





## ESEJ

Jakub Macek: Tělesnost a kyberkultura ..... 2

## ROZHOVOR

Digitální budoucnost v zajetí tržních sil  
(rozhovor s G. Murdockem) ..... 10

## PŘEKLAD

Kevin Robins: Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme ..... 15

## PORTRÉT

František Kúst: d0i1g0i10t1a011i0z01a10c1e ..... 24

## RECENZE

Stylianos Papathanassopoulos: European Television in the Digital Age.  
Issues, Dynamics and Realities. (Václav Štětka) ..... 28

Kevin Robins a Frank Webster: Times of the Technoculture: From the  
Information Society to the Virtual Life. (Monika Metyková) ..... 30

Paschal Preston: Reshaping Communications. Technology, Information  
and Social Change. (Vít Kouřil) ..... 31

## NOSTALGICKÁ RECENZE

Nicholas Negroponte: Digitální svět. (Martin Škop) ..... 32

## HESLÁŘ

Hypertext, Kyberprostor (Cyberspace), Kyborg (Cyborg), Virtuální ..... 35

Revue pro média 05 (březen 2003) čtvrtletní tematická příloha Hosta

Redakce: Lenka Čisářová, Jakub Macek, Monika Metyková, Radovan Plášek, Marek Šebeš, Michal Šimůnek, Martin Škop, Václav Štětka, Barbora Vačková, Milan Vladyka, Jaromír Volek

Kontakt: [revuepromedia@seznam.cz](mailto:revuepromedia@seznam.cz)

Ilustrační fotografie jsou vybrány ze soukromé sbírky pana Bedřicha Rathouského

Vychází s finanční podporou Nadačního fondu Ferdinanda Peroutky  
a Vzdělávací nadace Jana Husa

Když editoři magazínu National Geographic chtěli na titulní stranu únorového čísla z roku 1982 použít fotografii pyramid v Gize, ocitli se před těžko řešitelným problémem. Měli k dispozici pouze horizontální snímky, které nebyly pro titulní stranu použitelné. Proto vybranou fotografii zdigitalizovali a pyramidy posunuli blíže k sobě. Snímek tak byl po stranách ořezán a nahore a dole „matematicky“ (pomocí softwaru) rozšířen. Obrazový editor magazínu Wilbur E. Garrett charakterizoval tuto manipulovanou fotografii „jako jednu z těch, které mohl fotograf pořídít, kdyby se postavil jen o pár stop vedle místa, ze kterého vyfotografoval svůj originální snímek“. Garrett tak označil postup svých kolegů jako jakési retroaktivní přemístění fotografa, čímž upozornil nejen na manipulaci prostorovou, ale dokonce i na manipulaci časovou: došlo k navrácení se zpět k momentu, kdy fotograf stiskl spoušť.

Věk mechanické reprodukovatelnosti, který započal a de facto i vyvrcholil opticko-chemickou verzí fotografie, končí a pomalu je nahrazován věkem elektronické reprodukovatelnosti. Tato proměna se zásadním způsobem dotýká lidské komunikace, ať už je její forma jakákoliv. Pokud zůstaneme u příkladu fotografie, tak lze říci (tento názor má samozřejmě své zastánce i odpůrce), že dochází k podkopání jejího konstitutivního rysu (jakkoliv mylného), který bývá označován jako fotografický verismus a který spočívá ve víře v pravdivost fotografických reprodukcí reality.

Slavné barthesovské časoprostorové určení podstaty fotografie jakožto „toto bylo“ (jedinečnost fotografie jako zobrazení určitého místa a chvíle) je tak díky manipulačním možnostem digitálních technologií proměněno. Fotografický obraz již více nemusí vypovídat o existující předoze v realitě a nemusí vypovídat o specifickém čase, o výsledku momentního a privilegovaného setkání subjektu a fotografa. Revizionistická schopnost editorů se rozšířila na již jednou ukončený vztah mezi fotografem a jeho objektem; každý se může vydat nazpět časem, neuznat fotografovo rozhodnutí „refotografovat“.

V tomto čísle Revue vám předkládáme několik pohledů na vpád digitálních technologií do našeho v mnoha směrech stále ještě analogového světa. Právě z důvodu onoho specifického vztahu k místu a času, který fotografie díky digitalizaci ztrácí, jsme vybrali jakožto ilustrace snímky pořízené na přelomu 19. a 20. století. Mohou sloužit jako připomínka onoho „toto bylo“, jehož výstižnost v dnešní digitální záplavě vizuálních informací zaniká. Na druhou stranu, ani v jejich případě si nemůžeme být jisti: na stránkách Revue byly přeneseny prostřednictvím digitálního kódu. Necht' vám jsou i přesto při čtení o digitalizaci připomínkou jedné „jistoty“ z doby analogické komunikace.

Michal Šimůnek

# Tělesnost a kyberkultura

I Jakub Macek I

**Reflexe kyberkultury je spojena s řadou tématických oblastí – jednou z nejbohatších a pro kyberkulturu nejdůležitějších je vedle textuality, svobody a emancipace patrně ta, jež zahrnuje motiv lidské tělesnosti a jejích (ať už reálných či potenciálních) fyzických a symbolických proměn, způsobených či katalyzovaných kybernetickými a digitálními technologiemi.**

Diskurzy související s digitálními médii nejsou a nemohou být konzistentní – naopak, už vzhledem k bohatosti svých kořenů, zahrnujících světy technologie, společenských i přírodních věd, stejně jako například východní mystické inspirace a ideologické výlety vpravo i vlevo, jsou tyto krajiny digitálních médií zmatečným polem vzájemně soupeřících či naopak ostentativně se ignorujících jazyků, pohledů a vizí.

Stejně tak i představa kyberkultury (jak ji popisují utopicky ladění vizionáři digitální technologie na konci osmdesátých let dvacátého století či jak ji se značným entuziasmem předkládá Pierre Lévy)<sup>1</sup> jako formálně jednotného a obsahově rozrůzněného kulturního modu je spíše součástí futurologických „digitálních mýtů“ než adekvátní reflexí skutečnosti. Kyberkultura jako relativně jednotná kulturní formace není realitou. V tomto smyslu kyberkultura neexistuje.

Od svých počátků do první poloviny devadesátých let bylo možné kyberkulturu popsat jako nevelký, ale členitý soubor více či méně soudržných subkultur, sdílejících přístup k výpočetní technice a počítačovým sítím a zahrnujících skupiny elitních programátorů, vysokoškolské komunity, umělce, futuristy. Ani v tomto smyslu kyberkultura ovšem již neexistuje.

V současnosti je kyberkultura bohatým a rozrůzněným souborem kulturních praktik, institucí, formací, spojených s kyberprostorem;<sup>2</sup> je jednou z mladých, ale již zavedených vrstev kultury jako takové. Navázala nicméně na onen heterogenní subkulturní hrozen, jehož společným jmenovatelem byly – s mírnou důsledností – pouze provázanost s digitálními technologiemi, téma *proměny* a důraz na svobodu mnohohlasnosti.

Tyto prvky byly pochopitelně vlastní i původní kyberkulturní reflexi tělesnosti, jejíž kořeny a základní směry zhruba mezi lety 1947–1993 nastiňuje a mapuje tento text (s přihlédnutím k tomu, že tento dosud jen zběžně mapovaný prostor je velehorstvím i Disneyho plastovým zábavním parkem zároveň). Zdroje této reflexe jsou barevné jako kyberkultura sama, jsou laděné utopicky i dystopicky, fantasticky i realisticky, ironicky i seriózně, přijímají tělo s kreativitou a zároveň jej s fatalistickým patosem odmítají... Nicméně, i přes jistou svou roztržitě-

nost, vnitřní dialogičnost a soudobou marginalitu, nakonec mají vliv na širší společenský kontext – patrně již od šedesátých let se čím dál tím výrazněji promítají do masové kultury i akademického světa, jichž jsou dnes pevnou a vlivnou součástí.

## Kybernetika a kyborg poprvé

*„Kyborg je kybernetický organismus, hybrid stroje a organismu, tvor sociální reality stejně jako tvor fikce.“*

Donna Harawayová: Manifest kyborgů<sup>3</sup>

Vyhnete-li se rozkrývání obecnějších inspiračních teoretických a kulturních zdrojů pojetí tělesna v kyberkultuře, pak můžeme s jistou odvahou tvrdit, že v základech toho, co budeme z důvodů úspornosti nazývat kybertělesností, stojí proměna chápání těla (či obecně organismu), jak ji přinesla na konci čtyřicátých let dvacátého století kybernetika, která pozdější kyberkultuře dala základ jazykové výbavy i řadu poměrně klíčových inspiračních impulzů.

Kybernetika se začala o živý organismus zajímat jako o komunikační síť schopnou zpětné vazby a seberegulace, síť založenou na aktivní, cílené a hierarchicky řízené směně informací. Kybernetika v tomto ohledu smazala rozdíl mezi živým organismem a novým typem automatu, který si vytyčila vytvořit: Způsob fungování organismu se jí stal vzorem pro způsob konstruování automatu. Automat se v pojetí kybernetiků stal umělé obdoby organismu a organismus mohl být chápán jako živý automat. (Že tento pohled není lidské kultuře zcela cizí, si zakladatel kybernetiky Norbert Wiener velmi dobře uvědomoval. Podle Wienera snaha o připodobnění automatu, tedy autonomně pracujícího stroje, živému organismu prochází přinejmenším evropskou historií; dobová představa takového připodobnění vyplývala pouze z technologických a diskurzivních limitů toho kterého období.)<sup>4</sup>

Jako klíčové se nicméně jeví, že Wienerova kybernetická

metafora se opírá o rekonceptualizaci fyzicky pojímaného těla do podoby informačního systému, symbolické organizace biologického organismu. Podle Wienera je organismus poselstvím, je opozitem k „chaosu, dezintegraci, smrti, tak jako je sdělení protikladem hluku“.<sup>5</sup> Takové pojetí, vznikající v době, kdy byly stavěny první počítače (k nimž Wiener organismy taktéž přirovnává, což je příznačné), je zajímavé navíc i pro svou inspirovatelnost – nejenže poměrně záhy vedlo k vytvoření později velmi vlivného konceptu kyborga, ale inspirovalo i řadu dalších pozdějších autorů, mezi jinými například (jak naznačuje již Wienerova teze o organismu, jenž je sdělením) mediálního teoretika Marshalla McLuhana nebo dále zmiňovaného spisovatele Philipa K. Dicka.

