



NOVÉ PODOBY TRHU V INFORMAČNEJ SPOLOČNOSTI

IVAN KLINEC

NEW FORM OF MARKETS IN THE INFORMATION SOCIETY

ABSTRAKT

Základná podoba trhu v informačnej spoločnosti sa vytvára v tesnej spojitosti s vývojom informačnej technológie. Tak ako informačná technológia vtlača štruktúru celej ekonomike, takisto transformuje podobu trhu, ktorá bola charakteristická pre industriálnu spoločnosť. Kým v industriálnej spoločnosti trh bol limitovaný a prístup na trh bol takisto limitovaný, vo vytvárajúcej sa informačnej spoločnosti informačná technológia sprístupňuje ako trh aj predtým nedostupnú produkciu. Transformačný efekt informačnej technológie na podobu trhu možno porovnať s transformačným efektom informačných superdiaľnic, ktorý sa prejavil v sprístupnení predtým neprístupných informačných zdrojov.

KPúčové slová: informácie, informačná spoločnosť, transformačný efekt, open source, web 2.0, informačná vojna

ABSTRACT

The basic form of the market in the information society is created in close connection with the development of information technology. As information technology pushes the structure to the whole economy, it also transforms the form of the market, which was characteristic for industrial society. While in industrial society the market was limited and access to market was also limited, in the emerging information society information technology makes as the market accessible also previously unavailable production. Transformative effect of information technology on the form of market can be compared with the transformative effect of the information superhighway, which is reflected in the disclosure of previously inaccessible sources of information.

Key words: Information, information society, transformative effect, open source, web 2.0, information warfare

ÚVOD

Trh podobne ako všetky inštitúcie vytvárané človekom mení svoje podoby a formy a takisto sa menia aj základné princípy jeho fungovania. Trh môžeme chápať ako určitý nástroj spojený s evolúciou človeka, a to nástroj, ktorý v súčasnej dobe túto evolúciu poháňa zrýchľujúcim sa tempom.

Nosnou formou evolúcie človeka sa v súčasnej dobe stala resp. stáva sa kultúrna evolúcia a prostredie, ktoré je vytvárané a menené v závislosti na vývoje a zmene súčasných moderných informačných technológií. Trh sa takisto mení a jeho novovytvárajúce sa formy sú takisto spojené s modernými informačnými technológiami.

Diverzifikácia spoločnosti a jej rastúca hodnotová rôznorodosť je spojená s evolúciou sociálnych štruktúra a s evolúciou ľudského vedomia. Skúmanie hodnotovej štruktúry spoločnosti a základných princípov kultúrnej evolúcie vytvára základňu pre pochopenie dnešných kultúrnych a civilizačných procesov.

Začiatok 21. storočia je spojený so zrodom novej fázy evolúcie informačnej spoločnosti. Pôvodná podoba celosvetovej siete www - Web 1.0 sa transformovala na Web 2.0. Technológie Open Source začali generovať nové vzory a modely, ktoré postupne prenikajú do podnikov a začínajú meniť ekonomiku a spoločnosť. Vzniká takisto nová podoba podniku – Podnik 2.0, čo je podnik založený na vzoroch a modeloch Open Source.

Tradičná podoba trhu industriálnej éry, ktorý bol zameraný na masovú produkciu a masovú spotrebu sa pod vplyvom informačnej technológie postupne diverzifikuje a efekt Dlhého chvostu vytvára nové trhové priestory – trhové niky, ktoré sú organizované ako priestory dosahu hodnotových sietí alebo sietí hodnotových memov.

Technológie Open Source umožňujú novú zrýchlenú formu evolúcie človeka, keď umožňujú do trhového priestoru vstup predtým okrajových kultúrnych a civilizačných artefaktov.

Ľudstvo vstupuje do etapy vedomej evolúcie, keď vedomá evolúcia predstavuje nový stupeň vývoja ľudskej civilizácie založený na vytvorení novej sociálnej architektúry a inkorporovaní etických princípov do správania sa ľudí, spoločnosti a civilizácie tak, aby sa vytvoril model vedome spolupracujúcej ľudskej civilizácie.



NOVÉ PODOBY TRHU A ZMENA PRINCÍPOV JEHO FUNGOVANIA V INFORMAČNEJ ÉRE

Základné charakteristiky nových podôb trhu a meniace sa princípy fungovania trhu v informačnej ére sú nasledovné:

- Informačné technológie utvorili nové rýchlo sa meniace prostredie pre súťaž a výmenu informácií alebo kultúrnych a civilizačných artefaktoch, ktoré tieto informácie obsahujú
- Vytvárajú sa nové často virtuálne, meniace sa a dočasné priestory pre tvorbu a výmenu informácií alebo kultúrnych a civilizačných artefaktov, ktoré tieto informácie obsahujú
- Tieto nové virtuálne, meniace sa a dočasné priestory pre tvorbu a výmenu informácií alebo kultúrnych a civilizačných artefaktov majú charakter trhu a umožňujú výmenu informácií alebo kultúrnych a civilizačných artefaktov
- Tieto nové virtuálne, meniace sa a dočasné priestory pre tvorbu a výmenu informácií alebo kultúrnych a civilizačných artefaktov majú podobu nehmotnej ekonomiky
- Informácie sa môžu neobmedzene rozmnožovať
- Koncept memu je založený na replikácii memov, ako základných replikátorov kultúrnej evolúcie
- Memy sú takisto ako gény informácia a túto informáciu možno neobmedzene kopírovať
- Memy si môžeme predstaviť ako určitú podobu mentálnych modelov, ktorých replikácia bola urýchlená nástupom informačných technológií
- Tieto informačné technológie spôsobili urýchlenie kultúrnej evolúcie a jej prebratie štafety od revolúcie prírodnej
- Informačné technológie, Internet a Open Source umožnili vtiahnutie do trhových priestorov predtým marginálne informácie, kultúrne a civilizačné artefakty a mentálne modely
- Trh tak v súčasnej dobe zasahuje oblasti ľudských aktivít, ktoré boli predtým netržné
- Zrýchľujúca sa kultúrna evolúcia spôsobená modernými informačnými technológiami vytvára novú podobu ekonomiky, spoločnosti a civilizácie, ktorá funguje na báze princíпов civilizácie Tretej vlny resp. informačnej spoločnosti

KULTÚRNA EVOLÚCIA A INFORMAČNÁ SPOLOČNOSŤ

Urýchľovanie spoločenského vývoja spojené s nástupom informačného veku môžeme chápať ako prejav kultúrnej evolúcie, ktorá prebieha zrýchleným spôsobom vďaka moderným informačným technológiám.

Pre pochopenie prečo v súčasnej dobe prebieha kultúrna revolúcia zrýchleným spôsobom a ako toto zrýchlenie umožňujú moderné informačné technológie, je využiteľný koncept memov, vytvorený Richardom Dawkinsom v roku 1976. Tento koncept nám ukazuje ako postupne kultúrna evolúcia preberá štafetu od predtým dominantnej prírodnej evolúcie. Koncept memov bol postupne rozpracovaný Richardom Dawkinsom (1976), (1986), (1989), (1995), (1998)¹¹⁹, Danielom Dennettom (1995)¹²⁰, Susan Blackmoreovou (1999)¹²¹, Barbarou

¹¹⁹ Dawkins, Richard: The Selfish Gene. Oxford University Press, Oxford 1976, Dawkins, Richard: The Selfish Gene. 30th Anniversary Edition With a New Introduction by the Author. Oxford University Press, Oxford, New York 2006, Dawkins, Richard: The Blind Watchmaker. Penguin Boks, London 1986, Dawkins, Richard: The Extended Phenotype. Oxford University Press, Oxford, New York 1989, Dawkins, Richard: River out of Eden. A Darwinian View of Life. 1995, Dawkins, Richard: Unweaving the Rainbow. Science, Delusion and Appetite for Wonder. Houghton Mifflin Company, Boston, New York 1998

¹²⁰ Dennett, Daniel: Darwin's Dangerous Idea. Penguin, 1995, Little Brown, Boston 1995



Marx Hubbardovou (1998)¹²², Howardom Bloomom (1995)¹²³, Donom Beckom (1996)¹²⁴, Christopherom Cowanom (1996)¹²⁵ a ďalšími.

Podľa Barbary Marx Hubbardovej sú memy najmocnejšou silou v ľudskej spoločnosti. Sprevádzajú naše akcie, vytvárajú naše spoločnosti a organizujú svet. Tak ako sú gény selektované na základe schopnosti prežiť, tak aj memy sú selektované na základe svojej schopnosti prežiť.¹²⁶

Memy sú myšlienky votkané do komplexných systémov, ktoré organizujú ľudské aktivity podľa špecifického vzoru. Tak ako gény vytvárajú telá, memy vytvárajú kultúry, spoločnosti, a noosféru.¹²⁷

V nedávnej minulosti sme videli ako určité memy získali nesmiernú moc, a potom sa skoro úplne dezintegrovali. Keď mem už ďalej nedokáže vysvetľovať podstatu reality alebo nás viesť k cieľom, ktoré uspokojujú naše najhlbšie žiadosti, slabne a rýchlo zaniká.¹²⁸

Príkladom môžu byť memy komunizmu alebo fašizmu alebo krátko žijúce memy rôznych módnych a filozofických smerov alebo politických a náboženských organizácií.

