

# DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**

FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR GRAFICKÉHO DESIGNU 1**

GRAPHIC DESIGN STUDIO 1

**DIGITAL PUBLIC SERVICES**

DIGITAL PUBLIC SERVICES

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

MASTER'S THESIS

**AUTOR/KA PRÁCE**

AUTHOR

**BcA. Lukáš Dobeš**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**Mgr. Zuzana Kubíková**

**BRNO 2022**

## obsah

textová část	s. <a href="#">4–29</a>
intro	s. <a href="#">4</a>
co jsou digital public services	s. <a href="#">5</a>
co je to veřejná služba / statek	s. <a href="#">5</a>
co je racionální	s. <a href="#">10</a>
co je hodnotné	s. <a href="#">12</a>
konvivialita	s. <a href="#">13</a>
východiska	s. <a href="#">15</a>
mít roadmap, nástroje	s. <a href="#">15</a>
být synchronní	s. <a href="#">16</a>
co jsou rituals.dps	s. <a href="#">16</a>
opakující se vzorce	s. <a href="#">19</a>
co je reasoning.dps	s. <a href="#">20</a>
závěr	s. <a href="#">27</a>
dokumentace 1:	
sites.dps /type-foundry	s. <a href="#">28</a>
dokumentace 2:	
sites.dps /type-foundry	s. <a href="#">29</a>

# textová část

## intro

Za cíl své práce jsem si zvolil spolurozvíjet Digital Public Services, skupinu s plochou hierarchií, již jsem součástí, a její produkty služby a nástroje, které se odehrávají v oblasti organizačního designu a směřují k vytváření softwaru pro veřejný prospěch. Smysl takového softwaru spatřujeme především ve zpřístupnění organizace a soběstačnosti jednotlivcům a malým skupinám. Slovo „digitální“ v názvu digitální veřejné služby míří především ke způsobům, jakými existence digitálních produktů a internetu ovlivnila naše a obecné přemýšlení nad organizací skupiny spolupracujících – například není nutné, aby všichni členové žili v jednom městě, státě nebo časové zóně, nebo dokonce znali svou reálnou identitu. Přehled ekosystému, ke kterému chceme dospět, je dostupný na <https://wiki.public.services>.

Jedním z cílů práce je také popsat procesy a principy kolektivního řízení. Definovat je jako možné protokoly systému pro tvorbu společných rozhodnutí, jejich dokumentaci a archivaci. Vzniklé texty by měly nezasvěcenému publiku představit hodnoty a společnou myšlenkovou bázi. V začátku tedy velmi krátce představím, co jsou Digital Public Services, v jakém bodě se aktuálně nacházejí. V motivační části se je pokusím zasadit do celospolečenských pojmů a vztahů. Následně přiblížím kontext – některá hodnotově blízká hnutí a jaké hodnoty je motivují, se záměrem najít obecná blízká kritéria pro společné rozhodování v DPS. Po přiblížení motivace a kontextu popíšu jednotlivé procesy a postupy společného rozhodování ve skupinové práci a způsoby jeho dokumentace a archivace. Závěr odkáže na konkrétní výstupy pracovní skupiny typografického systému DPS, ve kterých tyto principy a postupy uplatňujeme.

# co jsou digital public services

Digital Public Services existují dva a půl roku, v posledním roce se organizujeme skrze menší pracovní skupiny. Skupiny aktuálně pracují na jednotlivých prototypch služeb a nástrojů, které mohou položit základy budoucích produktů DPS. 1 🌸 Prototypy, které považujeme za systém financování dlouhodobého vývoje Digital Public Services ([funding-system.dps](#)), nedokážeme vyvíjet způsoby plně kompatibilními s DPS. 2 🌸 Od jejich vývoje si nicméně slibujeme zajištění financí pro udržitelně vyhrazený čas ve vrstvě nad stávajícími ekonomickými podmínkami a vývoj možného „forku“, alternativní verze „ve veřejný prospěch“ (*for public benefit*).

Díky těmto dvěma souběžným módům se aktuálně pohybujeme na pomezí dvou rozdílných obecných „základů“ – 1 komerčním (*commercial*) a 2 „veřejně-prospěšném“ (*public-good*).

Nad rozdíly obou se tak budu zamýšlet i v části textu věnovanému motivaci k hledání společných procesů rozhodování, a nakonec jsou stejným dělítkem rozdělené i obě dokumentace aktuálně odvedené „komerčnější“ práce na šabloně malého podniku [sites.dps/type-foundry](#) i „veřejněprospěšné“ práce [typographic-system.dps](#), sadě otevřených písem a nástrojů pro jejich generování.

I learned very early and painfully that you have to decide at the outset whether you want to make money or to make sense, as they are mutually exclusive.

🌸 Buckminster FULLER, Grunch of Giants: Gross Universe Cash Heist

# co je to veřejná služba / statek

V názvu Digital Public Services často používáme „služby“ zaměnitelně s pojmy veřejná infrastruktura či veřejný statek (*public good*), který sám může znamenat komoditu. Na infrastrukturách různých typů, fyzických (například zpevněné silnice) nebo sociálních (knihovny), jde právě přiblížit jejich specifickou pozici v rámci aktuálního socioekonomického systému i zmíněné střídání pojmů. Digitální prostředí přesně nekopíruje fyzické ani ty sociální.

1 🌸 self logy [members.dps](#), zhodnocení ([review.dps](#)) Q4 2021, sdíleno 2022-02-25

2 🌸 vývoj těchto prototypů především pomíjí metodu *asap.dps, as slow as possible*, a v důsledku nevyužívají již vyvinuté nástroje pro spolupráci například *self-log*, krátký text shrující smýšlení jednotlivce neovlivněné příliš brzkou diskusí tak často, jak bychom rádi.

Fyzické a sociální infrastruktury jsou „hodnotově neutrálními“ výsledky investic velkého rozsahu, podpůrnými strukturami, které ve výsledku jejich uživatele zmocňují (*empowerment*) k dosažení nebo udržení (*resilience*) různých druhů soběstačnosti. Jde o podpory potřeb, pro které nelze kapacity navyšovat plynule. Jejich zřizování často znamená objemnou investici, zato „připojení“ dalšího uživatele mezní náklady už jen střípkem ceny v poměru k jejich zřízení – nebo v případě informačních a digitálních produktů takřka nulové. Tedy až do naplnění balíku kapacit, kde kruh začíná nanovo.

Veřejné statky či infrastruktura z jejich používání nevyklučují jednotlivce na základě žádných kritérií a (po většinu kapacit) jsou jen mírně vyčerpitelné – jejich využívání jedním neomezuje druhého.

Mírně opozitním podtypem veřejných statků jsou klubové (nebo taky uměle nedostatkové) statky či infrastruktury. Ty jsou stejně tak mírně vyčerpitelné jako veřejné statky, ale výlučné – omezují přístup a jejich kvalita se dělí mezi všechny uživatele. Klubové statky stejně tak vyžadují vysokou prvotní investici a jejich mezní náklady jsou také velmi nízké nebo nulové. Investice se však optimálně dělí mezi co největší počet členů klubu – takový, který zároveň příliš nesníží kvalitu služby. Mohou být spoluvlastněné členy klubu a mají tak blíž k tomu, jak fungují družstva.

Vysoce výlučné  
(High exclusivity)

Nízce výlučné  
(Low exclusivity)

Vysoce rivalitní / vyčerpitelné  
(Rivalrous / high subtractability)

Soukromé statky (Private goods)		Smíšené statky (Common-pool goods)
jídlo, oblečení		voda, ryby
-----		
Klubové statky (Club goods)		Veřejné statky (Public goods)
veřejný bazén, MHD obsah na předplatné		přehrada, pouliční osvětlení FOSS software

Nízce rivalitní / vyčerpitelné  
(Non-rivalrous / low subtractability)

- 🌸 tabulka druhů statků a její úpravy navržené Elinor a Vincentem Ostromovými z roku 1977
- 🌸 types of goods chart and modifications by Elinor and Vincent Ostrom in 1977

# fyzické a sociální infrastruktury

Infrastruktury jsou oporami, které generují pozitivní i negativní externality – nepokrývané a nečekané výhody nebo naopak škody. Avšak ne všechny jejich pozitivní a cenné výsledky přináší užitek tomu, kdo investuje do jejich vzniku. 3 🌸 Právě proto jsou infrastruktury – a veřejné statky zvláště – oblastmi, u kterých se silně projevuje selhání trhu. Volný trh nijak nezaručuje vznik a údržbu infrastruktur, které potřebujeme, a to ani tehdy, pokud je bezpochyby, že přináší velký benefit. Právě v takových případech zaskakuje za chybějící tržní incentivy stát veřejně prospěšnou investicí na podporu infrastruktur, které považujeme za klíčové nebo univerzálně potřebné.

Zatímco soukromým podnikům z financování fyzické infrastruktury plyne zisk v případě zpoplatnění (v případě silnice cla), státy mají k dispozici větší řadu nástrojů, jak zachytit část profitu z těchto pozitivních externalit (mohou například pozemky s vyšší hodnotou zdanit). Právě existencí infrastruktur na takové úrovni, že jsou „neviditelné“ (čistá voda, přístup k elektřině, školství, silné instituce) se přitom podmiňuje označení oblastí za „rozvinuté“. 4 🌸

## zdánlivá neutralita a vložené hodnoty

Zmíněná hodnotová neutralita je spojení, které „se dívá“ odněkud zvenčí a láká tak k falešnému zkeslení – ve skutečnosti jsou hodnoty velmi zasazené už do samotného výběru. Veřejné statky mají počátky v raných demokraciích a odrážejí jako dobro to, co vnímá za benefit domněle úplná masa lidí – veřejnost. To, že vůbec nějaké veřejné statky kromě těch přírodních v dnešním socioekonomickém systému existují, zároveň odráží humanistickou ideu univerzálních hodnot, které by neměly být nikomu upřeny.

Se samotnou představou veřejnosti je to ale složitější. Abychom od ní mohli odvíjet představu veřejného blaha, právě význam, který jí dosadíme, určí, koho zahrneme do své představy univerzality. Michael Warner v roce 2002 svou esejí *Publics and Counterpublics* pojmenoval pojem antiveřejnost a do popředí tak dostal skutečnost, že každá veřejnost označuje také svůj inverzní protějšek – ty, kterým je záměrně nebo nezáměrně upřeno patřit k publiku.