Téma lidské tělesnosti ve vztahu k informační technologii jako první explicitně přinesli kybernetikové Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline třináct let poté, co Wiener prosadil kybernetiku jako samostatný obor. Clynes a Kline, pracující na projektu přežití pilotů a kosmonautů v extrémních podmínkách výškových a mimozemských letů, v roce 1960 přišli s konceptem *kybernetického organismu* (*cybernetic organism*), zkráceně označovaného neologismem *kyborg* (*cyborg*). Tento koncept, který se záhy stal velmi populárním i mimo vědecké kruhy a jenž skrze vědeckofantastickou literaturu později přešel do jazyka kyberkultury, pracoval s představou seberegulujícího lidsko-strojového systému. Ten vycházel z potřeby propojení organismu pilotů s přístroji kontrolujícími a ovlivňujícími jejich biologické procesy i s přístroji řídícími letadlo či sondu. Zařízení, prolínající se s lidským tělem, byla pojímána v rovině protektické metafory či metafory extenze, fyzického rozšíření – z čistě biologického těla vytvářela „artefaktální organismus“, schopný přizpůsobit se či přežít v takových podmínkách, v nichž by „neuzpůsobený“ organismus přežil jen těžko.

Reakce na Clynesova a Klineho kyborga byla velmi živá – jejich projekt byl sice formulován v praktickém duchu, jako snaha o řešení zadaného problému, nicméně dotýkal se přímo lidské tělesnosti. Ve vztahu k ní naboural a zrelativizoval symbolické i fyzické hranice těla, když toto tělo propojil a srovnal s vlastním umělým výtvozem a skrze tento výtvor propojil v komunikačním aktu vnitřní svět těla a svět vnějšího prostředí. Koncept kyborga nabízel způsob informačního propojení zcela odlišných systémů a otevřeně hovořil o radikální proměně tělesnosti.

O síle svého nápadu Clynes a Kline dobře věděli, jak ukazuje například Clynesova předmluva ke knize *Kyborg: evoluce Supermana*,<sup>6</sup> v níž Clynes hovoří o kyborgovi jako o nové hranici (*frontier*)<sup>7</sup> lidských možností, jako o výzvě, přičemž se dostává do optimistické polemiky s karteziánským dualismem, když tvrdí, že fenomén kyborga je „mostem mezi myslí a hmotou, mostem začínajícím v našem čase a mířícím do budoucnosti“. Clynesova slova jsou již naplněna oním pro ranou kybernetiku tak charakteristickým optimismem – v kyborgovi Clynes tuší naději svobody: Kyborg, a zde již nikoli kyborg

v původním „přízemně konkrétním“ pojetí, ale kyborg jako víze, kyborg konceptuální, bude svobodnější a flexibilnější než lidský organismus, protože „jeho život a jeho délka nebudou svázány omezením dědičnosti“. Kyborg je pro Clynese – stejně jako později pro další kyberoptimisty – příslibem „nového a... lepšího bytí“.<sup>8</sup>

Kybernetika, sama již multidisciplinární, vzniklá konvergencí technologických, biologických, lingvistických a psychologických oborů, tedy dává budoucí kyberkultuře do vínku část terminologického vybavení a zároveň přináší jedno z klíčových témat, kterým je *proměna tělesnosti v kontaktu s technologií*. Toto téma se soustřeďuje v konceptu kyborga, který bude o dvacet let později v modifikované podobě jedním z klíčů k hledání a popisu identity příslušníků kyberkultury. Identity, založené na rozostření, mazání a překračování symbolických hranic.

### Vizuální a fyzičtí asketové – hackeři

„...patřilo k dobrému tónu elity pohrdat tělesností. Tělo bylo maso.“

(Gibson 1992: 7.)

Kybernetika do našeho tématu ovšem vstupuje svým způsobem „zvenku“ – na scénu přichází zhruba o dekádu dříve, než se objevují první zárodky subkultur, zakládajících „kulturu kyberprostoru“, a její přínos musí být teprve rozpoznán a přijat.

První hackeři,<sup>9</sup> tedy první vlašťovky kyberkultury (kyberkultura ve své rozmanitosti vyrostla z kořenů hackerských subkultur), přicházejí do počítačových laboratoří MIT a IBM koncem padesátých let dvacátého století. Jedná se o poměrně obskurní nesourodou skupinku mimořádně nadaných studentů, kterým je dovoleno realizovat se v jinak pečlivě sřežených komplexech výpočetních středisek prací na nezřídka tajných projektech. Tito hackeři se vyznačují vcelku zvláštními osobnostními i fyzickými charakteristikami, které jim na jednu stranu dovolují vyniknout, na stranu druhou zakládají jistou bázi „tělesné politiky“ kyberkultury, charakteristickou odmítnutím těla, fyzickou a vizuální asketičností a adorací kognitivních schopností a kreativity.

Má-li někde předobraz klíše počítačového odborníka jako obtloustlého komického asociála, pak rozhodně v této „první generaci“ hackerů. Tito mladí, inteligentní, invenční „hrdinové digitální revoluce“ jsou v klasické studii Stevena Levyho<sup>10</sup> popsáni na základě svých vlastních výpovědí jako často tělesně nedostatečné, obézní, neupravené a s hygienou soupeřící intelektuální hvězdy. Spíše než k vulgárnímu zpestření je na místě tuto charakteristiku využít k mírně spekulativní, Goffmanem inspirované analýze vztahu těchto lidí k jejich tělesnosti a k možným (a vzhledem k pozdějšímu charakteru kybertělesnosti pravděpodobným) důsledkům tohoto vztahu.

První hackeři do rodící se kyberkultury vnesli, napsáno ku-



ilustrační foto

lantně, stigma vlastní tělesné nedokonalosti a z něho vyplývající odmítnutí těla. Nepříliš ideální tělesné dispozice je tlačily k ne-fyzické seberealizaci, přičemž tuto příležitost dehumanizované, sporé interiéry počítačových laboratoří, ne nepřipomínající prostředí středověkých mnišských skriptorií,<sup>11</sup> patrně jedinečně podporovaly. Svět programování uspokojivě substituoval neuspokojivý svět fyzickým podmíněných úspěchů. Hackeři si vybudovali od fyzická se distancující svět hodnot, explicitně upřednostňující před jakýmikoli tělesnými charakteristikami schopnost uplatňovat intelekt, kreativitu a výdrž při řešení programátorských problémů. Fyzický asketismus, jak píše Levy, vedl nejen k bezohlednosti vůči fyzickému okolí, osobnímu vzhledu a vlastním základním tělesným potřebám, ale k manifestní symbolické a později i fyzické dehonestaci vlastního těla vůbec. Tento (ve své podstatě možná velmi „punkový“) postoj byl kompenzován romantizací a estetizací samotného aktu programování, jehož kvalita a výjimečnost se stávala jediným klíčem k hodnocení osobnosti.

Takto konstruovaná jinakost, v uhlazeném, korektním a stylově perfekcionistařském prostředí byrokratického IBM

velmi výrazná, byla patrně v rovině fyzické (hacker byl samozřejmě *velmi* jiný než všudypřítomné bílé límečky) i programátorské (kreativita mladých hackerů se značně lišila od proklamovaného důrazu na řešení především statistických a administrativních úkolů) a zároveň ve snaze o jednoznačné, definitivní a vědomé vlastní vymezení se vůči jinak patrně nepřilíhajícímu prostředí utajovaných operací, programů a bezpečnostních prověrek; vymezení se skrze zvýraznění stigmatizující odlišnosti.<sup>12</sup> Hackeři sami sebe vnímali jako subverzní prvek uvnitř velkých společností a v kontrastu vůči praxi svého okolí úmyslně rozvíjeli étos otevřeného přístupu k informacím, který si v uzavřených výzkumných areál dokázali někdy až překvapivě získávat a udržovat.<sup>13</sup>

Kultura prvních hackerů tedy kyberkultuře odkazuje nedůvěru k tělu a odmítání vlastní tělesnosti, upřednostnění seberealizace v netělesném, symbolickém prostředí datových konstruktů a utvoření a upevnění vlastní identity skrze toto prostředí. Vztah hackera ke svému *nedokonalému a neuspokojivému* tělu je problém, jehož řešení budou další generace hledat (napřed skrze kyberpunk a později prostřednictvím politizace jeho dílčích témat) v přivlastnění si konceptu kyborga – vztah k tělu tak od odmítání posunou do roviny vize kreativní transformace vlastního *masa* prostřednictvím technologie.

## Kyberpunk

*„Cyberpunk je podle mého názoru nejenom estetický, ale především socio-politický fenomén, a to mě na tom velice přitahuje.“*

Egon Bondy, Živel ([www.zivel.cz](http://www.zivel.cz))

Oba základní diskurzivní kořeny, formující pohled kyberkultury na tělo, tedy kybernetická reprezentace organismu, koncept kyborga a hackerský fyzický asketismus, se do „jediného vyprávění“<sup>14</sup> spojily až v osmdesátých letech v *kyberpunku*, v jednom z žánrů vědecké fantastiky, jenž se prostřednictvím kyberkultury výrazně otiskl i do mainstreamové, nefandomové kultury<sup>15</sup> a jehož autoři na sebe patrně nikoli zcela úmyslně vzali úlohu prvních a nakonec jediných univerzálně přijímaných mluvčích kyberkultury.

