

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI  
FILOZOFICKÁ FAKULTA

BRUNO LATOUR A TRADICE SYMBOLICKÉHO  
INTERAKCIONISMU  
Bakalářská diplomová práce

Olomouc 2024

Lucie Seidlerová

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTURNÍ  
ANTROPOLOGIE

BRUNO LATOUR A TRADICE SYMBOLICKÉHO  
INTERAKCIONISMU  
Bakalářská diplomová práce

Studijní program: Sociologie

**Autor:** Lucie Seidlerová

**Vedoucí práce:** Mgr. Tomáš Karger, Ph.D.

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma „*Bruno Latour a tradice symbolického interakcionismu*“ vypracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použila.

V Olomouci dne. ....

Podpis .....

## Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucímu mé práce Mgr. Tomáši Kargerovi, Ph.D. za čas, který mé práci věnoval, za zpětnou vazbu a rady k textu, a v neposlední řadě i za poskytnutou literaturu k tématu a pomoc s některými překlady.

## Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	<i>Lucie Seidlerová</i>
<b>Katedra:</b>	Katedra sociologie, andragogiky a kulturní antropologie
<b>Studijní program:</b>	<i>Sociologie (maior), Filozofie (minor)</i>
<b>Studijní program obhajoby práce:</b>	<i>Sociologie</i>
<b>Vedoucí práce:</b>	<i>Mgr. Tomáš Karger, Ph.D.</i>
<b>Rok obhajoby:</b>	2024

<b>Název práce:</b>	Bruno Latour a tradice symbolického interakcionismu
<b>Anotace práce:</b>	Cílem práce je zjistit, nakolik se mezi sebou shodují a jaké mají případně odlišnosti Actor-Network-Theory Bruna Latoura a symbolický interakcionismus. V práci jsou proto obě teorie představeny a následně jsou porovnány jejich teoretické koncepty. V závěru rekapituluji zjištěné shody a odlišnosti.
<b>Klíčová slova:</b>	Actor-Network Theory, symbolický interakcionismus, Latour, Blumer, Mead, Cooley, komparace
<b>Title of Thesis:</b>	Bruno Latour and the Tradition of Symbolic Interactionism
<b>Annotation:</b>	The aim of this work is to find out how many similarities and possible distinctions Bruno Latour's Actor-Network-Theory and symbolic interactionism have in common. Thus, both of them are introduced in the work and then their theoretical concepts are compared. At the end of the work I recapitulate detected similarities and distinctions.
<b>Keywords:</b>	Actor-Network-Theory, Symbolic Interactionism, Latour, Blumer, Mead, Cooley, Comparison
<b>Názvy příloh vázaných v práci:</b>	
<b>Počet literatury a zdrojů:</b>	13
<b>Rozsah práce:</b>	26 s. (65 624 znaků s mezerami)

# Obsah

Úvod.....	6
1. Actor-Network-Theory .....	7
1.1. Infra-language .....	7
1.1.1. Actor a network .....	8
1.1.2. Mediator a intermediary .....	10
1.2. Vztah ANT k mikro situacím .....	10
1.2.1. Redistribuce lokálního (localizers a plug-ins) .....	11
1.2.2. Vymezení se proti interakcionismu .....	12
2. Symbolický interakcionismus .....	14
2.1. Teoretická východiska.....	14
2.2. Gesto a signifikantní symbol .....	15
2.3. Symbolická interakce a definice situace.....	16
2.4. Socializace, vznik Self.....	17
2.5. Osobnost (I, me, zrcadlové já) .....	19
2.6. Společnost .....	19
3. ANT a symbolický interakcionismus.....	21
3.1. Srovnání.....	21
3.2. Self, zobecněný druhý, sociální role a plug-ins .....	22
3.3. Signifikantní symboly a localizers, non-human actors, mediator.....	24
3.4. Definice situace, zobecněný druhý a mediator .....	25
3.5. Cooleyho koncept společnosti v rámci network.....	26
3.6. Tabulka.....	27
3.7. Shrnutí .....	28
Závěr .....	29
Seznam literatury .....	30

## Úvod

V této práci zpracovávám téma komparace Actor-Network-Theory Bruna Latoura s teorií symbolického interakcionismu. U té vycházím z jejích zakládajících figur, jmenovitě George H. Meada, Charlese H. Cooleyho a Herberta Blumera.

Podnětem ke zpracování této práce byl článek Jiřího Šubrta, ve kterém autor zmiňuje paralelu mezi Meadovou prací a teorií Bruno Latoura. Pro účely své práce jsem téma rozšířila na celý symbolický interakcionismus a zabývám se právě paralelami mezi těmito teoriemi. Cílem práce je zjistit, nakolik se mezi sebou shodují. Výzkumná otázka se tak týká toho, jaké aspekty Actor-Network-Theory jsou konzistentní se symbolickým interakcionismem a jaké se případně odchyľují.

Moje východisko je takové, že by mezi teoriemi měla panovat shoda zejména proto, že se Actor-Network-Theory, stejně jako symbolický interakcionismus, snaží dát prostor sociálním aktérům. Mám za to, že proto by některé jejich koncepty měly být obdobné.

Jako výzkumnou metodu jsem zvolila komparaci. Práci proto člením do tří kapitol: v první představuji Actor-Network-Theory, ve druhé symbolický interakcionismus – v těchto kapitolách se věnuji představení zásadních konceptů obou teorií; ty posléze ve třetí kapitole porovnávám. Pro různé metodologické odlišnosti se ale od sebe první dvě kapitoly svým zpracováním liší. V té první, věnované Actor-Network-Theory, se tak nad rámec teoretických konceptů věnuji jejímu přístupu k mikrosociologii a lokálním interakcím. Je tedy rozdělena do dvou částí, které se ale mírně prolínají. Ve druhé kapitole týkající se symbolického interakcionismu jsem částí věnující se jeho konceptům rozšířila pouze o teoretická východiska směru.

Dané téma jsem zpracovala četbou primární a sekundární literatury. Ve většině jde o anglicky psané texty, které nemají český ekvivalent, citace z nich jsou tak v mém vlastním překladu. Co se týče Meadovy knihy *Mysl, já a společnost*, ta v českém překladu vyšla pouze ve zkráceném vydání, proto pro celou práci používám její anglickou verzi.

Co se týče předchozího zpracování tématu, mimo právě Šubrtův článek si nejsem vědoma toho, že by toto téma bylo už dříve zpracováno.

V práci se pro její větší přehlednost nezabývám symbolickým interakcionismem nad rámec výše zmíněných tří autorů, stejně tak u Actor-Network-Theory vycházím pouze z knihy Bruna Latoura.

# 1. Actor-Network-Theory

Actor-Network-Theory (zkráceně ANT) je teorie vzešlá z myšlení Bruna Latoura (1947-2022), kterou koncipoval v 90. letech 20. století. Dílo, ve kterém Latour systematizuje myšlenky ANT, a ze kterého budu ve své práci primárně vycházet, je *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory* vydané v roce 2007. Teorie samotná se sice dále vyvíjí, já se ale budu věnovat právě Latourově konceptu z nultých let. Kapitulu jsem dělila do dvou částí, v první se věnuji infra-language, tedy Latourovým teoretickým termínům v rámci ANT a jejich představení. Ve druhé se blíže věnuji vztahu ANTu k mikro teoriím a jeho vymezení se vůči symbolickému interakcionismu.

## 1.1. Infra-language

Na začátek je nutné říct, že při etablování Actor-Network-Theory bylo pro Latoura důležité nepoužívat už zavedené sociologické pojmy. Přišel tedy s vlastními výrazy (infra-language), často schválně nespecifickými, až vágními. Je to proto, že se Latour snaží, aby v sociologických pracích zaznívaly spíše výrazy aktérů (zkoumaných jedinců) než ty výzkumníka: „Pokud bych měl vypíchnout důležitý aspekt, jak má vypadat dobrá ANT studie (...) mohou [v ní] být koncepty aktérů *výraznější* než ty výzkumníkovy, nebo slyšíte jen jeho a nikoho jiného?“ (Latour, 2005, s. 30) Jeho teorie je tak díky tomu „negativní, prázdné, relativistické uchopení, které nám umožňuje nespojovat ingredience sociálna místo aktéra (Latour, 2005, s. 221).“ Kromě toho má ale jejich vágnost ještě jednu výhodu. Díky jejich nespecifičnosti totiž nejde tyto termíny brát jako *reálný* obraz skutečnosti, jak tomu, podle Latoura, někdy věří sociální vědci „s jejich sociálními skupinami, společnostmi, kulturami, pravidly nebo jakýmkoliv grafickými zobrazeními, které si vymysleli, aby dávali smysl jejich údaje (Latour, 2005, s. 133).“

Infra-language tak díky své neurčitosti a zejména obecnosti (jak bude vidět v následujících podkapitolách, rozebírané pojmy pod sebe mohou pojmut opravdu široké množství entit) umožňuje nezaměňovat popisy s popisovanou skutečností, s čímž posléze souvisí i to, že v rámci teorie je zde prostor i pro koncepty aktéra – protože výzkumník nevyvyšuje svůj popis jako jakousi „pravdivější skutečnost“ než tu, kterou tito aktéři mají.

Za klíčové pojmy, které budu v rámci infra-language rozebírat, jsem si zvolila pojmy actor, network, mediator a intermediary. Vzhledem k tomu, že Latourové knihy nejsou přeložené do češtiny, nechávám tyto pojmy i jako svého druhu terminus technicus v původním znění. Doufám také, že při jejich představování se mi povede úspěšně představit i celou Actor-Network-Theory.