Za veřejné blaho v DPS dosazujeme obecnou představu zpřístupnění určité míry technologické soběstačnosti a tím zjednodušení soběstačné organizace a obživy jednotlivcům

3 🌸 Rychlostní cesta vedoucí mezi dvěma městy přináší nejen užitek oněm dvěma bodům, ale také zvyšuje cenu pozemků podél ní a je oporou možných podniků, které díky ní mohou vyrůst a přinášet zisk jejich vlastníkům. Přináší s sebou ale i hluk či znečištění, zásah do krajiny.

Ethan ZUCKERMAN, „What is Digital Public Infrastructure“, *journalismliberty.org*, 17. listopadu 2020  
<https://www.journalismliberty.org/publications/what-is-digital-public-infrastructure> (cit. 19. 04. 2022).

V jistém ohledu taky obecná preference automobilní dopravy ztěžuje části společnosti možnost dosáhnout rovných podmínek a rychlosti jako těm, kdo vlastní auto.

Ivan ILLICH, *Tools for Conviviality*, New York: Fontana/Collins 1975, s. 51.

4 🌸 ZUCKERMAN, „What is Digital Public Infrastructure“.

a malým skupinám. Přesto, že taková jistota dnes není univerzální hodnotou a možná ani široce sdíleným ideálem, veřejné nebo přesněji společné zdroje (*commons / common-pool goods*) v jejím zajištění hrály dříve důležitou roli – ještě před rozšířením (humanistických) univerzálních hodnot a samotného ideálu občanské veřejnosti. Společná půda zajištěná zvykovým právem, především nezahrazené pastviny a lesy, sloužily k dorovnání obživy rolníků především tehdy, kdy nedostačovala úroda. Spolu s otevřeností statků zvykové právo znamenalo i povinnosti pro jejich uživatele, například omezování se tak, aby se společné zdroje v dlouhém horizontu nevyčerpaly. 5 ✿ Příklad takové míře soběstačnosti postupně udělala raně kapitalistická privatizace té stejné půdy, proletarizace rolníků, kterým nezbylo než prodávat svou práci na zabraných pozemcích a s postupující industrializací později i na strojích – výrobních prostředcích, jejichž náklady dalece převyšovaly to, co by mohli sami vlastnit. Sami se proto stali komoditou na nejistém trhu práce. Dost možná i proto je dodnes existenční závislost na námezdní práci běžným standardem. Veřejné statky v dnešním světě zároveň často nechápeme jako to, co je nevylučně dáno všem bez rozdílu, ale z čeho nelze snadno někoho dalšího vyloučit. Jak by vypadal náš běžný den, (týden, měsíc, rok, desetiletí), pokud bychom nebyli nuceni do neustálé soutěže o uhájení způsobu své vlastní obživy, místa k životu a nájemného, denního příjmu kalorií?

Obnova fyzických občinných statků je otázkou docela jiného a složitějšího měřítka – v jedné z domén, kterou dnes považujeme za rovnocennou vzduchu (vzdušnému prostoru), vodě (moři) nebo souši například ve vojenství, může vytvářet volně přístupné „statky“ i jednotlivci. Skupina zase může tvořit malou organizovanou *veřejnost* v „bezstátním“ prostředí. Jde o cyber(prostor).

## digitální infrastruktury

Digitální infrastruktury a služby na nich vystavěné, jako jsou vyhledávací enginy a sociální sítě, jsou převážně privátní. Jako ty veřejné, které umožňují zapojit se do veřejného života, slouží uživatelům jen mimoděk. *Postbroadcast* média poutají víc a víc pozornosti a co nejvíc z ní i zaznamenávají, zatímco své konzumenty udržují ve výhodném zdání, že jde o jakousi bezplatnou veřejnou službu. 6 ✿ I přesto, že je členství zdánlivě „bezplatné“, je exkluzivní – můžu z nich být svévolně vyloučen a právo na návrat si nemůžu nijak nárokovat. Současně mají vedoucí roli v rámci ekonomie pozornosti (*attention economy*). „Facebook nebyl navržen tak, aby podporoval občanskou aktivitu, ale aby uživatelům zobrazoval reklamy.“ 7 ✿

Volný trh dlouhodobě neměl na tvorbě fyzických neexkluzivních statků zájem – ani těch digitálních. Naopak státy jako aktéři celky jednající za svou veřejnost poskytují stále spíš fyzické a sociální infrastruktury. To, jak moc si na sebe musí „vydělat“ (nebo aspoň přivydělat), se silně liší podél osy politické levice a pravice, většinou proto infrastruktury fungují jako klubové statky s nějakým typem poplatku na vstupu. Na vyložené digitální veřejné

5 ✿ Raj PATEL – Jason W. MOORE, *Dějiny světa na příkladu sedmi laciných věcí: Průvodce kapitalismem, přírodou a budoucností naší planety*, Praha: Neklid 2020, s. 75–76.


6 ✿ McKenzie WARK, *Capital is Dead: Is This Something Worse?*, Londýn – New York: Verso 2019, s. 2.


7 ✿ ZUCKERMAN, „What is Digital Public Infrastructure“.





infrastruktury, které by umožňovaly lepší zapojení do veřejného života v digitálním prostoru se zatím ani v kontextu států úplně nedostává. Někde na pomyslném pomezí takových velkých celků ale existují ještě družstva. I přesto, že jsou převážně demokraticky řízená na základě hlasovacích modelů, nevnímáme je jako malé státy. A i když jsou tradičně družstva spoluvlastníků ekonomickými subjekty, nedefinuje je jen jejich hodnota na trhu. Družstva spravují společné zdroje a statky a tvoří tak třetí stranu oproti soukromému vlastnictví nebo státní správě.

## občina, commons, společná správa

V ekonomii se pro opozici společné správě statků ujal pojem Tragédie občiny (*Tragedy of Commons*) formulovaný ekologem starší generace Garrettem Hardinem. Pojem i autor jsou přinejmenším z nynějšího pohledu problematičtí <sup>8</sup> , nicméně jeho myšlenkový experiment podobný bajce na dlouhou dobu ovlivnil diskuse o společné správě. Jednotliví pastevci – racionální aktéři – v něm pasou svůj dobytek na sdílené pastvině. Protože je jejich racionálním cílem maximalizovat svůj individuální užitek z pastviny, zvětšuje v bajce každý své stádo tak dlouho, dokud všichni společně nezaviní nezvratné vypasení pastviny. Za jediné východisko, které by mělo zabránit vytěžení společných zdrojů dosadil Hardin rozdělení pastvin a jejich privatizaci: negativní externality se tak „internalizují“ v hodnotě daného kusu půdy a pastevci budou motivováni svůj zdroj šetřit pro svůj budoucí užitek nebo užitek svých dětí. Širší model, kterým chtěl Hardin podchytit schéma tragédie občiny v kontextu teorie her, se zažil jako CC-PP hra, Commonize Costs – Privatize Profits (socializace nákladů – privatizace zisku) a dá se zakreslit grafem motivací/pobídek. Do tohoto grafu spadají všechny původní příklady, ve kterých Hardin viděl problém příliš mnoha jednotlivců, kteří si neuvědomují anebo mávají rukou nad svým zanedbatelným podílem na společné katastrofě.

Hardinův příběh se dočkal dvou naprosto rozdílných přijetí: na jedné straně široké adopce do argumentace mainstreamové ekonomie, <sup>9</sup> , a zároveň silné vlny kritiky z opozičních proudů. Kritika mířila především na nepodloženost a nepřesnost jeho modelu už vzhledem k historickým příkladům, ze kterých chtěl vycházet. Asi nejznáměji úspěšně tyto zjednodušené předpoklady zpochybnila skupina ekonomů v čele s Elinor Ostrom. Tento myšlenkový proud se sice držel stejného přesvědčení jako mainstream, tedy že zárukou pro udržitelnost zdrojů je jakýkoli typ „vlastnictví“, tím ale může být i společné vlastnictví. Jeho zástupci teoretickými i případovými studiemi prokázali, že v mnoha historických i současných případech zajišťují komplexní řád kulturní zvyklosti. Společenství postavená kolem zdrojů ve společné správě si pro umírněné a udržitelné využívání postupně vytvářejí zvyky, omezení a systémy odstupňovaných postihů v případě jejich nedodržení. Svými argumenty tak obhájili společné

<sup>8</sup>  Hardinův příklad se i jeho vlastním přičiněním rozšířil v obhajobě názoru, že je potřeba omezit reprodukci populace, což nejen v kombinaci s adresováním globálního jihu nepříjemně připomíná eugenické a rasistické tendence.

<sup>9</sup>  „Hovoříme-li o ekonomii středního proudu, resp. o ekonomii mainstreamové, máme na mysli syntézu neoklasické a keynesiánské ekonomické teorie, jak je prezentovaná ve standartních ekonomických učebnicích.“

Nada JOHANISOVÁ – Zuzana FILIPOVÁ – Eva FRAŇKOVÁ, „Rozvoj jako destrukce“, in: Ondřej HORKÝ-HLUCHÁŇ, Tomáš PROFANT a kol., *Mimo Sever a Jih: Rozumět globálním nerovnostem a rozmanitosti*, Praha: Ústav mezinárodních vztahů, v. v. i 2015, s. 103.

držení zdrojů jako model přinejmenším rovnoprávný státní nebo soukromé správě.<sup>10</sup> Hardin se za formulaci po této vlně kritiky omluvil. Současně s uznáním, že naprosto pominul rozdíl mezi zdroji v komunitně spravovaném vlastnictví (občině/*commons*) a zdroji s volným přístupem (*open access*), přeformuloval svůj příklad na tragédii nikým nespravované obcí. Jeho oprava už ale příliš nezpomalila široké přijetí původní verze jeho teorie jako běžně nezpochybňované „pravdy“.

Čím se liší obě skupiny ekonomů, že na stejný, v základu ekologický problém alokace zdrojů, nahlížejí z tak rozdílných perspektiv? Za celým problémem stojí přesvědčení, co je podle té které skupiny racionální jednání.

