

literatura vystupuje v podstatě jen jako pozadí pro Burkův suverénní výkon. Je tomu tak patrně proto, že kniha je autorovým pozdním dílem a do značné míry funguje jako jistá syntéza jeho celoživotního kariérního zaměření.

Otázkou zůstává, komu je kniha vlastně určena. Vzhledem k šíři tematického záběru nepřekvapí konstatování, že téměř komukoli. Historik ocení fakty nabitou publikaci i jako rozcestník pramenů pro další bádání. Sociolog nepochybně ocení originální a fundovaný příspěvek do velmi důležitého oboru sociologie. Pro mě nejbližší perspektivu filosofickou je podnětný výklad pozadí jinak spíše abstraktně pojímaných problémů. Avšak význam knihy nelze zatemnit škatulkováním vědních oborů, koneckonců to je dnes činnost značně pochybná. Kniha je důležitým příspěvkem do debaty, která je živá a zdá se opět nabírat na intenzitě. Je-li náš věk věkem informačním, pak je nanejvýše důležité znát povahu a historii způsobu, jakým jsou informace v průběhu dějin produkovány a tříděny (srov. s. 11–12). Navíc se vzhledem k politickým reáliím zdá, že se vědění a vědy opět stanou tématem dne. Byť k dnešku více promlouvá např. Liessmannův bestseller,⁹ Bur-

kův historičtější a popisnější počín je třeba jednoznačně vítat.

Snaha představit vědění jakožto kulturní fakt za období tří staletí je přetěžký oříšek s řadou rizik. Buď se kniha rozroste do netušených rozměrů, nebo může naopak skončit jen jako popisná a povrchní brožura. Nic z toho se recenzované publikaci naštěstí nestalo, i když Burke zvolil výklad, který je značně syntetizující. Na ploše přibližně 240 stran (českého vydání) se snaží uchopit látku značně širokou, jejíž záběr a hranice jsou obtížně definovatelné a kterou není možné jednou publikací vyčerpat. Z toho samozřejmě plyne i charakter textu. Jinými slovy, lze namítat, že spousta motivů je pouze „nakousnuta“ a nedořečena, stejně jako lze obdivovat nesmírnou šíři autorova rozhledu. Čtenáře tak kniha může inspirovat k nahlédnutí i do jiných Burkových děl.

///// recenze //////////////////////////////////

Sherry TURKLE (ed.), *Simulation and Its Discontents*. Cambridge: The MIT Press 2009, 201 s.

Eva Žáčková

Simulation and Its Discontents je zatím poslední knihou Sherry Turkle, americké profesorky půso-

⁹ Konrad P. LIESSMANN, *Teorie nevzdělanosti*. Praha: Academia 2008.

bíci na Massachusetts Institute of Technology (MIT) v oboru sociálních studií vědy a techniky. V roce 2001 Turkle založila MIT Initiative on Technology and Self s cílem vytvořit základnu pro výzkum sociální a psychologické dimenze technologických změn. Turkle je v první řadě psychologka a socioložka, čímž je dáno její zaměření především na subjektivní stránku vztahu člověka a počítačových technologií. Její první kniha z oblasti sociologie počítačové technologie vyšla v roce 1984 pod názvem *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, v roce 1995 následovala publikace *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Od svého založení hostila MIT Initiative on Technology and Self řadu setkání, symposií a seminářů, ze kterých postupně vznikaly sborníky, jež Turkle editovala a opatřila předmluvami nebo úvodními kapitolami: *Evocative Objects: Things We Think With* (2007), *Falling for Science: Objects in Mind* (2008), *The Inner History of Devices* (2008) a konečně námi recenzovaná publikace *Simulation and Its Discontents* z minulého roku.

Publikace je rozdělena na dvě poměrně samostatné části, první z nich je autorkou S. Turkle, část druhá je složena z příspěvků jejích spolupracovníků. V textu s názvem totožným s názvem celé knihy, *Simulation and Its Discontents* (s.