Co se ale nevešlo do částí zmiňujících infra-language a je žádoucí to zmínit hned na úvod, než se člověk ponoří plně do „hlubin“ teorie, je to, že Latour přichází s odlišnou definicí sociálního. Dalo by se totiž říct, že soudobá sociologie chápe sociální jako věc samu o sobě, určitou samostatnou entitu, druh materiálu. ANT s tím kategoricky nesouhlasí a místo toho chápe sociální jako „stopování spojitostí“ (tracing of associations), jako něco, co nabízí určitý typ propojení mezi druhy věcí, které *samy o sobě sociální nejsou* (Latour, 2005, s. 5). Sociální tak můžeme definovat jako „propojení mezi entitami, které bychom běžně jako sociální vůbec nenazvali, kromě krátkého okamžiku, ve kterém jsou spolu vzájemně přeskládány (Latour, 2005, s. 65).“ Tj. v okamžiku oné stopovatelné spojitosti. Od tohoto jeho pojetí sociálního se poté odvíjí zejména jeho koncept network, který představuji v následující podkapitole.

### 1.1.1. Actor a network

Při rozboru těchto dvou pojmů klíčových pojmů pro Actor-Network-Theory začnu nejdříve s termínem actor. Actor, tedy aktér, může být jak human – člověk (např. já nebo Bruno Latour), tak, a to možná pro sociologii trochu kontraintuitivně, i non-human – tedy technologie a příroda (např. kniha *Reassembling the Social*, ze které čerpám).

Nabízelo by se zeptat se, jestli tyto dva typy aktérů mají mezi sebou nějakou hierarchii. Latour (2005, s. 76) se je nesnaží dávat na stejnou úroveň – sám to dokonce nazve „absurdní symetrií, o kterou se ANT nesnaží“, ale žádnému z nich nepřisuzuje vyloženě nižší pozici – obojí chápe jako něco, čemu je nutné při analýze sociálního věnovat pozornost.

Důležitým „prvkem“ termínu actor je zejména jeho určitá návaznost a závislost na okolí: „Použití slovo ‚aktér‘ znamená, že si nikdy nejsme jistí, kdo a co ještě jedná během našeho jednání, podobně jako herec, který na jevišti nikdy nehraje sám (Latour, 2005, s. 46). Český překlad bohužel není s to zachytit nuance anglické verze, umožněných díky hříčce s actor – aktérem, hercem, a acting – jednáním, hraním, určité propojení mezi těmito dvěma situacemi snad ale v hrubých rysech zůstalo. Možná by se nyní na základě metafory s hercem chtělo namítnout, že někdy herec přece hraje sám – třeba v monodramatech – ale to je vlastně ideální příklad, jak si dokázat, že tomu tak není. Co se týče human actors, mohla bych jmenovat například osvětlovače, kostyméra, režiséra, kteří se všichni podílejí na hladkém průběhu představení, přestože během něho nejsou vidět. Za non-human actors by to mohly být rekvizity, použité pro dokreslení scény, kostým, který má herec na sobě apod. (V návaznosti na Latourovu definici sociálního: je zde vidět, že jde o aktéry, kteří se navzájem ovlivňují a jejichž propojení můžeme mapovat, ale kteří sami o sobě nejsou sociální.)

Na příkladu herce snad začíná být vidět, že za každým aktérem se tvoří síť, síť dalších aktérů – network.

Network se může potenciálně větvit donekonečna. Abych úplně vytěžila svůj příklad s monodramatem, vezměme třeba je samé – onu hru, které se hraje. Z ní by vybíhal paprsek-spojnice samozřejmě k jejímu autorovi, ale také k herci, který si ji nastudoval, režisérovi, kterému se zalíbila tak, že ji chce na představení převést, ale také k tomu člověku, který ji režisérovi doporučil. Dále samozřejmě i k divákům, výše zmíněnému kostymérovi a osvětlovači. Papír, na které je napsaná, ji spojuje se starověkou Čínou a vůbec vynálezem papíru jako takového, Gutenbergem na přelomu novověku, tiskařským strojem i moderní tiskárnou. V podstatě zahrnuje jiné aktéry napříč časem a prostorem.

Důležitou složkou tohoto přístupu je pak vnímat sociální „ploše“. Není tu žádný globální kontext, který by se vznášel „nad“, „pod“ nebo „za“ věcmi, utvářel networks nebo něco podobného. Všechno je na stejné rovině. Nabízelo by se díky tomu srovnání se symbolickým interakcionismem – vše se odehrává na stejné rovině, tedy lokálně –, ale u ANT se nedá tvrdit (a Latour ani nic takového nechce), že přestože se situace neodehrávají globálně, že by se tedy odehrávaly lokálně: networks přece aktéry spojují s x počtem dalších míst (a konečný počet těchto míst se nejspíš nikdy nedozvíme), jak by se vůbec všechno mohlo odehrávat pouze na jednom?

Přesto se ale dá i u sítí vymezit určitá globální – makro struktura, stejně jako se jiné situace dají spíše nazvat lokálními – mikro. Jak říká Latour (2005, s. 176): „O žádném místě nemůžeme říct, že by bylo větší než jiné, ale některá z nich těží z mnohem stabilnějších napojení na mnohem víc dalších míst než ostatní.“ A místa s těmito, řekněme, konexemi jsou právě ty dřívější makrostruktury: vlastně o nich můžeme říct, že se od mikrostruktur neliší kvalitativně (jsou taktéž lokální, už ne tedy ve smyslu jiných sociologických teorií, ale tím, že jsou tvořeny na *geograficky* určitelném místě), ale pouze kvantitativně (hustotou a stabilitou své network).

Na tomto místě by určitě vhodné podotknout, že přestože mají „makro“ místa takovouto výhodu nad jinými („mikro“ místy), vyvažuje to i určitá nevýhoda. Jde o to, že „mikro“ místa nejsou na „makro“ místech tak závislá, jako je tomu naopak. Příkladem může být to, že když zbavíte „makro“ místo – např. pravidla spisovné češtiny – jeho spojnic – v tomto případě jakýchkoliv záznamů češtiny – nebude vlastně schopné nic adekvátně (nebo vůbec nějak) strukturovat. Samozřejmě i „mikro“ místa jsou nějak ovlivňována „makro“ místy, ale nejsou od nich tolik odvislá: to, že nebudu znát pravidla spisovné češtiny neznamena, že bych jazyk přestala používat úplně – a vlastně to nemusí znamenat ani to, že bych ho používala nesprávně. (Latour, 2005, Tamtéž.)

A ještě něco je důležité říct: že přestože jsme zrušili „makro“ místa, kontext v určitém smyslu stále existuje. Tvoří ho aktéři sami pro sebe, rámuji a přerámovávají události, zasazují si je do kontextu, dávají jim odlišný význam. Je to jeden z důležitých bodů ANT: aby významy, tvořené aktéry, byly slyšet. Důležitá je i v určitém smyslu fluidita této jejich tvorby: jejich rámování události může být makro, aby o chvíli

později bylo mikro. Proto je důležité, aby sociální výzkumník už před výzkumem nerozhodl, jaké jednání je makro či mikro, a nechal na aktérech, aby si toto určili sami (což ovšem dělají tak i tak). (Latour, 2005, s. 183-185)

### 1.1.2. Mediator a intermediary

Vnímání sítí jako něčeho, co spojuje všechno se vším, může být při aplikování Actor-Network-Theory více než nepraktické. Proto Latour rozděluje aktéry na mediators a intermediaries– díky tomu je nemusíme brát do úvahy všechny, což bylo jak nepraktické, tak i nemožné. Toto rozdělení ale není žádná pevná „škatulka“, ve které by byli aktéři zavřeni napořád, ale jsou mezi nimi možné přechody, tedy to, co je jednou intermediary, může příště jednat jako mediator a obráceně.

Co se týče jejich definice: intermediary je to, o čem víme, jak se to vyvine. Z příčiny odvodíme následek, neprobíhá tu žádné zkreslení. Vše se dá jasně, čistě a *správně* předvídat. Mediator, na druhou stranu, se vůbec předvídat nedá. Není jak odvodit si jeho následek, je takříkajíc nevypočitatelný. Příklady, které Latour k těmto dvěma termínům uvádí, se jednou týkají lidského a jednou non-human aktéra, a dokládají onu možnost přechodů. Co se týče prvního: konverzace mezi lidmi může být mediator – vstupují do ní všechny možné nálady a postoje aktérů, nedá se určit, na co si kdo vzpomene příště a co v konverzaci zazní – ale také intermediary: rutinní schůze, kde nezazní nic překvapujícího. Non-human aktér stejně tak může být intermediary: plně funkční počítač, který pracuje tak, jak má; oproti tomu, pokud se rozbije, zpravidla to celou situaci silně (a neplánovaně) ovlivní. (Latour, 2005, s. 39)

Při rozboru sítí nás tak intermediaries vůbec nemusejí zajímat. Latourova definice network, která nám umožní si finálně dovysvětlit celý termín, zní takto: „Míním tím slovem [network] vlákno akcí, kdy ke všem zúčastněným prvkům je přístupováno jako k plnohodnotným mediators (Latour, 2005, s. 128).“ Právě intermediaries totiž nenaplnují Latourovu představu sociálního, onoho „přeskládání prvků,“ jednají totiž tak, jak očekáváme. Jsou ale důležité například pro „lokální rámování scény,“ které umožňuje interakce v interakcionistickém smyslu, jak bude vidět v následující podkapitole.

## 1.2. Vztah ANT k mikro situacím

Ve druhé části kapitoly věnované ANT bych chtěla více rozebrat přístup této teorie k situacím chápaných jako mikro, tedy lokálním, a také rozebrat vymezení se ANTu proti symbolickému interakcionismu celkově. Navazující podkapitola Redistribuce lokálního, se tak věnuje tomu, jak lokální scény ve většině případu nejsou lokální – a proč, a v poslední podkapitole se věnuji Latourovým námitkám vůči interakcionistickému pojetí interakce.