## co je racionální

Mainstreamová ekonomie odvozuje racionalitu aktérů od teorie racionální volby.<sup>11</sup> Ta předpokládá, že lidé jsou ekóni (*homo economicus*) – extrémně uvědomělí aktéři, kteří dokáží za všech podmínek pečlivě zvážit všechny možnosti výběru, a díky tomu taky vybrat tu, ze které jim plyne maximální užitek. Jejich preference jsou vždy konzistentní.<sup>12</sup> Ekonomové okolo Elinor Ostrom by se naopak dali zařadit spíš k zastáncům behaviorálního přístupu, který vychází z omezené racionality formulované v šedesátých letech Herbertem Simonem. Ta připouští, že naopak nikdy nemůžeme mít přehled o všech možných scénářích, bere na vědomí přirozené chyby a selhání lidského usuzování. Z omezené racionality zase dál vychází například prospektová teorie Tverského a Kahnemana, která zapracovává přirozená omezení plynoucí z rychlých a optimalizačních systémů myšlení i jejich následky – zkratkovitá jednání a nekonzistentnost preferencí. Teorie racionální volby odrážela svět zcela nových bytostí, ve kterém je blaho ostatních jen náhodnou externalitou, tím, co se nevezlo do vlastního užitku. Ty pozdější se od ekónů pomalu vracejí do světa lidí<sup>13</sup> a otevírají možnosti i jiným mezilidským motivacím kromě maximalizace krátkodobého užitku nebo zisku. Varianty „omezené“ racionality sice mohou posloužit i jen k opravě těch případů, ve kterých „neomezená“ teorie racionální volby jednoduše nestačí – a dál rozvíjet ekonomickou racionalitu. Současně jde ale jejich východiska (přirozené zkratky a závislost na stavu okolí), nasměrovat rovnou k formulování celého nového typu racionality – ekologické racionality. Takové, která by brala v potaz přirozené a materiální limity jednotlivých rozhodnutí už ve výchozím stavu.<sup>14</sup> Rozdílným základním hodnotám se práce věnuje i v kapitole [konvivialita](#).

<sup>10</sup> Ibid, s. 90.

<sup>11</sup> Lukáš LIKAVČAN, „Normativita a racionalita“ *is.muni.cz*, <https://is.muni.cz/th/ikf75/> (cit. 19. 04. 2022), Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. s. 31.

<sup>12</sup> Ibid, s. 7–8.

<sup>13</sup> Ibid, s. 35–36

<sup>14</sup> Ibid, s. 50–54

Ti, kdo Hardinovy východiska zpochybňují, se samozřejmě nesnaží popřít, že jedinců, kteří pro maximalizaci profitu nedbale participují na ničení společného zájmu, existují, nebo že taková možnost existuje v každém rozhodování. Ale také nezpochybňují množství nástrojů a zvyků, které si komunity za generace nastřádaly, aby extraktivnímu chování dokázaly zabránit. Příklad s pastevci možná prostě podsouvá úplně jiné měřítko, než v jakém je běžné počítat s tvrdou maximalizací výnosů, nehledě na férový přístup k druhému. Název CC-PP hry přesahuje platnost grafu a je použitelný sám o sobě, platil by totiž i na opačný problém: problém uzavírání obcí, který většinou způsobují právě větší hráči, stát nebo trh. Z veřejného a společně spravovaného se tak stává uměle nedostatkové a privátní „na dluh“ komunit.

V zemích globálního jihu, kde je tradice občinných statků dosud živější, často dochází k uzavírání commons „až“ nyní. Mezinárodní instituce společnou správu považují apriori za nerozvinutou a neefektivní – a radí jednoznačně privatizovat. Ve snaze uspět podle kritérií hegemonního diskurzu a povýšit v čistě „severních“ měřítcích rozvoje se tak privatizuje nebo zestátnuje. Navzdory kulturní důležitosti i prověřené ekologické, samozásobitelské efektivitě pak pro opatrnou správu obcí i s jejich zvyky nezbyvá uprostřed předpisové politiky „zefektivnění“ místo. S industriálními postupy jdou ruku v ruce typické následky jako odcizení vlastní kultury a ekonomická a genderová nerovnost. Například práce žen je pak tak jako v „severních“ zemích na základě patriarchálních stereotypů vyloučena z peněžní ekonomiky a s vynuceným opouštěním commons tak ztrácejí na hodnotě i jejich ostatní nepeněžní a tradiční znalosti – v medicíně, místní ekologii nebo zemědělství, 15 ✿  
I na základě takových podmínek se naopak prosadil přímý opoziční pojem – tragédie uzavírání obcí (*Tragedy of Commons Enclosure*) 16 ✿

Jiné současné uzavírání commons se prosazuje ve financování technologické inovace v dekáдах od 70. let. 17 ✿ Nákladný základní výzkum, už podle svého názvu, stojí v samém základu technologické inovace – jde o velké výzkumné projekty, které riskují, že nepřinesou žádný hmatatelný výsledek anebo jej nepřinesou příliš brzy. Pokud už nějaké výnosy přinesou, pak je nepravděpodobné, že by připadly právě tomu, kdo do nich prvně velké obnosy také investuje. I tady proto dochází k selhání trhu a záplatování veřejnými rozpočty s příslibem návratnosti v podobě HDP. „Bigtechové“ firmy si sice rády budují příběh neohrožených investorů podstupujících rizika na cestě za inovací, nicméně i v nejpříznivějším období vývoje a výzkumu po 2. světové válce většinu vývoje radikálně nových a nejistých technologií reálně vedly státy financováním z veřejných zdrojů. 18 ✿ Oproti objevům fyzikálních

15 ✿ JOHANISOVÁ – FILIPOVÁ – FRAŇKOVÁ, Rozvoj jako destrukce, obrana či obnova obcí?, s. 96.

16 ✿ Ibid, s. 94. nebo také Michel BAUWENS – Vasilis KOSTAKIS – Stacco TRONCOSO, Ann Marie UTRATEL, *Commons Transition and P2P: a primer*, Transnational Institute 2017, s. 25.

17 Tony SMITH, „Red Innovation“, *Jacobinmag*, 31. března 2015, <https://www.jacobinmag.com/2015/03/socialism-innovation-capitalism-smith/> (cit. 19. 04. 2022).

18 ✿ „Vývoj železnic, internetu, výpočetní techniky, nadzvukových letů, vesmírné dopravy, satelitů, farmaceutik, softwarů pro rozpoznání hlasu, nanotechnologií, dotykové obrazovky nebo čisté energie byl živěn a veden státy, nikoli firmami. Během zlaté poválečné éry výzkumu a vývoje byly jeho dvě třetiny financovány z veřejných prostředků. V posledních dekáдах zaznamenaly podnikové investice do vysoce rizikových technologií drastický pokles. (...) Jinými slovy, nikoli soukromé, ale kolektivní investice byly hlavním hnacím motorem technologického rozvoje.“

Nick SRNICEK, Alex WILLIAMS, *Vynalézání budoucnosti*, Praha: Masarykova demokratická akademie, z. s. 2020, s. 190.

zákonů na základě původních *commons* (přírody), které nejde patentovat, aplikované výsledky veřejně fundovaných primárních výzkumů patentovat jde. Do hry se tak ve velkém dostávají mechanismy, které měly dočasným zajištěním umělého nedostatku (udělením monopolu na výrobu) ochránit investici při „vynalézání“ nových technologií. Co z nich zůstává je období umělého nedostatku uvaleného na výsledky sekundárního výzkumu, mnohdy aniž by výsledky, kdy došly do produkce. Toto období se zároveň výrazně prodloužilo souběžně s rozvojem internetu. Opomenuté patenty jsou taky důvodem akvizic celých společností. Občina je ale uzavřena – i když jen na určitou dobu. Náklady vzniku přelomových technologií jsou tady právě tak jako v pojmu formulovaném pro tragédii obcí socializovány a zisky zprivatizovány. „Stacky“ digitálních platform i díky tomu mezitím získávají suverenitu přirovnatelnou k moci států, se kterými se přitom mívá politicko-geologickou doménou – místo souše, povodí a vzdušeného prostoru spravují cyber (prostor). návratnost v podobě HDP se koná jen v omezené míře, pevninu totiž opouští i daně z jejich činnosti – ve prospěch offshorů.

## co je hodnotné

Svou roli ve vytěžení / nevytěžení společného hraje to, jak definujeme, co je hodnotné. Nahradiť základní směnnou hodnotu určenou trhy nějakou jinou ideální hodnotou a jejím výpočtem se v historii pokoušely se zpátky v historii pokoušely plánované ekonomiky skrze megaprojekty kybernetických plánovacích systémů. Systém Cybersyn v socialistickém Chile nebo sovětské projekty v 60. letech měly vytvořit síť planning machines schopné v době velkých mainframových počítačů vypočítat na základě potřeby a dostupnosti hodnotu, pokud možno všech dílků ekonomiky. V téhle představě měli podle aktuálních kapacit zaměstnanci společně spravovat provoz celých průmyslů v ideální decentralizované síti. Státní megaprojekty proto-internetových sítí pro kooperativní vedení, ale nikdy nedošly do provozu – ať už proto, že je zastavil převrat režimu (v Chile) nebo převládla politická jistota totálního řízení (v případě sovětského svazu). I tyto projekty by dnes po novém uvážení mohly přijít k novému, decentralizovanému životu mimo rigidní státní struktury skrze technologie umožňující „trustless“ vztahy bez potřeby důvěry (konkrétně v anarchokomunistických kolektivech). Jeden ze základních problémů ztěžujících existenci, totiž výpočetní výkon, se za bezmála šedesát let jejich hybernace řádově posunul.

Úspěšnějšího obratu v určování hodnoty ve velkém měřítku a v decentralizovaném řízení produkce zhruba od podobné doby dosahuje (free &) open-source software – otevřený software.