O kyberkultuře, tedy kultuře uživatelů digitální technologie, jak je otevřeně definována v úvodu, je zřejmě možno hovořit již od vzniku prvních hackerských komunit. Významněji se ale začala samozřejmě šířit až s otevřením přístupu k výpočetní technice širší veřejnosti, umožněným v sedmdesátých letech vývojem prvních osobních počítačů. Celkem pochopitelně se technologická novinka začala šířit především v univerzitním prostředí, kde se kulturní zázemí kyberkultury obohatilo o řadu vlivů. Těmi nejzřetelnějšími inspiracemi byly vědecká fantastika (kyberkultura se ostatně až do konce osmdesátých let do značné míry překrývala s fandomovou subkulturou, s níž sdí-

lela mj. velmi sebereflexivní charakter), doznívající kultura hippies (se všemi konsekvencemi – pro další vývoj je důležitý především otevřený vztah k drogám, svobodě a komunitě), ale i Foucaultovo pojetí moci a tělesnosti, McLuhanův s kybernetikou velmi souznící přístup k technologii jako transformativní kulturní extenzi, či například díla Deleuze a Guattariho, Tofflera, Bella nebo Touraina.

Kyberpunk všechny tyto i předchozí inspirace kreativně, novátorsky vytavil ve vlastní jazyk, vlastní pohled na realitu i silnou anticipující vizi, a činil tak v literární rovině, formou diskurzivní brikoláže<sup>16</sup> i „přepisem“ jednotlivých vstupů.

Kyberpunk nebyl a nemohl být jednoduše ztotožnitelný s kyberkulturou, ačkoli se tato zkratka vždy nabízela a hojně byla a je využívána. Vše spojené s kyberpunkem je poněkud problematické, protože kyberpunk nebyl ani „tradičním“ jednotlivým manifestním literárním hnutím (i přes svou značnou stylotvornost), ani subkulturální skupinou (ačkoli díky němu řada subkulturálních skupin, patřících ke kyberkultuře, vznikla a byla denominována právě tímto jménem); a zpočátku, přinejmenším na první pohled, kyberpunk nebyl ani alespoň přiměřeně konzistentním žánrem (i když styl vlastní později kyberpunku pohlcenému kulturním průmyslem je konzistentní až velkoryse).<sup>17</sup>

Kyberpunk byl literárním žánrem, jenž vznikl okolo skupiny mladých, výjimečných a charismatických autorů, byl rozvíjen díky popularitě postupně se ustavujících žánrových klišé, postupů a rekvizit a stal se kulturně mocným díky tomu, že jeho technologicko-humanistické zaměření dokonale souznělo s potřebou mladé kyberkultury najít modely „computerizovaného kulturního bytí“. Kyberpunk měl silný formující vliv na kyberkulturu, i když s ní byl zpočátku spojen jen volně a jeho klíčový autor, Gibson, psal své romány velmi analogově – na mechanickém psacím stroji.

„Kyberpunk“ se jmenovala povídka B. Bethkeho, pojednávající o mladých hackerech a otištěná v roce 1983 v prosincovém čísle klasického amerického vědeckofantastického magazínu *Amazing Stories*.<sup>18</sup> Její název použil o rok později Gardner Dozois v článku pro *Washington Post* k označení skupiny „autorů, kteří se snažili do své tvorby dostat pocit ze skutečné sociální a technologické atmosféry doby“.<sup>19</sup> V centru těchto „kyberpunků“ byli William Gibson, autor iniciačního a ikonického románu žánru, *Neuromancera*, teoretik žánru i kyberkultury Bruce Sterling a několik dalších autorů.<sup>20</sup>

Kyberpunk nabízel často dystopickou, technologizovanou vizi budoucnosti, nesenou postmodernistickým, velmi vizuálně stavěným textem, prolínajícím v sobě postupy tradiční literatury, filmové řeči a televizních reklam i videoklipů. Původní a nejzásadnější kyberpunkové texty, vzniknuvší zhruba do roku 1985, se obsahově mohou jevit jako poměrně nesourodé, na čemž troskotá většina pokusů o definici tohoto žánru, nicméně například Ivanu Adamovičovi se toto úskalí podařilo zdat velmi dobře:

„Celý kyberpunk byl o mizení, rozšiřování a změnách paradigmat. Skutečná kyberpunková próza se vyznačovala těmito vlastnostmi (nebo většinou z nich): antiautoritářství, posthumanistické pojetí člověka (invaze do jeho těla nebo naopak expanze jeho vědomí mimo tělo), estetika informačně-technologické společnosti (neboli technika konečně na úrovni ulice), zájem o země třetího světa (spíše opět estetický než ideologický), opuštění modernistické teorie permanentního pokroku (přikývnutí apokalypse).“<sup>21</sup>

Ve vztahu k tělesnosti „posthumanistický“ kyberpunk adoptoval koncept kyborga, učinil jej středem své „kulturní politiky tělesnosti“ – a jako většinu svých témat jej v první řadě estetizoval a posílil v něm rozměr proměny, rozbití a rozmlnění stávajících kategorií tělesnosti, genderu, sexuality, biologičnosti, autentičnosti. Měl-li být původní Clynesův a Klineho kyborg způsobem adaptace na fyzicky nepřátelské či nebezpečné prostředí, kyberpunkový kyborg je (v antiautoritativním duchu) adaptací na nepřátelské prostředí hypertechnizované společnosti; kyberpunkoví hrdinové rozšiřují svá těla o technologické a biotechnologické extenze, aby, jak píše Jolana Navrátilová ve své práci o kyberpunku Williama Gibsona, byli „schopni okolnímu světu signalizovat své postoje a životní hodnoty“.<sup>22</sup>

Kyberpunk doplnil přijetím konceptu kyborga hackerské odcizení od vlastního *masa* o prvky kreativní transformace – o artikulaci nutnosti (v rovině realizovatelnosti symbolického a v rovině vize i fyzického) prolínání těla a stroje, vycházející z velmi mcLuhanovského chápání počítače jako extenze rozšiřující symbolické možnosti a schopnosti moderního subjektu. Kyberpunkový postoj k extenzím (ostatně jako i po hackerech zděděný přezíravý postoj k vlastnímu masu, typický pro kyberpunkové hrdiny) je sice, jako i v případě mnoha jiných témat, mnohdy spíše estetický než jakýkoli jiný, ale skrývá v sobě silný potenciál.

Kyberpunk je možno, jak je výše konstatováno citací Jolany Navrátilové, chápat nejen jako vizi budoucnosti, ale zcela jistě i coby reakci na dobovou atmosféru (jak ostatně přiznává i sám Gibson).<sup>23</sup> Svým laděním kyberpunk vcelku čitelně navazuje na tzv. novou vlnu vědecké fantastiky, jak ji v šedesátých a sedmdesátých letech reprezentovali například Američan P. K. Dick a Brit J. G. Ballard, která může být s ohledem na svá vrcholná díla charakterizována jako vcelku brilantní výpověď o schizofrenní, odcizující a simulativní povaze moderny.<sup>24</sup> Čtenáři z prostředí kyberkultury tedy mohl být (a patrně byl) kyberpunk čten mimo jiné jako odraz a reflexe jejich vlastního prožívání zrození a šíření nové technologie, mapování jejích možností i jako manifest jejich vztahu k tělesnosti.

## Kyborg jako manifest a hledání ráje

*„Kyborg je stvořením v post-genderovém světě; nemusí se zahazovat s bisexualitou, pre-oidipálními symboly, neodcizenou prací či dalšími svody organické celistvosti v konečném uplatnění síly všech částí ve větším celku. ... Kyborg je naprosto oddán částečnosti, ironii a perverzности.“*

Donna Harawayová: Manifest kyborgů<sup>25</sup>

Kyberpunk, krom jiného, prokázal kyberkultuře jednu neocenitelnou službu – stal se prostředkem jejího masivního zviditelnění a klíčem k proniknutí do kulturního i intelektuálního mainstreamu. Zaplatil za to (vzhledem ke svému poselství příznačně) krutou baudrillardovskou cenu: Jeho jazyk byl vlastněn, žánr byl pohlcen symbolickými stroji masové kultury a již poměrně záhy po jeho zrození mluvili pesimističtější z jeho zakladatelů o jeho smrti.<sup>26</sup>

Zájem o kyberkulturu nicméně především ve Spojených státech značně posílil, a to i v akademických kruzích. Kyberpunk přispěl k tomu, že zhruba od poloviny osmdesátých let se rozšiřuje proud teoretické reflexe a kyberkultura se na akademické půdě stává (minimálně mezi nejmladší generací) sice kuriózním, radikalismem zavánějícím, ale přece jen alespoň částečně relevantním tématem.<sup>27</sup>

Jednou z přelomových prací v tomto ohledu, prací, jež kyberkultuře pomohly etablovat se jako fenoménu hodnému společenskovedné reflexe, byl bezpochyby *Manifest kyborgů* bioložky, historičky vědy a socialistické feministky Donny J. Harawayové, který poprvé vyšel v *Socialist Review* v roce 1985.<sup>28</sup> Tento pokus „vybudovat ironický politický mýtus věrný feminizmu, socialismu a materialismu“,<sup>29</sup> text vycházející stylem jazyka z nejlepších tradic kyberpunku jako literárního žánru, se patrně stal nejsilnějším a nejcitovanějším textem reflektujícím postup kyberkultury v osmdesátých letech. Harawayová v něm, s nadsázkou a ironií kriticky namířenou proti esencialismu tělesné a sociální identity i druhé vlně feminizmu,<sup>30</sup> přebírá koncept kyborga jako projekt životní politiky, založené na vědomé re-konstrukci sebe sama, vlastního těla a vlastní identity – Harawayová navrhuje (čímž vlastně „naplňuje“ kyberpunkové vize) cíleně bořit a posouvat diskurzivní hranice a stavět nové, za něž bude jedinec/kyborg ochoten a schopen nést zodpovědnost. Harawayové kyborg ve své fyzické/symbolické jedinečnosti narušuje pohlavní dualismus a další „biologicky dané“ kategorie, úmyslně je trivializuje a obnovuje v kontextu propojení těla a stroje, propojení zajišťujícího svobodu jedinečnosti...