### 1.2.1. Redistribuce lokálního (localizers a plug-ins)

V části věnované network jsme si ukázali, že ještě pořád existuje „cosi jako makro“, i když poněkud přehodnocené vůči tomu, jak je chápáno v jiných sociologických přístupech. A samozřejmě tím pádem existuje i „cosi jako mikro“, i když také přehodnocené. A zatímco globální jsme si lokalizovali do jednoho místa (s hustou sítí spojnic), lokální je oproti tomu nutné (jak naznačuje název) rozdistribuat.

To mimo jiné znamená přehodnotit klasickou koncepci „mikro“ situace jako interakce mezi lidmi. Klíčová otázka tak je: „Jak je vlastně generováno lokální?“ (Latour, 2005, s. 192).

„Náhled, že většina částí situace je ‚už‘ přítomná, že ‚zabíráme‘ předem určenou pozici ‚uvnitř‘ nalinkovaného řádu, se děje díky přepravě místa na jiné v jiném čase. Toto přemístění je dílem někoho jiného, skrze někdy nenápadné, jindy výrazné změny ve způsobech, jakými jsou uvedeny do pohybu nové typy ne-sociálního působení. (Latour, 2005, s. 193-194)“. Těmto přesunům míst Latour říká localizers – lokalizátory. Ve zkratce jde o „místo v místě.“ Jsou důležité proto, že „lokální“ situace, ve které se ocitáme, v sobě mají spoustu elementů, které do toho místa nepřinášíme my, interagující. Je možné tyto elementy stopovat pomocí network – a nejvíce je toto spojení vidět právě na non-human actors – materiálních entitách. (Latour, 2005, s. 194)

Nejlépe tyto lokalizátory asi ilustruje příklad, budu parafrázovat ten Latourův (2005, s. 194-195): vyučující ve třídě plné žáků. Velice lokální scéna, ale aby mohl onen vyučující úspěšně vyučovat, musela architektka (jejíž jméno můžeme snadno dohledat, stejně tak, že návrh vytvořila před deseti lety dvě stě kilometrů odsud) navrhnout onu posluchárnu, a to tak, aby splňovala určité požadavky, např. aby se hlas učitele dobře rozléhal a neztrácel se, aby se do ní vešel požadovaný počet žáků a aby tam nedoléhal ruch z ulice. Tyto aspekty sice vyloženě nedeterminují celou scénu (např. je možné otevřít okna a pustit dovnitř jak závan svěžího vzduchu, tak ale např. i hluk a ryk z ulice, přes které nebude slyšet vlastního slova). Nebo se může navýšit maximální kapacita žáků pro obor – což se ale stane zase na nějakém jiném místě, zřejmě některé z kanceláří na univerzitě – ale pak už by nemělo být možné pořádat vyučování ve stále stejné třídě, která byla navržena a vybudovaná pro jejich nižší počet, protože někteří z žáků by museli stát. Můžou si samozřejmě přinést židle z chodby – ale ty tam také umístit někdo jiný a v jiném čase a velice pravděpodobně ani ne se záměrem, aby se lidé mohli posadit na přeplněné hodině, jako aby se mohli posadit při čekání na otevření místnosti na chodbě.

V tomto případě znovu můžeme vidět spojování místa s jinými, jejich vzájemné propojení, případné přerámování situace (účelu židlí na chodbě). Je zde také patrné neustálé větvení toho, odkud jsou místa lokalizována (třída byla navržena architektem, ten ale sedí ve studiu, které vzniklo jen díky grantu na podporu umění, který vypsal úředník ve své kancléři, ale samo rozhodnutí vzniklo u někoho jiného někde jinde atd. atp.), a proto bychom podle se Latoura měli *primárně* soustředit na

obíhání samé, a na místa, ve kterých toto obíhání probíhá, až ve druhé řadě. Důležité je ale právě brát v úvahu non-human actors, protože ty nejlépe umožní sledování toho, odkud kam se interakce rozbíhá. (Latour, 2005, s. 196)

Kromě lokalizátorů jsou ale pro „lokálně“ odehrávající se situaci důležité další prvky zvenčí. Protože i kdyby byla místnost sebelépe rámovaná jako učebna, bez konceptu studentů a učitelů bychom ji stejně nebyli schopni tak chápat. Proto Latour přichází s plug-ins – koncepty cirkulující v network, které si můžeme „stáhnout,“ tedy se podle nich zařídit, a které nás tak konstruují. Může to být třeba právě to, jak se chová student, jak se chová učitel, tedy určité abstraktní návody, se kterými jsme seznámeni (skrze např. média, rodinu, jiné studenty apod.), můžou to být i materiální věci, např. doklady, které člověka konstruují jako občana toho a toho státu, starého tak a tak, a tedy způsobilého jít k volbám, řídit auto, uzavírat manželství apod. Plug-ins nás tak sice konstruují, důležité ale je, že nepatří nám, nejsou naše vlastnost, takže jakmile je přestaneme stahovat nebo jinak k nim mít přístup, tuto „vlastnost,“ kterou propůjčují, ztratíme. Třeba možnost volit, pokud nám bez povšimnutí projde občanský průkaz, nebo povědomí o současných českých autorech, pokud přestaneme číst jejich knihy. (Latour, 2005, s. 207-210)

Plug-ins a localizers jsou tak koncepty, které Latouroví umožňují delokalizovat (rozdistribuovat) lokální, protože je zakotvuje externě k dané, odehrávající se situaci. Důležitá je pro ně network, v rámci které cirkulují, a ovlivňují jak místo, tak aktéry. Jejich sledování usnadňuje to, že jde zejména (i když rozhodně ne výlučně) o materiální entity, nebo prvky skrz ně sledovatelné. Právě plug-ins a localizers pak Latouroví umožňují se více distancovat od interakce a interakcionismu jako takového, neboť umožňují propojení, která ve skutečně lokální interakci možná nejsou.

### 1.2.2. Vymezení se proti interakcionismu

Pro účely této práce považuji za důležité nakonec zpracovat že a jak se Latour vymezuje proti interakcionismu. Činí tak přes negativní vymezení interakce, tedy soupisu toho, co interakce nemůže nabídnout. Já tento jeho soupis rozšiřuji o to, čím je možné tato omezení překonat v rámci ANT.

Co tedy interakce není? Interakce není izotopická, synchronní, synoptická, homogenní a izobarická. (Latour, 2005, s. 200-202)

Není izotopická, protože v jeden moment jednájí věci, které pocházejí z různých míst, jsou různě daleko a tvoří je lidé z různých míst a různě daleko (viz architektka navrhuující před deseti lety třídu, ale také lavice, které jsou ze dva roky starého dřeva, rozvrh, který minulý rok někdo vypsál a který tak určil konání této hodiny do této třídy, číslo, které oné místnosti někdo přiřkl, a učinil ji tak dohledatelnou v rámci budovy atd.) (Latour, 2005, s. 200). Tomuto se ANT vyhýbá pomocí localizers, stejně jako v případě dalšího nedostatku interakce, synchronicitě. To, že interakce není synchronní, je proto, že vše, co spolu interaguje, není stejně staré. Např. zmiňované

číslo místnosti – arabské číslice se používají už tisíc pět set let určitě v arabském světě, v Indii i více. Nebo učitel v hodině mluví o lidech, kteří žili v libovolném období od 1830 do 1950, ale doporučené vydání povinné četby volí nejnovější, necelé dva roky zpátky. (Latour, 2005, s. 200-201)

Interakce není ani synoptická, myšleno že nebereme v úvahu všechny prvky interakce najednou – protože některé působí skrytě, nejsou v „center stage“ a nemusíme si jich všimnout, dokud na ně někdo jmenovitě nepoukáže – ale ani by všechny prvky tvořící dohromady danou interakci do úvahy brát nešly, protože je jich zkrátka příliš moc, viz izotopická část (Latour, 2005, s. 201). Toto je ovšem výtka, která by mohla platit i pro ANT, protože ani ten nebere v úvahu *všechny* prvky. Na druhou stranu, má možnost, jak je mapovat, a to skrze network.

Interakce není ani homogenní: přenosy „action“ se dějí přes naprosto rozdílné entity. „Při projekci prezentace na plátně, kolik rozdílných úspěšně fungujících prvků je potřeba, aby se psaní na klávesnici zdigitalizovalo, poté se změnilo na analogický signál, aby se nakonec přeměnilo na mozkové vlny v mysli polospících studentů? (Latour, 2005, Tamtéž.)“ Toto je Actor-Network-Theory schopná zaznamenat zejména díky mediators, ale také non-human actors, tedy brání do úvahy materiální entity.

V poslední řadě interakce není izobarická. Tento termín si Latour (2005, s. 201-202) vypůjčuje z meteorologie a odkazuje na místa se stejným tlakem. V tomto případě tak referuje k tomu, že ani jednotliví účastníci interakce nepůsobí se stejným tlakem. Rozdílnost tlaku je možná nejnázornější na příkladu „intermediaries“ – které přenášejí význam, aniž by ho alternovaly – který se znenáhla změnil na „mediator“ – např. do té doby bezchybně fungující počítač, který nenadále vypoví službu: pokud se to stane u studenta, nejde o tragédii nad rámec jeho situace, přestože mu to zabránilo úspěšně tvořit zápis; pokud se to ovšem stane u učitelova počítače během prezentace, rázem do té doby „normálně“ probíhající hodina ztratí svůj řád.