Moderná informačná technológia umožnila prevzatie štafety evolúcie kultúrnej evolúcií a prenos princípov prírodného výberu do sveta vytváraného človekom.

Richard Dawkins rozlišuje dve formy evolúcie:

- Prírodná evolúcia, ktorej základom je genetická evolúcia a replikácia génov ako základného replikátoru
- Kultúrna evolúcia, ktorej základom je memetická evolúcia a replikácia memov ako základného replikátoru

¹²¹ Blackmore, Susan: *The Meme Machine*. With a Foreword by Richard Dawkins. Oxford University Press, 1999, Blackmoreová, Susan: *Teorie memu – kultura a její evoluce*. Portál, Praha 2001

¹²² Hubbard, Barbara Marx, *Conscious Evolution. Awaking the Power of Our Social Potential*. New World Library, Novato, California 1998

¹²³ Bloom, Howard: *The Lucifer Principle. A Scientific Expedition into Forces of History*. The Atlantic Monthly Press, New York 1995

¹²⁴ Beck, Don Edward, Cowan, Christopher C.: *Spiral Dynamics. Mastering Values, Leadership, and Change*. Blackwell Business, 1996

¹²⁵ Beck, Don Edward, Cowan, Christopher C.: *Spiral Dynamics. Mastering Values, Leadership, and Change*. Blackwell Business, 1996

¹²⁶ Hubbard, Barbara Marx, *Conscious Evolution. Awaking the Power of Our Social Potential*. New World Library, Novato, California 1998

¹²⁷ Tamže.

¹²⁸ Tamže.



| Formy evolučných procesov | |
|----------------------------------|--------------------------|
| Typ evolúcie | Hlavný replikátor |
| Prírodná | Gén |
| Kultúrna | Mem |

Tabuľka č.1: Formy evolučných procesov

| Urýchľovanie kultúrnej evolúcie | |
|--|---------------------------------------|
| Obdobie | Nové nástroje replikácie memov |
| 40. – 50. roky 20.storočia | počítače |
| 90. roky 20.storočia | Internet |
| <i>Začiatok 21. storočia</i> | Web 2.0 |

Tabuľka č.2: Urýchľovanie kultúrnej evolúcie



PRÍRODNÁ EVOLÚCIA A REPLIKÁCIA GÉNOV

Dawkins hovorí o tom, že prírodná evolúcia bola postavená na replikácii génov, pričom gény nie sú nič iné ako informácia, a to informácia, ktorá sa dá zakódovať, prekódovať a dekodovať bez degradácie alebo zmeny významu¹²⁹. Informácia sa dá kopírovať a, pretože je digitálna, vernosť kopírovania môže byť obrovská¹³⁰.

Gény predstavujú samoreplikačnú entitu, ktorá bola predmetom replikácie počas obdobia prírodnej evolúcie. Dawkins uvádza, že schopnosť samoreplikácie znamená, že objekt dokáže s použitím okolitého materiálu vytvárať presné kópie seba samého, vrátane opakovania nepodstatných chýb, aké občas môžu pri kopírovaní vzniknúť¹³¹.

KULTÚRNA EVOLÚCIA A REPLIKÁCIA MEMOV

KULTÚRNA EVOLÚCIA RICHARDA DAWKINSA

Kultúrna evolúcia je založená na replikácii memov. Mem predstavuje nový druh samoreplikačnej entity¹³².

Koncept memu vytvoril Richard Dawkins v roku 1976 v knihe *The Selfish Gene – Sebecký gén* (1976)¹³³. Neskôr tento koncept rozpracoval aj v ďalších svojich knihách ako *The Extended Phenotype – Rozšírený fenotyp* (1982)¹³⁴ a *The Blind Watchmaker – Slepý hodinár* (1986)¹³⁵. Dawkins je tiež autorom kníh *River out of Eden - Rieka z raja* (1995)¹³⁶, *Climbing Mount Improbable – Zliezanie hory nepravdepodobnosti* (1996)¹³⁷, *Unweaving the Rainbow. Science, Delusion and The Appetite for Wonder – Rozplietanie dúhy. Veda, ilúzia a chuť na zázraky* (1998)¹³⁸, *The Ancestor's Tale. A Pilgrimage to the Dawn of Life – Rozprávania predkov. Putovanie za úsvitom života* (2004)¹³⁹ a *God Delusion - Ilúzia boha* (2007)¹⁴⁰.

Dawkins hovorí o kultúrnej evolúcií, ktorá je postavená na prenose memov, tak ako je prírodná evolúcia postavená na prenose génov. Kultúrnu evolúciu potom považuje za vyšší stupeň evolúcie, ktorý je riadený memami ako hlavnými replikátormi.¹⁴¹

PRENÁŠANIE INFORMÁCIE V ČASE

Dawkins nazerá na ľudskú evolúciu ako na proces prenášania informácie v čase. Tento proces nazýva Riekou z raja, čo je rieka DNA a netečie v priestore, ale v čase. Nie je to rieka kostí a tkanív, ale rieka informácií: nie je to rieka kompaktných organizmov, ale rieka abstraktných inštrukcií na ich vytváranie.¹⁴²

Dawkins tvrdí, že náš genetický systém, ktorý je univerzálnym systémom všetkého života na Zemi, je digitálny „až do špiku kostí“. Gény nie sú nič iné ako informácia – informácia, ktorá sa dá zakódovať, prekódovať a dekodovať, bez degradácie alebo zmeny významu. Informácia sa dá kopírovať a, pretože je digitálna, vernosť kopírovania môže byť obrovská.¹⁴³

¹²⁹ Dawkins, Richard: *Rieka z raja*. Darwinovský pohľad na život. Archa, Bratislava 1996

¹³⁰ Tamže.

¹³¹ Tamže.

¹³² Tamže.

¹³³ Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*. Oxford University Press, 1976, Dawkins, Richard: *Slepý hodinár*. Zazrak života očima evoluční biologie. Nakladatelství Ladislav Horáček – Paseka, Praha, Litomyšl 2002, Dawkins, Richard *Sebecký gén*. Mladá fronta, Praha 1998

¹³⁴ Dawkins, Richard: *The Extended Phenotype*. Oxford University Press, Oxford, New York 1989

¹³⁵ Dawkins, Richard: *The Blind Watchmaker*. Penguin Boks, London 1986

¹³⁶ Dawkins, Richard: *River out of Eden. A Darwinian View of Life*. 1995, Dawkins, Richard: *Rieka z raja*. Darwinovský pohľad na život. Archa, Bratislava 1996

¹³⁷ Dawkins, Richard: *Climbing Mount Improbable*. W. W. Norton and Company, London 1998

¹³⁸ Dawkins, Richard: *Unweaving the Rainbow. Science, Delusion and the Appetite for Wonder*. Houghton Mifflin Company, Boston, New York 1998, Allen Lane, 1998, Penguin Books, London, England 2006

¹³⁹ Dawkins, Richard: *The Ancestor's Tale. A Pilgrimage to the Dawn of Life*. Houghton Mifflin, 2004

¹⁴⁰ Dawkins, Richard: *The God Delusion*. Bantam Press, London 2006

¹⁴¹ Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*. Oxford University Press, 1976, Dawkins, Richard *Sebecký gén*. Mladá fronta, Praha 1998

¹⁴² Dawkins, Richard: *Rieka z raja*. Darwinovský pohľad na život. Archa, Bratislava 1996

¹⁴³ Tamže.



Dawkins tvrdí, že život sú len byty a byty a byty digitálnej informácie. Symboly DNA sú kopírované s presnosťou, ktorá môže smelo súperiť s našimi súčasnými technológiami. Na darwinizmus sa teraz podľa Dawkinsa pozeráme ako na súperenie na úrovni čisto digitálneho kódu.¹⁴⁴

MEMY AKO REPLIKÁTORY KULTÚRNEJ EVOLÚCIE

Podľa Dawkinsa mem je replikátor, ktorý zabezpečuje kultúrny prenos. Príklady memov sú piesne, nápady, chytľavé frázy, móda v obliekaní, spôsob výroby hrncov alebo stavby oblúkov. Rovnako ako sa gény rozmnožujú v génofonde preskakovaním z tela do tela za pomoci spermií alebo vajíčok, tak sa memy rozmnožujú v memofonde preskakovaním z mozgu do mozgu procesom, ktorý môžeme v širšom zmysle nazvať napodobovaním.¹⁴⁵

Ak počuje dobrý vedec o dobrej myšlienke alebo sa o nej dočíta, odovzdá ju svojim kolegom a študentom. Uvedie ju vo svojich článkoch a skriptách. Akonáhle sa myšlienka uchyťí, je možné povedať, že sa rozmnožuje, šíri sa z mozgu do mozgu.¹⁴⁶

V knihe Rozpletanie dúhy Dawkins definuje memy ako jednotku kultúrneho dedičstva. Je to všetko, čo sa replikuje z mozgu do mozgu prostredníctvom akýchkoľvek prostriedkov kopírovania.¹⁴⁷

Dawkinsov kolega N. K. Humphrey zhrnul tento koncept v zmysle, že memy by sme mali považovať za živé štruktúry nielen metaforicky, ale aj technicky. Ak zasadíte do môjho mozgu plodný mem, potom doslova môj mozog infikujete, premeníte ho na dopravný prostriedok pre rozširovanie memu rovnakým spôsobom, ako môže vírus parazitovať na genetickom mechanizme hostiteľskej bunky. Nie je to iba obyčajný rečnícky obrat – napríklad mem pre „vieru v život po smrti“ bol skutočne nespočítateľne raz fyzicky kopírovaný ako štruktúra v nervovom systéme ľudí po celom svete.¹⁴⁸