## digitální commons

Na výsledcích státních investic, patchworku státně–privátní výstavby fyzické infrastruktury, interkontinentálních kabelů, datacenter, nespočetných měděných a polovodičových asambláží vyrostl dnešní internet. A s kořeny v nových informačních továrnách a centrech počítačové vědy (univerzitách) s internetem vyrostla i nová forma vývoje a výzkumu: (free &) open-source software, otevřený software. (F)OSS software a internet samotný se staly novými společně drženými *commons*. V udržení podobného statutu i přes dlouhé období podřívání ze stran uzavřeného komerčního vývoje, vypomohly přerývavě nejisté, ale uchráněné jistoty jako sdílený set nepatentovaných protokolů nebo zajištění síťové neutrality (*net neutrality*). Jde o záruku, kterou internet „zdědil“ po dřívějších typech veřejných a klubových

infrastruktur, tedy že by každý uživatel, nehlédě na velikost, měl mít zaručenou podobnou kvalitu přístupu a služby. Díky ní nejde například preferenci či data poputují infrastrukturou jako první určovat tržní cenou. 19 🌸

Open source vytvořil svou kulturu a způsoby *commoningu* (udržování a správy *commons*) i jinou než jen směnnou hodnotu. „Informace je dar, který může být sdílen, aniž by došlo ke ztrátě čehokoli jiného než jejího nedostatku.“ 20 🌸 Dokáže se proto orientovat i na jiný typ výsledků. „Zatímco technologický vývoj v kapitalismu řeší především přání a potřeby těch s volnými příjmy, open source projekty mohou mobilizovat tvůrčí energii k řešení oblastí, které kapitál systematicky zanedbává, jako je vývoj osiv pro chudé zemědělce nebo léků pro ty, kteří nemají peníze na nákup těch stávajících.“ 21 🌸 V dosavadní ekonomice směny (soutěže trhem a trhem práce, kde je hodnota založená na nedostatku zdrojů) dosáhl částečného obratu k ekonomice daru (soutěže o prestiž objemem daru). I tak anebo právě kvůli neúplnosti obratu mnohdy projekty stojí na hranici vytěžení směnnou logikou. Informaci samotnou nedostatek netrápí. Vytěžovaným společným „*common-pool*“ zdrojem ale může být energie těch, kdo udržují open-source projekty při životě. Přitom jistotu zachování některých protokolů, které současný internet používá, nic nezaručuje. Podobnými buňkami s vlastními kulturními zvyky pro férové financování, rozhodování a ochranu commons dnes mohou být decentralizované autonomní organizace 22 🌸 a digitální družstva.

## konvivialita

Kromě jiných se na obranu společné zvykové (common) organizace a soběstačnosti stavěl Ivan Illich. Ten zosobňuje netypický mix – katolického kněze, teologa a levicového radikála v jedné osobě. Ve svých textech vystupuje jako kritik institucí, které svou rigidní expertností zastínily své původní účely. A tak například sám jako učitel tvrdí, že školství zastoupilo širší škálu možností, jak se vzdělávat nebo že podobně expertní medicína přebírá ochranu zdraví v takové míře, že se domácí léčba nebo péče o umírající stává postupně nemyslitelnou, stavba domů je za jedno, dvě pokolení místo svépomoci předána expertním firmám, a podobně. Illich na takové zapomínání původní soběstačnosti neústupně upozorňuje. Jeho kritiky by mohly vyznívat jako bránění konzervativních pořádků (zvláště v kombinaci se základy v katolickém vyznání a službě), ve výsledku mu ale jde spíše o dorovnávání tam, kde si pevně zakotvené instituce – státní nebo soukromé – nárokují monopol nad možnostmi rozhodování jejich subjektů/uživatelů.

19 🌸 David BOLLIER, „Elinor Ostrom And The Digital Commons“, *forbes*, 13. října 2009, <https://www.forbes.com/2009/10/13/open-source-net-neutrality-elinor-ostrom-nobel-opinions-contributors-david-bollier.html?sh=2272e31b406a> (cit. 19. 4. 2022).

20 🌸 McKenzie WARK, *A Hacker Manifesto*, Cambridge, MA: Harvard University Press 2004, blok [253].

21 🌸 SMITH, *Red Innovation*.

22 🌸 Heslo „Decentralized autonomous organization“, *en.Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Decentralized\\_autonomous\\_organization](https://en.wikipedia.org/wiki/Decentralized_autonomous_organization) (cit. 20. 04. 2022).

Všechny tyto instituce jsou pro něj tím stejným jako ruční nástroje, jen pro jiné měřítko – i když by měly rozšiřovat naše možnosti, v jistém ohledu nás jejich moc a totalita naopak omezuje. Přichází proto s těžko přeložitelnou základní hodnotou, *conviviality*, kterou bych volně přeložil jako družnost nebo doslovněji „sou-žití“ (*con-vivial*). Jelikož nenacházím přesný český ekvivalent, budu pro ni používat počeštěný originál konvivialita. Ta právě rozšiřuje definici platnou pro všechny nástroje – věci, které umocňují schopnosti člověka nad rámec jeho limitů. Zatímco industrializované nástroje (a instituce) „pracují pro nás“, konviviální nástroje jsou k soužití – limitem jejich růstu má být schopnost podporovat spolupráci či soběstačnost lidí a komunit v míře, která neomezuje druhého. Kdy se míra industrializace a zpřesnění nebo přímo „moci“ přelomí v technokracii expertů? Zlom a moc, kterou takové nástroje imponují na naše každodenní možnosti jednání, pojmenoval radikální monopol.

„There are two ranges in the growth of tools: the range within which machines are used to extend human capability and the range in which they are used to contract, eliminate, or replace human functions.“

✿ ILLICH, Tools for Conviviality, s. 99.

Služby a produkty, které dnes máme, jde většinou přiřadit ke snaze o maximalizaci zisků. Ty, o které bychom mohli usilovat, jde spojit s představou konviviality, neurčité hodnoty, která za racionální staví soběstačnost nebo prospěch širší komunitě a případně nejen lidským společenstvím. Znamená to opatrným redesignem znovu formulovat, co je hodnotné a co je racionální. Způsoby, jakými si volíme cíle a jak budeme spravovat společné výsledky, mohou záviset na nových technologiích. Ty ale v prvé řadě vycházejí ze společné kultury těch, kdo je vytvářejí a spravují.

Ve druhé části dokumentace se budu věnovat aktuálním způsobům rozhodování v rámci Digital Public Services. Jak zmiňuje sekce „[Co jsou Digital Public Services](#)“ – v posledním roce se organizujeme skrze menší pracovní skupiny. Pracovní skupina, které jsem součástí, se věnuje typografickému systému ([typographic-system.dps](#)). Prototypy, které vyvíjíme, považujeme za systém financování dlouhodobého vývoje Digital Public Services ([funding-system.dps](#)). V závěru odkážu na dokumentace aktuální práce.

## východiska

Společná východiska skupiny pracujících na [typographic-system.dps](#) jsou:

### 1 Být synchronní

mít nastavené společné funkční procesy a způsoby spolupráce skrze pravidelné rituály

### 2 Mít roadmap

mít jasně a otevřeně popsáno na čem pracujeme, práci sdílet a konzultovat s těmi, pro koho je zajímavá, svévolně tvořit komunitu – [roadmap.dps](#) definuje, kam s danými součástmi ekosystému směřujeme

### 3 Mít nástroje,

kteří můžeme poskytnout [members.dps](#) a případným dalším kontributorům

- nástroj pro zjišťování změn mezi verzemi ([typographic-system /diff.dps](#)),
- šablonu pro digitální písmolijnu ([sites /type-foundry](#)),
- nástroj pro generování písem prolínáním data-setu ([typographic-system /blend.dps](#)),

## mít roadmap, nástroje

Abychom naplnili tato dvě východiska pracujeme v posledním roce na dvou částech ekosystému DPS ([ecosystem.dps](#)) a současně jejich dokumentacích:

1 [sites.dps/type-foundry](#), šablone pro malý podnik složené z jednoduchého webu [sites.dps](#), ekonomickém systému [economic-system.dps](#) a licenčního systému [legal-system.dps](#) digitální písmolijny.

a

2 [typographic-system.dps](#), sadě programaticky generovaných digitálních písem a obecněji nástrojů pro jejich tvorbu.

Abychom společně mohli navrhovat a vyvíjet části ecosystem.dps, vytvořili jsme si prvně společné zvyky – rituály ([rituals.dps](#)), hodnoty a metody ([principles.dps](#)) – obecnější společnou kulturu DPS.

Sladění nás, [members.dps](#) v těchto ohledech vnímáme a popisujeme jako synchronizaci.

## být synchronní

Mít nastavené společné funkční procesy a způsoby spolupráce skrze pravidelné rituály.

DPS nechce být pouze funkční platformou, která pracuje na projektech, nechce být obdobou firmy nebo start-upu. Pro DPS je podstatné spojovat lidi, kteří mají společné hodnoty, důležitá je pro ně etika a přístup ke světu, který je v opozici vůči postkapitalistickému neoliberálnímu přístupu.

🌸 člen\*ka DPS ([member.dps](#)), v self-logu o [rituals.dps](#) sdíleno 2020-07-30

Základními součástmi, díky kterým si udržujeme synchronizaci, jsou pravidelné rituály ([rituals.dps](#)) a etický-framework.dps sestávající z hodnot. Společný seznam tvoří jen ty, se kterými souhlasí všichni aktuální členové. Na jejich základě se vynořují metody ([methods.dps](#)), kterými rozvíjíme systémy, nástroje, produkty a služby ([systems.dps](#), [tools.dps](#), [products.dps](#) a [services.dps](#)).

Prakticky se aktivita DPS odehrává v prostředí stávajících platform – Přirozeným prostředím, ve kterém se pohybujeme nejčastěji, je pro nás kolaborativní textový editor Dropbox Paper. Komunikujeme v textovém a hlasovém chatu (Discord), navrhujeme v Dropbox Paperu a kolaborativním grafickém editoru (Figma).

## co jsou rituals.dps

Konkrétním nástrojům v DPS předcházejí sdílené rituály ([rituals.dps](#)). Každý rituál může mít svého maintainera, který se stará, aby nezanikly a všechny jsou dobrovolné.

### lifestylové rituály

Část členů ([members.dps](#)) se věnuje praxi meditace, jógy, skateboardingu (~ 3× týdně) a několika dalším lifestylovým rituálům. Ty se sezónně přizpůsobují podle potřeb členů a probíhají připojením online tak, aby nezávisely na konkrétním místě a časové zóně. Oproti dřívějšímu neprobíhají v koordinovaný čas, ale asynchronně během dne a týdne.

