

Filozofické uvažování o viru I

Koncepty sítě a nákazy

Going Viral 

- Sociolog Manuel Castells - The Information Age: Economy, Society and Culture (trilogie)
- Sítě organizují veškeré naše činnosti – konstituují novou podobu naší společnosti
- industriální společnost se proměnila na společnost sítí, v níž má zásadní postavení informace
- Pro síťovou společnost je zásadní nepřetržitý tok informací, kapitálu, zboží, obrazů

- Síťová společnost přinesla nové fenomény – virální marketing, počítačový virus, finanční nákaza, virální média, sociální sítě
- Tyto fenomény vycházejí z epidemiologického (nákaza) a síťového chápání přenosu informace
- Koncepty sítě a nákazy jsou pevně spojeny závisí jeden na druhém

- Tony D. Sampson – kniha – Virality: Contagion Theory in the Age of Networks
- Lidé se obávají všudypřítomné konektivity
- Po síti se šíří také silné emoce
- Otázka, jak se vyhnout emocionální nákaze
- Řešení – znecitlivění vůči záplavě informací, vyhnout se následování a napodobování

Příklad – Steven Soderbergh – Contagion (2011)



- Film ukazuje, jak šíření viru aktivizuje síť institucí, odborníků, médií apod.
- Zdůrazňuje roli dopravní sítě v šíření viru
- Hlavní postava internetový blogger rozšiřuje obrazy nákazy
- Vyvolává paniku, která se lavinovitě šíří jako samotný virus
- Originální reklamní kampaň vytvořená pro film
- <https://www.youtube.com/watch?v=LppK4ZtsDdM>

Filozofická reflexe pojmů síť a nákaza v 19. st. - Gabriel Tarde

- využívání pojmů sítě a nákazy již od 19. století v sociologii a epidemiologii
- Pojmy nákazy a sítě představují dva hlavní pojmy v Tardeho teoretickém díle
- Inspiroval další teoretiky, kteří se zabývali filozofickou reflexí sítě a virů (Gilles Deleuze)
- Tarde se snažil objasnit společenský proces nápodoby, vysvětlit, jak probíhá vznik a šíření inovací a odhalit, jak funguje sociální vliv

- Kritizoval pojetí sociologie, které zformuloval Emil Durkheim – výzkum sociálních faktů, které stojí nad jedincem a určují jeho chování (třída, náboženství)
- Tarde naopak zkoumal společnost jako soubor individualit, které vstupují do různých vztahů, sociální jevy jsou výsledkem konkrétních vazeb mezi lidmi

- Teorie vzniku a šíření invence
- Invence vzniká jako řešení nějakého problému
- poté je napodobována, ale i kritizována, odmítána
- Jakmile se rozšíří natolik, že je běžně napodobována a používána můžeme říci, že dospěla do fáze adaptace
- Šíření inovací vysvětleno za pomoci pojmů síť a nákazy

70. a 80. Léta – Filozofická reflexe pojmu síť a nákaza

- **Michel Serres - logika parazita**
- Zaměřuje se na uvažování o různých oblastech vědění, zkoumání jejich křížení a všímá si disciplinárních rozdílů, jež mezi nimi panují
- **Koncept translace**
- Koncept v jeho raných dílech – proces spojení, tvorba přechodu mezi dvěma doménami
- určitý koncept se přesouvá do jiné oblasti vědění, kde je překládán, aby se mohl včlenit do nové sítě vědění

- Hovoří o šumu jako o nedílné součásti komunikace
- šum má schopnost nepředvídatelně a kreativně transformovat zprávu,
- můžeme jej vnímat jako nástroj invence
- Zajímají ho meziprostory, kde se dotýkají odlišné oblasti vědění, jak spolu komunikují
- Historie a vývoj vědy není lineární, ale probíhá ve složité síti