MEMY AKO HNACÍ MOTOR EVOLÚCIE

Dawkins tvrdí, že ak chceme porozumieť evolúcii moderného človeka, musíme prestať brať gén za jediný základ našich predstáv o evolúcii.¹⁴⁹

Dawkins uvádza, že DNA je replikujúci sa kus hardware. Každý kúsok má svoju určitú stavbu, ktorá sa líši od rivalských kusov DNA. Pokiaľ sú memy v mozgu analogické génom, musia byť sebareplikujúcimi sa mozgovými štruktúrami, skutočnými sieťami nervových spojení, ktoré sa znovu ustavujú v jednom mozgu za druhým.¹⁵⁰

Dawkins tvrdí, že jeho cieľom je vyhlásiť takmer neobmedzenú moc mierne nepresne replikujúcich sa vecí, ak sa objavia kdekoľvek vo vesmíre. To preto, že majú predpoklad stať sa základom darwinistického výberu, ktorý ak má k dispozícii dostatočný počet garancií, kumulatívne buduje systémy s veľkou zložitosťou.¹⁵¹

Dawkins verí, že za správnych podmienok sa replikátory automaticky združujú, aby tvorili systémy či nástroje, ktoré ich nosia v sebe a pracujú v prospech ich pokračujúcej replikácie.¹⁵²

MEMY A ZRÝCHLENIE KULTÚRNEJ EVOLÚCIE

Memy sú takisto ako gény informácia a túto informáciu možno neobmedzene kopírovať. Memy si môžeme predstaviť ako určitú podobu mentálnych modelov, ktorých replikácia bola urýchlená nástupom informačných technológií. Tieto informačné technológie spôsobili urýchlenie kultúrnej evolúcie a jej prebratie štafety od revolúcie prírodnej.

¹⁴⁴ Tamže.

¹⁴⁵ Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*. Oxford University Press, 1976, Dawkins, Richard Sobecký gen. Mladá fronta, Praha 1998

¹⁴⁶ Tamže.

¹⁴⁷ Dawkins, Richard: *Unweaving the Rainbow. Science, Delusion and the Appetite for Wonder*. Houghton Mifflin Company, Boston, New York 1998, Allen Lane, 1998, Penguin Books, London, England 2006

¹⁴⁸ Tamže.

¹⁴⁹ Tamže.

¹⁵⁰ Tamže.

¹⁵¹ Tamže.

¹⁵² Tamže.



MEMY AKO MENTÁLNE MODELY

Za memy môžeme považovať všetky formy mentálnych modelov, ktorými môžu byť kultúrne artefakty, teórie, modely, paradigmy a pod. Zrýchlenie replikácie memov umožnené informačnými technológiami môžeme považovať za základ vzniku informačnej spoločnosti alebo za začiatok prechodu ľudstva do informačnej éry.

Vývoj informačných technológií znásobuje možnosti súťaženia memov v rôznych formách. Názorne to vidieť na nástupe interaktívnej siete Web 2.0 a technológií Open Source, ktoré vytvorili prostredie pre prakticky nelimitovanú súťaž memov rôznych foriem.

ALTERNATÍVNE MEMETICKÉ KONCEPTY

Koncept memov je rozpracovávaný viacerými autormi a je vytváraná veda o memoch tzv. memetika. Niektorí autori hovoria o organizačnej DNA – Hazel Hendersonová¹⁵³, kultúrnej DNA – Hazel Hendersonová¹⁵⁴, psychosociálnej DNA – Don Beck, Chris Cowan¹⁵⁵ alebo o ideovíroch – Seth Godin¹⁵⁶.

| Podoby memov v kultúrnej evolúcii | |
|--|--|
| Základ evolúcie | Memy |
| Memetická evolúcia | Mentálne modely Kultúrne artefakty Teórie Filozofie Náboženstvá Paradigmy Vzory Mentálne mapy |

Tabuľka č. 3: Podoby memov v kultúrnej evolúcii

¹⁵³ Henderson, Hazel: Building a Win-Win World. Life Beyond Global Economic Warfare. Berrett-Koehler Publishers, San Francisco, California 1996

¹⁵⁴ Henderson, Hazel: Building a Win-Win World. Life Beyond Global Economic Warfare. Berrett-Koehler Publishers, San Francisco, California 1996

¹⁵⁵ Beck, Don Edward, Cowan, Christopher C.: Spiral Dynamics. Mastering Values, Leadership, and Change. Blackwell Business, 1996

¹⁵⁶ Godin, Seth: Unleashing the Ideaviruses. Do You Zoom, Inc., Dobbs Ferry, New York 2001



| Koncepty memov v kultúrnej evolúcii | |
|--|---|
| Koncept | Autor |
| Memy | Richard Dawkins Susan Blackmoreová Daniel Dennett |
| Organizačná DNA | <i>Hazel Hendersonová</i> |
| Kultúrna DNA | Hazel Hendersonová |
| Hodnotové memy | Don Beck Chris Cowan |
| Psychosociálna DNA | Don Beck Chris Cowan |
| Ídeovíry | Seth Godin |

Tabuľka č. 4: Koncepty memov v kultúrnej evolúcii



HODNOTOVÁ ŠTRUKTURÁCIA SPOLOČNOSTI V INFORMAČNOM VEKU

VEDOMÁ EVOLÚCIA - VYTVÁRANIE NOVEJ MAPY CIVILIZÁCIE

Vedomá evolúcia predstavuje nový stupeň vývoja ľudskej civilizácie založený na vytvorení novej sociálnej architektúry a inkorporovaní etických princípov do správania sa ľudí, spoločnosti a civilizácie tak, aby sa vytvoril model vedome spolupracujúcej ľudskej civilizácie.

Tento koncept prezentovala Barbara Marx Hubbardová vo svojej knihe *Conscious Evolution. Awaking the Power of Our Social Potential - Vedomá evolúcia*. Prebudenie sily nášho sociálneho potenciálu¹⁵⁷, ktorú publikovala v roku 1998.

Vedomá evolúcia zahŕňa celý komplex vzájomne prepojených evolučných procesov, ktoré v súčasnej dobe transformujú ľudskú civilizáciu.

ŠTRUKTÚRA EVOLUČNÝCH PROCESOV VEDOMEJ EVOLÚCIE

Vedomá evolúcia zahŕňa nasledovné podoby evolučných procesov:

Civilizačná evolúcia

Civilizačná evolúcia zahŕňa vytváranie prvej globálnej civilizácie v ľudských dejinách. Tento proces je charakteristický rastom globálnej komplexity a vnútornej diverzifikácie.

Spoločenská evolúcia

Spoločenská evolúcia zahŕňa prechod k informačnej spoločnosti založenej na modernej informačnej technológii a rast komplexity a diverzifikácie vnútorných štruktúr spoločnosti.

Organizačná evolúcia

Organizačná evolúcia zahŕňa prechod od industriálnych hierarchií k sieťovým štruktúram informačnej spoločnosti.

Konštitučná evolúcia

Konštitučná evolúcia zahŕňa postupné nahrádzanie národných štátov konštitučným poriadkom trhových štátov.

Ekonomická evolúcia

Ekonomická evolúcia zahŕňa vytváranie nových vzorov výroby, spotreby a správania sa založených na prozumerizme, priamej produkcii a individualizovanej výrobe.

Kultúrna evolúcia

Kultúrna evolúcia zahŕňa diverzifikáciu hodnotovej štruktúry spoločnosti v podobe hodnotových memov a vytváranie sietí hodnotových memov vrátane vznikajúcich konfliktov medzi týmito sieťami.

Technologická evolúcia

Technologická evolúcia zahŕňa prechod k open source technológiám a postupné otváranie sa všetkých systémov spolu so vzrastom kolektívnej inteligencie.

Individuálna evolúcia

157 Hubbard, Barbara Marx, *Conscious Evolution. Awaking the Power of Our Social Potential*. New World Library, Novato, California 1998



Individuálna evolúcia zahŕňa vytváranie transhumanizmu ako novej filozofie človeka spolu s extenziou schopností a potenciálov človeka.

Etická evolúcia

Etická evolúcia zahŕňa vytváranie novej sociálnej architektúry založenej na etických princípoch spojených so spoluvytváraním - kokreáciou.

SPOLOČENSKÁ EVOLÚCIA - SIEŤOVÉ ŠTRUKTÚRY AKO ZÁKLAD INFORMAČNEJ SPOLOČNOSTI

SPOLOČENSKÁ EVOLÚCIA DAVIDA RONFELDTA

David Ronfeldt je americký vojenský expert. Zaoberá sa evolúciou spoločenských foriem. Na koncepte spoločenskej evolúcie a skúmaní sieťových štruktúr spoločnosti spolupracuje so svojim kolegom Johnom Arquillom.

David Ronfeldt prezentoval svoj koncept spoločenskej evolúcie v roku 1996 v publikácii Kmene, inštitúcie, trhy, siete. Rámce pre spoločenskú evolúciu - Tribes, Institutions, Markets, Networks. A Framework about Societal Evolution¹⁵⁸.