1–102), Turkle čtenáře seznamuje s rozdíly v přístupu k simulaci ve vědě a inženýrských oborech v 80. letech a na přelomu tisíciletí. Ve své práci Turkle vychází ze dvou vlastních etnografických studií; v první z nich se věnovala zavádění počítačů do vzdělávání na MIT (v letech 1983–1987), ve druhé pak vlivu informačních technologií na profesní identitu (studie z let 2002–2005). Druhou část publikace tvoří samostatné případové studie – *Sites of Simulation: Case Studies* (s. 103–201) – reflektující práci se simulačními programy v několika vědních oborech. Tak jako v jiných svých textech nabízí i zde Turkle čtenáři perspektivu psychologicko-sociální, ze které je sledován a interpretován vztah odborníků a studentů k využívání simulace, a to ve fázi navrhování, realizace, studia i virtuálního experimentování.

Simulation and Its Discontents je název, který se do češtiny nepřekládá zcela jednoduše.¹⁰ Pojem „simulation“, který odkazuje k počítačové simulaci a vizualizaci, autorka v knize přímo nedefinuje. Používá ho v souvislosti s řadou programů,

¹⁰ Inspirací pro tento název byla nepochybně práce Sigmunda Freuda *Civilization and Its Discontents* (*Das Unbehagen in der Kultur*, 1930), do češtiny překládaná jako *Nespokojenost v kultuře*, se kterou byla Turkle jako psychologka jistě dobře seznámena a ke které ve své případové studii odkazuje také S. Helmreich.

jako jsou CAD (Computer Aided Design), Grolwtiger, Peakfinder, GRIP (Graphics Interaction with Proteins) aj., z nichž některé spadají spíše do programů vizualizačních či konstruktérských než simulačních. „Discontents“ odkazuje k nespokojenosti – k nespokojenosti na straně uživatelů počítačové simulace, k nedostatkům simulačních programů, které mnohé architektky, inženýry a vědce vrhají do stavu nelibosti, nepohody, do ne zcela přirozeného a plynulého vztahu mezi jejich záměrem ve fyzické realitě, kreativní představou, způsobem uvažování a osobně preferovaným realizačním stylem na jedné straně a možnostmi simulačního programu na straně druhé. Podle Turkle se „dnes díváme na svět prizmatem simulace“ (s. 4–5), aniž bychom tento fakt vědomě reflektovali. Právě zaměření na nespokojenost a nesoulad, který se při práci se simulačními programy projevuje, by podle Turkle mělo ukázat na problematické aspekty počítačové simulace, které je třeba mít na paměti.

Tím se dostáváme k myšlence, která tvoří hlavní linii celého textu a s níž Turkle čtenáře seznamuje v úvodní kapitole „What Does Simulation Want?“ (s. 3–8): „Simulace vyžaduje ponoření a ponoření znesnadňuje pochybování o simulaci“ (s. 8). Určitý kritický přístup k simulaci, k „virtuálním objektům, které zaměstnávají jak naše tělo, tak

naši mysl“ (s. 7), je podle Turkle však nutný, protože zásadní charakteristikou simulace, na kterou se snadno zapomíná, je to, že „nezachycuje vše“ z reálného světa (ibid.). Práce se simulačními programy má tak podle autorky být doprovázena neustálým balancováním mezi ponořením, proniknutím do simulovaného světa a skepticismem, kterým bychom si měli připomínat omezenost a možnou chybovost reprezentace reálného světa v simulaci.

Turkle se po tomto úvodu přenáší v kapitole „The View from the 1980s“ (s. 9–42) do období 80. let, kdy na MIT probíhal výše zmíněný projekt Athena. Jeho cílem bylo prozkoumat možnosti využití počítačových technologií ve výuce napříč všemi obory. Turkle se zaměřila na oblast stavitelství, architektury a projektování, chemie a fyziky, kde se experimentovalo s počítačovou simulací a vizualizací.

