

TADEUSZ SIWEK

## VIRTUÁLNÍ PROSTOR V GEOGRAFII

T. Siwek: *Virtual space in geography*. – Geografie – Sborník ČGS, 108, 3, pp. 227–233 (2003). – Modern people more and more frequently experience imaginary virtual space. Thanks to computers we can not only imagine it now. Virtual world is obviously a topic of fantasy literature but can it be a topic of serious scientific research, too? Yes, it can. Simulations, prognoses and models are undoubtedly scientific tools but they do not represent the real world. One kind of virtual construction is a counterfactual one. It is an alternative simulation of reality. The historical fact is the one that has realized out of many possibilities. One fact even less probable than the others becomes a historic event and it is the only one that is worthy to be a topic of scientific analysis. Many historians are historian determinists – they write about historical events as they have happened. Virtual constructions can be used in advertisement, propaganda, teaching and science (including geography) as well. Several current positions of historical literature evidence that counterfactual analyses are very popular (see examples in the list of literature). Some counterfactual attitudes have been used in teaching at the Ostrava University since 2002. They are: alternative scenarios of development of America in seminars in regional geography and exercises of alternative perception of the problem of Teschen Silesia divided in 1920 between Poland and Czechoslovakia. They are still more topics for virtual or counterfactual analysis in the field of Czech geography, predominantly historical and political geography.

KEY WORDS: virtual – real – counterfactual – historical geography – political geography.

### 1. Reálný a virtuální prostor

Prostor je základním předmětem geografického výzkumu. Neexistuje žádná významná geografická práce, která by se nezabývala prostorovou distribucí jevů, ať už přírodních nebo společenských. Podle některých geografů počínaje Richardem Hartshornem je prostor dokonce to jediné, čím se geografie může zabývat, což jí na jedné straně dává možnost zabývat se prostorovou analýzou čehokoli, protože prostorovou dimenzi mají prakticky všechny jevy na Zemi, ale na druhé straně ji to do značné míry metodologicky ochuzuje. Klíčový význam prostoru v geografii však nikdo nepochybně.

Geografie se od svých začátků zabývala prostorem euklidovským, který mohl být měřen a zobrazován geometrickými metodami. O hodně později, v 50. letech 20. století se v geografii objevil pojem relativního prostoru, který mohl být zkoumán a zobrazován pomocí metod sociálních věd (ve kterých tuto myšlenku prosazoval už ve 30. letech 20. století P. Sorokin a později např. P. F. Bourdieu, H. Lefébvre aj., v české sociologii J. Musil). Metaforický prostor a pozice prvků v strukturálních vazbách sledovaných struktur bylo nutno zkoumat jinak než jejich prosté souřadnice. Euklidovské charakteristiky nahradily v sociální a ekonomické geografii izochrony, cenové mapy, relativní vzdálenosti apod. (viz např. dnes již klasické práce Hägerstrandovy). Ať už se v geografii jednalo o prostor geometrický nebo

relativní, vždy to byl však prostor reálný, který mohl být empiricky potvrzen.

Kromě něho však existuje také prostor nereálný a to v nejrůznějších podobách. Lidé si jsou schopni v představách vytvářet celé fiktivní světy. Známe je např. z dávných bájí, mýtů a legend, v moderní době z vědeckofantastických a fantasy románů. Vývoj počítačů a video techniky nám dnes tyto fiktivní světy zpřístupňuje do té míry, že se hranice mezi realitou a fikcí stává stále méně zřetelná (Kelemen 1995). Fiktivní svět zhmotněný na obrazovce počítače může nyní vstoupit i do vědomí jedinců neobdařených příliš velkou fantazií. Dnešní člověk musí chtít nechtít brát čím dál tím víc ohled na nereálné, uměle konstruované prostory, se kterými přichází stále častěji do styku a které v některých případech ovlivňují jeho jednání ve větší míře, než prostor reálný. Jestliže může virtuální prostor ovlivnit jednání a rozhodování reálných bytostí, nelze ho ignorovat. Již od roku 1984 existuje v literatuře pojem „cyberspace“ – prostor vytvořený počítačovou technikou, který popsal William Gibson v románu „Neuromancer“ (The Dictionary of Human Geography 2000).