ZÁKLADNÉ FORMY ORGANIZÁCIE

Ronfeldt identifikoval štyri základné formy organizácie, ktoré sa vytvorili počas evolúcie spoločnosti. Tieto štyri základné formy organizácie sú nasledovné:

- Kmene – organizácia založená na príbuzenských vzťahoch - K
- Inštitúcie – hierarchická forma organizácie - I
- Trhy – súťaživo-výmenná forma organizácie - T
- Siete – kolaboratívna forma organizácie - S

V spoločnosti sa v priebehu evolúcie vytvárajú rôzne organizačné formy, pričom spoločnosti na najvyššom stupni evolúcie zahŕňujú aj všetky predchádzajúce formy organizácie, ktoré sa buď navzájom dopĺňajú alebo medzi sebou súperia.

ZÁKLADNÉ TYPY SPOLOČNOSTÍ

Ronfeldt potom identifikuje štyri typy spoločností, ktoré existujú v rámci súčasnej civilizácie.

Tieto štyri typy spoločnosti sú nasledovné:

- S1 = K – spoločnosť v Somálsku alebo v Čechensku
- S2 = K + I – spoločnosť na Kube alebo v niekdajšom ZSSR
- S3 = K + I + T – spoločnosť v Chile, Číne alebo v Mexiku

¹⁵⁸ Ronfeldt, David: Tribes, Institutions, Markets, Networks: A Framework About Societal Evolution. RAND Corporation, Santa Monica, CA 1996



- $S4 = K + I + T + S$ – postindustriálne demokracie

ZÁKLADNÉ TYPY A ÚROVNE SIETÍ

John Arquilla a David Ronfeldt uvádzajú štyri základné typy a úrovne sietí¹⁵⁹:

- Organizačná úroveň – malé hierarchie a veľká autonómia
- Doktrinálna úroveň – príčina spolupracovať
- Technologická úroveň – hustota komunikácie
- Sociálna úroveň – personálne väzby zabezpečujúce lojalitu a dôveru

KULTÚRNA EVOLÚCIA - HODNOTOVÉ ŠTRUKTÚRY SPOLOČNOSTI A ICH EVOLÚCIA

Koncepty kultúrnej evolúcie, ktoré vznikali v čase vzostupu industrializmu hovorili o odlišných hodnotových systémoch, ktoré sú spojené predovšetkým s úrovňou rozvoja ľudského vedomia a o vývoji týchto hodnotových systémov pod vplyvom evolučných síl civilizácie. Na unifikáciu hodnotových systémov v industriálnom období pozerali ako na časovo limitovaný proces, ktorý bude nahradený diverzifikáciou hodnotových systémov alebo návratom k starým hodnotovým systémom.

Hodnotová štruktúra spoločnosti prebieha ako vznik a vývoj nových vzorov hodnotových systémov, pričom tieto nové vzory hodnotových systémov sa stávajú dominantnými, ale staré vzory hodnotových systémov nezanikajú a naďalej tvoria súčasť hodnotovej štruktúry spoločnosti a civilizácie.

Vzniká akýsi kumulatívny štruktúrny mix hodnotových štruktúr spoločnosti, ktorý je odlišný podľa stupňa vyspelosti tej ktorej spoločnosti.

Tento štruktúrny mix hodnotových štruktúr spoločnosti je vzájomne poprepájaný s ekonomickými a sociálnymi štruktúrami spoločnosti a civilizácie. Hodnotová štruktúra spoločnosti a civilizácie sa dá identifikovať napr. v rámci vlnového konceptu evolúcie civilizácie manželov Tofflerovcov, kde v rámci globálnej civilizácie pôsobia tri rozličné evolučné podoby civilizácie a hodnotové štruktúry danej spoločnosti zodpovedajú hodnotovým štruktúram civilizácie, do ktorej daná spoločnosť patrí.

EVOLÚCIA HODNOTOVÝCH ORIENTÁCIÍ EDWARDA CARPENTERA

Edward Carpenter predpovedal zmenu hodnotových orientácií prostredníctvom nového spirituálneho vedomia a návrat starých hodnôt, čo dnes môžeme považovať za hodnoty predindustriálneho veku. Carpenterovou najvýznamnejšou knihou bola Civilizácia – jej príčiny a liečenie – Civilisation: its cause and cure, ktorú vydal v roku 1889. Carpenter hovoril o nástupe nového civilizačného veku a tento mal byť spojený so zmenou obsahu vedomia a vytvorením nového systému hodnôt pre nový vek.

CIVILIZAČNÝ PROCES NORBERTA ELIASA

Norbert Elias popísal evolúciu ľudských hodnôt v knihe Civilizačný proces. Civilizačný proces chápe ako vývoj hodnotových systémov. Tieto hodnotové systémy sú formované civilizačnými silami a vyvíjajú sa smerom civilizácie správania človeka.

¹⁵⁹ Arquilla, John, Ronfeldt, David (editors): Networks and Netwars. The Future of Terror, Crime and Militancy. RAND Corporation, Santa Monica, CA 2001



EVOLÚCIA ŠTRUKTÚR VEDOMIA JEANA GEBSERA

Jean Gebser v knihe Všadeprítomný pôvod - The Ever-Present Origin, ktorú vydal v roku 1949, popisuje evolúciu základných štruktúr vedomia. Každá nová štruktúra vedomia je mutáciou, ktorá reprezentuje relatívne odlišnú formu od predošlej.

ZÁKLADNÉ ŠTRUKTÚRY VEDOMIA

Základné štruktúry vedomia podľa Gebsera sú nasledovné:

- ◆ archaické vedomie
- ◆ magické
- ◆ mýtické
- ◆ mentálne
- ◆ integrálne

AQAL KENA WILBERA

Ken Wilber vytvoril komplexný model evolúcie ľudskej spoločnosti. Svoj prístup nazval AQAL All Quadrants All Levels - Všetky kvadranty, všetky úrovne. Prístup AQAL býva nazývaný aj teóriou všetkého.

Prístup AQAL zahŕňa zobrazenie ľudskej evolúcie v štyroch kvadrantoch, ktoré zahŕňujú:

- ◆ kvadrant hore vpravo - mozog a organizmus
- ◆ kvadrant dole vpravo - spoločenský systém a prostredie
- ◆ kvadrant dole vľavo - kultúra a videnie sveta
- ◆ kvadrant hore vľavo - ja a vedomie

Mozog a organizmus

- organické stavy
- limbický systém
- neokortex

Spoločenský systém a prostredie

- predveký
- hortikultúrny
- agrárny
- industriálny
- informačný

-
- survivalistické klany
 - etnické kmene



- feudálne impéria
- ranné národy
- korporatívne štáty
- hodnotové komunity
- integrálne spoločné statky
- holistické tvorivé siete

Kultúra a videnie sveta

- predmoderná
- moderná
- postmoderná

-
- archaické
 - animisticko-magické
 - mocní bohovia
 - mýtický poriadok
 - vedecko-racionálne
 - pluralistické
 - integrálne
 - holistické

Ja a vedomie

- inštinktívne - béžové
- magické - fialové
- egocentrické - červené
- mýtické ja - modré
- chtivé ja - oranžové
- senzitívne ja - zelené
- integrálne ja - žlté
- holistické ja - tyrkisové

ÚROVNE VEDOMIA CLARE GRAVESA

Clare W. Graves vytvoril koncept úrovni vedomia človeka. Evolúciu človeka chápe ako vývoj úrovni vedomia a vznik nových úrovni vedomia.

- Homo Sapiens survivalis - béžový
 - Hlavná charakteristika: Byť ľudskými bytosťami, nie iba zvieratami
 - Vznikol pred 100 000 rokmi
- Homo Sapiens mysticis - fialový
 - Hlavná charakteristika: Formovanie kmeňov, mágia, umenie, duchovia
 - Vznikol pred 50 000 rokmi
- Homo Sapiens exploiticus - červený
 - Hlavná charakteristika: Vojvodcovia, dobývanie, objavy
 - Vznikol pred 10 000 rokmi
- Homo Sapiens absoluticus - modrý
 - Hlavná charakteristika: Literatúra, monoteizmus, účel
 - Vznikol pred 5 000 rokmi
- Homo Sapiens materialensis - oranžový



- Hlavná charakteristika: Mobilita, individualizmus, ekonómia
- Vznikol pred 1 000 rokmi

- Homo Sapiens humanisticus - fialový
 - Hlavná charakteristika: Ľudské práva, sloboda, kolektivismus
 - Vznikol pred 150 rokmi

- Homo Sapiens integratus - žltý
 - Hlavná charakteristika: Komplexita, chaos, vzájomné prepojenie
 - Vznikol pred 50 rokmi

- Homo Sapiens holistics - fialový
 - Hlavná charakteristika: Globalizmus, eko-vedomie, vzory
 - Vznikol pred 30 rokmi

ŠPIRÁLOVITÁ DYNAMIKA DONA BECKA A CHRISA COWANA

Psychosociálna DNA - Organizačné kódy a princípy

Psychosociálna DNA zahŕňa:

- Survivalistické bandy - Inštinktívne riadené
- Tribalistický poriadok - Riadený bezpečnosťou
- Exploatujúce impéria - Riadené mocou
- Autoritatívne štruktúry - Riadené poriadkom
- Strategický podnik - Riadený úspechom
- Sociálne siete - Riadené ľuďmi
- Systémové toky - Procesovo orientované
- Holistický organizmus - Syntézovo orientovaný

Hodnotové memy

Hodnotové memy zahŕňujú:

Béžový - Automatický / Inštiktívny

- Základná charakteristika: survivalistické cítenie
- Základné motívy: ostať nažive prostredníctvom vlastného senzorického vybavenia

Fialový - Animistický / Tribalistický



- Základná charakteristika: rodinný duch
- Základné motívy: pokrvné vzťahy a mysticizmus v magickom a strašidelnom svete

Červený - Egocentrický / Exploatujúci

- Základná charakteristika: mocní bohovia
- Základné motívy: vynútenie moci nad sebou, inými a prírodou prostredníctvom exploatívnej nezávislosti

Modrý - Absolutistický / Posvätný

- Základná charakteristika: sila pravdy
- Základné motívy: absolútna viera v jedinú správnu cestu a poslušnosť autorite

Oranžový - Materialistický / Dosahujúci

- Základná charakteristika: namáhavá cesta
- Základné motívy: možnosťné myslenie zamerané na zlepšenie vecí pre seba

Zelený - Relativistický / Sociocentrický

- Základná charakteristika: ľudský zväzok
- Základné motívy: blahobyť ľudí a budovanie konsenzu dostávajú najvyššiu prioritu

Žltý - Systematický / Integratívny

- Základná charakteristika: flexibilný tok
- Základné motívy: flexibilná adaptácia na zmeny prostredníctvom spojených komplexných obrazov

Tyrkisový - Globalistický / Obnovujúci

- Základná charakteristika: globálny pohľad
- Základné motívy: pozornosť na celozemskú dynamiku a makroúrovňové akcie

Korálový

- Základná charakteristika: nepopísaný
- Základné motívy: nepopísané

TECHNOLOGICKÁ EVOLÚCIA - EVOLÚCIA TECHNOLOGIE

WEB 2.0 – NOVÁ FÁZA EVOLÚCIE INFORMAČNEJ SPOLOČNOSTI

Web 2.0 vznikol ako otvorená podoba siete transformovanej prostredníctvom Open Source technológií.
Web 2.0 je novou fázou evolúcie informačnej spoločnosti, keď sa na vytváraní podoby webu podieľajú priamo podieľajú ľudia na Web napojení.



TRANSFORMAČNÝ POTENCIÁL WEB 2.0 A VYTVÁRANIE SOCIÁLNYCH SIETÍ

Podľa Shiv Singha je v architektúre softwaru zabalená architektúra participácie¹⁶⁰. Táto skutočnosť umožňuje vytváranie sociálnych sietí postavených na báze technológie Open Source.

V roku 2006 bolo na Web 2.0 napojených zhruba miliarda používateľov a obsahuje asi 80 miliónov stránok. V roku 1996 bolo na Web 1.0 napojených asi 45 miliónov užívateľov a obsahoval asi 250 stránok. Kým Web 1.0 bola sieť, ktorá umožňovala užívateľom obsah siete iba čítať, Web 2.0 umožňuje užívateľom tento obsah spoluvytvárať.

Základom transformácie Webu 1.0 na Web 2.0 sa stala technológia Open Source.

VZNIK A PARADIGMATICKÉ VÝCHODISKÁ WEB 2.0

- Open Source paradigma – Tim O'Reilly, Lawrence Lessig, Eric Raymond, Richard Stallman
- Open Source technológia – blogy, wikipedia, tagovanie, folksonomia, prehliadače, Flickr, BitTorrent, P2P
- Web 2.0 – otvorený Web – Tim O'Reilly
- Podnik 2.0 – Don Tapscott, David Ticoll
- Wikinomia – Don Tapscott, Anthony Williams
- Web 2.0 ekonomika – Don Tapscott, David Ticoll, Anthony Williams
- Nehmotná ekonomika

WEB 2.0 PODĽA TIMA O'REILLYHO

Tim O'Reilly uverejnil v septembri 2005 článok What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software – Čo je Web 2.0. Navrhované vzory a obchodné modely pre novú generáciu softwaru¹⁶¹. Web 2.0 tu charakterizuje ako posun od centralizovaného spracovania a služieb k decentralizácii. Ako príklady sú uvádzane posuny od Akamai k BitTorrentu, od encyklopédie britanicca k wikipedii, od osobných stránok k blogom alebo od mp3.com k P2P.

Základné smery transformácie Web 1.0 na Web 2.0

Základné smery transformácie Web 1.0 na Web 2.0 sú nasledovné¹⁶²:

- Web 1.0 --> Web 2.0
- DoubleClick --> Google AdSense
- Ofoto --> Flickr
- Akamai --> BitTorrent
- mp3.com --> Napster
- Britannica Online --> Wikipedia

¹⁶⁰ Singh, Shiv: A Web 2.0 Tour for the Enterprise. Boxes and arrows 2006/08/23

¹⁶¹ O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly, 09/30/2005

¹⁶² O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly, 09/30/2005



- osobné webstránky --> blogovanie
- evite --> upcoming.org a EVDB doména
- hľadanie mena --> prehliadače
- optimalizácia náhľadov stránok --> cena za klik
- screen scraping --> web služby
- publikovanie --> participácia
- systémy manažmentu obsahu --> wikis
- zoznamy (taxonomy) --> tagging ("folksonomy")
- stickiness --> syndikácia

Navrhované vzory pre Web 2.0

Navrhované vzory pre Web 2.0 sú nasledovné:

- Long Tail – mnoho malých zdrojov
- Užívatelia pridávajú hodnotu
- Vlastníctvo jedinečných údajov je kľúčom k úspechu
- Agregovanie údajov o spôsobe správania užívateľov
- Uvoľnenie práv k dokumentom – Creative Commons
- Stále sa vyvíjajúce webové služby
- Kooperácia namiesto riadenia
- Software pre mnoho rôznych zariadení – platforma

Technológie realizácie Web 2.0

Technológie realizácie Web 2.0 sú nasledovné:

- Tagy – označovanie obsahu užívateľmi – folksonómia
- Sociálne vzťahy – príslušnosť k skupinám
- RSS – syndikácia obsahu – užívateľ nemusí hľadať, čo je nové ale informácie k nemu tečú cez zvolené kanály
- Long Tail – blogy, rss, Google adsens – samoobsluha pre zákazníkov, veľa malých zdrojov
- Blogy a Wikipedia – užívateľ ako prispievateľ a tvorca obsahu
- Programové nadstavby pre spracovanie údajov – AJAX technológia
- Vznikajú webové služby

EKONOMICKÁ EVOLÚCIA

Ekonomická evolúcia zahŕňa vytváranie nových vzorov výroby, spotreby a správania.



NOVÝ EKONOMICKÝ MODEL

Nový ekonomický model je založený na:

- Prozmumerizme - spájanie výrobcu a spotrebiteľa do jednej osoby
- Priamej produkcii - spotrebiteľ si sám upravuje výrobok podľa vlastných potrieb a nepotrebuje k tomu sprostredkovateľov
- Individualizovanej výrobe - technologické nástroje umožňujú rast počtu individuálnych výrobcov, ktorí si vytvárajú individualizované výrobky podľa svojich potrieb

PODNIK 2.0 PODĽA DONA TAPSCOTTA

Don Tapscott sa v rámci projektu New Paradigm Learning Corporation podieľa na vytváraní konceptu Enterprise 2.0 - Podnik 2.0¹⁶³.

Tento koncept rozpracoval v publikáciách Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part I.: The Debate¹⁶⁴, Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part II.: Strategy in the Age of Collaboration¹⁶⁵ a Winning with the Enterprise 2.0. New Paradigm Learning Corporation¹⁶⁶.

Koncept Podnik 2.0 je spojený s technológiami Open Source. Technológie Open Source generujú nové vzory a modely, ktoré postupne prenikajú do podnikov a začínajú meniť ekonomiku a spoločnosť. Vzniká takisto nová podoba podniku – Podnik 2.0, čo je podnik založený na vzoroch a modeloch Open Source.

PODNIK 2.0 – ZÁKLADNÉ CHARAKTERISTIKY

Podnik 2.0 má nasledovné základné charakteristiky:

- videnie sveta
- korporatívne hranice
- hodnotové inovácie
- intelektuálne vlastníctvo
- modus operandi
- obchodné procesy
- znalostný a ľudský kapitál
- informačná likvidita
- vzťahy
- technológia

163 Tapscott, Don, Williams, Anthony D.: Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything. Portfolio, 2007, Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part I.: The Debate. New Paradigm Learning Corporation, June 2005, Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part II.: Strategy in the Age of Collaboration. New Paradigm Learning Corporation, June 2005, Tapscott, Don: Winning with the Enterprise 2.0. New Paradigm Learning Corporation, 2006

164 Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part I.: The Debate. New Paradigm Learning Corporation, June 2005

165 Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part II.: Strategy in the Age of Collaboration. New Paradigm Learning Corporation, June 2005

166 Tapscott, Don: Winning with the Enterprise 2.0. New Paradigm Learning Corporation, 2006



ŽIVOTNÝ CYKLUS ORGANIZÁCIÍ ICHAKA ADIZESA

Ichak Adizes aplikoval systémy špirálovitej dynamiky na podnikové systémy a organizácie, špeciálne na korporácie. Na organizácie nazerá ako na živé organizmy so životnými cyklami a sadou výziev, ktorým musí organizácia čeliť na danom stupni vývoja.

Ichak Adizes je autorom viacerých kníh ako Mastering Change. The Power of Mutual Trust and Respect in Personal Life, Family Life, Business and Society.