### pracovní rituály

Stejně fungují i „pracovní“ [rituals.dps](#). Část [members.dps](#) se pravidelně (~ 1× týdně) setkává online k navrhování v kolektivním rituálu [live.dps](#). Navrhování probíhá v diskusi, skicováním



diagramů a rozhraní. Kromě společného navrhování probíhají i solo sessions jednotlivých členů (také ~1× týdně). S těmi máme lepší zkušenost pro koncentrovanou práci na rešerši nebo částech předem vydefinovaných v diskusi.

## dokumentace rituálů

### 1 log.dps

Co to je?

Textový formát s volnou strukturou pro zápis, jak se po proběhlém rituálu cítíme. (rituál a nástroj)

K čemu slouží?

Smyslem logu je záznam pro sebe i pro ostatní a přirozeně díky němu vznikla kolektivní motivace (metoda [collective-motivation.dps](#)), kterou sdílení rozvíjí. Ostatní členové díky logu vědí, že session proběhla a pokud jde o pracovní rituál, pomáhá těm, kteří se nemohli zúčastnit, udržet se v dění nebo si session zrekapitulovat. Kolektivní [live.dps](#) sessions mají také audio záznam [rec.dps](#). Pokud proběhnou nějaká ad hoc rozhodnutí, jsou zaznamenána v [log.dps](#) a [rec.dps](#).

Kdy jej využíváme?

Ideálně po každém rituálu, který se svou formou sám nedokumentuje.

### 2 self-log.dps

Co to je?

Textový formát s volnou strukturou pro společné rozhodování a kolektivní definování různých témat. (rituál a nástroj)

Jak probíhá?

Self log je text, který píše každý [member.dps](#) sám, aby měl každý z členů prostor pro popis vlastního názoru mimo bezprostřední vliv ostatních. Jednotlivé texty sdílíme v jeden moment a následně z nich vytváříme syntézu.

K čemu slouží?

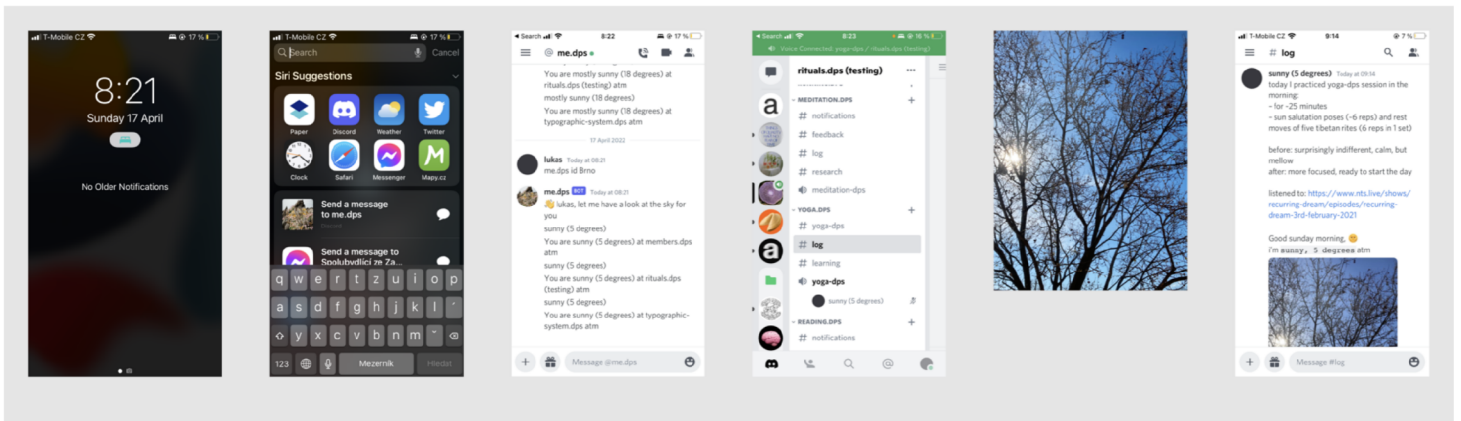
Podobně jako log shrnuje přemýšlení jednotlivce o větších celcích a tématech a mimoděk ukazuje míru naší synchronizace. „*Může obsahovat osobní pohled na věc, konkrétní návrh na uchopení nebo řešení.*“ <sup>23</sup> 🌸

<sup>23</sup> Magdalena PRUDÍKOVÁ, „Design System“, [dSPACE.vutbr.cz](#), <http://hdl.handle.net/11012/195079> (cit. 19. 04. 2022)  
Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně. Fakulta výtvarných umění. Ateliér grafického designu 1, s. 5.

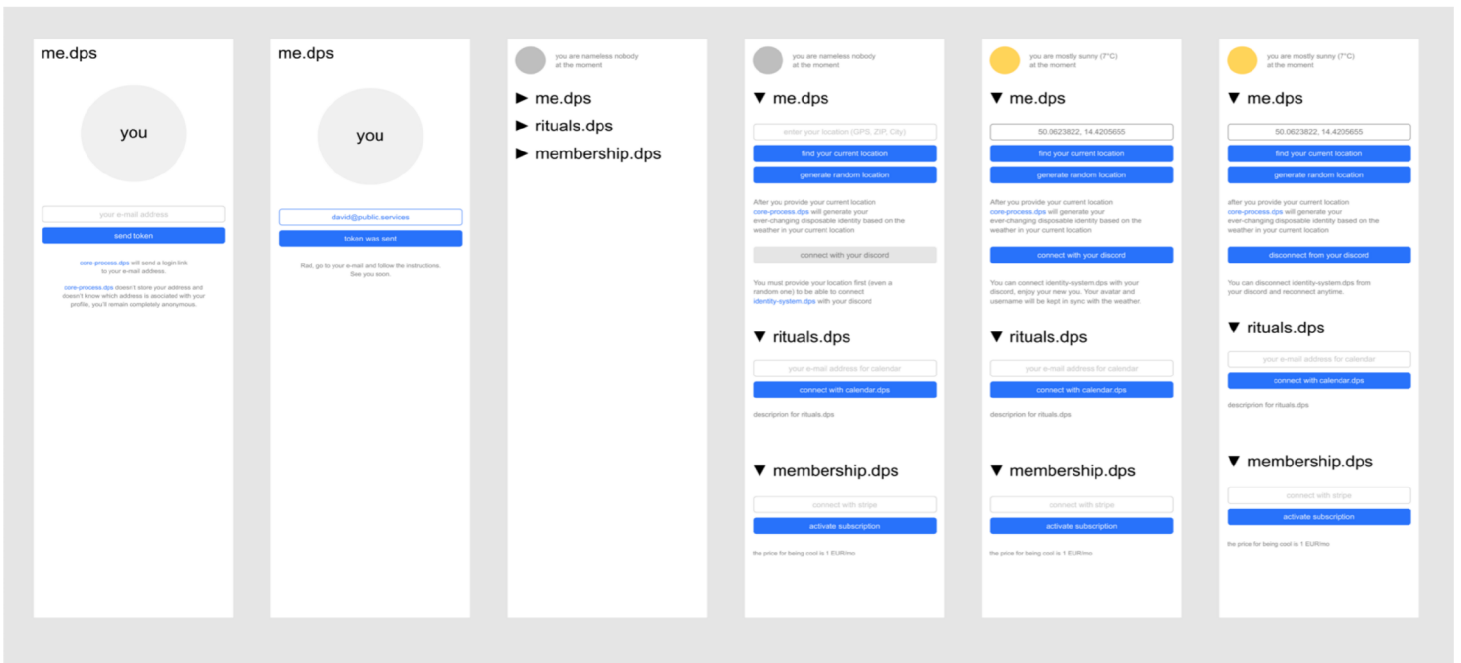
Kdy jej využíváme?

Protože se víc hodí pro pohled z odstupu, na začátku období jím například rozhodujeme, čemu se chceme jednotlivě i společně věnovat ([roadmap.dps](#)) a zpětně revidujeme, jak období proběhlo ([review.dps](#)). Náhodněji self-log využíváme ve chvílích, kdy si potřebujeme ujasnit aktuální myšlenky myšlenky a dát je vědět ostatním.

I na základě zaznamenávání všech aktivit logy označujeme (místa) Digital Public Services za textovou MMORPG, masivně multiplayerovou online role playing hru. Ve chvíli, kdy se připojím, dostávám pseudonymní, proměnnou identitu ([identity-system.dps](#)) založenou na počasí, (například sunny, 5 degrees) a v případě vizuálního výstupu také svého pseudonymního avatara.



rituály předchází technologii: ranní praxe rituálu [yoga.dps](#) a její [log](#), identitu přiděluje [me.dps](#), stage 0



rituály předchází technologii: návrh interface budoucí verze [me.dps](#), stage 0–1, vstupního prostředí DPS přidávající identitu ([identity-system.dps](#)) a přístup do [rituals.dps](#)

# opakující se vzorce

Logy poskytují náhled na naše data z většího odstupů. Některé argumenty se v rozhodování opakují. Kromě „prospaných“ principů, hodnot a metod ([principles.dps](#) = [values.dps](#) + [methods.dps](#)) v nich lze vysledovat i další opakované vzorce, které vychází ze synchronizace členů. Jejich zmínka v průběhu diskuse ([live.dps](#)) nebo v textu ([log.dps](#), [self-log.dps](#)) ovlivní, jak situaci jednotlivě nazíráme a nasměruje další společné návrhy.

- Solving our own problems [#values](#)  
Řešíme vlastní problémy, které mohou vést k obecným řešením.

Jsme přesvědčení, že lidé mají přirozenou dovednost upravovat nástroje, které znají jako uživatelé, podle vlastní zkušenosti. Z řešení, které fungují pro nás, se mohou stát obecné nástroje. Nástroje by měly být otevřené redesignu.

Související hodnota:

“[working within broken systems, only to replace them](#)”

🌸 sunny, 9 degrees, members.dps Discord server, channel [#values.dps](#) sdíleno 2020-10-29

- asap.dps [#values](#), [#methods](#)  
Tak pomalu, jak to jen jde (*as slow as possible*).

