

## Kapitola **Jak vzniká reálný příběh**

úsek

text

datum

Shrnutí  
odstavce

Autopoietický systém s operativní pamětí při průchodu životem zaznamenává zprvu podrobně všechny události, kterých si všimne, do své paměti. Záznam je podrobnější, než je posléze nutné, protože AA dosud neumí rozlišit, které části budou antecepně důležité. V žádném případě však není schopen zaznamenat celou událost. V určitém okamžiku  $T_0$  se odehraje událost  $H_0$ , kterou AA vyhodnotí jako emočně významnou (např. hodně špatnou, nebo hodně dobrou). Nyní začíná mezi zaznamenanými událostmi, předcházejícími okamžiku  $T_0$  hledat ty, které k  $H_0$  vedly. Odpovídá to tvrzení N.A.Whiteheada, že "myšlení je zdůrazňování". Ovšem příběhy jsou vyvářeny i na nižších úrovních, než myšlení, jak o něm smýšlel Whitehead. AA některé položky ze zapamatované události zvýrazní. Mohli bychom tedy Whiteheadův výrok zobecnit na "Tvorba příběhu je zdůrazňování".

Probírá nejprve záznamy o události z času  $T-1$  (" $T$ " minus "1"), pak  $T-2, \dots, T-n$ . U těch, které se podaří propojit, udělá poznámku u příběhů z množiny  $\{H-1, H-2, \dots, H-n\}$ .

Potom vysloví hypotézu, že  $H_0$  je důsledkem  $H-n$ , a to v celém řetězu  $H-n, H-n+1, \dots, H-1 \Rightarrow H_0$

Takto vznikne příběh  $H$  a k němu  $A$ -subjekt přiřadí emoci, jež s identifikací příběhu nastala. Ovšem při testování hypotézy si AA ještě všimne události  $I-1, I-2, \dots, I-m$ , které lze rovněž seřadit do řetězu příběhu. Takto může AA hledat ve zbylém zapamatovaném materiálu další řetězy  $J-1, J-2, \dots, J-k$  a příběh o  $H$  se stává bohatším a je schopen sloužit k přesnější antecepci. Na druhé straně vzniká riziko, že při využití celého hroznu příběhů některý zapomene nebo zneřehlední pro budoucí antecepci. Proto AA pokládá za ideální takový příběh, který je jednovláknový.

Tento jev dobře známe z lidské psychiky, kdy lidé hledají obvykle jedinou příčinu svých proher, nebo výher.

Za dobrý příběh se pokládá takový, který má jedno vlákno. Současně zde můžeme poodhalit původ magického myšlení, pověr, paranoie, a ovšem i vědeckého či detektivního přístupu.

Nejčastější příběh má charakter věty a jsou jej schopna vyjádřit i mnohá zvířata. Z pojmu ježatost příběhu (viz kapitola "Metody předání příběhu") lze dovést, že věta by neměla být zbytečně ježatá. Pokud shledáme, že jsme sestrojili dlouhé souvětí, bývá dobrá rada jej rozdělit. Samostatné věty budou méně nebo nanejvýš stejně ježaté, jako prvky souvětí. Teprve, když je každá podvěta souvětí méně ježatá, než samostatná věta, souvětí bude lepší, než sled samostatných vět.

Moje žena, když jí upadne hrnek, se zarazí, a ptá se: "Jak se mi to mohlo stát?"

Odborníci na duševní hygienu radí, jak si vzpomenout na to, co jste dělali minulý týden ve čtvrtek v 19:50. Začněte tím, co jste dělali před 5 minutami. Pak se přesuňte k tomu, co bylo před 10', před hodinou, před dvěma,...až se dostanete k minulému čtvrtku večer.

### **Tvrzení Slova jsou příběhy.**

**Odůvodnění** *Vezměme nějaké jednoduché slovo, třeba "oko". Už malé děti mají ve svém slovníku OKO. Obvykle tam nemají robovku, duhovku, sítnici, a často ani vůle. Ale dokážou na obrázku žraloka, velryby, nebo ještěrky oko ukázat. AA dítěte zřejmě identifikoval oko dávno před tím, než se seznámilo s jeho označením v rodném jazyce. Je tomu tak možná proto, že příznivé situace nastávaly nejčastěji tehdy, když se na ně matka dívala. Jak se nyní dítě učí, sbledává jako výhodné začlenit se do světa lidí (matky, otce, sourozenců,...) a matka mu na obrázcích, na cestě, na sobě, na bračkáčích ukazuje a říká: "To je oko." A dítě ve svém AA sestrojí vlákno "Zazní-li v čase T-1 znak OKO, vyskytne se v mém okolí v čase T0 předmět 'oko'".*

Ve škole se pak příběh zvuku slova OKO obohatí o psanou formu "Vyskytne-li se v čase T-2 sled písmen O, K, O, znamená to v čase T-1 zvuk OKO, a v čase T0 bude v mém okolí předmět 'oko'".

### **Důsledek Číslice jsou příběhy.**

**k1**

S číslicemi je to podobné. Číslice je spojena s počítáním po jedné např. na prstech nebo na obrázku, jak se dítě se zvukem pro číslo a tvarem pro číslici seznamovalo. Kdykoli je v budoucnu možné setkání s číslicí 3 převyprávět formou "Jedna, dvě, tři". Čísla jsou vlastně počty položek nějakého seznamu.