HODNOTOVÁ ŠTRUKTURÁCIA SPOLOČNOSTI V INFORMAČNOM VEKU A JEJ DOPADY NA TRANSFORMÁCIU VZOROV VÝROBY A SPOTREBY

Hodnotová štruktúrácia spoločnosti v informačnom veku spolu s ekonomickým modelom, keď trh je poháňaný zákazníkmi vedú k vytváraniu nových vzorov výroby a spotreby, ktoré viac zodpovedajú predindustriálnej diverzite spoločnosti ako industriálnej unifikácii.

Technológia Open Source umožňuje diverzifikáciu vzorov výroby a spotreby, a to spôsobom, že sú uspokojované individuálne potreby založené na individuálnych hodnotách, vytvára sa individualizovaný dopyt a tento je schopný vytvárať viac komplexnejší a viac štrukturovanější trh, ktorý postupne nahrádza alebo bude nahrádzať unifikované trhy industriálneho veku. Príkladom je napr. Long Tail – Dlhý chvost, keď nová technológia umožňuje zahrnúť ako trh aj marginálne skupiny alebo jednotlivcov, ktorí sa v industriálnom systéme z dôvodu marginalizácie a odlišných individualizovaných hodnôt ocitli mimo dosah trhu resp. sa pohybovali na okraji systému alebo mimo systému vôbec.

Marketizácia, ktorú umožňuje technológia Open Source tak umožňuje viac komplexné prepojenie spoločnosti, ekonomiky a jednotlivca ako aj diverzifikáciu ekonomickej štruktúry podľa hodnotových orientácií jednotlivcov, skupín, komunit, organizácií a atď.

Jednotlivec sa stáva viac slobodným a nezávislým, a to na základe skutočnosti, že má potenciál disponovať vlastnými zdrojmi resp. kapitálom, čo mu umožňuje väčšiu mobilitu v rámci vytváraných systémov a tieto systémy sú viac flexibilné tým, že zohľadňujú resp. pružne reagujú na jeho hodnotové orientácie. Predpokladom však je vybavenie modernou technológiou resp. transformácia ekonomických systémov touto modernou technológiou.

V spoločnostiach, kde prevažujúcou ostáva stará industriálna technológia sú jednotlivci naďalej vystavení unifikovaným parametrom ekonomických a spoločenských systémov a ich hodnotové systémy sa často dostávajú do konfliktu s určitou požiadavkou na unifikáciu, ktorá limituje slobodný rozvoj jednotlivca, ale tiež organizácie, komunity, regiónu alebo spoločnosti.

VYTVÁRAJÚCE SA MODELY SOCIÁLNYCH SIETÍ

Vo vytvárajúcej sa civilizácii Tretej vlny sa hodnotovo homogénna industriálna spoločnosť transformuje do sietí, ktorých základom sú spoločné hodnotové orientácie jej členov. Môžeme hovoriť o transformácii do sietí hodnotových memov. Tieto siete hodnotových memov môžu navzájom komunikovať alebo viesť vojny o priestor. Boj o trh sa následkom takejto transformácie zmenil na boj o priestor a stratégie konkurencieschopnosti sú nahrádzané sieťovo-centrickými stratégiami, ktoré umožňujú ovládnutie určitého priestoru.

SIETE HODNOTOVÝCH MEMOV

Spoločnosť sa transformuje do následovných sietí hodnotových memov:

- Sieť automatických / inštinktívnych memov
- Sieť animistických / tribalistických memov
- Sieť egocentrických / exploatujúcich memov



- Sieť absolutistických / posvätných memov
- Sieť materialistických / dosahujúcich memov
- Sieť relativistických / sociocentrických memov
- Sieť systematických / integratívnych memov
- Sieť globalistických / obnovujúcich memov

PRECHOD OD TRHOVEJ EKONOMIKY K EKONOMIKE SIETI

Americký ekonóm Jeremy Rifkin sa dopadmi prechodu od trhov k sieťam zaoberá v knihe *The Age of Access. How the Shift from Ownership to Access is Transforming Capitalism – Vek prístupu*. Ako prechod od vlastníctva k prístupu premieňa kapitalizmus¹⁶⁷, ktorú vydal v roku 2000.

Jeremy Rifkin hovorí o prechode od starej trhovej ekonomiky k novej ekonomike založenej na sieťach. Rovnako ako David Ronfeldt upozorňuje, že táto nová ekonomika je v zásade odlišná od starej trhovej ekonomiky.

Stará trhová ekonomika sa skladala z predajcov a z kupujúcich a nová ekonomika založená na sieti sa skladá zo serverov a z klientov. Na trhoch si zúčastnené strany vymieňajú majetok.

Na sieťach zdieľajú prístup k službám a k majetku. Rifkin predpovedá, že do polovice 21. storočia trhy, ktoré boli charakteristickým rysom tradičného kapitalizmu prestanú vo veľkej miere existovať a nahradí ich systém založený na vzťahoch medzi sieťami, na vzájomných dohodách a na práve prístupu.

Rifkin na príklade firmy Napster uvádza tri prednosti obchodovania na sieti:

- Závratná rýchlosť distribúcie a výmeny na internete spôsobuje, že priame transakcie založené na trhu sú príliš pomalé. Na jedno kliknutie myšou je možno distribuovať hudbu po celom svete a vymeniť si celé archívy piesní, než pokladňa vôbec dokáže zaznamenať predaj.
- Distribúcia hudby po internete znižuje náklady transakcie až takmer k nule, a tým v podstate likviduje tradičnú maržu zisku, vznikajúcu pri činnostiach spojených s predávaním. Vidíme to pri porovnaní tradičných nákladov výroby, balenia, inventarizovania, dopravy a predaja cédečka, s nákladom na výrobu jednotlivej piesne či nahrávky a jej okamžitou distribúciou miliónom ľudí bez v podstate žiadnych dodatočných nákladov.
- Na trhoch vládne dôraz na maximalizáciu výroby a zisk vzniká na základe objemu predaja. Na sieťach je dôraz na maximalizáciu výroby a zisk vzniká zdieľaním rizika a zdieľaním úspor. Všetci si navzájom vymieňajú hudbu. Ale pretože táto hudba existuje v digitálnej forme ako čistá informácia, možno tieto informácie zdieľať, bez toho aby pôvodný vlastník utrpel nejakú stratu. Firmy si vytvárajú svoju sieť užívateľov tým, že poskytujú služby zdarma. Potom premenia svoj hlavný kapitál sieť miliónov užívateľov na členov alebo predplatiteľov.

Rifkin tvrdí, že nové technológie teraz umožnia, aby neustále dochádzalo k spätnej väzbe, takže trhová ekonomika prestane používať oddelené trhové transakcie a prejde na nepretržitý prístup k tovaru prostredníctvom sietí. Zákazník bude platiť za to, že bude trvalo pripojený na nekonečný prúd v podstate neobmedzeného množstva hudby a nebude si už iba občas tu a tam kupovať cédečko. Komerčný život teraz existuje podľa Rifkina non-stop.

TRANSFORMÁCIA TRHU V INFORMAČNOM VEKU

¹⁶⁷ Rifkin, Jeremy: *The Age of Access. How the Shift from Ownership to Access is Transforming Capitalis*. Penguin Books, 2000



KULTÚRA A TRANSFORMÁCIA TRHU V INFORMAČNOM VEKU

Nástup informačného veku je spojený so zmenou vzťahu ekonomiky a kultúry. Zatiaľ čo v industriálnom veku bola kultúra od ekonomiky oddelená, v informačnom veku sa kultúra priamo podieľa na transformácii a formovaní trhu a ekonomiky. Túto zmenu umožňuje nástup novej fázy informačnej spoločnosti využívajúcej otvorenú interaktívnu formu celosvetovej siete internet Web 2.0, ktorý je postavený na technológii Open Source a transformácia industriálnych hierarchických štruktúr do sietí.

Vzniká zložitá komplexná štruktúra globálnych a lokálnych vzájomne prepojených sietí, kde dominujúcim faktorom vytvárania takýchto sietí sú hodnotové systémy, ktoré sú základom vznikajúcich trhových priestorov ktoré tieto siete obklopujú.

HODNOTAMI RIADENÝ TRH

Jednotlivec sa následkom zmien vyvolaných informačnými technológiami a transformujúcich ekonomiku a spoločnosť akoby postupne odpájala zo štruktúry jednotlivých ekonomík fungujúcich v rámci jednotlivých štátov a postupne sa zapája do globálnych i lokálnych sietí, ktoré predstavujú základ ekonomiky informačného veku. Tieto siete sú primárne postavené na využívaní spoločných hodnotových systémov a samotné trhové priestory, ktoré tieto siete obklopujú sú riadené hodnotami.

Spoločnosť, ktorá bola v čase industrializmu unifikovaná, sa postupne diferencuje a diverzifikuje a vytvára štruktúry postavené na spoločných hodnotových systémoch. Trh resp. jeho rozvoj je riadený hodnotami. Hodnoty tiež stoja pri základe vytvárania nových trhových priestorov, ktoré však často bývajú virtuálne a dočasné.