Fiktivní prostor vymyšlený člověkem většinou pro zábavu je velice vzdálený seriózní vědecké analýze. Naskytá se však otázka, zda nějaký druh fiktivního prostoru nemůže mít přece jen serióznější uplatnění. V tom případě by mohl být předmětem zájmu geografů. Položme si otázku, co jsou geografické modely a nakonec i mapy? Intelektuální konstrukce, které se snaží zjednodušeným způsobem zobrazit příliš složitou realitu. Je to kopie reality, která je tím virtuálnější, čím více se od reality odchyluje. Odchylky od reality mohou být dané nedostatečným poznáním, ale co když jsou záměrné? Mohou být geografické modely nebo mapy geografického prostoru zobrazující vědomě virtuální, tedy ve skutečnosti neexistující prostor vědeckými nástroji? Nepochybně ano. Především jako simulace jevů a procesů, které ve skutečnosti nenastaly – mnohé z nich alespoň prozatím – a proto jsou použitelné např. při prognózách. V poslušnosti od reality k virtualitě se lze dostat od virtuální reality k reálné virtualitě, která není kopii reality, nýbrž její alternativou (M. Crang, P. Crang, J May 1999, s. 7).

Není to zcela nová myšlenka. H. Prince (1971) již před více než 30 lety navrhl pro potřeby historické geografie rozdělení světa na reálný, fiktivní a abstraktní. Reálný svět byl podle něj rekonstrukcí skutečného světa v minulosti, fiktivní svět byl percepcí minulého světa, zaregistrovanou buď současníky nebo dnešními pozorovateli a abstraktní svět měl zahrnovat modely minulého světa vytvořené vědci pro účely vědeckého výzkumu. Princovo inspirující členění geografického prostoru lze zjednodušit na dva typy: na svět reálný a nereálný (virtuální).

## **2. Kontrafaktuální varianta virtuální konstrukce**

Virtuální prostor je podle slovníku cizích slov „vymyšlený, nereálný, neskutečný“. Je to prostor konstruovaný člověkem uměle a záměrně odlišně od reálného prostoru. Důležitá je přitom míra odlišnosti vytvořeného virtuálního prostoru od prostoru reálného. Existují virtuální konstrukce odlišující se jen nepatrně od reality a jsou i takové, které se liší velmi výrazně. Ty první jsou virtuální jen částečně, zatímco ty druhé zcela jistě.

Virtuální konstrukce se mohou od reality lišit svými prvky a vztahy mezi nimi. „Nejvirtuálnější“ jsou ty, které se liší v obou těchto rovinách. Nereálné

prvky a nereálné vztahy jsou typické pro pohádky, báje a mýty. Tyto konstrukce nejenže nikdy neexistovaly, ale ani nemohly existovat. Přesto, anebo právě proto je tento druh fantazírování dodnes velmi často využíván v umělecké tvorbě a je přitažlivý, jak je vidět na příkladu současné popularity literatury a filmů typu „fantasy“. Virtuální svět např. v Tolkienových románech je přitom geograficky precizně popsán, včetně map fiktivní Středozemě. Virtuální konstrukce se na druhou stranu může skládat z reálných prvků, které jsou však spojeny nereálnými vztahy. V literatuře lze najít řadu příkladů, za všechny stačí uvést Orwellův román „1984“. Další formou virtuální konstrukce mohou být nereálné, fantaskní prvky, avšak spojené reálnými vztahy. I těch je v literatuře bezpočet, jako příklad stačí uvést Swiftovy Guliverovy cesty – román, ve kterém fantastické bytosti pojí zcela reálné vztahy, které Jonathan Swift odpozoroval v tehdejší anglické společnosti. Všechny tři uvedené typy virtuálních konstrukcí jsou doménou literatury a zábavy.

V některých případech virtuální konstrukce znázorňuje budoucí stav – žádoucí z hlediska jejího autora. Sem patří např. internetové prezentace některých národnostních menšin usilujících o větší emancipaci (Klima, Retkiewicz 2003).