Na závěr této části by se asi hodilo říci, co tedy *je* interakce. Tak tedy: „Interakce je místo tak dobře rámované lokalizátory, které se chovají jako intermediaries, že může být bez větších problémů vnímané jako ,odehrávající se lokálně‘ (Latour, 2005, s. 202).“

A tomu, co je to symbolický interakcionismus, se věnuji v následující kapitole.

## 2. Symbolický interakcionismus

Symbolický interakcionismus je mikrosociologický směr vzniklý v Americe. Obsahuje v sobě dvě teoretická východiska, pragmatismus a (sociální) behaviorismus, která nyní krátce představím a stručně popíšu vznik symbolického interakcionismu. V rámci této kapitoly se pak budu věnovat nejdůležitějším konceptům třech interakcionistických myslitelů, jmenovitě Cooleyho, Meada a Blumera. Začnu u Meadovy koncepce gest a symbolů, budu se věnovat Blumerovým třem premisám symbolického interakcionismu, Meadově a Cooleyho vzniku osobnosti a Self a Cooleyho pojetí společnosti jakožto přítomné v mysli.

### 2.1. Teoretická východiska

Symbolický interakcionismus má základ v pragmatismu, americké filozofii, pro kterou je specifická její praktická zaměřenost (např. mj. považuje za pravdivé všechno, co se osvědčilo v praxi). (Collins, 1994, s. 253) Pragmatisté neměli za to, že realita je jednoznačně daná, a že tedy existuje nějaké konečné vědění o ní. Místo toho pro ně vědění vzniká při procesu vypořádávání se s požadavky života – je tedy vždy a stále vytvářeno. U G. H. Meada, jednoho z následovatelů tohoto směru a „otce“ symbolického interakcionismu, je poté jeho pragmatistické založení vidět na přístupu k pravdě a k významu. Stejně jako pragmatisté totiž má za to, že pravdu a význam je nutné vnímat ve vztahu k promyšlenému jednání, a ne pouze jako vyjádření souvislosti s realitou. (Pascal, 2011, s. 78, 81)

Druhé teoretické východisko symbolického interakcionismu, taktéž propagované Meadem, je behaviorismus, potažmo behavioristická psychologie (Mead, 1972, s. 15-16). Ve své době to byl vlivný směr převládající v psychologii, který vysvětloval chování na základě vztahu stimul – reakce (souviselo to se snahou psychologie produkovat empirická data po vzoru přírodních věd). Mead tento jejich koncept převzal, mezi stimul a reakci ale vsunul ještě proces interpretace. Tedy člověk slepě nejedná na základě stimulu, ale ten je jím interpretován a na základě určitých kulturních a společenských norem vyústí v danou pozorovatelnou reakci. Meadova pozice tak byla sociální behaviorismus (Mead, 1972, s. 12).

Po Meadově smrti se jeho myšlenek chopil Herbert Blumer a specificky je interpretoval. Vytvořil tak symbolický interakcionismus, včetně názvu (a proto se jako datum vzniku směru uvádí rok 1937, kdy tento termín poprvé použil v článku *Man and Society*), a formuloval jeho východiska. Ve stručnosti, jedná se o směr, který klade důraz na aktivní roli sociálních aktérů a jako takový se vymezuje proti tomu, že individua jednájí na základě sociálních struktur. Věřící, že sociální realita je neustále vytvářena a přetvářena lidskými interakcemi skrze používání symbolů. (Quist-Adade, 2019, s. 17-18, 20, 101)

## 2.2. Gesto a signifikantní symbol

V této podkapitole vycházím z Meadova rozlišení mezi gesty a gesty, která mají význam – signifikantními symboly. Pro oba typy gest z nich platí, že díky nim může probíhat konverzace; signifikantní symboly ale mají dvě zásadní odlišnosti: musí vyvolávat stejný význam jak u mluvčího, tak posluchače, a musí být oběma současně vnímány (Self, 1974, s. 112).

Sféra gest je vymezena jak instinktivními reakcemi, tak gesty, které v posluchačích vyvolávají odlišný význam než u mluvčího. Co se týče instinktivních reakcí: jak jejich název napovídá, je nutné, aby na ně adresát reagoval instinktivně, tedy okamžitě, *bez přemýšlení*. Nevyvolává si tak v sobě žádný význam, který by v sobě gesto potažmo mohlo mít. Jako příklady uvádí Mead soubor dvou psů, ale analogii této situace vidí i v lidském světě, jmenovitě např. v boxu a v šermu. Není to ale tak, že by za danou instinktivní reakcí nebyl nikdy žádný vnitřní pocit, myšlenka – jde spíš o to, že není *reflektován*. Tedy jak psi, tak kupříkladu právě boxeři o své situaci nepřemýšlí a pouze na ni reagují. Nestavějí se do pozice toho druhého a nepřemýšlí o významech za jejich chováním. (Mead, 1972, s. 43, 45)

Co se týče gest, která nevyvolávají v adresátech stejný význam jako v osobách, které toto gesto provádí, Mead má za to, že jde o prvotní stadia vzniku jazyka. Příklad tohoto gesta může být, pokud někdo proti někomu vystupuje vztekle. U adresáta tak vyvolává strach, tj. ten zakouší odlišný význam. Slovy Meada (1972, s. 149): „Neděsí nás tón, který používáme, abychom vyděsili někoho druhého.“ Ale může se stát, že u onoho druhého může jako protireakci vyvolat i vztek, kdy by se tedy mohlo zdát, že jde o signifikantní symbol (u obou dvou účastníků byl vyvolán stejný význam vzteku), ale i v tomto případě to bude pouze reakce na gesto. Obecně totiž pro tuto sféru platí, že: „i když [konverzace gest] může vyvolávat podobné činy [jako na které je reagováno], zpravidla se reakce od stimulu liší (Mead, 1972, s. 54).“

Každopádně, přestože výše uvedená konverzace gest není podle Meada vysloveně komunikace („Má-li existovat komunikace jako taková, musí mít symbol shodný význam pro všechny zúčastněné (Mead, 1972, Tamtéž.).“), je využívána v mnoha aspektech lidského života – např. v reakci matky na pláč dítěte, ale i třeba stěhování nábytku, který vyžaduje, aby všichni zvedali jinou část např. skříně (tedy v sobě nevyvolají stejný popud-význam zvednout jednu určitou část); nebo pohyb v davu, kdy člověk upravuje směr své chůze v návaznosti na ostatních, aniž by o tom příliš přemýšlel. Konverzace gest tak umožňuje úspěšnou kooperaci napříč lidmi. (Mead, 1972, s. 49-50, 53-55)

Pokud jde o signifikantní symbol, ten, jak už jsem zmiňovala, musí ve všech zúčastněných osobách vyvolat stejný význam. Navíc je nutné, aby toto jednání bylo danými osobami simultánně vnímáno (tedy například signifikantním symbolem

nemůže být náš výraz obličeje, protože se nevidíme). Pro Meada pak tyto jeho požadavky splňuje pouze vokální gesto – jazyk. „Na tento typ komunikace [signifikantních symbolů] se hodí pouze vokální gesto, protože pouze na vokální gesto reagujeme nebo máme sklon reagovat stejně jako ostatní osoby (Mead, 1972, s. 67).“ Přeneseně to pak platí i na znakovou řeč (language of gestures) a texty, ale vlastně pouze proto, že tyto „symboly se vyvinuly ze specifického vokálního gesta (Mead, 1972, s. 67-68).“

Na druhou stranu, Meadovy kritéria pro signifikantní symbol jde uplatnit i nad rámec vokálního gesta. Článek Charlese Selfa *Non-vocal Gesture, Process and Social Form: A Reexamination of Mead's Significant Symbol* totiž tato kritéria – tedy jak vyvolání stejného významu, tak simultánní vnímání tohoto symbolu jednájícími osobami – můžou být úspěšně rozšířena i na různé druhy gest, sociální kontext, objekty a sociální formu (Self, 1974, s. 111-112).

To, že sociální kontext je signifikantní symbol, je patrné z toho, že „pokud se změní kontext, změní se i význam gesta. Tedy sociální kontext se stane signifikantním symbolem.“ Zároveň jsou si oba aktéři kontextu vědomi: tedy toho, co je v situaci přípustné/ nepřípustné říct či udělat, popřípadě jaký dojem z toho vyplyne. (Self, 1974, s. 112) Příkladem může být slovní spojení „Dobrá práce,“ pokud někoho skutečně chválíme, oproti tomu jeho význam se změní, když půjde o situaci, kdy se druhému povedlo rozlít po podlaze mléko. Podobně jsou na tom i různé druhy gest: Mead sám i jeho kritéria sice zamítají výrazy obličeje jako signifikantní symbol, ale jsou i určité typy body language, která těmto kritériím zvládnou dostat: třeba osobní zóna a její respektování/ narušení jinou osobou. Obě osoby jsou si této zóny souběžně vědomy a jsou si tedy vědomy např. i určitého druhu diskomfortu, který její narušení může vyvolat. Podobně to platí třeba i pro dotek (Self, 1974, s. 113-114). Jako další typ signifikantního symbolu pak mohou fungovat objekty (např. vlastnění auta určité značky) a sociální forma (pokud někomu píšeme dopis, místo abychom dali přednost osobnímu setkání apod.) (Self, 1974, s. 114). Zejména tyto poslední dva typy poté nabízejí zajímavou možnost srovnání právě s ANT.

### 2.3. Symbolická interakce a definice situace

Pro vymezení toho, co je symbolická interakce, formuluje Herbert Blumer tři premisy. V rámci této podkapitoly je představím a rozeberu, a nakonec se budu věnovat definici situace.