Zkratka asap má v DPS svůj alternativní význam a je zároveň metodou, která společně se systémem verzí [roadmap.dps](#) kultivuje pomalý vývoj. <sup>24</sup> 🌸

- Rituals first, tech follows [#rituals](#)  
Rituály předcházejí konkrétním technologickým řešením. K prototypování využíváme existující software.
- First or closest iteration [#roadmap](#), [#iterations](#)  
Vytváříme první nebo nejbližší možnou iteraci, nepřeskakujeme.
- Self-log [#tools](#), [#rituals](#), [#reasoning](#)  
V situacích, kdy je potřeba začít „od prázdná“ nebo si potřebujeme utřídit myšlenky, používáme self-log.
- Not fixing “possible” problem until the problem appears / not fixing until it’s proven false [#roadmap](#) [#stages](#)  
Neřešíme problémy, které ještě nenastaly.

<sup>24</sup> „Stupně vývoje ([stages.dps](#)) by měly zůstat napříč ekosystémem konzistentní. Pokud je většina ekosystému aktuálně ve [stage 0](#), jednotlivý systém nebo nástroj by neměl sám předbíhat do [stage 2](#) a naopak. Stage se skládá z mnoha malých posunů – [iterations](#)“

<https://wiki.public.services> ([wiki.dps](#)), heslo [roadmap.dps](#), <https://wiki.public.services/tags/roadmap/>

- Lazy consensus [#reasoning](#)  
(nebo „doocracy“)  
Řešení menší skupiny než celku se realizuje, dokud jej nikdo nerozporuje. 25 🌸

„Líný konsenzus“ je verze společné správy (governance), která otevírá možnosti řešení menších skupin než celku. Obecně se u něj dbá na dlouhá okna pro rozporování, než se rozhodnutí začne realizovat, která berou v potaz časové zóny a zaneprázdněnost členů. Aktuální postupy, které v DPS používáme, se mu podobají. Kterýkoli člen může kdykoli zpochybnit dřívější argumentaci a začít redesign ([reasoning.dps](#)).

- Never finished [#values](#)
- No perfection [#values](#)

Vzorci obsáhnou jen část rozhodování – pro ta další ve struktuře DPS existuje představa [reasoning.dps](#)

## co je reasoning.dps

[Reasoning.dps](#) je princip a nástroj pro společnou tvorbu a správu rozhodnutí, který udržuje otevřenou strukturu designerských rozhodnutí napříč strukturou organizace i časem: kterýkoli člen může rozhodování novým vstupem pozměnit. „Skrz [reasoning.dps](#) dochází k archivaci vysvětlení zavedení změn do systému DPS a může tak docházet k diskuzím nad jednotlivými kroky. V budoucnu by měl zahrnout i možnost kolektivního hlasování.“ 26 🌸

Změny v argumentaci vedou k novému redesignu.

V rovině principu jej zatím zastupují rituály ([log.dps](#)) a opakující se vzorce. Vývoj konkrétnějšího reasoningu měl v posledním roce a půl dvě fáze – hledání rozhraní a hledání protokolu. Obě krátce popíšu.

25 🌸 „Líný konsenzus znamená, že když jste přesvědčeni, že víte, co by komunita chtěla, můžete předpokládat, že máte konsenzus ve prospěch navrhované práce, a můžete se do ní pustit. (...) Máme stroj času (git). Jestli věříte, že komunita vaši činnost podpoří, můžete fungovat na základě líného konsenzu, dokud jste připraveni vrátit jakoukoli práci zpět. Mlčení znamená souhlas.“

„Home / Committers / Lazy Consensus“ *The Apache Software Foundation*,  
<https://community.apache.org/committers/lazyConsensus.html> (cit. 19. 04. 2022).

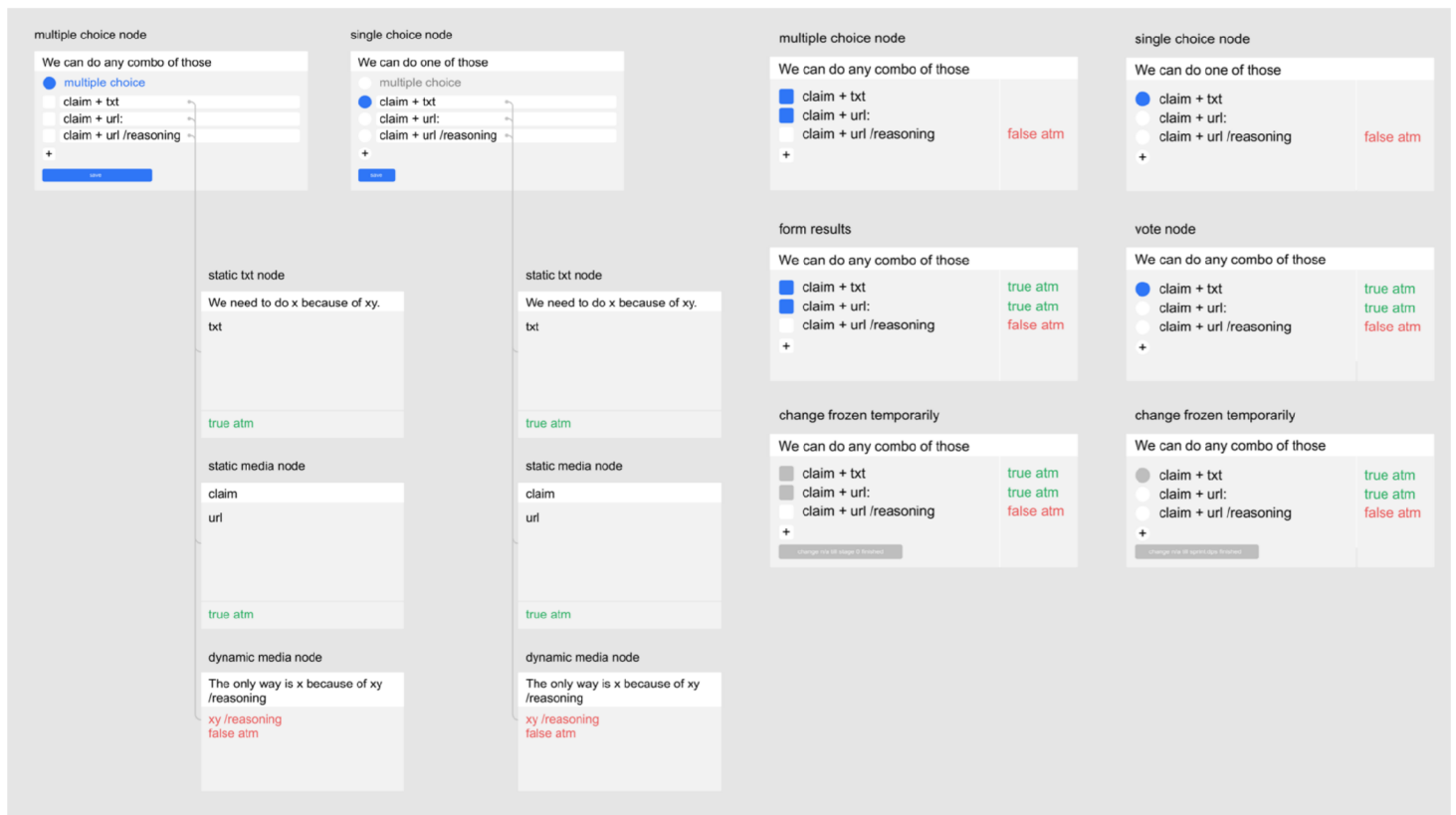
26 🌸 PRUDÍKOVÁ, Design System, s. 15.

# hledání rozhraní reasoning.dps

V průběhu více než roku, kdy jsme rozvíjeli jeho prototypy, jsme snadno sklouzávali k návrhu všeobíhajícího rozhraní, které by umožnilo technologicky podpořit diskusi o jakémkoli tématu do libovolné hloubky.

Existující metody strukturovaného přemýšlení a vyhodnocování (*problem structuring methods*) jsou většinou rozvržené na tvrzení, argumenty (důkazy) a protiargumenty. Anglické znění evidence a counterevidence naznačují jejich časté využití – ve vysoce expertních týmech u jasně ohraničených problémů, opaku DPS. Ty, které dobře snášejí předem neohraničené problémy a rozvažování libovolného problému velkou skupinou lidí, fungují rekurzivně: opakují identickou strukturu argumentů pro a proti do libovolné hloubky a až v případě, že některý z uzlů nevyvracejí další argumenty, získanou hodnotou pro či proti argumentu vyhodnotí vyšší úrovně až k rozhodnutí původního tvrzení. Podobnou strukturu kopíroval návrh rozhraní založené na navázaných uzlech (nodes) pro jednotlivé typy odpovědí.

## reasoning /nodes (prototype) (SS 2021)



reasoning.dps /nodes (prototype) SS 2021 v kolaborativním grafickém editoru (Figma)

Pro svou robustnost rekurzivní systémy nevyhovují malému kolektivu – zátěž nejde snadno rozdělovat mezi malý počet diskutujících. Řešení by mělo respektovat omezené množství množství energie, které mohou [members.dps](#) ekosystému věnovat ([stamina.dps](#)).