V praxi se ukázalo, že používané programy AUTOCAD (v architektuře) a Grolwtiger (ve stavitelství) jsou dvojsečnými zbraněmi. Vnesly sice do projektování uvolnění (žádná chyba není v simulaci definitivní) a zjednodušení (program nabízí vždy již naprogramované základní prvky, které jsou hotové k použití), ve všech oborech, které simulaci používaly, se však brzy objevila i řada problémů. Turkle několikrát cituje Teda Randalla, profesora urbanismu na MIT, který

zdůrazňuje, že počítače v 80. letech (ale ani dnes) nebyly schopny nabídnout dokonale simulaci reality našeho světa. Z toho podle něj plyne, že „vždycky zůstane něco z fyzické reality, co nebude na obrazovce reprezentováno“ (s. 17), nebo naopak může na obrazovce „žít“ i molekula, která v reálném světě vůbec nemůže existovat. Proto má podle Randalla simulace schopnost přimět nás uvažovat před obrazovkou počítače primárně (a neuvědoměle) o „realitě“ simulované. Nutí nás opustit skepticismus ve prospěch podlehnutí simulaci.

Na začátku projektu Athena simulace však ještě tolik svůdná nebyla. Turkle hovoří o tom, že postoj k simulaci ze strany vyučujících byl zpočátku velice opatrný. Na studenty byl kladen požadavek důkladné znalosti způsobu, jakým jsou jednotlivé funkce programu naprogramovány, aby vůbec věděli, o čem mají pochybovat, v čem mají simulaci ověřovat. Bohužel tím, jak se programátoři snažili a snaží stupeň complexity simulace přiblížit komplexitě reálného světa, stává se takový požadavek na architektky, projektanty a vůbec všechny uživatele-neprogramátory nesplnitelný. Ti všichni tak zůstávají závislí na počítačových expertech, počítačový simulační program se pro ně stává tzv. černou skříňkou. Stává se neprůhledným.

Turkle vyzorovala, že zavádění simulace jako nové metody bylo ve všech oborech doprovázeno hájením určité „posvátné zóny“, která měla zůstat věcí člověka, nikoli počítače. V architektuře to bylo kreslení (ruční nákresy), ve stavitelství strukturní analýza, v biologii molekulární analýza. Tyto tradiční metody zmíněných oborů však podle Turkle obtížně konkurují zjednodušení a zrychlení, kterých bylo dosaženo pomocí počítačových programů, jimiž začaly být vytlačovány.

S jednoznačným odmítnutím simulace se na MIT Sherry Turkle setkala nikoli překvapivě ve fyzice. Jedním z důvodů prý byla již zmíněná neprůhlednost počítačové simulace (s. 33), ale také strach z postupování fyziky inženýrskými hodnotami, které jsou orientovány na produkování dalších a dalších „znamení lidské velikosti“ – na tzv. „praktickou pravdu“ (s. 41). Simulace byla považována primárně za nástroj inženýrů a vědci-fyzikové ji tudíž považovali za kompromitující. Navíc má simulace pouze instrumentální charakter, který, dalo by se říci, odporuje vědeckému realismu založenému na hledání „absolutní pravdy“, tzn. skutečnému porozumění zákonitostí dění světa. Počítačový experiment zkrátka ze své podstaty neodpovídá experimentu tradičnímu, a to z toho důvodu, že probíhá v programu, jehož vnitřní fungování

je experimentátorovi nepřístupné, simulovaný objekt nebo systém a jeho prostředí jsou navíc oproti komplexitě reálného světa redukováné. Proto simulace jako nedokonalá a neprůhledná reprezentace světa a jako nástroj spjatý s inženýrskými obory a nikoli přírodní vědou neměla v 80. letech k absolutní pravdě podle fyziků co říci.

Jediná výjimka se vždy vztahovala na kvantovou fyziku a případy, kdy daný experiment nebylo možné v reálném světě provést (srov. s. 37 až 38). Zvláště po tom, co v roce 1992 Spojené státy zakázaly testování nukleárních zbraní, staly se simulační programy i pro fyziky v této oblasti nakonec nepostradatelné (srov. s. 71).