Tři premisy symbolického interakcionismu tedy zní takto: první premisa říká, že lidé jednají vůči věcem na základě významů, které pro ně tyto věci mají. Druhá premisa, že význam těchto věcí je odvozen z interakce mezi lidmi. A poslední, třetí premisa říká, že tyto významy jsou vyjednávány a modifikovány v procesu interpretace (Blumer, 1986, s. 2)

Věci, zmíněné v první premise, mohou být v podstatě cokoliv. Fyzické objekty, zvířata, lidé, abstraktní koncepty. Důležité je, a s tím přichází právě druhá premisa, že význam, daný těmto věcem, je odvozen právě z interakce. Významy jsou tak definovány sociálně: „Význam věci pro osobu vyrůstá ze způsobů, jimiž jiné osoby jednají vůči osobě s ohledem na danou věc.“ (Keller, 1987, s. 28-29, srov. Blumer, 1986, s. 4-5)

Největší prohloubení pozice symbolického interakcionismu pak přináší třetí premisa, tedy že významy jsou vyjednávány a modifikovány v proces interpretace. Přestože totiž druhá premisa zakotvuje významy v sociálním světě, jedinec s nimi nakládá volněji, než že by je pouze „přejímal.“ Právě jejich užívání totiž zahrnuje interpretaci. Ta se skládá ze dvou kroků. První krok je označování. Při něm si aktér vybírá, označuje věci, které pro něj mají význam. Nejde ale o psychologický krok, ale stále o sociální: aktér je v konverzaci sám se sebou. Díky tomuto sociálnímu přesahu pak ve druhém kroku může vyjednávat významy. V závislosti na situaci, ve které je, a jednání, jakého chce dosáhnout, významy „vybírá, ověřuje, pochybuje, přeskupuje a transformuje.“ Interpretace je tak formativní proces, nikoliv pouze automatická aplikace významů, nikoliv, jak jsem zmiňovala, pouhé přejímání. (Keller, 1987, s. 30)

V souvislosti se situací, ve které se jedinec nachází, se nabízí propojení s předešlou podkapitolou a právě kontextem jakožto signifikantním symbolem. Právě v závislosti na něm je totiž nutné významy vybírat, ověřovat, přeskupovat. Definice situace, jak ji chápe aktér, je pak důležitá právě proto, že na základě ní pak daný jedinec přemýšlí, jak jednat (Blumer, 1986, s. 19). Na druhou stranu, „ve většině situací, při kterých lidé vůči sobě jednají, už předem mají jasné ponětí o tom, jak budou jednat oni a jak budou jednat druzí lidé (Blumer, 1986, s. 17).“

Tím, že definice situace může, ale také nemusí být předem daná, a na to navazující interpretace aktéra tak v podstatě vedou buď k předvídatelnosti, nebo naopak nepředvídatelnosti navazujícího jednání.

## 2.4. Socializace, vznik Self

Důležitým prvkem, díky kterému je vůbec aktérovi umožněno právě výše zmíněné interpretování, je schopnost člověka mít své Self. Poté, co ho u sebe rozvineme, je Self to, co nám umožňuje být v konverzaci se sebou samým – klíčový a první krok právě pro schopnost interpretovat. (Keller, 1987, s. 20-21)

Jak jsem zmínila, kompletní Self jako takové nemáme hned po narození, ale musíme ho u sebe rozvinout, a to skrze proces socializace. Ten se skládá ze dvou fází, play a game.

Play je charakterizována (především) jako dětská hra na něco – např. hra na rodiče, na učitele apod. Objevuje se v raném věku dítěte a je definována určitou spontaneitou: „(...) není zde [v Play] získána žádná základní organizace. V tomto

období dítě přechází od role k roli, jak se mu zlíbí. (Mead, 1972, s. 151)“ Také platí, že „v této fázi dítě obvykle jedná na základě stimulu z jednoho zdroje, tedy z konkrétní sociální role“ (viz právě hraní na matku apod.) a je často tak pohlceno hraním, že si není vědomo sebe sama (tedy ještě pro rozvinutí Self postrádá potřebnou pozdější reflexivitu) (Rosenberg, 2019, s. 468-469).

Pro Play je pak charakteristický určitý daný set reakcí, tedy vlastně reakce dítěte jsou v jisté míře totožné s tím, jak by případně při hře reagovali ostatní. Tak např. při hře na policistu se honí zloději, při hře na matku se pečuje o dítě apod. Play je tak „nejjednodušší způsob, jak být pro sebe někým jiným (Mead, 1972, s. 150-151).“

Hra typu Game se odlišuje tím, že se při ní musí brát do úvahy postoje všech zúčastněných. Je organizovaná, má pravidla, stanovený konec. To vlastně nakonec umožní dítěti, které hraje Game, aby se stalo „organickým členem společnosti“ (organic member of society) (Mead, 1972, s. 159). Je to proto, že při hře typu Game vzniká zobecněný druhý, který je vlastně postojem dané komunity.

Zobecněný druhý jako takový je pro Meada klíčový pro rozvinutí Self v plném slova smyslu. Jak říká, pro rozvinutí Self nestačí jen brát do úvahy postoje ostatních k sobě (a potažmo i postoje ostatních k ostatním), ale také brát do úvahy jejich postoje k dané situaci (popř. k dané sociální aktivitě), které se všichni navzájem účastní. (Mead, 1972, s. 154-155)

„(...) pouze pokud [jedinec] převezme postoje organizované sociální skupiny, do které patří, vůči dané organizované kooperativní sociální aktivitě či aktivitám, kterých se skupina účastní, pouze pak si vytvoří a bude mít kompletní Self (Mead, 1972, s. 155).“

Jako příklad Game, při které je nutné právě uvědomování si postojů druhých vůči dané hře, uvádí Mead baseball, ale prakticky je to možné aplikovat jakoukoliv kolektivní hru. Je nutné si při ní uvědomovat případné reakce ostatních hráčů, a to je možné jen díky tomu, že má hra svá logická pravidla a konec, ke kterému směřuje. (Mead, 1972, s. 159) „Tedy pravidla a logika hry nutí jednat hráče ‚unisono‘ s ostatními, a jejich chování je ovlivňováno a zároveň upravováno na základě reakcí ostatních (Rosenberg, 2019, s. 470).“

Pro shrnutí, Mead tedy rozlišuje dvě stádia k plnému rozvinutí Self. V prvním je jedincovo Self konstituováno na základě postojů jeho ke druhým a druhých k němu (Play). Ve druhém (Game) se objevuje již zmiňovaný zobecněný druhý: tedy postoje dané sociální skupiny.

Cooleyho analýza self, podobně jako Meadova, také zahrnovala zjištění, že jde o proces, při kterém na sebe nahlížíme jako na objekty, a že se self objevuje v komunikaci s druhými. Cooley dále svůj koncept self opírá o čtyři základní předpoklady, ne nepodobné některým Meadovým východiskům. První je, že se rodíme s možností rozvoje self. Druhý, že tato možnost se rozvíjí interakcemi v primárních skupinách (rodina, přátelé apod.). Za třetí, že tyto skupiny jsou

charakterizovány setkáními tváří v tvář a kooperací. Za čtvrté, tyto skupiny tvoří základ lidské přirozenosti. (Quist-Adade, 2019, s. 115) Díky nim totiž získáváme určitou „univerzální lidskost,“ která je platná napříč všemi typy společností. Podle Cooleyho totiž lidské univerzální vlastnosti (náklonnost, zášť, ješitnost...) nemůžeme mít z individuality, protože stejně vyvstávají až ze společenského života a mimo společnost jsou nemožné. A protože bez ohledu na složitost a rozdílnost uspořádání lidských společností stejně zůstávají univerzální, situuje jejich vznik právě do primárních skupin. (Manis & Meltzer, 1978, s. 107-108)

## 2.5. Osobnost (I, me, zrcadlové já)

Self jako takové je u Meada tvořeno dvěma složkami: I a me. Stručně řečeno, me odpovídá postoji zobecněného druhého, I je jedinečnost daného individua. Obě jsou důležité pro naše Self, protože me nám umožňuje vůbec patřit do komunity, a I reagovat na postoje ostatních. (Rosenberg, 2019, s. 471)

Me je naše představa sebe samých a ta část Self, které jsme si vědomi. Umožňuje nám nahlížet se zvnějšku a z perspektivy ostatních lidí. Zároveň jsou v ní obsaženy postoje dané sociální skupiny. Díky ní si uvědomujeme, jací jsme: hubení, tlustí, zlí, angažovaní, letargičtí... Oproti tomu I složka našeho Self, která je kreativní a zároveň *nepředvídatelná* (což Mead velmi zdůrazňuje: nikdo, ani my sami, danou reakci na situaci nemůže předvídat, srov. Mead, 1972, s. 176<sup>1</sup>, 177<sup>2</sup>), a je to ta část našeho já, které jedná vůči druhým (me poté tento prožitek, toto naše jednání zařazuje do našeho „obrazu“ sebe sama). Ale I je proto i složka, které si nikdy nejsme vědomi, protože když jsme si vědomi sami sebe, když na sebe nahlížíme, to, co se nám ukazuje, je „me“ část našeho Self. (Rosenberg, 2019, s. 471-472, Mead, 1972, s. 175)

Podobnou představu, která zakotvuje naše vnímání sebe samých do světa okolo nás, má Cooley se svým konceptem zrcadlového já. Samotné jádro tohoto konceptu zrcadlového já by se dalo shrnout citátem „I feel about me the way you think of me.“ (Cítím se tak, jakým způsobem o mně přemýšlíš.) Naše zrcadlové já se totiž formuje naší představou, co si o nás druhý myslí (což je klíčové: k jeho skutečné myšlence o nás totiž nemáme přístup); na což navazuje představa, co o nás na základě toho soudí, a nakonec se objevuje určitý pocit-reakce na tuto naši představu, třeba pýcha nad tím, že jsme na něj určitě dobře zapůsobili, nebo zděšení, že jsme se před tímhle člověkem úplně zdiskreditovali. (Quist-Adade, 2019, s. 116)