Od návrhů rozhraní [reasoning.dps /nodes](#) jsme se po této části vrátili ke třem výše zmíněným vzorcům:

- Neřešíme problémy, které ještě nenastaly.  
(Not fixing “possible” problem until the problem appears)
- Vyvíjíme první nebo nejbližší možnou iteraci, nepřeskakujeme.  
(First or closest iteration)
- Rituály předcházejí konkrétním technologickým řešením. K prototypování využíváme existující software.  
(Rituals first, tech follows)

## reasoning.dps /table (prototype) (SS 2021)

### DPS #reasoning-dps (mostly cloudy 8 degrees) [prototype, self-log]

based on a shared collective effort

pro	proti

shared rituals

pro	proti

### DPS values.dps /reasoning (syntéza) [prototype, reasoning-dps]

DPS value #1: based on a shared collective effort (diskuze)

argumenty pro 1a	argumenty proti 3
<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] kolektivní (vnější) motivace je prospěšná pro tu individuální (vnitřní) [hlasování] [diskuze]</p>	<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] jestliže se vše dělá společně (nebo se o všem rozhoduje společně) == může to trvat dlouho == pro někoho to může být frustrující [hlasování] [diskuze]</p>
<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] zodpovědnost je rozvržena mezi celou komunitu == větší psychologický komfort jedince [hlasování] [diskuze]</p>	<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] uživatel, který by se mohl vševládat komunitě / vyvíjí komunitního softwaru více času než ostatní, k tomu třeba nemusí dostat příležitost [hlasování] [diskuze]</p>
<p>[@David X sunny, 18 degrees] kolektivní úsilí může teoreticky fungovat jako motivátor – když vidím, že nejméně sám, kdo se snaží o podobnou věc, tak mě to motivuje [hlasování] [diskuze]</p>	<p>[@sunny, 1 8 degrees, lukas] práce delegovaná na jednotlivce by odporovala úplněmu základu DPS [gd. @meju navrhuje builder protože k tomu má jako jediný jeho představu, kompetence, ...] [hlasování] [diskuze]</p>
<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] @ochráněný mechanismus komunity == sám jednotlivec nemá mocnost zásadně ovlivnit/proměnit fungování systému/komunity/etc. [hlasování] [diskuze]</p>	
<p>[@jakub, mostly sunny, 23 degrees] vyvíjet takto kompletní systém (jako je DPS) "sám" je téměř nemožné == více lidí, tedy kolektivní úsilí znamená větší pravděpodobnost vzniku/úspěchu. [uvedení v praxi] takového projektu [hlasování]</p>	

👍 = souhlasím  
👎 = nesouhlasím  
👍 3 👎 1

Tady můžeme diskutovat o tomto argumentu:

👍 = souhlasím  
👎 = nesouhlasím  
👍 2 👎 1

👍 = souhlasím  
👎 = nesouhlasím  
👍 1 👎 1

👍 = souhlasím  
👎 = nesouhlasím  
👍 1 👎 1

[reasoning.dps /table](#) (prototype) SS 2021 v kolaborativním textovém dokumentu (Dropbox Paper)

Co to je?

Textový formát a tabulka s definovanou strukturou pro společné rozhodování. (rituál a nástroj)

Jak probíhal?

Podobně jako při self-logu každý člen, kterého zajímalo dané téma, popsal své argumenty pro a proti ke společně zformulované otázce. Následná syntéza do odpovědí nijak nezasahovala. V druhém kroce mohl každý člen reagovat na daný argument souhlasím (agree) / nesouhlasím (disagree) nebo přidat příspěvek do jednoduchého vlákna zpráv.

Kdy jsme jej využili?

K revizi základních hodnot ([values.dps](#))

Výhody

- jedna úroveň rozhodování
- integrace v našem přirozeném pracovním prostředí online textového dokumentu (Dropbox Paper)

Nevýhody

- těžkopádné používání pro ad hoc rozhodování v diskusi

## hledání protokolu reasoning.dps (SS 2022)

Všechna rozhodnutí v DPS vznikají v komunikaci mezi members. Způsoby, jak se rozhodujeme máme nyní tři:

### 1 skrze rituals.dps

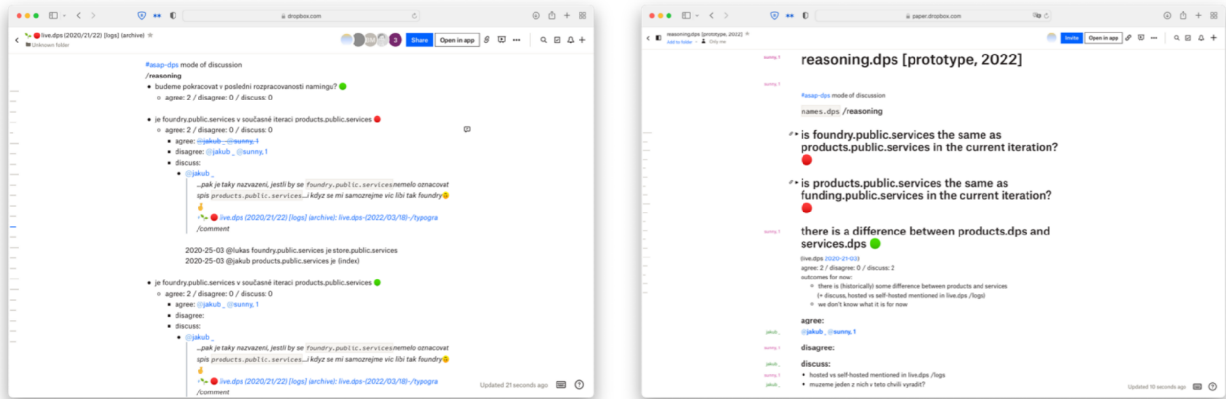
Jednotlivé rituály určují rychlost komunikace. Jejich využívání se v průběhu období střídá. Části self-logů a logů jednotlivých [rituals.dps](#), mohou být využity jako argument v reasoningu. Logy dosud zastupují dokumentační a archivační funkci [reasoning.dps](#).

### 2 skrze synchronizaci: vzorce

Všechna rozhodnutí, která padnou v [rituals.dps](#) jsou ovlivněná synchronizací, ty nejčastější samovolně formují opakované vzorce.

### 3 skrze reasoning.dps /list

# reasoning.dps /list (prototype) (SS 2022)



reasoning.dps /list použitý v live.dps /logs a reasoning.dps /list v samostatném dokumentu

Co to je?

Textový a diskusní formát s definovanou strukturou, v případě potřeby jím „zpomalujeme“ diskusi. (rituál a nástroj)

Jak probíhá?

V diskusi nebo asynchronně zformulujeme otázku nebo argument tak, aby na něj bylo možné reagovat třemi možnostmi: souhlasím (agree) / nesouhlasím (disagree) / jednoduchým komentářem (discuss). Následuje buď ohodnocení nebo upřesnění v jednoduchém vláknu.

Možná je vždy jen jedna úroveň – daný argument nezduodňujeme vztahem k výsledku jiného reasoningu.

Kdy jej využíváme?

Převážně v diskusi, když máme pocit, že v rychlém sledu předpokládáme příliš mnoho malých rozhodnutí. Obecně v případě, kdy se potřebujeme kolaborativně rozhodnout mezi možnostmi nasbíranými v delším časovém úseku.

reasoning /list (protokol) využívá hlasovací princip ze dvou zdrojů:

- <https://userights.contemporary-home-computing.org> (hlasovací princip)
- [reasoning.dps /table](#) (rozdělení na jednotlivé argumenty bez souvislosti pro a proti)



# dokumentace, archivace

## live.dps /log a live.dps /rec

Co to je?

Archiv záznamů textových logů a audio záznamů, konkrétně seznam zápisů v online textovém dokumentu (Dropbox Paperu).

Jak probíhá?

Narozdíl od ostatních rituálů nevzniká [log.dps](#) zpětně, ale přímo v průběhu diskusní session jako letmý záznam témat. Aktuálně v menší skupině k [typographic-system.dps](#) je log kolaborativnější – když jeden ze členů mluví/navrhuje, druhý loguje.

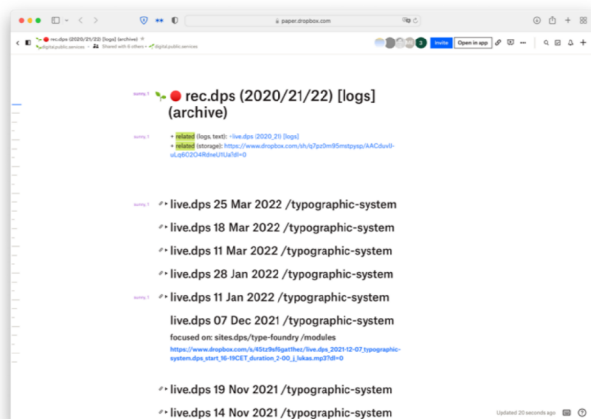
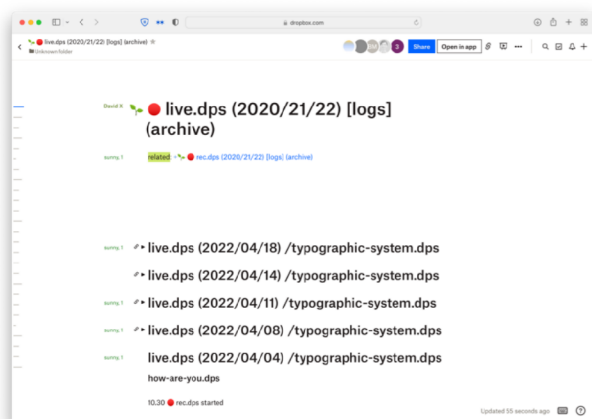
K čemu slouží?

Většina návrhů a rozhodnutí padá v [live.dps](#), ať už v [/collective](#) nebo [/solo-session](#). Textový [live.dps /log](#) a audio [/rec](#) společně dávají možnost nakládat se záznamy jako se strojem času. Log aktuálně nezapomíná, a tak představuje plnou „paměť“ rozhodnutí, zastupuje reasoning alespoň do té míry, do jaké jsme si schopní vybavit, kdy se jednotlivé téma návrh nebo rozhodnutí probíralo.

Kdy jej využíváme?

K důležitým částem se pravidelně vracíme a pravděpodobně je možné je použít pro rekonstrukci argumentů, které se staly pevnými základy DPS. Jejich části aktuálně přenášíme do prototypu [wiki.dps /reasoning](#).

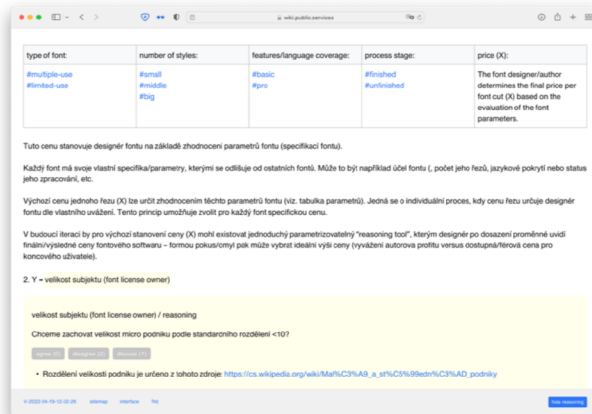
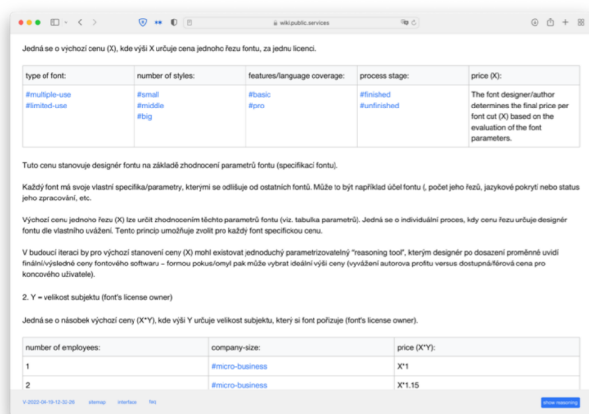
Aktuální verze



[live.dps /logs](#) (archive) a [live.dps /recs](#) (archive)

Reasoning.dps má podpořit tvorbu rozhodnutí (přímo v průběhu diskusí) i jejich dokumentaci a archivaci. Aby převzal funkci logu, prototypujeme, jak se reasoning propíše do nástroje [wiki.dps](http://wiki.public.services) (<http://wiki.public.services>).