### **Důsledek Jazyk je kniha příběhů pro ty, kdo jazyk ovládají.**

**k2**

### **Důsledek Matematika je soubor příběhů.**

**k3**

### **Důsledek Každá vědecká disciplína je soubor příběhů.**

**k4**

### **Důsledek Příběh s mnoha odkazy na jiné příběhy může být**

**k5**

#### **nesrozumitelný**

Některé příběhy jsou pro posluchače nesrozumitelné, protože jsou vyprávěny pomocí odkazů na jiné příběhy, které posluchač nezná. To se týká i symbolů, které mají být rovněž odkazem na příběh. Je-li ovšem symbol pro příjemce příběhu neznámý, bude mu v této části příběh nesrozumitelný.

### **Důsledek Vyučování je vždy nejméně dvoustupňové**

**k6**

Vyučování je takové vyprávění příběhu, při němž žáci nejprve příběhu porozumějí, a potom se jej naučí používat k vlastní antecepci.

### **Důsledek Dobrý symbol musí být příběh**

**k8**

Každý komunikační symbol je příběh. (Tj. písmena, dopravní značky, příjmení člověka, značka výrobku,...). Pokud se ke komunikaci zvolí nesrozumitelný symbol, k němuž není vázán žádný příběh, buď symbol vymizí, nebo mu bude dokomponován příběh dodatečně.

### **Definice Učitel příběhu**

1

Učitel příběhu je osoba, která umí příběh dobře vyprávět. Dobře vyprávět znamená navazovat na vnitřní jazyk posluchačů a příběh oprostít od nadbytečné ježatosti.

Lze předpokládat, že objevování primárních příběhů je zdlouhavý proces. Kdyby měl každý švec vždy od nulových znalostí dospět vlastním pozorováním a zkoušením až k výrobě kvalitní obuvi, asi by moc kvalitních bot neexistovalo. Proto je předávání již hotových příběhů tak zásadní. Kultura, která není schopná předat nové hotové příběhy, stagnuje. Kultura, která dokonce hotové příběhy zapomíná, směřuje k zániku.

### **Tvrzení2 Předávání příběhů**

Většina organismů stagnuje, protože předává jen genetickou informaci, a ta je uzavřeným souborem příběhů. Některé organismy zanikají, (=druhy organismů) protože část výbavy příběhů, nutných k úspěšné antecpci, ztratily nebo znehlednily pro antecpční využití. Člověk se rozvíjí, protože objevuje další příběhy, vyprávěné s pomocí existujících, a které umožňují hlubší antecpci. Tyto příběhy dokáže uchovat v čase a předávat dalším lidem.

### **Důslede Výjimečnost člověka je v předávání příběhů**

k9

Člověk se liší od zvířat především v mohutnosti své schopnosti nové objevené příběhy předávat dalším lidem.

### **Důslede Vůdčí národ zvládl příběhy**

k10

Ten národ, který vytvoří nejlepší systém k předávání příběhů, se stane nejprogressivnějším.

### **Tvrzení3 V příběhu má nejdůležitější význam konec a začátek**

Důkaz

*V antecpčním významu slouží příběh k tomu, aby subjekt na jeho základě mohl včas reagovat. Protože příběh vzniká od konce, pokládá AA v době konstrukce onen konec za významný pro antecpci, a hledá k němu začátek.*

*Začátek příběhu je podstatný proto, aby mohl být včas rozeznán, a AA na jeho základě mohl pohlédnout na konec příběhu, a včas na událost reagovat.*

Kromě těchto dvou zásadních vlastností začátku a konce ještě umožňuje AA příběhy řetězit. V následujícím použití je slovo Událost použito v užším významu, než v definici vesmírné události. Při řetězení vzniká hlubší antecepce. Jestliže např. zjistíme, že nastane-li událost U1, a příběh S1 začíná událostí U1, pak náš AA pohlédne na konec příběhu S1 a tam najde událost řekněme U6. Pokud prohlédne svůj seznam příběhů, najde příběh např. S54, jehož začátek je U6. Pohlédne na konec příběhu S54 a najde událost U213. Díky tomu může předvídat, že po U1 nastane nejprve U6 a pak U213.

**Důsledek k11** V paměti všech AA hraje začátek a konec příběhu významnější místo, než průběh.

Dokonce se lze domnívat, že pokud je paměť AA strukturovaná, budou konce a začátky příběhů zkopírovány do prioritnější paměti, odkud povede k původnímu příběhu odkaz.

To samozřejmě nemá znamenat, že průběh příběhu může AA klidně zapomenout. Průběh je to, co nazýváme obecně život. Je ovšem pravda, že některé položky průběhu nemusejí být pro správnou antecepci podstatné. Mnohé příběhy lze redukovat, aniž tím dojde ke ztrátě antecepční síly příběhu. K tomu také nepochybně dochází při zpracovávání příběhů uvnitř AA.

**Poznámka k1** Společné příběhy, jakými jsou slova či číslice, mají obvykle emoci zprůměrovanou využitím v různých příbězích, takže velikost emoce takového slova je relativně malá vůči příběhům z více slov.