Pro 80. léta bylo typické soupeření mezi obhájci a odpůrci simulace, neustálé pochybování a rozpačitost nad nedostatkem transparentnosti simulačních programů (v obou táborech!) a přetrvávající hájení „posvátných zón“. Naopak na počátku milénia se podle Turkle v probíraných oborech odehrává v simulačních a vizualizačních programech téměř sto procent práce a všichni trpí „strachem o život na obrazovce“ (s. 44).¹¹

V další kapitole „Design and Science at the Millennium“ (s. 43–70) se posouváme o dvacet let dál. Turkle nás zavádí do situace, kdy je simulace v inženýrských oborech i ve vědě (včetně fyziky) již zavedenou, uznávanou a dokonce vyžadovanou metodou, a to přesto, že nespokojenost, kterou vyvolávala v 80. letech, stále trvá.

Brzy vyšlo najevo, že používáním simulace studenti i profesionálové ztrácejí referenční rámec, že nemají smysl pro reálný prostor a situaci, ztrácejí fyzickou intuíci a navrhují často projekty, které sice v simulaci vypadají přesvědčivě, v reálném prostoru však neobstojí. Vzniká tak paradoxní situace, kdy „fyzická budova v prostoru obklopená ‚reálnými budovami‘ vypadá jako simulace“ (s. 52). Cílem simulačních programů vždy byla maximální věrnost realitě. Najednou se však ocitáme v situaci, kdy je realita (reálná budova postavená ve fyzické realitě) věrná své simulaci – vypadá vytržené a nepřírozeně v reálném prostoru, pro který byla projektována.

Další změnou na počátku tisíciletí prošel podle Turkle pojem transparentnosti. V 80. letech byl

¹¹ Pojem „život na obrazovce“ (*life on the screen*) odkazuje k fenoménu, kterým se Turkle zabývala v knize *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster 1995. Turkle tento pojem původně používala v kontextu

online počítačových her, kde v interakci s virtuálním prostředím a avatary ostatních uživatelů dochází k budování alternativní virtuální identity uživatele, která pro něj nabývá srovnatelného významu jako jeho běžná („primární“) identita v reálném světě.

„průhledný“ ten program, jehož programovací jazyk, struktura a funkce jednotlivých částí byly přístupné porozumění uživatelů, kteří tak byli schopni sami přepsat nevyhovující části programu. Dnes je transparentní ten program, který je uživatelsky lehce ovladatelný bez znalosti jeho vnitřního fungování (s. 44). To je důsledek složitosti simulačních a vizualizačních programů, která na začátku nového tisíciletí vedla k tzv. „nové alianci“ architektů/inženýrů/vědců a „digitálních osob“ (s. 49) – počítačových expertů.

Udržení skeptického přístupu je ve současné době podle Turkle nesrovnatelně obtížnější než před dvaceti lety. Simulace dnes zapojuje kromě očí a uší celé tělo člověka, což vytváří silný dojem materiální přítomnosti virtuálních objektů. Turkle tento fenomén popisuje jako vznikání „nové materiality“, na kterou spoléháme podobně jako na materialitu fyzickou (srov. s. 63). V této souvislosti odkazuje především na interaktivní 3D programy typu CATIA – Computer Aided Three-dimensional Interactive Application nebo 3D virtuální komory, jako je známá CAVE. Díky nim došlo k velkému posunu v dnešní simulaci, která umožňuje s virtuálními objekty manipulovat gesty podobně jako s fyzickými objekty. Pochybovat o simulaci pak získává těžko stravitelný charakter

pochybování o vlastních smyslech. Zdá se, že čím více jich je zapojeno do interakce se simulovaným objektem nebo systémem, tím silnější vytváří dojem skutečné fyzické materiality, o které se běžně těmito smysly přesvědčujeme. Pokud se o takové „nové materialitě“ máme přimět pochybovat, musíme si uvědomit, že pochybujeme (a máme pochybovat) o programu, který ji produkuje.