## 2.6. Společnost

---

<sup>1</sup> „Vskutku, co udělá? Neví to on a neví to ani nikdo jiný.“

<sup>2</sup> „I když říká, že ví, co udělá, i tak se může mýlit. Výsledné jednání se vždy bude alespoň trochu lišit od toho, co mohl předvídat.“

Společnost, jak ji chápe Cooley, je „a relation among personal ideas,“ tedy vztahem mezi našimi osobními představami. Podle Cooleyho totiž pro lidi obecně není nijak velký rozdíl mezi skutečným a imaginárním člověkem. „Ostatní lidé jsou pro nás reální pouze protože si představujeme jejich vnitřní život; ten přímo nepozorujeme, ale promítáme si ho do nich (Collins, 1994, s. 254).“ Tedy přestože je někdo reálný fyzicky, nemusí být ještě reálný sociálně – pokud si ho nikdo nepředstavuje, tedy pokud například žije v absolutní izolaci. Obráceně, někdo vůbec fyzicky existovat nemusí, aby i přesto ve společnosti byl vnímán (např. literární postavy – Sherlock Holmes, ale i lidé, kteří už nežijí – Shakespeare atd.). Fyzické tělo tak u reálných lidí slouží spíše jen jako něco, k čemu můžeme vztahovat naše představy, a jak Cooley glosuje: copak nám snad váha, výška, velikost mozku mohou (cele) říct něco o charakteru člověka? Jenom na základě těchto věcí bychom o něm nemohli říct nic podstatného. Podle Cooleyho je tak nutné vědět o jeho způsobu řeči, chování apod., abychom si o člověku udělali představu. (Cooley, 1902, s. 286-287)

Cooley (1902, s. 287) tak společnost jako takovou zakotvuje do mysli, s tím že všechny naše představy o druhých lidech jsou solidní fakta (solid facts of society), se kterými má sociologie pracovat. Toto jeho pojetí tak sice nestačí na to, aby zvládlo dobře vysvětlit celospolečenské struktury, přesto je jeho přínos v braní do úvahy a zkoumání mentálních stavů lidské mysli (Collins, 1994, s. 255).

### 3. ANT a symbolický interakcionismus

Tato kapitola zkoumá, nakolik je možné zavést určitou kompatibilitu mezi Actor-Network-Theory a teoriemi symbolického interakcionismu. Domnívám se, že je mezi těmito teoriemi možné najít velkou řadu styčných bodů, přestože ANT se vůči symbolickému interakcionismu vymezuje a jistě by tomu bylo podobně i u interakcionistů vůči ANTu. Latourovy námitky jsem sepsala v podkapitole 1.2.2., přesto si ale myslím, že co se týče jejich teoretických konceptů, mají jak ANT, tak symbolický interakcionismus mnoho společného. V rámci této kapitoly se tak budu věnovat nejprve obecnému srovnání, a poté prolínání jejich přístupů v rámci Self, signifikantních symbolů, zobecnělého druhého, definice situace a společnosti na interakcionistické straně a plug-ins, localizers, non-human actors, mediators a network na straně Actor-Network-Theory. Pro shrnutí jsem pak na konec textu vložila tabulku, která se věnuje shodnostem a odlišnostem těchto interakcionistických konceptů s ANT, a vyvozují zde i odpověď na výzkumnou otázku mé práce: které aspekty teorie Bruno Latoura jsou konzistentní s tradicí symbolického interakcionismu a které se naopak od této tradice odchyľují.

#### 3.1. Srovnání

Symbolický interakcionismus je teorie, která vzniká na začátku 20. století, oproti tomu Actor-Network-Theory vzniká až na jeho konci. Z proměny společnosti, která za tu dobu logicky prošla změnou, pramení hlavní odlišnost: v technickém světě je mnohem snazší sledovat, jakou „stopu“ zanechávají objekty (neboli non-human actors). Díky tomu se Latour mohl zaměřit na tento koncept, který interakcionisté víceméně přehlížejí a věnují se spíše lidskému myšlení.

Přesto jsou zejména v Meadově teorii možnosti, aby objekty do úvahy brány byly, popř. obecně je možné koherentně provazovat jak více materialisticky založenou Latourovu teorii, tak více idealisticky zaměřené interakcionistické teorie. Pod „materialisticky založenou“ mám na mysli specifický Latourův „(materialistický) materialismus“ – ve kterém, jak říká ve svém článku *Can We Get Our Materialism Back, Please?*, je důležité vnímat věci jako objekty, a pro tyto objekty je pak důležitý i jejich sociální kontext, výroba apod (Latour, 2007, s. 141). Tedy, dle mého názoru, klade důraz právě na síť (network), která za nimi je. Od idealistického materialismu se poté odlišuje mj. tím, že dává důraz na nedokonalé aspekty skutečně existujících věcí (tedy například co se týče únavy materiálu apod.), místo jakési jejich ideální formy (Latour, 2007, s. 139). Oproti tomu idealismem interakcionistických teorií míním jejich zaměření se na „problematiku zachycení a interpretace významů formulovaných a sdílených prostřednictvím řečové komunikace,“ kdy se právě kvůli tomu od

materiálního světa poněkud oprošťují a důraz kladou právě na významy (Šubrt, 2015, s. 707).

Jak jsem ale nastínila výše, zejména Meadova teorie je i přes tuto zásadní odlišnost s tou Latourovou nejvíce koherentní. Je to i proto, že Mead svoji teorii zaměřuje více externalisticky než jiní interakcionisté – kdy tedy význam není pouze „v hlavě,“ ale díky signifikantním symbolům je v jistém slova smyslu objektivní (protože jeden vnější stimul – v podobě signifikantního symbolu – vyvolá identickou reakci u dvou a více jedinců) (Šubrt, 2015, s. 702). Navíc, čemuž se věnuji v podkapitole 3.2., Mead (1972, s. 154) chápe zobecnělého druhého nejen jako člověka, ale rozšiřuje toto pojetí i na neživé objekty, zvířata a prostředí. Avšak vzhledem k tomu, že tyto jeho myšlenky nebyly v interakcionistické sociologii nijak akcentovány, „stal se svět věcí pro teoretickou sociologii tématem až teprve díky Bruno Latourovi“ (Šubrt, 2015, s. 707).

Oproti tomuto zásadnímu rozdílu pak musím zmínit, i když je to co se týče srovnání poněkud povrchní spojitost, to, že obě teorie (jak interakcionismus, tak ANT) buď nechávají zaznít významy aktéra, nebo se vysloveně věnují aktérům a tomu, jak chápou svět kolem sebe. Na druhou stranu tato spojitost zařazuje symbolický interakcionismus k mikrosociologii, kdežto ANT se od těchto definic aktivně distancuje (a překonává je pomocí non-human actors). Přestože se tak tedy tímto přístupem k aktérům na jakési základní úrovni shodují, což jsem považovala za nutné zmínit, v konečném důsledku to slouží k ještě výraznějšímu odlišení jejich metodologických pozic.

Pro shrnutí, dva hlavní rozdíly mezi Actor-Network-Theory a symbolickým interakcionismem plynou z období vzniku jednotlivých teorií, na to návazně ze vztahu, jaký tyto teorie zaujímají k objektům. To je jejich nejzásadnější odlišnost – i v případě jejich úspěšného provázání (které podle mě je možné) nakonec mezi nimi vyvstane tento rozdíl. Nejvíce to možná může být vidět v tabulce přiložené na konci této kapitoly (viz podkapitola 3.6.), kde se pro zřehlednění bodově věnuji shodným a odlišným prvkům mezi jejich porovnatelnými koncepty. Jejich shodnostem a odlišnostem jako takovým se ale více věnuji v následujících podkapitolách.

### 3.2. Self, zobecnělý druhý, sociální role a plug-ins

Jako první dva koncepty pro porovnání jsem si zvolila Self a plug-ins.

Jak již bylo řečeno v kapitole 2.4. věnované interakcionistickému přístupu k Self, lidé se s už vzniklým Self nerodí, ale postupně ho v průběhu života rozvíjí. Díky dvěma fázím hraní (Play, Game) se na sebe učí nahlížet zvnějšku a přejímat postoje druhých lidí. Tvoří si také představu o sobě samém – založenou na svých představách o představách druhých lidí ohledně jejich osoby (zrcadlové já).

Co se týče Latoura, i u něj má člověk podobnou schopnost se rozvíjet. Je to skrze jeho koncept plug-ins. Plug-ins jsou v podstatě „stáhnutelné soubory,“ které nám umožňují se nějakým způsobem identifikovat, nějakými způsoby jednat. Patří sem například doklady, ale i různé magazíny, videa, návody... protože nás svým vlivem tvoří. Díky magazínům víme, co se nosí, večerní zprávy nám podávají obraz současné veřejnosti, doklady nás opravňují k tomu řídit auto, reklama nás vede k tomu, jaké auto si vlastně pořídit atd. apod. Do plug-ins spadají ale i různá klišé, se kterými se v průběhu života setkáváme, tóny hlasu, které v různých situacích používáme, emoce, které jsme naučeni různými způsoby v různých situacích projevovat atd. (Latour, 2005, s. 208-209)

Díky plug-ins a jejich propojení se skutečnými věcmi (magazíny, reklamami...) je tak možné stopovat původce představ, které jsou tak klíčové právě v interakcionistickém pojetí. Co by tedy – zvláště u Cooleyho – bylo: „Neudělám věc XY, protože by si ostatní řekli, že je to dětinské,“ je díky plug-ins na rozdíl od abstraktních (a čistě hypotetických) představ druhých lidí možné skutečně sledovat. Věc XY jako něco, co dostatečně cirkuluje v network, aby s tím byli ostatní obeznámeni, jakožto i věková hranice, při které je tolerovatelné, aby se k ní případně hlásili. Tedy stále zde sice zůstává pouhý předpoklad, že druhý člověk by se v reakci na to zachoval tak a tak, vzhledem k oběhu daných informací – ohledně toho, že něco takového se v tomhle věku přece nedělá – je to ale poměrně jistý předpoklad.