Harawayová pravděpodobně jako první přichází se skutečně politizujícím přístupem – a tělo v něm hraje poměrně klíčovou roli. Její výchozí pozice, totiž socialistický feminismus, k tomuto propojení tělesnosti a političnosti dává samozřejmě silné zázemí – i když Harawayová de facto nedělá nic jiného, než že probouzí potenciál, který se v kyberkultuře skrývá,

vzhledem k její inspiraci Foucaultem, možná už od jejího samého začátku.

Kyberkulturní tělo je od této chvíle jednou provždy tématem politickým.

Harawayová svým Manifestem, jenž může být nazírán jakožto „diskurzivní extenze“ literárního kyberpunku, předjímá ladění většiny prací, zabývajících se v druhé polovině osmdesátých let a na počátku let devadesátých tělesností. Ty (velmi často k Harawayové odkazující) pracují většinou s představou vyvázání se z limitů tělesnosti plným vplutím jedinců do kyberprostoru a vytvořením netělesných, a tedy předsudků a svazujících tělesných kategorií zbařených komunit a společností. Jak o deset let později trefně konstatují například Kevin Robins, Katherine Haylesová či Jeffrey Fisher, tyto nadšeně optimistické texty utopistického charakteru mají až překvapivě mnoho společného například se středověkým způsobem nahlížení a prožívání tělesnosti<sup>31</sup> – a zároveň disponují jen velmi omezenou reálnou výpovědní hodnotou. (Zde se přímo nabízí označit, s vděkem za patřičnou shovívavost, většinu idealistických a optimistických textů za nerealistické blábolky; zpětně ale nakonec svou výpovědní hodnotu, jako svědectví o „duchu doby“, přece jen získávají...)<sup>32</sup>

Haylesová v této souvislosti možná provokativně, ale nikoli nezajímavě tvrdí, že „od středověku nebyla v populaci zřejmě tak široce rozšířená představa opuštění těla a nikdy nebyla tak silně propojena s existujícími technologiemi“<sup>33</sup>, a Fisher na adresu naivních, ironických i seriózních utopistů, rozvíjejících kyberpunková témata, poznamenává:

„Zatímco v moderním světě tepeme do našich středověkých protějšků pro jejich nadsvětské zanedbání těla, sami se pokoušíme o úspěšné ovládnutí svých těl skrze uplatňování zvláštní formy asketismu. A zároveň, což je ve vztahu k našim současným obavám důležitější, toužíme po nadtělesnosti kyberprostoru, v němž bychom mohli zapomenout na fyzické a mentální limity těla.“<sup>34</sup>

### Virtuální třída a mizející tělo

*„Virtuální třída, složená z retroděti, věčných chlapců, je zatím ve své utopické vizionářské fázi, nasycená dobíjením kyberprostoru. Jaká bude ve fázi konsolidace, kdy budeme v Síti zcela chyceni a ona se okolo nás začne stahovat?“*

Arthur Kroker a Michael A. Weinstein:  
Data Trash – The Theory of Virtual Class<sup>35</sup>

Touha po odtělesnění skutečně proniká kyberkulturou osmdesátých a počátku devadesátých let; předurčují ji k tomu ostatně její kořeny. A tato touha sice má – přinejmenším od publikování *Manifestu kyborgů* – vědomě politický rozměr, neboť je touhou po emancipaci.

Leč politika odtělesnění může mít spíše než emancipativní charakter povahu manipulace, může být mocensky motivována, a rétorika odtělesnění může být pouhou ideologií, svodem, zástěrkou skutečnému směřování kyberkultury. S tímto v roce 1993 ve své kriticky laděné knize *Data Trash – The Theory of Virtual Class* uzavírají „utopické období“ kyberkulturní reflexe kanadští autoři Arthur Kroker a Michael A. Weinstein. Především politolog a mediolog Arthur Kroker si prostřednictvím této knihy zajistil podobnou popularitu, jakou přinesl *Manifest kyborgů* Donně Harawayové.

Ať už bývá Krokerovi s Weinsteinem vyčítáno stran této knihy cokoli, znamená *Data Trash* pro reflexi kyberkultury výrazný mezník, poněvadž vychází v době, kdy ve Spojených státech dochází k výraznému masovému rozšiřování Internetu, kdy se digitální technologie stávají definitivně součástí každodennosti i jedním z nejperspektivnějších průmyslových odvětví a kdy se skrze projekt digitální superdálnice dostává téma podpory šíření Internetu i do jazyka Clintonovy administrativy. *Data Trash* přelomovost této doby odráží – kniha se pohybuje na hranici mezi subkulturně laděnou, „efektivně-kyberpunkovou“ reflexí a „seriózní“ reflexí akademickou; je stále pokusem o anticipaci virtualizované společnosti (i když rozhodně nikoli zcela optimistickým), ale pokusem opřeným o silné společenskovední tradice.

Kroker a Weinstein v *Data Trash* prolínají neomarxistický přístup a přístup frankfurtské školy s odkazy k Nietzschemu (a k jeho „vůli k moci“, překlopenému do termínu „vůle k virtualitě“), Foucaultovi (discipline), Baudrillardovi i „klasickému“ kyberkulturnímu jazyku (který se nejvýrazněji projevuje v hypertrofovanosti jazyka či v pojetí jejich projektu hypertextového těla).

Konec dvacátého století, ubíhající ve znamení přechodu k digitální technologii, je podle nich charakterizován manifestní protechnotopickou rétorikou svobody a emancipace, ale zároveň vytvářením nového kyberautoritářského mocenského řádu, soustředěného okolo tzv. virtuální třídy, tedy třídy ovládající rozvoj digitální technologie a diskurzy s ní spojené. Podle Krokera a Weinsteina se virtuální třída, reprezentovaná výrobci a vývojáři hardwaru a softwaru a k nim patřícím kyberkulturním snilkům a vizionářům, opírá o mytologii elektronické frontier jako jediného možného pozitivního dějinného horizontu, v zájmu čehož potlačuje veškerou mnohohlasnost kyberkulturního světa, veškeré hlasy kritické vůči jejich dominantnímu pojetí virtualizované společnosti.

Ve vztahu k tělesnosti Kroker a Weinstein tvrdí, že dochází a především bude docházet k tzv. *mizení těla*. Virtuální kultura je ve vztahu k subjektu založena na jeho novém zvěčnění, důkladnějším, než jakého byla zdrojem i svědkem industriální moderna. Virtualizovaný člověk, člověk připojený k digitální dálnici,<sup>26</sup> ovládané virtuální třídou, je cenný jako soubor symbolů a informací o sobě samém; pro virtualizovanou společnost má hodnotu pouze jako symbolický, čistý datový konstrukt. Reál-



Ilustrační foto

né, tedy fyzické tělo z virtualizované společnosti mizí, respektive je zcela podřízeno své virtuální reprezentaci.

Kroker a Weinstein samozřejmě „nabízejí řešení“, kterým je koncept tzv. *hypertextového těla*. Toto hypertextové tělo je opět, stejně jako Harawayové kyborg, dědicem hackerské kreativity, vztážené kyberpunkem k vlastnímu tělu – na rozdíl od Harawayové ovšem Kroker s Weinsteinem nevyužívají k jeho konstrukci jazyka feminismu, ale jazyka vcelku již radikálního neomarxismu:

„Je-li virtuální třída posthistorickou obdobou raných buržoá primitivního kapitalismu, pak hypertextové tělo je internetovým ekvivalentem pařížské Komuny: Anarchistické, utopistické, rebelující proti tlaku na lidské rozměry Internetu, proti

\* – a Foucault – s vůle k vědomí...

tlaku probíhajícímu ve prospěch monetárních zájmů virtuální třídy. Virtuální třída – vždy už jen minulá ve vztahu k budoucnosti hypertextového těla – musí být jako partikulární zájem překonána hypertextovým tělem datového odpadu.<sup>47</sup>

Hypertextové tělo je sice tělem virtualizovatelným, zapojeným do Sítě, ale je zároveň tělem příslušejícím aktivnímu subjektu; nikoli jen tělem/symbolickým konstruktem, poskytujícím informace, ale tělem jedince podílejícím se na komunikaci, na vytváření a šíření „datového odpadu“. Hypertextové tělo je svépřávné, zplnomocněné ve vztahu k sobě samému.

Kroker a Weinstein, podobně jako Harawayová, neadorují odtělesnění, ale projektují (v reakci na svou pesimistickou anticipaci vývoje společnosti) vlastní verzi politiky tělesnosti. Touto svou vizí odporu proti virtuální třídě uzavírají, jak již bylo řečeno, jakési zárodečné období reflexe tělesnosti (a společenských reflexe vůbec) v kyberkultuře. Zároveň otevírají ovšem období nové – spolu s tím, jak kyberkultura

ztrácí marginální, subkulturní charakter a stává se součástí hlavního kulturního proudu, přestává mít nádech čehosi naprosto krajového a marginálního i její společenskovedná reflexe. Ne snad, že by dnes kyberkulturní témata byla běžnou součástí sociologie, kulturní antropologie, teorie masové komunikace či některé jiné společenskovední disciplíny. Akademická komunita jako by stále váhala, zda dát studiím kyberkultury prostor konstituovat se jako svébytný (z principu multiparadigmatický) obor, nebo zda se téma digitálních médií stane organickou dílčí součástí oborů již existujících. Ať tak či tak, témata kyberkultury jsou již nevyhnutelnou a neopominutelnou součástí kultury – a téma proměny tělesnosti v kontaktu s digitální technologií, jeden z klíčových kyberkulturních fenoménů, taktéž.

Jakub Macek (\*1979)

studuje na Katedře mediálních studií a žurnalistiky FSS MU.