Generace architektů, chemiků, fyziků, která je dnes na školách, kde se používání počítačových programů stalo standardem, je svedena simulací a není takového pochybování podle Turkle příliš schopna (srov. s. 45). Simulační programy umožňují vytvářet věci bez opravdového pochopení jejich vnitřních zákonitostí, přičemž nutí člověka orientovat se v reprezentované realitě, přizpůsobovat se jí, počítat s ní, ačkoliv tato přebíjí to, co je opravdu skutečné a životaschopné. Pak se musíme podle Turkle v těchto oblastech opravdu snažit, aby simulace odpovídala přirozenému stavu věci – skutečnosti. Turkle na tomto místě dochází k tezi, která je v knize podle mě jednou z nejzásadnějších: „Ať už klademe sebevětší důraz na to, co děláme a vytváříme v simulaci, stejně budeme muset sami přehodnotit, co je skutečné“ (*ibid.*).

Tím spíš a hlavně proto, že si dnešní pomalu dozrávající generace vědců a profesionálů pěstuje k simu-

laci velice silný, intimní a zvláštní vztah umožněný právě díky zažívání „nové materiality“ virtuálních objektů. Turkle to popisuje slovy psychoanalytika D. W. Winnicotta jako vztah k „tranzitivním objektům, objektům, které jsou zakoušeny jako od nás oddělené, ale současně jako součást našeho já“ (s. 67), jsou zažívány jako prodloužení našeho vědomí, jehož produkty (simulované virtuální objekty) jsou pocívané stejně intenzivně a reálně jako pocit hladu nebo vzpomínka na milovanou osobu. V takovém stavu myslí, upozorňuje Turkle, je velice obtížné přimět se pochybovat (s. 69), dovolit si nedůvěřovat počítači a mít na paměti nutnost neustále se vracet ke skutečné fyzické realitě jako základnímu a primárnímu referenčnímu rámci, o který přece nakonec přede vším jde.

Poslední kapitola první části knihy, příznačně nazvaná „New Ways of Knowing/New ways of Forgetting“ (s. 71–84), má shrnující charakter. Zmiňuje však navíc ještě jeden velice podstatný negativní důsledek simulace, který bych chtěla zdůraznit o něco více než autorka, totiž efekt simulace na etické hodnocení vědeckých experimentů a aplikace jejich výsledků do praxe. Turkle toto zmiňuje konkrétně v souvislosti s jaderným výzkumem (s. 71–72). Exploze jaderné bomby v simulačním programu udělá na vědce přece jen jiný dojem než

obdobný experiment v reálném světě. V simulaci může být vědec přímo uprostřed takového výbuchu, aniž by si zkrivil vlas, může se nechat ohromit estetickým efektem. Ve skutečném světě by si možná ani v bezpečné vzdálenosti nebyl jist vlastním životem.

V důsledku výše nastíněného osobního vztahu k simulaci došlo v posledních pěti letech podle Turkle k situaci, kdy už největší nelibost není spjata s nedostatečnou transparentností programu a obtížností zachování si odstupu, ale se stresem z případné nutnosti změnit virtuální prostředí, vzdát se svého programu a znovu se sžívat s jiným. Ideu, podle které člověk vnímá simulovaný objekt jako objekt tranzitivní, se kterým se do značné míry ztotožňuje, pak v knize podporují případové studie sebrané v její druhé části, v nichž se autoři zaměřují na pocit tzv. „vtělení“ (embodiment). Čtyři autoři seznamují čtenáře v této druhé části knihy s konkrétním využitím počítačové technologie, a to v oblastech vesmírného (W. C. Clancey, „Becoming a Rover“, s. 107–127) a podmořského (S. Helmreich, „Intimate Sensing“, s. 129–150) výzkumu, ve stavitelství (Y. A. Loukissas, „Keepers of the Geometry“, s. 153–170) a v biologii (N. Myers, „Performing the Protein Fold“, s. 171–188).

W. C. Clancey ve své studii zpovídá šest účastníků výzkumu

Marsu, kteří se ze Země starali o výzkumné robotické vozítko Spirit, jež na planetě přistálo v roce 2004 za účelem sběru geologických informací. Clancey se ve své studii zaměřuje právě na zmiňované „vtělení se“, pocit tělesného ztotožnění se s na dálku ovládaným robotickým zařízením. Každý ze šesti vybraných vědců představuje jinou generaci vesmírného programu a tedy i jiné zkušenosti a přístupy. Na pocitu vtělení, symbiózy a „obývání“ vozítka jak při jeho ovládní v terénu, tak při simulacích, pomocí kterých se plánovaly další akce, se ale všichni shodují.