Aktuální verze



[wiki.public.services /reasoning-off](http://wiki.public.services/reasoning-off) a [wiki.public.services /reasoning-on](http://wiki.public.services/reasoning-on)  
(dokumentace [sites.dps /type-foundry](http://sites.dps/type-foundry))

## možnosti do budoucna, reasoning /roadmap

[reasoning /table](#) i [reasoning /list](#) sdílí stejnou strukturu argumentů, na které je možné reagovat třemi možnostmi, souhlasím / nesouhlasím nebo příspěvkem do diskusního vlákna. Podobnost nabízí vyhlídky pro další iterace. Nyní si ritualizujeme používání reasoningu rozebraného na jednotlivé reasons (jedna úroveň). Dalším krokem může být komponování odsouhlasených reasons z [protokolu /list](#) do větších celků – [reasoning /table](#) a případný návrh nástroje, který toto umožní.

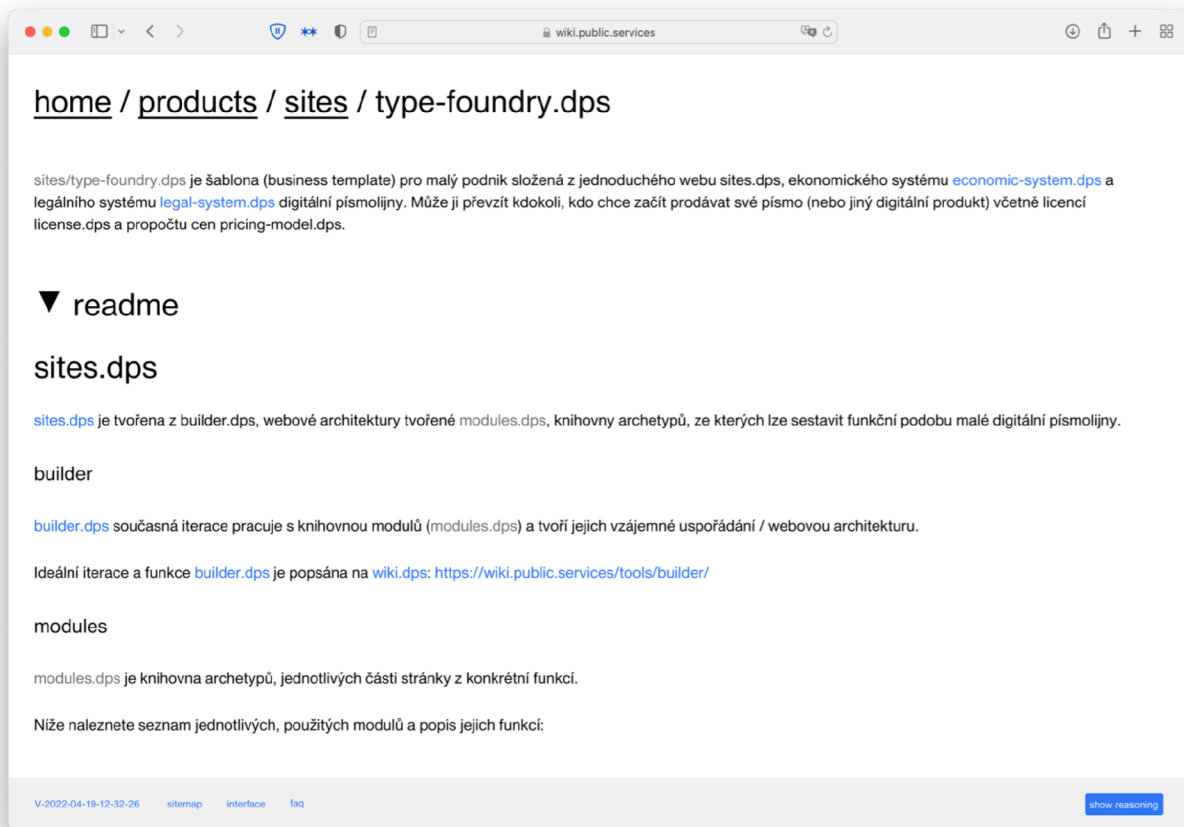
# závěr

Spíš než obsáhlý popis jak se rozhodovat jsem se touto dokumentací snažil přiblížit společnou souhru – synchronizaci – členů DPS. Poskytnout letmý náhled do způsobu fungování přístupný z vnějšku. Víc než software je nyní většina součástí [ecosystem.dps](#) vaporware – produkt, systém nebo služba která je oznámená širší veřejnosti, ale zpožďuje se. <sup>27</sup> 🌸

To popravdě nijak nevadí – v DPS vrstvě nad existujícími sociálními systémy diskutujeme, odpočíváme, prodléváme, pracujeme. [Ecosystem.dps](#) předcházet a zároveň přesahuje rámec diplomové práce. Cíl, ke kterému chceme dospět je popsán na <https://wiki.public.services>. Stejně tak je i dokumentace způsobů, jak si distribuovaně volíme cíle a společně o nich rozhodujeme jen otiskem aktuálního stavu. V ideálním případě mohou její postupně aktualizované části posloužit jako zpráva těm, kterým je podobný typ organizace blízký a případně i jako pozvánka k bližšímu seznámení nebo zapojení do vývoje některé z částí. Never finished. No expectations. As slow as possible. Be present. 🌸

<sup>27</sup> 🌸 Heslo „Vaporware“, *en.Wikipedia*,  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporware> (cit. 20. 4. 2022)

# dokumentace 1: sites.dps /type-foundry (commercial)



## aktuální verze

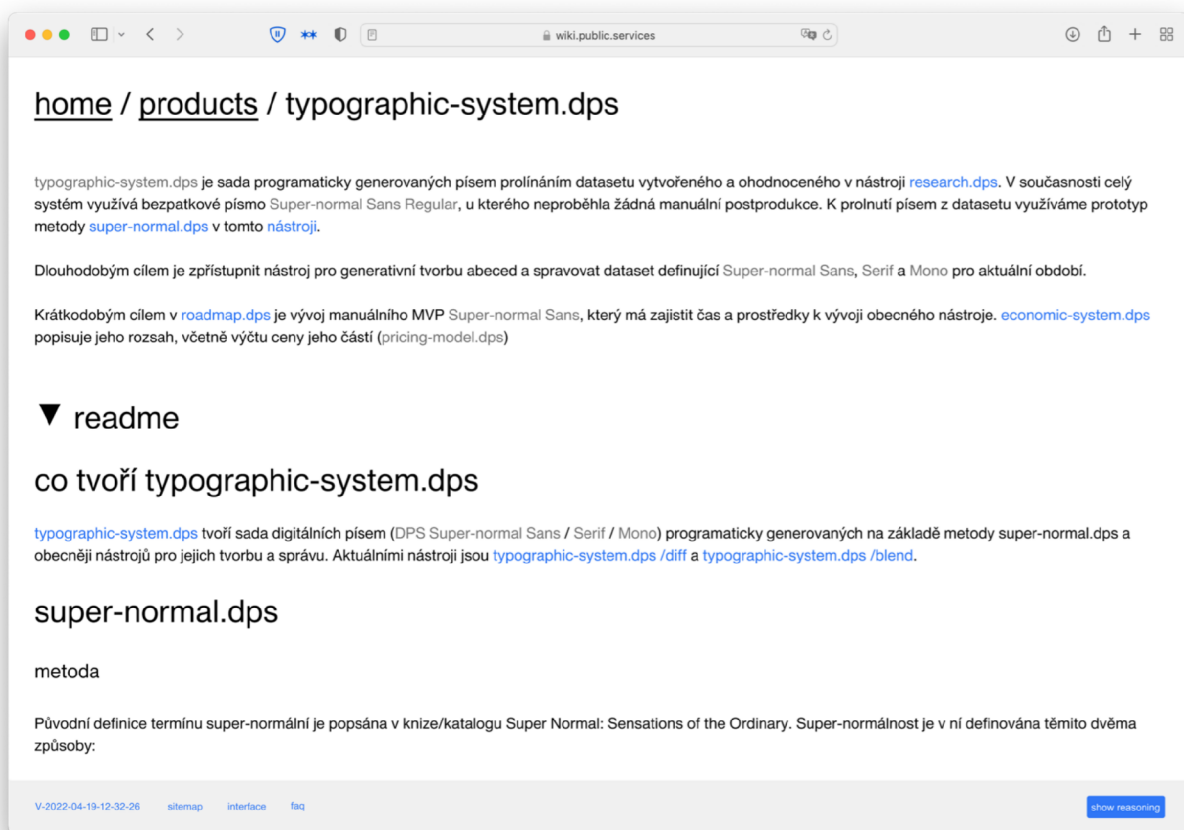
Otisk aktuální verze pro dokumentaci nebo přeměrování na aktuální verzi lze najít na <https://2022-04-20.public.services/sites/type-foundry>

## /reasoning

Jednotlivá využití nástroje [reasoning.dps](#) lze v dokumentaci zapnout tlačítkem „show reasoning“ v patičce

# dokumentace 2:

## typographic-system.dps (public-good)



## aktuální verze

Otisk aktuální verze pro dokumentaci nebo přesměrování na aktuální verzi lze najít na <https://2022-04-20.public.services/typographic-system>

## /reasoning

stejně tak jako v dokumentaci [sites.dps /type-foundry](#) jde i zde jednotlivá využití nástroje [reasoning.dps](#) v dokumentaci zapnout tlačítkem „show reasoning“ v patičce