#### Literatura

- Adamovič, Ivan. 2001. „Vzpomínka na budoucnost.“ P. 2 in *Ikarie 11/2001*.
- Bastl, Martin. 2002. „Kyberpunk.“ Pp. 9–12 in *Sedmá generace 8*.
- Bethke, Bruce. 2001. „Kyberpunk.“ *Živel 19*.
- Clark, Nigel. 1996. „Rear-View Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody.“ Pp. 113–133 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows, Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.
- Fisher, Jeffrey. 1996. „The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace.“ Pp. 111–129 in *Internet Culture*. Ed. by Porter, David. New York, London: Routledge.
- Freyermuth, Gundolf S. 1997. *Cyberland*. Brno: Joia.
- Gibson, William. 1992. *Neuromancer*. Plzeň: Laser.
- Haraway, Donna. 2002. „Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století.“ Pp. 51–58 in *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia 7*. Ed. by Barša, Pavel. Brno: FSS MU.
- Hayles, N. Katherine. 1993. „The Seduction of Cyberspace.“ Pp. 173. in *Rethinking Technologies*. Ed. by V.A. Conley. Minneapolis: University of Minnesota press.
- Kroker, Arthur. Weinstein, Michael A. 2001. *Data Trash – The Theory of Virtual Class*. Montreal: New World Perspectives.
- Leary, Timothy; Horowitz, Michael (ed.). 1997. *Chaos a kyberkultura*. Praha: Mat'a/Dharmagaia.
- Lévy, Pierre. 2000. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum.
- Levy, Steven. 1984. *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor/Doubleday.
- Maddox, Tom. 1992. „After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s.“ in *Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*. Ed. by Wolf, Milton T. Library and Information Technology Association: San Francisco.
- McRae, Shannon. 1996. „Flesh Made Word – Sex, Text and The Virtual Body.“ Pp. 73–86 in *Internet Culture*. Ed. by Porter, David. New York, London: Routledge.
- Navrátilová, Jolana. 1998. „Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie“ (Diplomová práce). Brno: FSS MU.
- Navrátilová, Jolana. 2002. „Donna Haraway a útok na jednotu bez různosti.“ Pp. 59–66 in *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia 7*. Ed. by Barša, Pavel. Brno: FSS MU.
- Shiner, Lewis. 2001. „Uvniť hnutí.“ Pp. 46–49 in *Ikarie 11/2001*.
- Sterling, Bruce. 1992. „Cyberpunk in the Nineties.“ In *Interzone*. (Zdroj WWW.)
- Sterling, Bruce (ed.). 2000. *Zrcadlovky*. Plzeň: Laser.
- Tomas, David. 1996. „Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg.“ Pp. 21–43 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows, Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.

#### Poznámky

- 1) Viz Lévy 2001.
- 2) Viz *Heslář* v tomto čísle Revue pro media.
- 3) Haraway 2002: 52.
- 4) N. Wiener tak rozlišuje čtyři historické stupně vývoje automatu. Tím prvním je mýtem ovlivněný „golemův“ čas, nesoucí představu těla jako hmoty nadané magickou životní silou. 17. a 18. století přináší s vynálezem a zdokonalením hodinového stroju metaforu těla jako hodinového stroje. Konec 18. století a století 19. má svou páru – a metaforu těla jako stroje, spalujícího živiny a převádějícího chemickou energii v pohyb. 20. století pak přichází s pojetím těla jako sítě elektrických vzruchů. (Viz Tomas 1996.)
- 5) Citováno z: Tomas 1996: 28.
- 6) Tomas 1996: 36.
- 7) „Logika hranice“, respektive „logika frontier“, dědictví americké tradice „cesty na západ“, je – jak zmiňuje například Freyermuth (1997) – od samého počátku výrazným prvkem kyberkultury; fyzická frontier zmizela ve chvíli, kdy Amerika dorazila k Pacifiku, a novou frontier, novou výzvu nekolonizovaného prostoru a kreativního bezvládní se podle digitálního undergroundu osmdesátých let měl stát kyberprostor.

- 8) Citováno z: Tomas 1996: 37.
- 9) Je důležité mít na paměti, že dnes běžně přijímaný význam slova *hacker*, zatíženého značně negativními konotacemi a spojeného s mýty pubescentního datového výtržnictví, kyberprostorového terorismu a levicového extremismu, je značně vzdálený významu původnímu. Příkladně do poloviny osmdesátých let *hacker* neznamenal nic jiného než schopného počítačového experta, softwarového kreativce, talentovaného programátora, který byl „více, než jen uživatel“.
- 10) Viz Levy 1984, Clark 1996.
- 11) Jakkoli působí texty T. Learyho komicky, pozérsky a nepatřičně, v tomto ohledu je mu nutno přiznat schopnost trefné zkratky. Ve své knize *Chaos a kyberkultura* (Leary 1997: 85) píše: „Až donedávna byly computery v totožné společenské a politické situaci jako předguttenbergovské systémy. Systémy na zpracování myšlenek, jež ovládaly společnost, byly monopolním vlastnictvím vlád a velkých korporací. Byly pečlivě střeženy mnišskými technikami, kteří procházeli přísnými kontrolami.“ Tato „mnišská paralela“ dále nabývá na zajímavosti vzhledem k níže charakterizované hackerské kultuře odmítaného těla a asketismu.
- 12) Podle Clarka (1996), vycházejícího z McLuhana a Baudrillarda, souviselo hackerské vymezení se vůči tělu i s jejich odporem ke grafické reprezentaci počítačových dat – obě prý mohlo být motivováno potřebou vyrovnat se zpětně s vizuální kinematografickou kulturou, posilující úlohu vizuálního vjemu (v rovině tělesnosti se hackeři vyrovnávali s filmovým průmyslem předkládanou reprezentací těla; v rovině programování se absencí ulehčující grafické reprezentace dat posilovala jejich výjimečnost coby nezastupitelných expertů). (Viz Clark 1996: 114–117, 119–120.) Jak Clark píše, „počítačový kontrakulturalismus se explicitně vymezoval spíše vůči kultuře pohyblivého obrazu, než vůči nevyrazné, šedé technokracii... [...] počítačový monitor jako brána k participaci na informačním podsvětí byl stavěn do protikladu k televizní obrazovce jako pasivnímu oknu do plochého světa vizuální kultury.“ (Clark 1996: 120.)
- 13) Viz Clark 1996: 118.
- 14) Toto vyjádření působí samozřejmě poněkud neobratně – ve světle skutečnosti, že se jedná o celou sumu vyprávění, a to vyprávění velmi rozmanitých, shodujících se, jak bylo ostatně napsáno již v úvodu tohoto textu a jak vyplývá i z níže uvedené Adamovičovy definice kyberpunku, především na fascinaci proměnou (tělesnosti, identity, společnosti či i lidstva jako druhu) skrze digitální technologie.
- 15) Fandom – organizovaná subkultura autorů a čtenářů vědecké fantastiky, fantasy a fantastického hororu.
- 16) To znamená, že vedle sebe kladl různé typy diskurzů, tedy žyzků, čímž dával vzniknout jazyku novému.
- 17) „Potíž je v tom, že z uvedeného termínu se stala ‚komodita‘, pokud mám použít postmoderní nálepkou. Označení kyberpunk se stalo reklamou na cokoli od komiksů přes deskové hry až po specializované časopisy pro hráče na syntezátory. V science fiction evokuje velice omezené pole; totiž romány o boji násilnických narkomanů v černé kůži, vylepšených implantáty, s obrovskými korporacemi,“ píše o komodifikovaném klíše kyberpunku spisovatel Lewis Shiner, jedna ze zakládajících osobností hnutí. (Shiner 2001: 46.) Kontextem vzniku kyberpunku i jeho proměnou se v mírně ironickém duchu, ovšem velmi bystře a přínosně zabývá také spisovatel a další člen „jádra žánru“ Tom Maddox ve svém esejí *Cyberpunk in 80's and 90's*. (Maddox 1992.)
- 18) V češtině viz Bethke, Bruce. 2001. „Kyberpunk.“ *Živel 19*.
- 19) Navrátilová 1998: 3.
- 20) Jak poznamenává například Martin Bastl, seznamů kyberpunkových autorů „je celá řada a – kupodivu – až na několik jmen se jejich obsah značně liší“. (Bastl 2001: 10.) Za původní jádro žánru je možno ovšem patrně považovat autory zastoupené v „manifestní antologii“ *Zrcadlovky* (*Mirror Shades*, česky 2000), kterými jsou T. Maddox, P. Cadiganová, R. Rucker, M. Laidlaw, J. P. Kelly, G. Bear, L. Shiner, J. Shirley a P. di Filippo.
- 21) Adamovič 2001.
- 22) Navrátilová 1998.
- 23) Viz Leary 1997: 53.
- 24) Ostatně snímek Ridleyho Scotta *Blade Runner* (1982), jenž je filmovou adaptací Dickova románu *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968, česky jako *Blade Runner*, 1993), bývá vedle Gibsonova *Neuromancera* uváděn jako jedno z děl klíčových pro vznik žánru – mj. díky své postmodernistické vizualitě. (Viz např. Maddox 1992.)
- 25) Haraway 2002: 53.
- 26) Viz Shiner 2001, Maddox 1992, Sterling 1992.
- 27) Je ovšem nutno poznamenat, že o kyberkultuře té doby a v té době se většinou hovořilo obecně jako o „kyberpunku“, i když se samozřejmě jednalo o fenomén distinktivní od zmiňovaného literárního hnutí.
- 28) Český překlad (z pera Jolany Navrátilové) tohoto textu – viz Haraway 2002.
- 29) Tamtéž, s. 51.
- 30) Viz Navrátilová 2002.
- 31) Velmi zajímavý je v tomto ohledu Fisherův text *The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace* (*Postmoderní ráj: Dante, kyberpunk a technosofie kyberprostoru*; viz Fisher 1996), vycházející především z Baudrillarda a Haylesové.
- 32) Výbornou ilustrací tohoto je kupříkladu kniha *Cyberland* Gundalfa Freyermutha (Freyermuth 1996), napsaná stylem a jazykem tzv. digitálního undergroundu – Freyermuth se zde mimo jiné zabývá několika dnes spíš zábavně než jakkoli jinak působícími směry, jakými byli například extropiáni Maxe Moorea či značně futuristicky orientovaní kryogenikové. Podobnou atmosféru, pro zmiňované období velmi typickou, evokuje také již citovaná práce Timothy Learyho (viz Leary 1997).
- 33) Hayles 1993: 173.
- 34) Fisher 1996: 113.
- 35) Kroker a Weinstein 2001: 11.
- 36) *Digitální (super)dálnice* (*Digital Superhighway*) byl začátkem devadesátých let projekt Ala Gora a Billa Clintona na využití technologií původně navržených pro projekt Hvězdných válek. Clintonova administrativa v tomto byla podporována např. Microsoftem. K. a W. vymezují (možná v inspiraci kritickou teorií) digitální dálnici jako projekt virtuální třídy proti stávajícímu pojetí Internetu jako decentralizované, a tedy svobodné Sítě.
- 37) Viz Kroker a Weinstein 2001: 18–19. *Datový odpad* (tedy *data trash*), po němž je celá kniha nazvána, je označením pro jakékoli subjektivní obsahy, umístěné v prostředí informační dálnice – jakýkoli subjektivní obsah je podle K. a W. pro virtuální třídu nadbytečný a zatěžující, neboť virtuální třída vytváří virtualitu jako prostor pro skladování věcných, zbožných dat. V tomto ohledu K. a W. říkají, že data jsou antitezí, antivírem obsahu, stejně jako je virtuální třída antitezí společenskosti. (Viz Kroker a Weinstein 2001: 6–8.)