Logika parazita

- 3 významy tohoto slova
- 1. Analýza – braní bez dávání
- 2. Paralýza - přerušování nebo interference, narušení komunikačního aktu
- 3. Katalyzace - parazit, přinutí svého hostitele, aby se choval odlišně
- Parazit může propojovat zdánlivě odlišné oblasti vědění, ustavuje nový způsob komunikace

Kvaziobjekt

- Kvaziobjekt je překvapivý konstruktér subjektivity, díky němu víme, kdy jsme subjekty a jaké nám byly přiděleny role
- Nějaký předmět, který získává význam až v souboru sociálních vztahů (peníze)
- Tento předmět utváří kolektiv a určuje naše role ve společnosti
- Zároveň vytváří specifické sociální praxe - obchodování

Příklady kvaziobjektů

<i>Social Practice</i>	<i>Objects</i>	<i>Quasi-objects</i>	<i>God</i>
Religion	Icons, relics	Fetishes	Jupiter
Military	Weapons, violence	Stakes	Mars
Commerce	Money, goods	Merchandise	Quirinus
Communication	Messages, signals	Information	Hermes

Jean Baudrillard – dva odlišné pohledy na virus

- **První perspektiva (pozitivní)**
- Příroda mizí je překryta kulturou (dokonalou virtuální realitou)
- vylučuje viry a predátory, protože ohrožují náš život, naše jistoty
- Příroda nám vrací úder – přírodní katastrofy
- Počítačové viry symbolizují selhání našeho dokonalého systému

- Jsou jedinou možností, jak si udržet distanci od dokonalé simulace
- Virus jako symbol, který signalizuje nevyhnutelné selhání naší obsese čistotou a vyloučením smrti
- Pozitivní vlastnost viru HIV - strach z viru povede k zastavení neomezeného toku zboží, peněz, obrazů

- Koncept reverzibility - každý systém má v sobě zabudovanu schopnost podrývat, či sabotovat sám sebe
- Reversibilita – konáme dobro, ale přitom plodíme zlo

- **Druhá perspektiva (negativní)**
- Zdokonalování technologických sítí povede ke katastrofě
- Nebezpečí nákazy díky zrychlování oběhu informací
- Nepatrný počítačový virus může způsobit velký problém

- Negativní efekty virů se rozšiřují mnohem rychleji než pozitivní efekty v podobě informace
- Virus je čistou informací
- Představuje ultramoderní formu komunikace

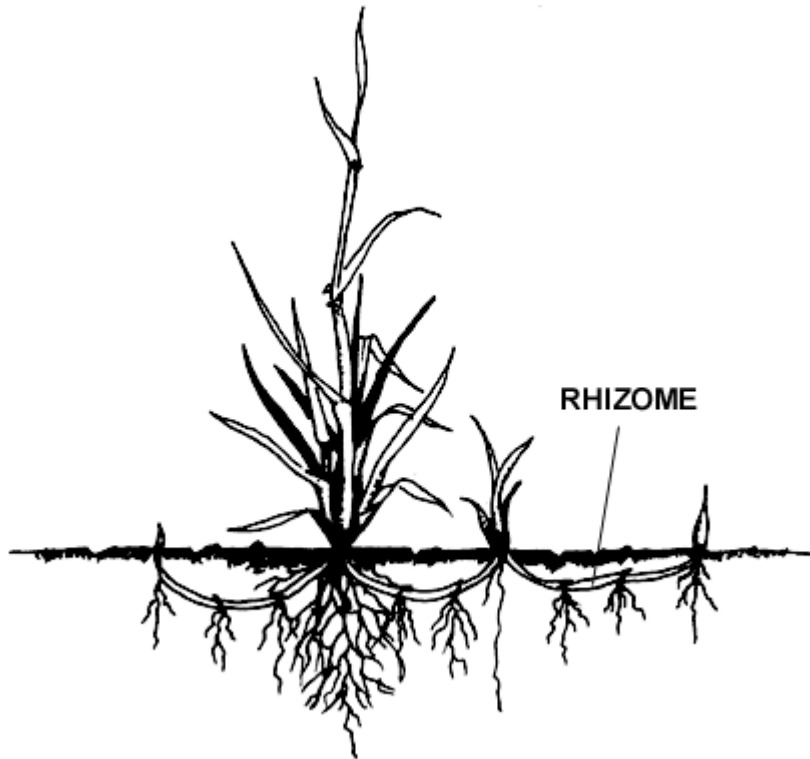
- Virální objekty – dochází k virtualizaci všech objektů a jejich masivnímu šíření
- V moderní společnosti se všechny objekty stávají virálními
- Virus je symptomem světa, v němž vládne uniformita a není zde jakákoliv diference, všechny objekty zbavené své jedinečnosti