V poměrování „virtuality“ nebo „reality“ myšlenkové konstrukce je však neméně důležitá také pravděpodobnost její existence. Není těžké si představit takovou konstrukci prvků a vztahů, která mohla s vysokou pravděpodobností existovat v realitě, avšak přesto nikdy nenastala. V literatuře není tento typ fantazie neznámý, např. v poslední době si i v Česku získal popularitu překlad fiktivních dějin fiktivního národa Milorada Paviće: Chazarský slovník (Pavić 1990). Tento typ virtuální konstrukce však nemusí být sestaven pouze za účelem pobavení, ale může být předmětem vědeckého zájmu. A protože virtuální může být i prostor, může být také předmětem zájmu geografie. Příkladem geografického využití literární fikce je např. seminář George Demka v Dartmouth College nazvaný Landscape of Murder: The Geography of Mystery Fiction (Demko 2003). Nesporně zajímavější je však studium alternativ k realitě, k tomu, co se skutečně stalo a co lze empiricky doložit. Jde svým způsobem o modely, pro které se hodí název kontrafaktuální, název vymyšlený překladateli knihy Nialla Fergusona „Virtuální historie“ (anglické vydání Ferguson 1997, český překlad Ferguson 2001).

Co to znamená? V tom tomto případě tzv. alternativní historii, která se pokouší hodnotit ty scénáře historických událostí, které se sice neodehrály, ale ve své době tvořily celkem pravděpodobné alternativy scénářů, které se nakonec uskutečnily. Zamyšlení nad tím, co by bylo, kdyby se historické události odehrávaly jinak, než jak se ve skutečnosti odehrály jsou v literatuře dosti časté, ale právě jejich příliš volná interpretace, sklouzávající až ke spekulacím, vyvolává odpor „seriózní“ vědy. Od alternativní historie se nejčastěji distancují zejména historici. Mnozí z nich jsou příliš v zajetí své disciplíny, kde zkoumají pouze to, co se ve skutečnosti stalo, že mají sklon k determinismu, podle kterého to co se stalo, se stát muselo. Ve stejném deterministickém duchu působí mimo vědeckou sféru také propaganda a snaha po glorifikaci vlastních dějin.

Pokusme se však dnes zhodnotit možnosti budoucího vývoje národů a států. Nikdo se neodvází tvrdit, že budoucí vývoj má jen jednu alternativu. Je jich jistě víc a pravděpodobnost jejich uskutečnění je také rozdílná. Některé se zdají téměř jisté (např. že v roce 2004 vstoupíme do Evropské unie), jiné velmi nepravděpodobné (např. že v příští dekádě vypukne třetí světová válka). Budoucím vývojem se zabývají prognostici i kdysi též populární futurolo-

gové a jejich činnost se setkává se značným zájmem veřejnosti i vědecké obce. Studují se různé varianty a odhaduje se jejich pravděpodobnost. A že pravděpodobnost neznamena jistotu, ví i neodborník. Ne vždy se uskuteční pouze nejpravděpodobnější varianty vývoje. Kdyby tomu tak bylo, činnost prognostiků by byla poměrně jednoduchá. Mnohdy se stává, že se uskuteční alternativa, která se jevila jako poměrně nereálná. Když se však taková málo reálná alternativa uskuteční, stává se historií a její interpreti s ní nezřídka zacházejí z pozice determinismu jako s jedinou možnou, která se v daném okamžiku mohla odehrát. Ostatní – byť tehdy pravděpodobnější varianty – jsou odsunuty do sféry virtuálního světa a stávají se předmětem zájmu zábavné literatury. Nejnovějším příkladem spojení žánru fanatsy, sci-fi a kontrafaktuální historie v české literatuře je dvoudílný román Františka Novotného Další den Valhaly (Novotný 2003), který líčí svět, jehož historie se díky nadpřirozeným silám změnila v době 2. světové války tak, že ji vyhrály státy Osy: Německo a Japonsko.

Kromě zábavy mohou mít kontrafaktuální konstrukce nepochybně i mnohem serióznější využití. Konkrétně v reklamě, v propagandě, ve výuce i ve vědě. Nejméně od doby publikace stati Hughha Prince je zřejmé, že mají své místo i v historické geografii.