# Digitální budoucnost v zajetí tržních sil

rozhovor s Grahamem Murdockem

Graham Murdock je profesorem sociologie kultury na Loughborough University v Anglii. Zabývá se zejména organizací a fungováním mediálního průmyslu, pokrytím terorismu, nepokojů a jiných politických událostí tiskem a televizí. Ve svých pracích se věnuje také sociálním vlivům nových komunikačních technologií. Jeho nejnovějšími publikacemi jsou *Political Economy of the Media* (Politická ekonomie médií; z roku 1997, spoluautor Peter Golding), *Researching Communications: A Practical Guide to Methods in Media and Cultural Analysis* (Výzkum v oblasti komunikace: Praktická příručka metod v mediální a kulturní analýze; z roku 1998, spoluautoři David Deacon, Michael Pickering a Peter Golding) a *Television Across Europe* (Televize v Evropě; z roku 2001, spoluautoři Jan Wieten a Peter Dahlgren).

**Domníváte se, že digitální revoluce je především záležitostí technologické změny?**

Je jisté, že právě probíhá jistý fundamentální technologický posun. Rychle se posouváme směrem k digitálním systémům médií, které vyžadují, aby byly všechny formy informací a vyjádření kódovány, shromažďovány a manipulovány pomocí stejného univerzálního jazyka nul a jedniček, jazyka počítačů. Toto je zásadní změna oproti minulosti, neboť znamená, že tradičně oddělené formy lidského vyjadřování mohou být dnes kombinovány zcela novými způsoby. Opravdu důležité je však mít na paměti, že s touto technologickou změnou probíhá zároveň fundamentální změna v ekonomické organizaci komunikačního systému – změna, kterou označujeme slovem *markétizace*.<sup>1</sup> Množství komunikačních kanálů a kulturních aktivit, které byly podporované ze státního rozpočtu, se postupně zmenšuje a tržní organizační formy a tržní smýšlení a kritéria posouzení se rychle rozšiřují. Tento proces je spjat s technologickými změnami takovým způsobem, že možnosti, které teoreticky nabízí, jsou zásadním způsobem určované ekonomickou dynamikou nového tržního systému.

**Obecně se má za to, že nová média přinášejí více kreativity, více moci konzumentům. Vy patrně nenahlížíte na nové technologie tímto způsobem?**

Ne, ve skutečnosti je chápání přesně naopak. Velké mediální společnosti byly Internetem prokazatelně nacytány na švestkách. Některé nepředpokládaly, že se Internet stane příliš důležitým, jiné se stále silněji obávaly, že jim odebere publikum. Komerční televizní společnosti například vyděšeně sledovaly, jak teenageři a mladá lidé trávili stále více času „na síti“ než u televizní obrazovky. Křivka nabírání zkušeností byla hodně prudká, nyní ale velké společnosti změnily svoji obrannou pozici v aktivní: poučily se a vyvinuly celou řadu strategií vhodných

na kontrolu interaktivity. Většina z nich se pokouší přesvědčit lidi, aby vyhledávali interakce především s výrobky, které samy připravily a které mají pod kontrolou. Čeho se obávají nejvíce, je vzájemné sdílení informací (*peer-to-peer transactions*), horizontální transakce, které se uplatňují např. při stahování a výměně hudebních souborů. Ale i tady vidíme, že velké společnosti přijaly jistým způsobem fakt, že se musí přizpůsobit novým aktivitám a užití ze strany publika a snaží se tento jev včlenit do svých vlastních strategií. Domnívám se tedy, že aktivita a kreativita diváků poroste, ale bude do zásadní míry pod kontrolou korporací.

Dovolte mi uvést příklad. Jedna z neúspěšnějších počítačových her se nazývá *Sims* – zkratka pro simulaci – a je založena na smyšleném sousedství rodin. Tato hra má spoustu příznivců po celém světě a mnohá její zlepšení navrhli lidé, kteří ji hráli, a to dokonce do té míry, že se předpokládá, že do několika let bude větší část jejího obsahu vytvářena samotnými hráči. Přesto však budou hráči hrát podle plánu vytvořeného firmou. I kdyby byl celý obsah hry utvářen hráči, neposkytne jim to větší vliv. Právě naopak. Ve skutečnosti se stanou neplacenými zaměstnanci firmy. Zisky se pohnou firmě, která tak paralelně s tím vydělává na loajalitě uživatelů, kterou dále posiluje povzbuzováním hráčů, aby hráli hru, kterou sami přetvořili. Ve skutečnosti se společnosti stávají stále chytřejšími v profitování z interaktivity a v jejím využití jako „přidané hodnoty“ za účelem udržení závislosti na svých produktech. Chápou, že nelze pouze někomu něco prodat a nechat to být, ale že s uživateli musí udržovat trvalý vztah, který jim dává pocit, že mají věci pod kontrolou. Kreativita publika se stává nezbytnou součástí úspěšného produktu, což ovšem nemění rozvržení sil. Nemění se místo, kde se činí konečná rozhodnutí. Hlavní myšlenka hry a její základní formát byly tedy ještě stále vytvořeny

někde jinde než mezi hráči. A domnívám se, že je důležité si tento fakt uvědomovat.

**V souvislosti s novými médii, konkrétně s Internetem, se odborná literatura odvolává na jeho schopnost narušovat symbolické mocenské nerovnosti, aniž by je však vymýtil docela.**

Narušil je na samém počátku, nyní ovšem nejvýznamnější mocenská centra, tedy jak vlády tak korporace, pilně vymýšlejí strategie pro jeho kooptaci a ovládnutí a množství nepředvídaných narušení, pokud přijmete tento termín, ze strany běžných uživatelů se stále zmenšuje. Jak jsem řekl, dnes se začíná rozvíjet něco ve smyslu společností sponzorovaného narušení. Firmy usilují o jisté množství zásahů ze strany uživatele, neboť poskytují lidem jakýsi druh živoucího vztahu ke komoditám. Společnosti si ale nepřejí, aby tyto zásahy nabyly takových forem, které by nebylo lze napravit. A právě toto je princip nových marketingových strategií. Jde o nový druh komodity – flexibilní komodita umožňující, aby si s ní lidé pohrávali, aby ji ohýbali, ovšem nikoli za určitou hranici.

**Způsob, jakým se vyvíjejí telekomunikace a vysílání, je silně ovlivněn politickými postoji. V posledních deseti letech převažovala v tomto průmyslovém odvětví politika deregulace. Vy nemáte rád termín deregulace. Proč?**

Dávám přednost výrazu přesměrování regulace (*re-gearing of regulation*). Termín deregulace je velmi zavádějící, neboť upozorňuje na množství regulace, a ne na její směřování. Skutečně podstatné přitom není, kolik je regulace, ale jaké je její odůvodnění. A já se domnívám, že to, co jsme mohli sledovat posledních dvacet let, kdy proces marketizace akceleroval, je změna v zaměření regulace. Směřuje od obrany veřejného zájmu k vytváření takového prostředí, v němž se telekomunikační a vysílací společnosti budou moci chovat jako kdyby byly stejného charakteru jako ostatní společnosti produkující jiné zboží. Toto je podle mého názoru pro zajištění různorodosti debaty a adekvátních informačních toků nesmírně nebezpečné, ale rozhodně se tak děje. Podíváte-li se například na nový návrh telekomunikačního zákona, který byl právě předložen britskému parlamentu, zjistíte, že se v něm opakovaně hovoří o divácích především jako o konzumentech, a nikoli jako o občanech. Regulace se koncipuje především ve smyslu soutěžního zákona a ochrany spotřebitele. Jde zde o snahu zabránit monopolním aktérům, aby manipulovali trh pro vlastní účely, a o snahu zaručit, že nově vstoupivší budou mít na trhu stejné šance jako ostatní. Z hlediska spotřebitelů se jedná o regulaci následnou, podobně jako kdybyste koupili porouchanou pračku a měli právo ji vrátit a dostat zpět svoje peníze. Upustilo se od regulace, která je pro-aktivní a má za cíl vytvořit komunikační prostředí respektující určité veřejné závazky k otevřené diskusi a různosti názorů. Právě toto dnes mizí. Například v případě Velké Británie televizní společnosti budou regulovat samy sebe, jako součást obecného posunu k samoregulaci. Společnosti budou na začátku roku povinny předložit

plán své předpokládané činnosti a na konci roku řeknou, zda toho dosáhly, či nikoli. Regulační orgán zasáhne pouze v případě dostatečné nespokojenosti konzumentů, nebo dojde-li k nějakým technickým prohřeškům proti soutěžnímu zákonu.