NOVÁ PODOBA TRHU V INFORMAČNOM VEKU

Základná podoba trhu v informačnej spoločnosti sa vytvára v tesnej spojitosti s vývojom informačnej technológie. Tak ako informačná technológia vtlačá štruktúru celej ekonomike, takisto transformuje podobu trhu, ktorá bola charakteristická pre industriálnu spoločnosť. Kým v industriálnej spoločnosti trh bol limitovaný a prístup na trh bol takisto limitovaný, vo vytvárajúcej sa informačnej spoločnosti informačná technológia sprístupňuje ako trh aj predtým nedostupnú produkciu.

Transformačný efekt informačnej technológie na podobu trhu možno porovnať s transformačným efektom informačných superdiaľníc, ktorý sa prejavil v sprístupnení predtým neprístupných informačných zdrojov.

OD EXFORMÁCIE K INFORMÁCIÍ

Koncept exformácie bol použitý ako základný koncept pri vytvorení a realizácii projektu informačných superdiaľníc. Samotný pojem exformácia vytvoril Tor Norretranders¹⁶⁸. Bývalý americký viceprezident Albert Gore, Jr. využil koncept exformácie pri realizácii projektu informačných superdiaľníc. Exformácia bola každá potenciálna informácia, ktorá nebola dostupná potenciálnemu príjemcovi, a to z dôvodu, že neexistovali cesty resp. nástroje prístupu k tejto exformácii. Informačné superdiaľnice premenili takéto exformácie na informácie tým, že ich sprístupnili. Výsledkom bol obrovský pozitívny efekt na zvýšenie výkonnosti a konkurencieschopnosti ekonomiky, a to vďaka sprístupneniu predtým nedostupných zdrojov.

OD HITMI RIADENÝCH TRHOV K TRHOM DLHÉHO CHVOSTU

Informačná technológia má rovnaký transformačný efekt na podobu trhu ako mali informačné superdiaľnice na sprístupnenie exformácií ako zdroja. Informačná technológia umožňuje vstup na trh produktov, ktoré predtým boli mimo dosahu trhu. Tento efekt sa nazýva Dlhý chvost – Long Tail a spočíva v posune od trhov riadenými hitmi k trhom dlhého chvostu.

¹⁶⁸ Norretranders, tor: The User Illusion. Cutting Consciousness Down to Size. Translated by Jonathan Sydenham. Viking, New York 1998



Efekt Dlhého chvostu popísal hlavný editor časopisu Wired Chris Anderson najprv v článku Long Tail – Dlhý chvost¹⁶⁹, ktorý bol publikovaný v časopise Wired v roku 2005 a potom v knihe The Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand – Dlhý chvost. Ako nekonečná voľba vytvára nelimitovaný dopyt¹⁷⁰.

Informačná technológia umožnila zahrnutie pod dosah trh produktov, ktoré boli predtým mimo dosahu trhu a, ktoré sa pre malý dopyt na trhoch nezúčastňovali.

Táto transformácia umožnila sprístupnenie množstva individualizovaných produktov, ktoré predtým nemohli konkurovať produktom masovej výroby. Trhovými produktmi sa tak stávajú produkty, ktoré boli vyrobené v malom množstve často iba v počte pár kusov. Zisk vznikajúci zahrnutím tohto dlhého chvostu prevyšuje zisk, ktorý prinášala masová produkcia ťahaná hitmi alebo módnymi výrobkami.

OD EKONOMIKY MASOVÝCH TRHOV K EKONOMIKE TRHOVÝCH NÍK

Ekonomika masových trhov resp. masové trhy sériovej produkcie sú postupne nahrádzané vytváraním veľkého množstva trhových ník resp. individualizovaných malých trhových priestorov. Tieto individualizované trhové priestory majú obrovský nelimitovaný potenciál a zahŕňujú zákazníkov prakticky všetkých hodnotových orientácií. Unifikovaný spotrebiteľ orientovaný na masovú produkciu sériovej výroby je postupne nahrádzaný diverzifikáciou hodnotových sietí, ktoré si vytvárajú vlastné priestory, ktoré môžeme nazývať trhovými nikami.

TRHOVÉ NIKY AKO PRIESTORY DOSAHU HODNOTOVÝCH SIETÍ

Novospriístupňované trhy, ktoré vytvárajú dlhý chvost dopytu po individualizovaných produktoch vytvárajú určitú podobu sieťovej ekonomiky, keď hodnotové siete vytvárajú vlastné trhové priestory a tieto majú globálny dosah.

Chris Anderson ukazuje na príklade kultúry jej lokálnu podobu v predindustriálnej ére, keď kultúra bola lokálna a vytvárala akési niky a podobala sa na to, čo sa dnes vytvára prostredníctvom efektu Dlhého chvostu.

V súčasnej informačnej a teda postindustriálnej ére sa opäť vytvárajú trhové niky. Tieto však na rozdiel od predindustriálnej éry majú globálny i lokálny dosah a sú poprepájané globálnymi i lokálnymi sieťami. Vznikajú nové trhové priestory, ktoré sú vytvárané na základe hodnotových orientácií, sú organizované okolo hodnotových sietí či sietí hodnotových memov.

TRHOVÉ NIKY A NÁSTROJE PRÍSTUPU K NOVÝM TRHOVÝM PRIESTOROM

Trhové niky alebo nové trhové priestory sú vytvárané resp. sprístupňované prostredníctvom nástrojov prístupu, ktoré tieto trhové priestory sprístupňujú. Tieto nástroje prístupu samotné vytvárajú rýchlo rastúce trhy a firmy vytvárajúce tieto nástroje patria k najrýchlejšie rastúcim segmentom ekonomiky informačného veku. Príkladom môžu byť prehliadače Google alebo Yahoo alebo knižná firma Amazon.

Chris Anderson v súvislosti s Long Tail efektom hovorí o troch skupinách, ktoré sa podieľajú na vytváraní nových trhových priestorov, a to o¹⁷¹:

- Tvorcoch a producentoch nástrojov Long Tail
- Agregátoroch Long Tail
- Filtroch Long Tail

CROWDSOURCING AKO NOVÁ PODOBA PROZUMERIZMU

Crowdsourcing je nová podoba prozumerizmu informačného veku, keď časť aktivít, ktorá bola predtým vykonávaná v rámci organizácie alebo neskôr bola outsourcovaná, je teraz prenechávaná na dobrovoľné aktivity ľudí pripojených na nové nástroje spojené s novou podobou trhu. Obsah sprístupňovaný na sieti je vytváraný

¹⁶⁹ Anderson, Chris: The Long Tail. Wired 12.10, October 2005

¹⁷⁰ Anderson, Chris: The Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand. Random House Business Books, London 2006

¹⁷¹ Tamže.



davom dobrovoľníkov a z veľkej časti je vytváraný bezplatne, pričom jeho sprístupňovanie umožňujú technológie Open Source.

Rovnako ako je vytváraný Dlhý chvost dopytu, ktorý je individualizovaný, aj ponuka je vytváraná individualizovaným spôsobom a je sprístupňovaná v nových trhových priestoroch. Crowdsourcing je takisto vytváraný okolo sietí rovnakých hodnotových orientácií, a teda hodnotových sietí či sietí hodnotových memov.

Crowdsourcing bol prvýkrát popísaný v časopise Wired Jeffom Howem v článku The Rise of Crowdsourcing – Vzrast crowdsourcingu¹⁷².

Crowdsourcing takisto ako Long Tail ukazuje nové parametre transformovaného trhu v informačnej ére, keď aktivity, ktoré predtým stáli mimo dosahu trhu sa stávajú súčasťou nových trhových priestorov a podieľajú sa na vytváraní ich obsahu.

TRANSFORMÁCIA TRHU NA PRIESTOR V DOSAHU SIETÍ

Tradičná podoba trhu sa v procese prechodu do informačného veku postupne transformuje do podoby priestoru, ktorý je v dosahu sietí globálnych i lokálnych. O tento priestor jednotlivé siete bojujú a tradičné postupy získavania trhov sú nahrádzané metódami a postupmi informačnej vojny. Produkty, ktoré sú ponúkané v sieťach, sú často ponúkané prostredníctvom určitých informácií, a tieto informácie rozhodujú o tom, či daný produkt získa svoje miesto resp. priestor v určitej sieti alebo nie. O priestor tiež súperia rôzne druhy sietí a tieto resp. ich účastníci používajú rôzne metódy informačnej vojny. Príkladom sú metódy sieťovo-centrickej vojny – network-centric warfare, ktoré sú bežne používané napr. globálnymi sieťami supermarketov, ktoré bojujú o zákazníkov a tým aj o prístup k priestorom v dosahu sietí.