Helmreichova studie je velice podobná. Pouze nás nepřenáší na Mars, ale do hlubokých mořských vod, kde také operují na dálku ovládané robotické přístroje, do kterých se ve svých myslích vtělují výzkumníci s pocitem, že jsou přímo na místě a že např. skutečně drží v ruce lasturu. V těchto dvou studiích není pozornost zaměřena na simulaci toho typu, o kterém hovořila Turkle v první části knihy, tedy simulaci jako počítačový program, nýbrž spíše obecněji na vztah člověka a technologie – robota, který se pohybuje v reálném prostředí místo člověka, aniž by však člověka „simuloval“ v pravém smyslu slova. Aby však člověk takového robota na dálku efektivně ovládal, jsou často nutné opakované simulované „výlety“, díky kterým

dochází k onomu zvláštnímu pocitu „vtělení“ a který zároveň efektivitu takového výzkumu podporuje.

Ve třetí studii se N. Myers věnuje proměně pedagogických metod ve výuce biologie na univerzitách, konkrétně výuce procesu tzv. sbalení proteinu, při kterém dochází k vytvoření trojrozměrné struktury polypeptidu. Podle Myerse 3D simulace tohoto procesu a možnost interaktivní manipulace se strukturou proteinu umožňuje velice hluboké pochopení zákonitostí tohoto procesu a nebývale rozvíjí cit studentů pro chování proteinu tím, že u nich (opět) dochází k pocitu tělesného ztotožnění se s proteinem, který v simulaci zkoumají. Myers vidí tuto metodu výuky jako zásadní pro výchovu nových špičkových odborníků.

V poslední studii se Y. A. Loukissas zabývá tím, jak programy typu CAD a CATIA změnily to, co bylo v profesi architekta vždy ústřední. Dříve to byla kreativita, nyní jsou to podle něj zcela nové formy odborné kvalifikace zaměřené na schopnost práce se simulačními programy. Identita architekta je vymezována jeho vztahem k simulaci. V architektonických firmách se proměňuje vlivem používání počítačové technologie tradiční struktura pracovních týmů, v nichž vznikají nové dílčí role a zcela nová profesní identita „strážců geometrie“, kteří taktéž prožívají splynutí vlastní osobnosti s používanou technologií.

Všem čtyřem studiím je tedy společný motiv propojení člověka a počítače v symbiotickém intimním vztahu. Tato část knihy tak dále rozvíjí a konkrétními příklady ilustruje tezi, ke které došla Turkle v první části: simulace se stala nejen součástí našeho světa, ale je zažívána jako součást nás samých. Toto tvrzení není pro čtenáře obeznámené s publikacemi Sherry Turkle ničím překvapivým. Vychází z jejího předchozího zkoumání vztahu člověka k počítačové technologii, konkrétně k osobním počítačům a k virtuálnímu prostředí, ve kterém podle mají uživatelé tendenci vytvářet si množství alternativních virtuálních identit, se kterými se ztotožňují a které mají reálný dopad na jejich „běžnou“ identitu. V publikacích Turkle stojí vždy v centru myšlenka vzájemného ovlivňování a propojování světa počítačových technologií a světa člověka, které sleduje od samého počátku éry osobních počítačů.