Dochází tedy vlastně k tomu, že se s vysílacími a komunikačními společnostmi zachází jako by byly pouze stejnými průmyslovými odvětvími jako ty další, zatímco historicky byla regulace postavena na předpokladu, že jde o jedinečné odvětví. A to proto, že vytváří znalosti, informace a formy vyjádření, které lidem umožňují pochopit svět a jednat v něm. Právě proto, že sehrávaly tuto ústřední roli v udržování demokratické společnosti, nemohlo se s nimi nakládat jako s ostatními průmyslovými odvětvími a musely být na ně uvaleny zvláštní požadavky na službu veřejnosti, aby naplnily demokratické ideály. Tato vize se dnes vytrácí. Jediné, co se bude požadovat, je, aby přiměřeně fungovaly jako průmyslové odvětví. Zda budou důsledky takového jednání pro demokracii prospěšné nebo škodlivé je dnes pro regulátory téměř irrelevantní.

**V souvislosti s vysíláním veřejné služby se ozývají hlasy za změnu přístupu. Tvrdí, že kvůli digitalizaci nemůžeme nadále používat omezenost vysílacího spektra jako základní odůvodnění existence vysílání veřejné služby. Co si o tomto názoru myslíte?**

Vysílání veřejné služby nebylo nikdy zdůvodněno pouze na základě omezeného vysílacího spektra. Vždy bylo založeno na filozofických argumentech. Podíváte-li se na zahájení vysílání ve dvacátých letech dvacátého století, zjistíte, že se překrývalo se dvěma obrovskými změnami v sociálním a ekonomickém systému. Na jedné straně vznikla masová produkce a masová spotřeba. Na druhé straně se zavedlo všeobecné hlasovací právo a prosadila se myšlenka obecného občanství. Vysílací systémy se tedy musely rozhodnout, jak se k těmto změnám postaví, přičemž měly na výběr ze dvou možností. V USA se vysílání stalo součástí tržního hospodářství, které podporovalo novou konzumní kulturu, jejímž základním účelem bylo prodat publikum zadavatelům reklamy. Toto bylo jeho ekonomické odůvodnění. V Evropě, a samozřejmě v Británii, se rozhodlo, že vysílání by se nemělo stát součástí tohoto nového propagačního systému konzumerismu, nýbrž by mělo poskytovat zdroje pro občany ve formě informací a prostoru pro diskusi, který lidé potřebovali pro to, aby se mohli plně podílet na novém politickém procesu. Základní zdůvodnění vysílání veřejné služby bylo vždy především politické a filozofické a vycházelo z předpokladu, že komerční vysílání by nevytvořilo všechny podmínky, které lidé potřebují pro to, aby byli dobře informovanými a kompetentními občany. Omezenost vysílacího spektra byla v této debatě druhořadým argumentem. Ovlivnila způsob sestavení vysílacího systému, ale ne jeho základní princip. To pořád platí. Je pravdou, že digitalizace televizních signálů znamená, že máme mnohem více vysílacích frekvencí ve stejném spektru, které zabraly staré, analogové signály, ale nemění to v žádném případě filozofický argument hovořící ve prospěch vysílání veřejné služby. Naopak je mož-



ilustrační foto

né tvrdit, že tento argument je dnes důležitější než v době začátků vysílání. Dnes tu máme globální spotřební systém živěný velkými nadnárodními společnostmi, ale vidíme také počátky kosmopolitního pojetí občanství, které již není exkluzivně spojeno s členstvím v národním státě a s účastí v národním politickém systému, ale je také silně spjata s účastí ve světovém systému a eventuálně v celosvětovém systému vládnutí. V této situaci na sebe veřejné vysílání bere dodatečnou odpovědnost za pomoc s porozuměním procesu globalizace a při hledání nových postojů ve vztahu k lidem na celém světě, se kterými se občané nikdy nepotkají, ale za které jsou zodpovědní. Zmiňme se například o zaměstnávání dětí. Jsme nyní svědky bojkotů zboží jako například sportovních bot a sportovního oblečení, kdy lidé odmítnou nakupovat zboží, které je vyráběno vykořisťovanými a zneužívanými dětmi. Tyto skutky jsou náznakem nového chápání občanství. Vysílání veřejné služby sehrává nenahraditelnou roli v diskusi o možných způsobech chápání nás samotných jako občanů tohoto nového globálního komplexu. Technický argument týkající se konce omezenosti vysílacího spektra je tedy irelevantní. Skutečné otázky, které zůstávají jsou filozofické: K čemu slouží vysílání? Komu slouží? O co by mělo usilovat?

**Právě jste se zmínil o globální občanské společnosti. To mě přivádí k otázce ohledně Internetu, který je chápán především jako způsob, jak takovouto společnost vytvořit. Poskytuje Internet takové možnosti, anebo je v tomto ohledu přeceňován?**

Domnívám se, že skutečně má tento potenciál. Otázkou je, zda jej může realizovat za daných okolností. To je velká otázka. Internet, jako oblast komunikace, je v současnosti předmětem intenzivní soutěže mezi třemi základními principy. Je zde velký tlak na komercializaci Internetu a jeho proměnu v distribuční systém, ve kterém by měli lidé přístup pouze k produktům, které si zaplatili. Jak už jsem řekl, po pomalém startu se korporace snaží velmi intenzivně mobilizovat Internet jako způsob prodeje svých služeb. Za druhé lze, především po 11. září, ze strany států a vlád pozorovat silný zájem monitorovat provoz na Internetu, snahu použít Internet jako mechanismus dozoru, tedy snahu zjistit, na co se lidé dívají, s kým mluví, vystopovat jejich pohyb sítí vztahů. Tato snaha bude podle mého názoru stále sílit. Nový zákon o vnitrostátní bezpečnosti (*Homeland Security Act*), který právě vešel v platnost ve Spojených státech, dává tamějším vládním složkám nebývalé kompetence monitorovat používání Internetu a elektronické pošty. Takže oba silné mocenské bloky mají vážný zájem pokoušet se o ovládnutí Internetu pro své vlastní záměry. Stejně tak je zde

ovšem přítomen ještě třetí proud a ten má podobu sociálních hnutí, zájmových sdružení a různých organizací. Tito aktéři se snaží používat Internet k vlastní mobilizaci v globálním měřítku používající k tomu horizontální a osobní spojení. Tyto aktivity však nejsou bez problémů. Podíváte-li se na dnešní Internet, zjistíte, že se stále více podobá vícekanálové televizi. Téměř kdokoli si může na Internetu najít něco, co jej zajímá. Výběr je ovšem více a více personalizovaný a rozdrobený. Nabízí možnost soustředit se pouze na věci, o něž se již zajímají, a hovořit pouze s těmi, o nichž již vědí, že s nimi budou souhlasit. Takže jedním z nebezpečí Internetu je to, že třeští politickou a sociální interakci. Diskuse a debata se odkazuje na specializované domény. A toto je podle mého názoru opět jeden z důvodů, proč je vysílání veřejné služby důležitější než kdykoliv dříve. Pluralitní demokracie vyžadují prostory, v jejichž rámci mohou lidé komunikovat napříč rozdíly a hranicemi, kde se lidé s odlišnými názory a odlišnými mocenskými cíli scházejí, dohadují a debatují na principu rovnosti. Potřebujeme tudíž otevřít nové druhy veřejných elektronických prostorů a také vytvářet nové, účinnější způsoby mobilizace skupin a organizací. V tomto směru vidím skutečnou budoucnost jako integraci vysílání veřejné služby a sektoru občanské společnosti na Internetu. Skutečnou výzvu podle mne bude zkusit nalézt způsob, jak dát tyto dva komunikační systémy dohromady, a vytvořit tak mnohem dynamičtější vztah mezi vysíláním veřejné služby a občanskou společností a umožnit zpětnou návaznost internetových aktivit na obecnou veřejnou diskusi a debatu.

**To mě přivádí k myšlence digitální televize. Jak v britském, tak v českém případě bylo imperativem zpřístupnit ji především vysílatelům veřejné služby. Chápete to jako posun správným směrem?**

Má-li dojít k integraci veřejného vysílání a populárních aspektů webu, musí zcela jasně dojít k digitalizaci systému, jinak nemají společné rozhraní. Takže ano, domnívám se, že v delším časovém horizontu budeme muset mít digitální systém, s jeho zprovozněním ovšem souvisí vážné problémy. Jedním z nejzávažnějších je přetrvávající digitální propast. Rozšíření digitálních technologií se v mnoha rozvinutých kapitalistických společnostech kryje s prohloubením propastných rozdílů v příjmech, především ve Spojených státech a ve Velké Británii. Stejný regulační přístup, který posunul komunikaci a informaci do centra ekonomických strategií a ponechal stále více rozhodnutí na trhu, také oslabil kolektivní bezpečnostní sítě, které sloužily sociálně slabým rodinám. Následné propastné rozdíly v příjmech se přímo odráží na schopnostech lidí využít nových digitálních komunikačních systémů. Podíváte-li se například na vlastnictví osobních domácích počítačů ve Velké Británii, zjistíte, že rozdíly jsou opravdu propastné. Například víc než tři čtvrtiny domácnosti s vysokými příjmy vlastní osobní počítač, zatímco domácnosti z nekvalifikované dělnické třídy vlastní počítač v méně než pětina případů. Problém s přechodem na digitální vysílání spočívá v tom, jak zajistit, že i lidé

s nižšími příjmy budou schopni participovat. Jednou z možností je poskytnout jim měnič k existujícím televizním přijímačům, subvencovat koupi nových televizních přijímačů nebo vytvořit nájemní systém podobný tomu, který existoval v Británii v počátcích televizního vysílání, bezprostředně po druhé světové válce, kdy si většina lidí televizní přijímač pronajímala za týdenní poplatek, protože si ho nemohli dovolit zakoupit. Jestli se neprosadí žádná z těchto alternativ, jeden ze základních principů vysílání veřejné služby – všeobecná dostupnost – nebude prosazen a digitální veřejná sféra nebude všem přístupna.

