, v nichž spočíval evropský novověk, třebaže si to jen málokdo chce připustit. To je třeba mít stále na paměti při posuzování jak této, tak i jiných podobných publikací vzešlých z evropských programů a projektů.

Tato publikace je v rámci programu DigiCULT v řadě tzv. *thematic issues*, tzn. zpráv zabývajících se ekonomickou a sociální problematikou, pokud se vztahuje k sektoru kulturního dědictví a paměťových institucí. (Vedle toho existuje ještě řada tzv. *technology watch reports*, jež se, ovšem spíše jen ke škodě věci, zabývají problematikou z hlediska striktně technologického.) Toto číslo je věnováno vytvářejícím se virtuálním komunitám a spolupráci (v silnějším významu *collaboration*, nikoli jen *cooperation*) v okruhu paměťových institucí. Je to otázka aktuální, ale nelze nevidět přinejmenším dvě problematické věci. Jednak zde Evropa vykazuje při její formulaci zhruba desetileté zpoždění za Amerikou a pravděpodobně několikaleté zpoždění za Austrálií, takže rozhodně nemá charakter horké novinky, jak se někteří autoři, kteří přispěli do tohoto sborníku, pokoušejí naznačit. Jenom se tak ukazuje, že Evropané všeobecně mají pro některé globálně nově vystupující skutečnosti nedostatečné pochopení. Nadto je třeba předpokládat, že otázka virtuálních komunit a virtuálního prostředí vůbec nás bude zaměstnávat ještě několik desítek let, než se podaří ji plně pochopit a zvládnout, že tedy v přítomnosti nelze soudně očekávat jasná a jednoznačná řešení. Jednak je tu problematický sám termín *community*. Slovo *community* by zhruba odpovídalo slovům „společenství“, „*Gemeinschaft*“ atd., tedy neorganizovaného útvaru, na rozdíl od útvaru organizovaného (*society*, společnost, *Gesellschaft* atd.). Je však zřejmé, že autoři nemají tak zcela na mysli „přirozené“ neorganizované společenství, když napořád předpokládají organizátorskou roli paměťových institucí nejenom ve fyzickém, ale i ve virtuálním prostoru. Zdá se tak, že v pozadí stojí další slovo mytologického *eurospeeku*, totiž *edutainment* (spojení *education* a *entertainment*), tedy v podstatě něco jako škola organizovaná mimo tradiční třídy vyžadující fyzickou přítomnost. Čistě virtuální styk bez styku fyzického však je pouhou chimérou. Zdá se, že Američané na to už přišli, Evropanům však je zapotřebí toto poznání teprve prodělat.

Guntram Gesser (*Introduction and Overview*, s. 5–6) klade otázku virtuálních komunit v souvislosti s paměťovými institucemi a kulturním dědictvím jako výzvu k propojení soustředěných sbírek paměťových institucí na jedné a rozptýlených předmětů v prostoru virtuální komunity na druhé straně. Jedním dechem s tím však hovoří i o porozumění a interpretaci. Ale tu se stává situace složitější. Pokud totiž při pouhém virtuálním sdružování sbírek a předmětů jde prostě jen o tematickou pertinenci, při dalším postupu k porozumění a interpretaci jde nadto o relevanci vzhledem k tématu a nakonec i o evaluaci, tj. o zhodnocení a posouzení, zda se vůbec taková virtuální sbírka nevymyká svému smyslu, protože přirozeně vzniká nebezpečí zahuštění informačním šumem a balastem. O těchto následných otázkách však neztrácí ani slovo, neklade si tedy otázku o nutnosti rozlišit mezi virtuální realitou a faktoidem a právě tak neřeší otázku, jak se na jedné straně vyhnout časté rigidnosti fyzických sbírek na jedné a chaosu ve virtuálním prostředí na druhé straně. Jelikož ovšem právě v tom spočívá meritum věci, je třeba jeho vstup považovat za jednostranný a zavádějící.