Stret podnikov resp. organizácií, ktoré používajú klasické metódy boja o trhy z éry industrializmu so sieťovými štruktúrami používajúcimi metódy informačnej vojny napr. sieťovo-centrickej vojny, vo väčšine prípadov končia víťazstvom sieťových štruktúr a následnou premenou miestnych či lokálnych trhov na priestory dosahu väčšinou globálnych sietí resp. sieťových štruktúr.

| | Sily | Byznis | Príklady |
|----|----------------------------|--|---|
| 1. | Demokratizácia produkcie | Tvorcovia nástrojov Producenti Long Tail | Digitálne videokamery Desktop hudba a video Editujúci software Blogovacie nástroje |
| 2. | Demokratizácia distribúcie | Agregátory Long Tail | Amazon EBay ITunes Netflix |
| 3. | Ponuka obsahu a dopytu | Filtre Long Tail | Google Blogy odporúčania Rhapsody zoznamy bestsellerov |

Tabuľka č. 5: Nástroje podporujúce efekt Long Tail

Zdroj: Anderson, Chris: The Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand. Random House Business Books, London 2006

¹⁷² Howe, Jeff: The Rise of Crowdsourcing. Wired 14.06, June 2006



TABUĽKY

| |
|--|
| <i>Hodnotová štruktúrácia spoločnosti</i> |
| Predindustriálny vek |
| Rozdielne hodnoty Rozdielne organizácie Diverzifikované trhy Predindustriálna technológia |
| Industriálny vek |
| Unifikácia hodnôt Industriálne hierarchie Unifikované trhy Statická ekonomika Industriálna technológia |
| Postindustriálny vek |
| Diverzifikácia hodnôt Siete hodnotových memov Individualizované trhy Plastická ekonomika Technológia Open Source |

Tabuľka č. 6: Hodnotová štruktúrácia spoločnosti



| |
|--|
| <i>Transformácia súťaže o trhy v postindustriálnom veku</i> |
| Hodnotové memy |
| <i>Siete hodnotových memov</i> |
| Sieťové vojny hodnotových memov |
| Boj o priestor |

Tabuľka č. 7: Transformácia súťaže o trhy v postindustriálnom veku

| Základné transformácie trhového prostredia v postindustriálnom veku | |
|--|-------------------------------|
| Industriálny vek | <i>Informačný vek</i> |
| Trh | Priestor |
| Trhy | Siete |
| Boj o trhy | Sieťové vojny |
| Industriálne hierarchie | Siete |
| Hierarchická organizácia | Sieťovo-centrická organizácia |
| Konkurencia | Sieťovo-centrické vojny |

Tabuľka č. 8: Základné transformácie trhového prostredia v postindustriálnom veku



LITERATÚRA

- Alberts, David S., Garstka, John J., Stein, Frederic P.: Network Centric Warfare. Developing and Leveraging Information Superiority. 2nd Edition (Revised). CCRP Publication Series. DoDC4ISR Cooperative Research Program, Washington, D. C. 2000
- Anderson, Chris: The Long Tail. Wired 12.10, October 2005
- Anderson, Chris: The Long Tail. How Endless Choice is Creating Unlimited Demand. Random House Business Books, London 2006
- Anderson, Janna Quitney, Rainie, Lee: The Future of Internet II. Pew Internet and American Life Project. Washington, D. C. 2006
- Arquilla, John, Ronfeldt, David (editors): Networks and Netwars. The Future of Terror, Crime and Militancy. RAND Corporation, Santa Monica, CA 2001
- Arquilla, John, Ronfeldt, David: Fight Networks with Networks. RAND Review. Fall 2001, Volume 25, No. 3
- Arquilla, John, Ronfeldt, David: The Advent of Netwar. Rand Corporation, Santa Monica, CA 1996
- Beck, Don Edward, Cowan, Christopher C.: Spiral Dynamics. Mastering Values, Leadership, and Change. Blackwell Business, 1996
- Beck, Don Edward: Spiral Dynamics. Clare W. Graves Theory. The Prime Directive. 1999
- Beck, Don Edward: The Search for Cohesion in the Age of Fragmentation. From the New World Order to the Next Global Mesh. 1999
- Bennett, James C.: The Anglosphere Challenge. Why the English Speaking Nations Will Lead the Way in the Twenty-First Century. Rowman and Littlefield Publishers, Inc., 2004
- Boutin, Paul: Crowdsourcing: Consumers as Creators. Business Week online, July 13, 2006-11-16
- Combs, Allan: The Radiance of Being. Complexity, Chaos and the Evolution of Consciousness. Foreword by Herbert Guenther. Floris, Books, 1995, Paragon House, St. Paul, Minnesota 1996
- Combs, Allan, Holland, Mark: Synchronicity. Through the Eyes of Science, Myth, and the Trickster. With a New Foreword. Marlowe and Company, New York, New York 2001
- Crowdsourcing. en.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing
- Dawkins, Richard: The Selfish Gene. Oxford University Press, Oxford 1976
- Dawkins, Richard: The Selfish Gene. 30th Anniversary Edition With a New Introduction by the Author. Oxford University Press, Oxford, New York 2006
- Dawkins, Richard: The Blind Watchmaker. Penguin Boks, London 1986
- Dawkins, Richard: River out of Eden. A Darwinian View of Life. Weidefeld and Nicolson, London 1995
- Dawkins, Richard: Climbing Mount Improbable. W. W. Norton and Company, London 1998
- Dawkins, Richard: Unweaving the Rainbow. Science, Delusion and the Appetite for Wonder. Houghton Mifflin Company, Boston, New York 1998, Allen Lane, 1998, Penguin Books, , London, England 2006
- Dawkins, Richard: The God Delusion. Bantam Press, London 2006



- Dawkins, Richard: Slepý hodinář. Zazrak života očima evoluční biologie. Nakladatelství Ladislav Horáček – Paseka, Praha, Litomyšl 2002
- Dawkins, Richard Sobecký gen. Mladá fronta, Praha 1998
- Dawkins, Richard: Rieka z raja. Darwinovský pohľad na život. Archa, Bratislava 1996
- Gauntlet, David, Horsley, Ross: Web Studies. 2ndEdition. Arnold, 2004
- Grafen, Alan, Ridley, Mark (editors): Richard Dawkins. How a Scientist Changed the Way We Think. Reflections by scientists, writers, and philosophers. Oxford University Press, Oxford, New York 2006
- Hartzog, Peul B.: Panarchy: Governance in the Network Age. Master's Essay, University of Utah, 2005
- Henderson, Hazel, Sethi, Simran: Ethical Markets. Growing the Green Economy. Chelsea Green Publishing, 2006
- Howe, Jeff: The Rise of Crowdsourcing. Wired 14.06, June 2006
- Hubbard, Barbara Marx, Conscious Evolution. Awaking the Power of Our Social Potential. New World Library, Novato, California 1998
- Huntington, Samuel P.: Světový řád ve 3. tisíciletí. Střední Evropa. Revue pro středoevropskou kulturu a politiku č. 97/2/2000
- Imagining the Internet. A History and Forecast. Forward 150 Timeline. Elon University/Pew Internet Project.
- Lessig, Lawrence: Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity.. The Penguin Press, New York, NW 2004
- Musser, John, O'Reilly, Tim, O'Reilly Radar Team: Web 2.0. Principles and Best Practices. O'Reilly Radar Team, O'Reilly Media Inc., Fall 2006
- O'Reilly, Tim: Open Source Paradigm Shift. O'Reilly, June 2004
- O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly, 09/30/2005
- Rappa, Michael: Business Models on the Web. 12-Mar-2007
- Raymond, Eric S.: The Cathedral and the Bazaar. Musing on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. O'Reilly, 1999
- Ronfeldt, David: In Search of How Societies Work: Tribes – The First and Forever Form. Working Paper. RAND Pardee Center, December 2006
- Ronfeldt, David: A Long Look Ahead: NGOs, Networks, and Future Social Evolution. RAND, 2005
- Ronfeldt, David: Al Quaeda and its affiliates: a global tribe waging segmental warfare ? First Monday, Volume 10, Number 3, March 2005
- Ronfeldt, David, Arquilla, John: Networks, Netwars, and the Fight for the Future. First Monday, Volume 6, Number 10, March 2001
- Ronfeldt, David: Tribes, Institutions, Markets, Networkrks: A Framework About Societal Evolution. RAND Corporation, Santa Monica, CA 1996



Ronfeldt, David: Institutions, Markets, and Networks: A Framework about the Evolution of Societies. RAND, Santa Monica, CA 1993

Singh, Shiv: A Web 2.0 Tour for the Enterprise. Boxes and Arrows 2006/08/23

Stallman, Richard M.: Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman. Introduction by Lawrence Lessig. Edited by Joshua Gay. Free Software Foundation, 2002

Stock, Gregory: Metaman. The Merging of Humans and Machines into a Global Superorganism. Simon and Schuster, New York, New York 1993

Tapscott, Don, Williams, Anthony D.: Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything. Portfolio, Penguin Group, Inc., New York, New York 2007

Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part I.: The Debate. New Paradigm Learning Corporation, June 2005

Tapscott, Don: Rethinking Information Technology in Competitive Advantage. Part II.: Strategy in the Age of Collaboration. New Paradigm Learning Corporation, June 2005

Tapscott, Don: Winning with the Enterprise 2.0. New Paradigm Learning Corporation, 2006

Taylor, Mark, C.: The Moment of Complexity. Emerging Network Culture. The University of Chicago Press, Chicago, London 2001

The Long Tail. en.wikipedia.org/wiki/Long_tail

Web 2.0. suewebik.net/webove/web20-def.html

Wilber, Ken: A Theory of Everything. An Integral Vision for Business, Politics, Science and Spirituality. Shambhala Publications, Inc., Boston, Massachusetts 2000

Wilber, Ken: What Is Integral Spirituality ? Integral Spirituality. The Role of Spirituality in the Modern and Postmodern World (Presentation for the Inaugural Gathering of Integral Spirituality Center). Integral Spirituality Center, Denver, Colorado, June 24-26, 2005

Williams, Sam: Free as in Freedom. Richard Stallman's Crusade for Free Software. O'Reilly Media, 2002

ADRESA AUTORA:

Ing. Ivan KLINEC, Ekonomický ústav SAV, Šancová 56, 81105 Bratislava, e-mail: ivan.klinec@gmail.com