Některým čtenářům možná bude scházet hlubší filosofický přesah tématu. Pouze na s. 51 se nachází velice stručná zmínka o konceptu hyperreality odkazující na Baudrillardovo dílo *Simulacres et simulation* z roku 1981. Je pravda, že informace, které Turkle během posledních dvaceti let na MIT posbírala, se k hlubší interpretaci z pozice konceptu hyperreality přímo nabízejí. Souvislost s popisovanými

proměnami přístupu k simulaci a virtuální realitě v odborných kruzích lze nalézt také v zavádění nových „taxonomií reality“ a konceptu tzv. rozšířené či smíšené reality, který je rozvíjen v současných laboratorních komunikačních technologiích.¹² Důvěra v naprogramované virtuální prostředí simulace, které funguje jako (ne příliš jistá) opora a výchozí bod vědeckého zkoumání také podle mého názoru znovu vyvolává na scénu Popperův problém empirické báze vědy. Turkle svou práci však opírá především o studie z oblasti sociologie vědy, antropologie a psychologie a zřejmě nebylo ani jejím záměrem se na filosofické pole vydávat.¹³

Přestože na první pohled působí kniha *Simulation and Its Discontents* „pouze“ jako zajímavě napsaná sonda do psychologie simulace a vizualizace jako nové metody ve vybraných oborech, jedná se o publikaci, která úspěšně rozšiřuje úhel pohledu na problematiku vztahu člověka a virtuálního pro-

¹² Viz např. Paul MILGRAM – Fumio KISHINO, „A Taxonomy of Mixed Reality Virtual Displays.“ In: *IEICE Transactions on Information and Systems E77-D*, 9, September 1994, s. 1321–1329.

¹³ Čtenáři, který by uvítal náhled na simulaci spíše z pozice filosofie vědy, lze doporučit např. HEGSELMANN, R. – MUELLER, U. – TROITZSCH, K. G. (eds.), *Modelling and Simulation in the Social Sciences from the Philosophy of Science Point of View*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers 1996.

storu a svým obsahovým i časovým zaměřením je přínosem především pro zkoumání v oblastech filosofie, teorie a metodologie vědy a nepochybně také věd kognitivních.

////// recenze //////////////////////////////////

Tim EDWARDS (ed.), *Kulturální teorie. Klasické a současné přístupy*. Praha: Portál 2010, 368 s. (*Cultural Theory. Classical and Contemporary Positions*, 2007, přeložil David Vichnar).

Magda Juránková

Esaje sborníku podle slov editora Tima Edwardse hledají a mapují odkaz sociologie a širšího sociálněvědního výzkumu pro naše chápání významu kultury, kulturní praxe a teorie kultury. Jinými slovy, popisují kulturní obrat, který v sociologii během 20. století nastal, a to v souvislosti s epistemologickým zaměřením na kulturu a s proměnami médií, technologií a ekonomie.

V první části publikace se autoři zabírají významem klasické sociologické tradice pro kulturní teorii. John Scott (s. 28–62) se tak například soustředí na marxistický humanismus, který vymezuje vůči marxismu ortodoxnímu, a přesvědčivě ukazuje na raných pracích G. Lukáče (metoda totality,

koncept reifikace, oddělení kulturních forem od osobností výrobců, nahlížení na kulturní artefakty i na celý způsob života z třídního hlediska) a na ohlase jeho přístupu v díle Horkheimera, Adorna a Marcuseho, že marxistický humanismus byl jedním z podnětných přístupů k analýze kultury. Z myšlenek frankfurtské školy se Scott zaměřuje na vědění a jeho vztah ke společenské pozici poznávajícího subjektu, dále na popis racionality a technologické nadvlády, kulturního průmyslu a na výzkumy socializace a sociální kontroly.

Chris Rojek (s. 63–78) připomíná význam opomíjeného díla Georga Simmela, které chápe jako směle nakročení k současnější analýze kultury. I bývá když Simmelovi vytýkána nepřesvědčivá metodologie, svým sociologickým impresionismem dokázal vystihnout povahu modernity. Rojek ve své stati vyzdvihuje Simmelův popis modernity jako nadvlády objektivní kultury nad kulturou subjektivní, kdy Simmel v pozadí tohoto procesu akcentuje dělbu práce a peněžní hospodářství. Podle Rojeka se Simmel prostřednictvím popisu peněžního hospodářství neúplněji vyrovnal s rozmanitostí interakce a změny v moderní společnosti. Rojek také připomíná Simmelův zájem o metropoli jako prostor, ve kterém je dělba práce a dopad objektivní kultury na kulturu subjektivní