### 3. Využití virtuálních konstrukcí

**Reklama.** V reklamní činnosti lze využít prvků fiktivního světa a jsme toho tak často svědky, že to už ani nevšímáme. Všechny ty nejlepší, nejbáječnější a nejskvělejší výrobky za nejlepší možnou cenu jsou typickými virtuálními konstrukcemi. Ve skutečnosti zdaleka nefungují tak bezchybně a ani jinak nejsou tak bezvadné, jak jsou v reklamních pořadech prezentovány. Reklama musí být založena na virtuálních vztazích, které jsou alternativou skutečnosti, přičemž tato alternativa se musí jevit jako lepší než skutečnost, aby přilákala potenciálního zákazníka.

**Propaganda.** Je v podstatě založena na stejném principu jako reklama. V propagandistické činnosti však nejde o propagování zboží, ale idejí a politických postojů. Oproti reklamě, které to zakazuje etický kodex může být propaganda i negativní. Pozitivně zobrazuje vlastní a negativně cizí. Klasickým příkladem pozitivní prezentace je např. Moorova „Utopie“, která obsahuje popis kontrafaktuálního neskutečně ideálního světa jako cíle, ke kterému by lidstvo mělo směřovat. Naopak již výše uvedený George Orwell znázorňuje ve svých vizích „1984“ a „Zvířecí farma“ kontrafaktuálně odpudivou variantu světa, která by mohla vzniknout v případě celosvětového vítězství totalitárních systémů. My sami jsme v dnešní době svědky propagandistického konstruování kontrafaktuálních scénářů nejčastěji na příkladu vztahu k Evropské unii. Stoupenci vstupu do EU kreslí optimistický obraz pozitivních dopadů našeho vstupu a protivníci tohoto kroku poukazují na jeho negativní dopady. Obě tyto zatím fiktivní, avšak v budoucnu pravděpodobné konstrukce nám pomáhají se rozhodovat, zda vstup do unie podpořit nebo ne.

**Výuka.** Virtuální reálné neexistující prostor lze velmi dobře využít jako model pro nacvičování určitých schopností a znalostí studentů. Na některých univerzitách je tento přístup běžně využíván.

Od roku 2002 je práce s virtuálním prostorem zadávána i studentům na Ostravské univerzitě. Na seminářích z regionální geografie Severní Ameriky studenti dostali mj. za úkol zpracovat geograficky vybranou část severoame-

rického kontinentu za předpokladu, kdyby se vyvíjela jinak než ve skutečnosti. Studenti si museli zvolit určitý moment historie, ve kterém se historie mohla odehrávat jinak než ve skutečnosti a z toho vyvodit důsledky pro daný region. Někteří si vybrali variantu, jak by se Severní Amerika vyvíjela, kdyby nebyla objevena Evropany a zůstala by doménou původních indiánských kultur. Jiní si vybrali variantu, jak by se Amerika vyvíjela, kdyby k ní nepřipluli Otcové poutníci z Anglie a byla by kolonizována z jihu postupujícími Španěly a Portugalci. Další varianta nepředpokládala vznik jednotných Spojených států, nýbrž řady jednotlivých menších států s různorodým složením obyvatelstva.