Susan Hazan (*Weaving Community Webs: A Position Paper*, s. 7–10) po uvedení několika příkladů fungujících webových stránek sloužících potřebám virtuálních komunit zdůrazňuje hlavně konec uzavřenosti paměťových institucí v sobě samých a „demokratizaci“, s níž ve virtuální komunitě každý může vyslovit své porozumění a svou interpretaci, přičemž porozumění a interpretace jednoho každého bude brána vážně, dalo by se snad říci stejně vážně. Ve svém svatém nadšení pro virtuální svět se tu však dopouští krátkého spojení. Je sice pravda, že dřívější po řadu generací platný důraz na faktuelní pravdu a formalistickou správnost dovedl kontinentální Evropany a zejména intelektuály ke snaze prolomit tento bludný kruh, to však neznamená, že by tu nemělo být žádné měřítko, které by měřítko dřívější nahradilo, protože pak by se každá interpretace lehce mohla stát intersubjektivně nesrozumitelná, tzn. byla by vlastně nesmyslná. Neplatí tedy každá interpretace, ale jenom ta z nich, kterou lze zařadit do nějakého vztahu k dominantnímu kontextu každé (virtuální) komunity. Pokud by takovým dominantním kontextem měla být multikulturalistická politická korektnost, jak některá autorčina slova naznačují, potom by se snadno mohlo stát, že vůdčí ideou řady takových komunit bude docela obyčejný etnicismus nebo religiózní etnický fundamentalismus, tedy idea ještě syrovější a primitivnější než tolik obávaný novověký evropský nacionalismus. Zdá se ostatně, že ty nejfunkčnější virtuální komunity jsou právě tohoto druhu. Z toho tudíž plyne, že idea výhradní spolupráce ve virtuálním prostoru, nadto spojená s partikulárními kulturami, je dosti nebezpečnou iluzí, která nechce realisticky posuzovat skutečnost v globálním měřítku. To evropský model podpory informační společnosti naprosto devaluje.

Michael Steemson (*Cultural Skirmishes around the Tribal e-Realms of Virtual Communities*, s. 11–17) spatřuje ve virtuálních komunitách nejenom „on-line groups of like minds“, ale rovnou „Internet tribes“. Hovoří také o „the economies of open archives initiatives, of the World Wide Web's gift economy, of reaction to the commercialisation of the publication“ i o „digital divide“. Je tak jasně vidět, že někteří autoři příspěvků se vůbec nesnaží postupovat neutrálně, nýbrž že mají pevné zakotvení v komunitaristickém zázemí a v jistém proudu světového antiglobalizačního hnutí. Jeho charakteristika virtuální komunity jako prostoru sdílení, emocí, důvěry, vzájemnosti, zprostředkování, autenticity, identity a udržitelnosti říká sice všechno, ale vlastně nic, protože vše to je vlastní jakémukoli společenství, i tomu, které není virtuální. Dá se však říci, že virtuální komunita na rozdíl od jiných společenství je charakterizována podstatnými rysy „ztráty“ či „zrušení“ jak času, tak prostoru. Co v ní nahrazuje tyto tradiční a dosud nezpochybňované názorové formy? Dětská touha po samostatnosti a svébytnosti dává zapomenout na tyto kruciólní otázky. Od autora se o tom nedozvíme vůbec nic, protože jeho obzorem je pouze ta nejjednodušší soudržnost – *Wir-Bewußtsein*, je to čirý kolektivismus, kde záleží spíše na velikosti, tj. počtu indiferentních členů než na jejich

identitě a subjektivitě. V jakém smyslu je potom virtuální komunita osvobozením? Je v možnosti komunikovat s někým na druhém konci světa o společném zájmu, anebo je pouhým rozplynutím ve skupinovém vědomí? Zdá se, že právě tu nejpodstatnější otázku si autor vůbec nepoložil.

Ve sborníku jsou obsaženy i tři rozhovory Joosta van Kasterena s Paulem Mulhollandem (*Pointers in Designing a Virtual Community Experience*, s. 18), s Krištofem Nyírim (*The Evolutionary Role of Virtual Communities in Science*, s. 19) a s Isabelle Vinson (*A Renaissance in Cultural Diversity: A UNESCO Vision of Virtual Communities*, s. 24). Všude tu je kladen důraz na kolektivní zkušenost a v důsledku toho na kolektivní kontinuitu. To je velmi příznačné pro soudobé evropské myšlení, které se zdůrazňováním kolektivní kontinuity a identity brání diskontinuitě a hledání nových identit. Pokud např. Nyíri zdůrazňuje vývojovou roli virtuálních komunit, vyjadřuje tím zároveň něco nikoli bezpříznakového, totiž vyslovuje se pro lineární chápání skutečnosti. Takový způsob byl typický pro evropský novověk s jeho tištěnou komunikací (a ostatně i s jeho médií jako rozhlas či televize). Elektronickému virtuálnímu prostředí se však linearita podstatným způsobem přičí právě proto, že se v něm „ruší“ čas a prostor. Ačkoli je předmětem speciálního zájmu, setkává se skutečná povaha virtuální komunity s naprostým nepochopením. Je totiž těžké, ne-li nemožné vyložit to, co dosud v plné míře není. A pokud se o to chceme pokusit, nesmíme vycházet z již antikvovaných konceptuálních rámců.