Slavoj Žižek – Poušť reálna

- Viry představují zdroj úzkosti z narušení ustaveného řádu
- Virus odhaluje chaos, který se skrývá za symbolickým řádem, v němž žijeme
- Virus upozorňuje na chaos a prázdno
- Příklad filmu Matrix

Gilles Deleuze a Felix Guattari

- Rhizomatické myšlení Arborescentní myšlení



- Oba pojmy formulovány v knize Tisíc plošin (1980)
- **Arborescentní myšlení** – binární opozice, veškeré vědění vyrůstá z jednoho kořene
- Důsledek - opakování stejných obrazů, myšlenek a metafor
- Logika a řád, který omezuje poznávání a vytváření nového, odlišného, cizího

- **Rhizomatické myšlení**
- Propojení různých stylů myšlení (ekonomie, politika, umění)
- libovolný bod rhizomu může a musí být spojen s kterýmkoliv jiným
- Multiplicitní - neustále se šíří směrem ven a spojují se s neznámým

- „Bud’te multiplicitami! Kreslete linii, a nikdy ne bod! Rychlost proměňuje bod v linii!’ Bud’te rychlí, i když stojíte na místě! Linie štěstí, linie boků, linie úniku. Neprobouzejte v sobě Generála! Dost pravých idejí, prostě mít ideu (Godard). Mějte krátké ideje. Tvořte mapy, a ne fotografie nebo kresby. Bud’te Růžovým panterem (nepatří do žádného stabilního diskurzu, je svůj), a vaše lásky budou jako vosa a orchidej, kočka a pavián.„ – Tisíc plošin

- **Jak Deleuze a Guattari přemýšlí o viru**
- virus může uniknout a přesunout se do buněk zcela jiného druhu a přenést sem "genetické informace" pocházející od prvního hostitele
- Spojuje nás s jinými živými organismy
- Virus tvůrcem vztahů mezi odlišnými entitami – funguje jako rhizom

- **Pojem asambláž**
- Asambláže se skládají z heterogenních entit, které vstupují do vzájemných vztahů
- Objekty v asambláži – věci, lidé, myšlenky, události, výroky
- Chování asambláží nelze předem předvídat
- Každé věci, která je součástí asambláže je přidělen určitý význam

Virus – Deleuze a Guattari - shrnutí

- podstatou viru jeho exteriorita vztah k vnějšku
- virus se neustále pohybuje ve složité síti, setkává se s novými entitami a tato setkání produkují nové události
- Virus aktualizuje potenciál entit, které navštíví

Joseph Nechvatal

- Umělec a filozof
- Soustředění na umění, které pracuje s náhodou, šumem a virem
- Teorie viraktuálního – umění, které reflektuje stále intenzivnější směřování virtuálního s aktuálním

Díla

- Robotické malby, které vytváří počítačový virus



VOluptuary drOid décOlletage – (2002)

- Virus požírá obraz



Computer Virus Project 2.0

- imerzivní prostředí, v němž divák sleduje útok viru v reálném čase
- <https://www.youtube.com/watch?v=up29Rc-ksfM>