Všechny uvedené kontrafaktuální konstrukce vyžadovaly tvůrčí přístup studentů, kteří museli prokázat znalosti nejenom geografického prostředí, které ve skutečnosti v Severní Americe existuje, ale také i znalosti politologické, tzn. jaké faktory vedou ke vzniku státu, znalosti ekonomické, jaké vlivy působí na ekonomiku jednotlivých států za předpokladu, že jsou umístěny právě v tomto prostoru a jsou právě této velikosti. Museli prokázat i značnou znalost historie do vybraného momentu změny, kdy se pokusili jakoby otočit její průběh. Některé nápady byly až příliš nevěrohodné, některé se naopak od skutečnosti téměř nelišily. Např. jeden ze studentů si vybral Grónsko za předpokladu, že by se osamostatnilo. To je varianta zcela reálná a při popisu Grónska se nemusel od reality odchýlit vůbec. Jiní však prokázali značnou dávku fantazie. Jejich konstrukce se od skutečnosti lišily zásadním způsobem, a nejhodnotnější z nich byly ty, které byly pravděpodobné a při jejich četbě si člověk uvědomoval, že takhle se historie severoamerického kontinentu skutečně mohla odehrávat. Jedna z prací uváděla např. hypotézu, že Aljaška nebyla prodána Američanům a po revoluci v Rusku v roce 1917 se na ni uchýlil car i se svými stoupenci. Na Aljašku se tak přestěhovalo carské Rusko, zatímco v původním Rusku zvítězili komunisté a vznikl tam Sovětský svaz. Některé práce kalkulovaly s vyloděním Japonců nebo Číňanů na západním pobřeží Spojených států, přičemž tam připluli jakoby dřív než Evropané, a zahájili kolonizaci. Tato alternativa by umožnila vznik úplně jiných států na západním pobřeží dnešních Spojených států.

Jiným příkladem virtuálního modelu je zaměření se na menší území, které je však studentům mnohem známější. Tématem semináře se studenty polonistiky Ostravské univerzity je virtuální vývoj Těšínska. Studenti se zabývají kontrafaktuálním předpokladem, jak by se tento region vyvíjel v případě, kdyby nebyl v roce 1920 rozdělen mezi Československo a Polsko, ale připadl celý Polsku. V tom případě by na tomto území existovala česká menšina, která by byla zhruba stejně početná a zřejmě by se nacházela v obdobném postavení, jako dnešní polská menšina v české části tohoto území. Smyslem tohoto semináře je působit proti zakořeněným národním stereotypům a jako pomůcka k tomu slouží kniha fiktivních výstřižků novin, které prezentují záměnu historických rolí Poláků a Čechů na tomto citlivém území (Siwek 2002).

**Věda.** Virtuální konstrukce mohou dobře posloužit jako modely pro srovnání s reálným světem i ve vědě. Ty vědecké disciplíny, které se zabývají vývojem zemí, tzn. historie, historická geografie nebo politologie si tak mohou porovnat pozitivní a negativní dopady nejenom uskutečněných variant, ale i jejich alternativ. Morris R. Cohen (1931) ve svém dnes již 70 let starém díle o metodologii vědy uvedl, že plný význam historických událostí lze pochopit teprve jejich srovnáním s alternativami, které se neuskutečnily.

Příklady z literatury poslední doby dokládají, že o taková srovnání je stále velký zájem. Úvahy britských a amerických historiků týmu Nialla Fergusona

se zabývají seriózní analýzou situací, které ve skutečnosti nenastaly. Např. tím, co by bylo, kdyby se anglický král Karel I. vyhnul občanské válce a v Anglii by nezmítla Cromwelova revoluce. Nebo, co by bylo, kdyby Severní Amerika zůstala součástí Britské říše anebo kdyby Irsko zůstalo součástí Británie. Jsou tam i takové hypotézy, jako např. co by bylo, kdyby v květnu roku 1940 provedlo Německo invazi do Velké Británie a obsadilo ji. Nebo jak by vypadala Evropa, kdyby nacistické Německo porazilo ve druhé světové válce Sovětský svaz. Jinou pozoruhodnou virtuální konstrukcí je odhad vývoje situace, která by nastala, kdyby se podařilo v Evropě zamezit studené válce. Amerických dějin se týká fikce, jak by se vyvíjela Amerika – zejména ve vztahu k vietnamské válce – kdyby nedošlo k atentátu na Kennedyho a úplně na závěr, jak by vypadal svět, kdyby v Sovětském svazu nepřišel k moci Gorbačov a kdyby se komunismus nezhroutil. Tato kniha přesvědčivě dokazuje, že lze seriózně historicky popisovat skutečnosti, které se nestaly, ale pochopitelně jen do určitého časového horizontu. Příliš velký časový odstup od reálného světa působí sklouzávání hypotéz do nevědeckých spekulací.