Podobně jsou na tom i Cooleyho univerzální lidské vlastnosti rozvíjené v rámci primárních skupin. Ve všech formách společností tak zřejmě vždy cirkulují právě tyto vlastnosti, a taktéž je lze i materiálně stopovat (např. závidím svému sousedovi, že má větší statek než já, nebo mám rád svoji tetu, protože mi vždy, když přijede na návštěvu, přiveze dárky apod.)

Plug-ins také nabízí způsob, jak své Self rozvíjet v podstatě celoživotně, protože k jejich „stáhnutí“ máme po celý život volný přístup – oproti tomu u Meada (1972, s. 155) máme své Self kompletní po úspěšném utvoření zobecnělého druhého ve stadiu Game.

Na druhou stranu právě zobecnělý druhý poté jedince po celý život ovlivňuje, a svou formou se plug-ins konceptu velice přibližuje. Zobecnělý druhý totiž může mít, podobně jako plug-ins, formu v podstatě čehokoliv, včetně objektů. Jak totiž říká Mead (1972, s. 154): „Je možné, aby neživé předměty, stejně jako jiné lidské organismy, tvořily části zobecnělého a organizovaného – zcela socializovaného – druhého pro každého daného lidského jedince, pokud na takové objekty reaguje sociálně nebo sociálním způsobem (prostřednictvím mechanismu myšlení, internalizovaného rozhovoru gest).“ To je jedna z podobností.

Druhou podobnost vidím v tom, že tím, že se objekty mohou stávat zobecněným druhým, ovlivňují posléze i jedincovo Self – podobně jako plug-ins. „Cokoliv – jakýkoliv objekt nebo jejich seskupení, ať už živé či neživé, lidské, zvířecí, nebo pouze

fyzické – vůči čemu [daný jedinec] jedná nebo reaguje sociálně, se pro něj stává částí zobecněného druhého; při přebírání jejich postoje k sobě samému si je jedinec vědomý sebe jako objektu nebo jako individua, a tím se u něj rozvíjí já nebo osobnost. (Mead, 1972, Tamtéž.)“

Jako příklad, který by se dal uvést jako ilustrující k této situaci, by bylo např. sledování zboží ve výloze s vědomím, že si ho nemůžeme koupit – tedy toto zboží formuje naši osobnost s tím, že jsme chudí (nebo alespoň relativně chudí, ne-bohatí).

Podobný příklad jako mezi zobecněným druhým a plug-ins by se pak dal vést i mezi plug-ins a sociálními rolemi. Sociální role jsou totiž také ve své podstatě „stáhnutelné soubory,“ které co do obsahu formuje literatura, očekávání, veřejné mínění apod. Pojí se s nimi totiž určité stereotypy, které právě cirkulují v network. Např. jak se má chovat duo prodavač-zákazník, jak vypadá manažer, jak by se měli chovat rodiče. Na formování sociálních rolí je tak poplatný momentálně se vyskytující diskurz, který je externě (např. skrze masmédiá, ale i médiá obecně) formovaný.

Latour tedy posouvá idealistické, psychologizující vysvětlení Self blíže k materialismu. Stále zde sice hrají roli naše představy představ (druhých lidí o nás), ale jsou více empiricky sledovatelné právě přes cirkulaci entit.

### 3.3. Signifikantní symboly a localizers, non-human actors, mediator

Meadův přístup k významným symbolům byl vcelku jednoduchý – jako jediný jejich typ uznal jazyk – vokální gesto. Měl totiž pocit, že právě to jako jediné splňuje jeho podmínky pro to, aby bylo jako významný symbol uznáno – jmenovitě tedy aby dané symboly vyvolaly stejný význam jak u adresáta gesta, tak u osob, kterým je gesto adresované, a aby byly oběma současně vnímány. Jak jsem už ale zmiňovala, je možné tyto podmínky rozšířit i na jiné typy gest než pouze vokální, a zejména pak také na objekty a sociální formy, kterým se v této části budu věnovat.

„Věci, nábytek, a dokonce samotné místnosti jsou vnímány těmi, kdo je uspořádávají, a zároveň těmi, na které toto uspořádání působí. Z toho vyplývá, že jedinci se mohou snažit prostor uspořádat tak, aby ostatní přijali za svůj určitý zamýšlený význam. (Self, 1974, s. 114)“ Tedy, jedinec může zařizovat pokoj takovým způsobem, že v ostatních lidech později vyvolává sdílený význam, např. jídelny, obývacího pokoje apod. Nejvýrazněji by toto mohlo vyvstávat třeba ve filmových ateliérech, kde pokoje postav nejsou skutečné pokoje skutečných lidí, ale jsou zařízeny tak, aby tuto představu v divákovi vyvolávaly.

Možnost pokojů fungovat jako významný symbol podle mého vcelku elegantně vysvětluje určité vazby network, zvláště pokud si vybavíme Latourův příklad s učebnou. V Meadově koncepci tak totiž může jít o úspěšné navržení učebny jakožto významného symbolu, který má pro všechny zúčastněné stejný význam – tedy význam učebny (proto poté dává smysl, aby měl určité kapacitní, akustické apod.

požadavky, stejně tak odpovídající vybavení), a který tak díky tomu může tvořit důležitou součást interakce. Díky tomu může učebna fungovat jako localizer. Tedy když Latour říká, že: [Architektka], přestože neměla ponětí, že zde budete přednášet, zvládla zhruba předvídat aspekty dané scény: musíte být slyšet, když mluvíte; že budete sedět na pódiu; budete čelit počtu studentů, kdy je nutné vzít do úvahy jejich maximální množství, velikost prostoru, který zaberou atd. Není tedy divu, že nyní, o patnáct let později, když se „objevíte na scéně,“ máte pocit, že jste to celé nevytvořili vy a spousta věcí, které potřebujete, je už na místě. Samozřejmě, je to proto, že toto místo pro bylo navrženo vás – generického vás, který je ale vaší velkou součástí. (Latour, 2005, s. 194-195)“ Ale je to právě i tím, že jde o signifikantní symbol: daná místnost je zařízená jako učebna.

Je tu ale i odlišnost mezi fungováním localizers v síti (network) a zařízením pokoje jakožto signifikantním symbolem. Předně network umožňuje rozeznávat drobnější prvky struktury: je totiž učebna skutečně *to samé* pro architektku jako pro učitele, jak by mělo platit, pokud jde o signifikantní symbol? Rozhodně může být úspěšně zařízena a používána jako učebna, takže jako signifikantní symbol funguje, ale už zde v této větě je patrný i rozdíl, jaký v sobě pro aktéry nese: je zařízena (architektkou) a používána (učitelem). Jejich přístup k dané věci (učebně) je odlišný. Nutno říci, že toto platí pro signifikantní symboly obecně, protože význam slov mohou dva lidé chápat stejně, ale vyvozovat z toho pro sebe jiné důsledky. Oproti tomu network je schopná tyto možnosti zaznamenat, každopádně localizers jako takové je také nezobrazují.

Druhou shodnost vidím mezi signifikantním symbolem – sociální formou, a non-human actors. Self totiž přichází s příkladem psaného dopisu, který v sobě obsahuje překlepy a hrubky, které vlastně také mluví samy za sebe, za sdělení předané dopisem. Není to sice úplně tak, že by pisatel měl nutně z toho dojem stejný jako čtenář (za předpokladu, že hrubky takto nepíše schválně), ale přesto, to, jak je něco samo o sobě napsané, je signifikantní symbol stejně jako význam tím psaním daný (tedy odnož signifikantního symbolu, kterou uznává i Mead). (Self, 1974, s. 114) Podobně pak v ANT takový význam přenáší non-human actors – třeba právě taktéž v podobě psaného dopisu obsahujícího hrubky. V tomto případě tak tento non-human actor funguje jako mediator, protože význam, který by běžně přenesl právě pouze skrze písmo, je alternován hrubkami v něm obsaženými.

### 3.4. Definice situace, zobecněný druhý a mediator

Další shodný bod, který mezi ANT a symbolickým interakcionismem vidím, je mezi definicí situace a mediators. Mediator totiž alternuje přenášený význam, čímž mění celou výchozí situaci. Tedy mění do té doby platnou definici situace. Vybavme si dva Latourovy příklady k mediators: ten věnovaný human actors (lidským aktérům)

byl u konverzace, která se rozbíhá nečekanými směry, u non-human actors (nelidských aktérů) to byl rozbitý počítač (viz podkapitola 1.1.2.).

Co se týče prvního příkladu, u konverzace, která se rozbíhá nečekanými směry, vlastně nemusí jít ani o změnu definice situace. Může být stále rámovaná jako „přátelské popovídání,“ a přesto řešit široká témata. Na druhou stranu, může v ní zaznít něco, co do té doby platnou definici situace změní, např. zjištění, že je daný člověk vážně nemocný, a změnit do té doby platné významy.

Druhý příklad může být složitější etablovat do rámce symbolického interakcionismu, ale vzhledem k tomu, že je při něm přítomný i člověk (tedy ten, který chce počítač používat), stále platí, že významy vyjednává ve světle situace, ve které je, a že je tato situace sociální. Definice situace se změnila na základě toho, že předpokládal, že počítač bude fungovat, a na základě toho nyní musí vyjednat nové významy, když nyní zjistil, že nefunguje. Díky tomu podle mého nabízí symbolický interakcionismus i možnost propojení své teorie směrem k ne-lidským entitám, pokud jsou právě součástí definice situace.