Angela Spinazzé (*The Este Court Archive – A Case Study on Virtual Collaboration in Art History*, s. 20–23) se věnuje mnohem užšímu tématu, totiž sbírkám ferrarského rodu Este nacházejícím se nyní v různých muzeích a jejich opětovnému, tentokrát ovšem jen virtuálnímu, nikoli fyzickému sloučení. Jen při takovýchto méně futurologických tématech se dnes lze vyhnout prorockému zaměření, které nikdy nemá daleko k ideologii, a opravdu dosáhnout neutrality. Jenomže na druhou stranu na tom už není nic pozoruhodného, protože takto pojaté virtuální komunity již běžně pracují. Je však si třeba povšimnout jedné důležité věci: takové komunity nejsou vlastně společenstvími v přísném smyslu, protože jsou zároveň virtuálními institucemi ve smyslu specifických organizací. A tak je zřejmé, že autoři sborníku se pohybují dvojím divergentním směrem: jedni se zaměřují na institucionální spolupráci, zatímco druzí jen volně plují informačním prostorem. Lze pak říci, že vůbec mají na mysli virtuální komunitu jako touž pojmovou entitu, zda celý sborník není založen na ekvivokaci a následném změnění?

Guntram Geser a Helen Wood (*Noviny Here – Migration Records and Experiences*, s. 25–35) se věnují imigrantům z hlediska orální historie a její virtuální prezentace. Orální historie je již po dvacet let v některých větvích dějepisectví zabývajících se dobou nejnovější, jakož i v sociálních vědách velice módním tématem. Jeho cílem je proti „velké“, „psané“, „oficiální“ historii postavit historii „malou“, „neoficiální“, historii „pozadí“, nikoli „figury“. Zprostředkovaně je pak na tom postavena celá historická antropologie. Imigrace a imigranti jsou zase profilujícími tématem politicky korektního multikulturalismu. Nelze jistě popírat, že takováto témata mají oprávnění, nicméně je tu jedno ale: mají oprávnění jako témata historická, sociologická, ekonomická, kulturologická a samozřejmě politická, avšak vpašovat je jako podstatná témata virtuální komunikace a virtuálního prostředí je jednak zavádějící, jednak nemístně ideologické. Dominantní evropský kontext je totiž takový, že tomu, kdo poukáže také na problematické stránky migrace a imigrace, se vzápětí dostane nálepky neofašisty. U vědomí tohoto pozadí, které je bohužel realitou, je volba právě tohoto tématu naprosto nevhodná a zcela nemístná a činí z publikace vydané pod egidou Evropské komise aktivistický pamflet. I aktivistické pamflety mají sice ve společnosti zcela zřejmé právo na existenci, ale je lépe, když se publikují v příslušné sféře a nematou čtenáře, který očekává něco jiného.

Cary Karp (*Digitising Identity: The Museum Community Meets the Net*, s. 36–39) se zabývá prezentací dokumentace týkající se okolností vzniku, akvizice atp. jednotlivých sbírkových

předmětů a v souvislosti s tím již několik desítek let existující představy „muzea bez sbírek“. Jinak řečeno, jde mu o zapojení sbírkových předmětů do reálných souvislostí života, ve kterých vznikaly, byly užívány, měnily majitele, staly se předměty záměrného sběru, byly interpretovány atd. atp. Sbírkové předměty tak v tomto pohledu přestávají být statickými jednotlivinami, pouhými artefakty a nějakým způsobem začínají žít svůj druhý život. Explikace a interpretace objektu, dosud takřka výhradně zaměřená na jeho pevné statické rysy, takřkajíc dovnitř, se obrací navenek do sítě různých vztahů a souvislostí. Zdá se, že to je reprezentace velice vhodná pro virtuální prostředí, protože to spočívá na premise kombinací jakoby bodových entit, na vrstevnatosti různých pohledů, na vidění komplexních horizontů a dimenzí. Řekl bych, že právě tento aspekt virtuálního prostředí a virtuálních komunit je zejména žádoucí rozvíjet, protože v něm je jeho přidaná hodnota, kterou tradiční fyzické fondové prostředí a na ně vázané prostředí informační a komunikační nemůže poskytnout.

Na závěr je přehled zdrojů (*Selected Resources*, s. 40), seznam účastníků a přispěvatelů Edinburského fóra (*The Edinburgh Forum Participants and Contributors*, s. 41–44) a informace o programu DigiCULT (*DigiCULT: Project Information*, s. 46–47).

Shrnující hodnocení recenzované publikace může být jen krátké. Vedle inspirativních příspěvků jsou v ní zařazeny i příspěvky problematické, ba zcela nemístné. Evropská podpora informační společnosti shora, která je zhusta považována za klad, co může zabránit extrémům a excesům, je vysloveně nevěrohodná, protože je sama zatížena obrovskou ideologizací, jaká se v mnohých rysech prosazení informační společnosti vůbec přičí. V tomto prostředí je sice třeba žít, protože žádné jiné v Evropě není, je však potřebné mu nepodlehout, poněvadž jsou i jiné, vhodnější možnosti, jak pojmát uvažování o virtuálních komunitách.

Zdeněk Uhlíř