Kniha „Virtuální dějiny“ není jediný příklad z poslední doby. Další díla zabývající se kontrafaktuálními virtuálními konstrukcemi jsou např. politologická kniha A. Belkina a P. E. Tetlocka (1996) nebo dva soubory statí z oboru vojenské a obecné historie shromážděných R. Cowleyem (1999 a 2001). U nás tento typ prací dosud chybí, pokus o modelování alternativních dějin Těšínska vě 20. století (Siwek 2002) je spíš učební pomůckou, než vědeckou studií.

**Geografie.** Virtuální, uměle vytvořený prostor může být nepochybně předmětem studia i v geografii. Mohou to být rozbory literárních krajin v behaviorální geografii (viz Demko 2003) anebo srovnávací studium virtuálního prostoru vytvořeného jako měřítko pro zhodnocení reálného prostoru v politické a historické geografii. I v geografii lze kontrafaktuálně analyzovat řadu jevů, které ve skutečnosti nenastaly. Politická rozhodnutí s sebou obvykle nesou závažné důsledky, takže kdyby se státy nebo jejich části vyvíjely alternativním způsobem, pak by byly alternativní i prvky, které je dnes charakterizují: společnost, hospodářství a politický systém. Jako možný příklad lze vyjmenovat například: pokusit se popsat fiktivní Československo v roce 2003 – jak by vypadalo, kdyby před deseti lety nedošlo k rozdělení. V tomto případě by virtuální konstrukce nesloužila ani zábavě, ani vyvolávání laciné senzace. Pomohlo by nám to odpovědět na otázku, co jsme rozdělením získali a co ztratili a to už je zcela seriózní téma na vědeckou debatu. To je jen jeden z příkladů, kterých by bylo možné uvést celou řadu. Proto srovnání virtuálního prostoru s reálným může být i pro naši geografii – zejména historickou a politickou – nesmírně přínosné.

## Literatura

- BELKIN, A., TETLOCK, P. E. (1996): Counterfactual thought experiment in world's politics: logical, methodological, and psychological perspective. Princeton University Press, Princeton, 344 s.
- COHEN, M. R. (1931): Reason and nature: An essay on the meaning of scientific method. New York, Harcourt, Brace and Co., 470 s.
- COWLEY, R., ed. (1999): What if? The world's foremost military historians imagine what might have been. Putnam, New York, 336 s.
- COWLEY, R., ed. (2001): What if? 2: Eminent historians imagine what might have been. Putnam, New York, 448 s.
- CRANG, M., CRANG, P., MAY, J., eds. (1999): Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations. Routledge, London and New York, 322 s.

- DEMKO, G. (2003): Landscapes of Murder: The Geography of Mystery Fiction. [www.dartmouth.edu.uk](http://www.dartmouth.edu.uk).
- FERGUSON, N., ed. (1997): Virtual history: Alternatives and counterfactual. Picador, London, 548 s.
- FERGUSON, N. (ed.) (2001): Virtuální dějiny: Historické alternativy. Dokořán, Praha, 376 s.
- JOHNSTON, R. J., GREGORY, D., PRATT, G., WATTS, M., eds. (2000): The Dictionary of Human Geography. Blackwell, Oxford, Malden, Mass. (USA), 958 s.
- KELEMEN, J. (1995): Budoucí Altamira. Votobia, Olomouc, 136 s.
- KLIMA, E., RETKIEWICZ, W. (2003): Region and Regionalism, č. 6 (v tisku).
- NOVOTNÝ, F. (2003): Další den Valhaly: Dopolnedne. Odpoledne. Triton, Praha, 381 a 369 s.
- PRINCE, H. C. (1971): Real, imagined and abstract worlds of the past. Progress in Geography, 3, s. 1-86.
- SIWEK, T. (2002): Český Těšín polský – Czeski Cieszyn polski? Olza, Český Těšín, 144 s.

*(Pracoviště autora: katedra sociální geografie a regionálního rozvoje Přírodovědecké fakulty Ostravské univerzity, Dvořákova 7, 701 03 Ostrava;  
e-mail: Tadeusz.Siwek@osu.cz.)*

*Do redakce došlo 28. 2. 2003*