### 3.5. Cooleyho koncept společnosti v rámci network

Cooleyho teorie společnosti je překvapivě dobře propojitelná s Latourovým konceptem network. Klíčové v Cooleyho koncepci je totiž to, že fyzické tělo slouží pouze jako něco, kolem čeho sdružujeme své představy (o druhém člověku), ale není nijak nutné k tomu, abychom si o někom něco mysleli (viz postavy z minulosti, literární postavy), takže tyto postavy můžou být v konečném slova smyslu více reálné než skutečně existující lidé.

Naproti tomu Latour má svůj koncept network, ve které věci cirkulují a ovlivňují „místa,“ která takto navštíví. Tedy v podstatě aktéry. Důvod, proč by tedy reálně neexistující lidé mohli být sociálně reálnější než ti fyzicky existující, je zkrátka jejich snazší cirkulace uvnitř network, která jim umožňuje se „objevit“ u širšího množství lidí, zvláště pokud jsou součástí historického kurikula nebo fondu klasické literatury. (Něco takového samozřejmě ale platí i u stále žijících osob, která jsou často v hledáčku médií nebo jinak sociálně exponovaná, protože i oni více cirkulují v network a umožňují tak vícero „setkání“ se svojí osobou.) Jejich takto zajištěná přítomnost tak umožňuje právě formování určitých pocitů a domněnek ohledně jejich osoby. Díky tomu tak cirkulace, podobně jako u Cooleyho představy, zakládá existenci osob.

Cooleyho a Latourova koncepce tak nejen že jde dobře skloubit dohromady, ale zároveň se i doplňuje, protože Cooleymu poskytuje určité empirické podložení jeho tvrzení skrze možnost sledování cirkulace dat, oproti tomu u Latoura podporuje fungování jeho teorie, protože ta je na jiné funkční teoretické koncepty aplikovatelná. Na druhou stranu mezi jejich teoriemi vyvstává základní rozdílnost

interakcionistických teorií od Actor-Network-Theory, a to právě to, že neberou do úvahy materiální entity.

### 3.6. Tabulka

Pro větší přehlednost, jaké jsou shody a rozdíly mezi těmito všemi koncepty jak ANT, tak symbolického interakcionismu, přikládám k textu ještě tabulku. Znaménky plus v ní značím shodnosti, znaménky mínus případné odlišnosti. Měla by tak zpřehlednit základní body, ve kterých se teorie shodují, popř. odlišují.

symbolický interakcionismus	ANT
<b>Self</b>	<b>plug-ins</b>
+ nutné ho rozvíjet + nutné pro fungování ve společnosti – dokončeno stádiem Game – závislé na socializaci	+ nutné si je „stáhnout“ – možné „stahovat“ stále – závislé na cirkulaci materiálních entit
<b>zobecnělý druhý</b>	<b>plug-ins</b>
+ může být cokoliv (materiální i nemateriální) + po rozvinutí Self nás stále ovlivňuje	+ po svém „stažení“ nás ovlivňují
<b>sociální role</b>	<b>plug-ins</b>
+ musíme se je naučit + jsou externě formované – pouze nemateriální	+ musíme si je „stáhnout“ + získáváme je zvnějšku – mohou být i materiální
<b>signifikantní symboly</b>	<b>localizers</b>
+ může být místo + můžeme ho jako signifikantní symbol chápat napříč časem	+ je to přenesená přítomnost místa na jiné místo
<b>signifikantní symboly</b>	<b>non-human actors</b>
+ entita, která vstupuje do interakce + jsou (nebo mohou být) materiální věci – jsou intersubjektivní – musí mít pro všechny stejný význam	– jsou objektivní – nemusí mít stejný význam pro všechny účastníky interakce
<b>signifikantní symboly</b>	<b>non-human actors</b>
+ může být i objekt + přenáší význam + jsou objektivní, existují	+ přenáší význam, pokud funguje jako mediator
<b>definice situace</b>	<b>mediators</b>
+ při změně definice se mění i vyjednané významy	+ mění pro aktéra význam + lze sledovat
<b>společnost</b>	<b>network</b>
+ sociální realnost neexistujících osob – v mysli, založena na představách	+ cirkulace + propojuje mezi sebou aktéry – lze empiricky mapovat – může existovat i pouze mezi věcmi

### 3.7. Shrnutí

Otázkou k zodpovězení nakonec zůstává, jestli je možné jak interakcionistické teorie, tak Actor-Network-Theory vzájemně provázat? Odpověď podle mě zní ano, ale. Ano, protože většina interakcionistických konceptů má obdobu, a to více než koherentní, v konceptech ANTu. Ale, protože ANT klade důraz na materiální entity, není to obdoba absolutní, a v tomto bodě se budou vždy lišit.

Co se týče jednotlivých teoretiků, jak jsem anticipovala ve Srovnání, největší shodnost s ANT má Mead, zejména jeho koncept zobecnělého druhého, poté, díky Selfovu rozšíření signifikantního symbolu za vokální gesto, i právě signifikantní symboly. Dostatečnou shodnost vykazuje i Cooleyho koncept společnosti a cirkulace entit v network, přestože se tyto dvě teorie jinak značně rozcházejí svými teoretickými východisky (idealismem a materialismem). Z Blumera se pro mě stalo klíčové, že aktér vyjednává významy ve světle situace, ve které se nalézá, tedy, v rámci jeho teorie, změněná situace slouží jako mediator. Vzhledem k poměrně široce definovatelné situaci je pak možné do jejího rámce zasazovat i právě nemateriální entity.

V konečném důsledku by se tak nakonec dalo říct, že Latour je taktéž interakcionista – nechává aktéry si situaci definovat, bere v úvahu jejich koncepty – ale díky tomu, že do své teorie zakomponoval i materiální entity (non-human actors), umožňuje mu to překonat všechny námitky, které k interakci jako takové má. V rámci symbolických interakcionistů by se tak dalo říct, že je interakcionistou nesympolickým (materiálním).

## Závěr

V Závěru bych chtěla zopakovat zjištění, ke kterému jsem nakonec v rámci práce došla. A to, že je možné koncepty obou teorií (Actor-Network-Theory a symbolického interakcionismu) úspěšně provázat, ale vždy se budou odlišovat co do přístupu k materiálním entitám, které symbolický interakcionismus spíše odvrhne. Na druhou stranu je i tak možné paralely vést, a např. Meadova teorie vyloženě bere materiální entity do úvahy. Na základě zjištěných shodností a podobností jsem tak došla k tomu, že Latourova teorie by se dala brát jako „nesymbolický interakcionismus.“

Co se týče splnění cíle práce, snažila jsem se více akcentovat shodnosti mezi těmito teoriemi, zejména protože mi to přijde podnětnější. Zmiňovala jsem ale i rozdíly, z nichž ten nejzásadnější jsem popsala výše. Obecně si myslím, že cíl práce jsem splnila.

Přínos práce vidím v tom, že je možné koherentně provazovat různé sociální teorie, i takové, které se od sebe vědomě distancují. V mém případě jde sice o teorie, které mají alespoň sdílený cíl v podobě toho, nechat zaznít aktéry, ale, jak jsem zmiňovala ve své práci, je to spíše povrchní souvislost. Východiska mají v každém případě jiná, tedy, odlišují se takřka substanciálně. Myslím si, že toto by mohlo nastolit otázku, zdali je možné propojit více takových teorií, a jestli, přestože sociologie nemá jediné paradigma, by bylo možné vytvořit minimálně kvazi-paradigma „sdílených“ teorií. Myslím tímto obratem právě teorie, u kterých by bylo možné najít široké konceptuální shody, jakkoliv by se ve svých východiscích odlišovaly. V případě ANTu a symbolického interakcionismu je každopádně takováto synergie možná.

## Seznam literatury

Blumer, H. (1986). *Symbolic Interactionism. Perspective and Method*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Collins, R. (1994). *Four Sociological Traditions*. New York: Oxford University Press.

Cooley, C. H. (1902). *Human Nature and the Social Order*. New York: C. Scribners' sons.

Keller, J. (1987). *O povaze sociální reality*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.

Latour, B. (2007). Can We Get Our Materialism Back, Please?. *Isis*, 98(1), 138-142.

Manis J. G., & Meltzer, B. N. (1978). *Symbolic Interaction: A Reader in Social Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.

Mead, G. H. (1972). *Mind, Self, and Society*. Chicago: The University of Chicago Press.

Pascal, C.-M. (2011). *Cartographies of Knowledge: Exploring Qualitative Epistemologies*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications. Citováno 31. 3. 2024. Dostupné z: [Cartographies of Knowledge : Exploring Qualitative Epistemologies \(ebscohost.com\)](https://ebscohost.com)

Quist-Adade, Ch. (2019). *Symbolic Interactionism: The Basics*. Wilmington, Delaware: Vernon Press. Citováno dne 20. 2. 2024. Dostupné z: [Symbolic Interactionism : The Basics \(ebscohost.com\)](https://ebscohost.com)

Rosenberg D. (2019). Antecedens of Physical Literacy: George Herbert Mead and the Genesis of Self in Play and Games. *Quest*, 71(4), 463-478.

Self, Ch. C. (1974). Non-vocal Gesture, Process, and Social Form: A Reexamination of Mead's Significant Symbol. *Journal of Communication Inquiry*, 1(1), 111-116.

Šubrt J. (2015). O koncepci, která předznamenala teorii rozšířené mysli, a o jejím významu pro sociálněvědní teorii. *Sociologický časopis*, 51(4), 697-708.