V současnosti vidíme náznaky, které nejsou povzbudivé. Nedávno se komerční televize ve Velké Británii snažila zavést placený digitální terestriální systém, který však zkrachoval a byl nahrazen velmi podivným konsorciem BBC a SkyTV vlastněné Murdochem, které nabízí množství neplacených digitálních kanálů. K jejich příjmu je ovšem nutné si zakoupit speciální dekodér, který stojí kolem sta liber, a to je ještě pravděpodobné, že dalších sto liber utratíte za vylepšení své antény. Mnoho rodin si nemůže dovolit vynaložit ani těch dvě stě liber. Jediným skutečným řešením jsou tak veřejné subvence. Myslí si, že nakonec možná bude muset vláda poskytnout lidem tyto dekodéry zdarma, což vlastně komunikační operátoři udělali, aby rozjeli celý proces. Lidé obdrželi dekodéry zdarma, záhy však zjistili, že si nemohou dovolit platit dané služby. Byly-li by tyto služby zdarma, mohli by lidé přinejmenším participovat na systému, pokud by si to přáli.

Je také zřejmé, že současné předpokládané náklady jsou velkou překážkou pro přechod na digitální vysílání. Podstatná část populace, je-li dotázána ve výzkumech veřejného mínění, opakovaně tvrdí, že nechce digitální televizi, těmto lidem se říká „odmítači“ a v současnosti tvoří čtyřicet procent obyvatel Spojeného království. Lidé jsou v podstatě spokojeni s kanály, které už mají k dispozici. Jedním z možných důvodů je, že spousta nových kanálů je ve skutečnosti zaměřena na nesprávnou demografickou skupinu. Značná část televizních programů je vytvářena pro lidi mezi šestnácti a třiceti lety, neboť jde o nejatraktivnější skupinu pro zadavatele reklamy. Podíváme-li se ovšem na demografické trendy v Evropě, zjistíme, že populace stárne a skupina teenagerů se zmenšuje, přitom realita je taková, že když se většina starších lidí podívá na nové televizní kanály, neuvidí nic, co by je obzvláště zaujalo. Proč by se tedy měli zapojovat do systému, který jim nic nenabízí? Nechtějí MTV, nechtějí sportovní kanály. Musíme se tedy také znovu zamyslet nad tím, pro koho jsou digitální služby určeny. Musíme se opět podívat na měnící se demografický profil populace a zajistit, aby starší lidé byli zaopatřeni, to znamená vytvořit takové stanice, jejichž obsah bude odpovídat jejich představám. Existenci univerzálního systému digitální komunikace brání jak kulturní, tak ekonomické překážky. A dokud se těmto problémům nepostavíme, nedostaneme se o moc dál.



Ilustrační foto

**Nové informační a komunikační technologie jsou ohlašovány jako brána k lepším účastnickým demokraciím. Množství politiků přivítalo možnost komunikovat s veřejností za pomoci nových informačních a komunikačních technologií. Podle toho, co jste říkal, vidíte pro Internet, pro nové komunikační technologie, roli, kterou mohou sehrát ve vytváření veřejného prostoru pro diskusi. Mělo by být vytváření veřejného prostoru tou primární rolí Internetu?**

Podle mne ano. Velká část diskuse o elektronickém vládnutí (e-government) je reakcí na krizi vztahu mezi politiky a jejich voliči. Jsme svědky značného snížení počtu lidí, kteří se vůbec obtěžují jít volit, spojeného s poklesem zájmu o formální politický život. Mobilizace webu je tak pro mnohé politiky způsobem, jak navázat kontakt s lidmi, s nimiž jej ztratili. Nemyslím si ovšem, že to bude fungovat. Ve skutečnosti se tímto vůbec nemusí změnit vztah mezi politiky a voliči, neboť jde o velmi zúženou koncepci formulovanou jako způsob, jak efektivně distribuovat informace, které voliči potřebují, umožňující jim například zažádání o sociální dávky. Je to způsob, jak učinit formální stát a politický aparát přístupnějšími, ale nemění se tím mocenské vztahy. Nemění se vnímavost politiky vůči tlaku veřejnosti. Objevují se zajímavé výsledky výzkumů podle nichž lidé, kteří používají tyto nové elektronické formy interakce s vládou a s volenými zástupci, jsou ve skutečnosti totožní

s těmi, kdo se účastní politického života tak jako tak. Málo nasvědčuje tomu, že by se tímto způsobem zapojovali do politiky také ti, kteří byli zklamáni a zbaveni práva volit. Nejsem tedy přílišným optimistou, nicméně lidé, kteří se normálně neangažují ve formální politice, jsou často nakloněni kampaním, o nichž si myslí, že by mohly něco změnit v oblastech, které jsou přímo spojené s jejich každodenními životy, jako například životní prostředí nebo geneticky modifikované potraviny. Jsme svědky spousty aktivity, spousty zájmu a ochoty angažovat se. Domnívám se, že mobilizace této energie je právě tím, v čem může být Internet nejefektivnější. Právě proto si myslím, že musíme najít způsoby, jak vytvořit veřejné prostory, ve kterých budou politici konfrontováni s těmito hlasy a kde budou povinni jim naslouchat, diskutovat s nimi. Nemyslím si, že se to bude odehrávat jenom na Internetu, nýbrž i v rámci ožvládnutého systému veřejného vysílání, v případě kterého je umožnění těchto propojení jedním ze základních cílů.

**Ptala se Monika Metyková**

**Překlad Klára Kuběnová a Monika Metyková**

*1) Tento termín bychom mohli přeložit jako ztržení, označuje tedy pronikání tržních principů a mechanismů do oblasti komunikace (poznámka překladatele).*

# Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme

přeložili Ondřej Basperát a Monika Matyková;  
text upravili Zuzana Kobíková a Jakub Macek

| Kevin Robins |

Kevin Robins je profesorem komunikačních studií na Goldsmiths College, University of London. Zabývá se dopadem globalizace na kulturu, zejména na média a kulturní identity, městskou kulturou a kulturními aspekty nových technologií. Je autorem řady knih a odborných statí, které zahrnují *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision* (Zobrazení: kultura a politika ve vizuální oblasti) z roku 1996 a *Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life* (Časy technokultury: od informační společnosti k virtuálnímu životu) z roku 1999 (spolu s F. Websterem).

*„Idea pozemského ráje byla složena ze všech prvků neslučitelných s Dějinami, s prostorem, v němž se daří negativním stavům.“*

E. M. Cioran

*„A co Freud celou dobu nazývá skutečností a problémem skutečnosti je vždy společenskou skutečností. Jde o problém druhého nebo druhých a nikdy, nikdy, nikdy o materiální skutečnost... Problémem je vždy obtížnost či nemožnost zvládnutí či poznání sociální reality, tedy lidské skutečnosti, skutečnosti jiných lidí, skutečnosti – pochopitelně – institucí, zákonů, hodnot, norem, atd.“*

Cornelius Castoriadis

Podle svého duchovního otce Williama Gibsona je kyberprostor „konsenzuální halucinací“. Současná diskuse o kyberprostoru a virtuální realitě (tedy diskuze probíhající zhruba v polovině devadesátých let, kdy tento text poprvé vyšel – pozn. překl.) je také jakousi konsenzuální halucinací. Nabízí nám obvyklou představu budoucnosti odlišné od přítomnosti, představu prostoru nebo skutečnosti, které jsou mnohem lákavější než ty všední, jež nás v současnosti obklopují a zahrnují. To je značně omezený pohled. Pohled, jenž se odvrátil od světa, v němž žijeme.

Kyberprostor můžeme považovat za utopickou představu postmoderní doby. Utopie je nikde (*outopia*) a současně někde, kde je dobře (*eutopia*). Kyberprostor je představován jako „nikde-někde“ stejného druhu. Nicole Stenger (1991: 53, 58.) nám říká, že „kyberprostor je jako Oz – existuje, můžeme se tam dostat, ale nemá žádnou polohu“, „dává nám prostor pro společnou obnovu a mír[...] naše budoucnost může mít pouze zářivý rozměr!“ Barrie Sherman a Phil Judkins (1992: 126–127.) charakterizují virtuální realitu jako „opravdovou technologii zázraků a snů“. Virtuální realita nám umožňuje „hrát si na Boha“: „Dovoluje učinit tekuté pevným a pevné plyným skupen-

stím, neživé předměty (židle, lampy, motory) lze obdařit vlastním inteligentním životem. Můžeme vynalézt zvířata, vytvořit zpívající textury, chytré barvy nebo víly.“

S minimálním důvtipem (nebo snad s banální závažností, to nedokáží posoudit) nám tvrdí, že někteří z nás mohou být v pokušení ukrýt se ve virtuální realitě; přece jenom nedokážeme učinit ze skutečného světa cokoli, co bychom si přáli z něj mít. Virtuální realita se může stát mnohem pohodlnější než naše vlastní nedokonalá skutečnost. (Sherman a Judkins, 1992: 127.)

To vše je vedeno horečnatou vírou v transcendenci; vírou, že tentokrát nás nová technologie konečně a opravdově osvobodí od omezení a úzkosti tohoto nedokonalého světa. Sherman a Judkins (1992: 134.) jsou tím zcela opojeni. Virtuální realita, jak říkají, „je nadějí příštího století. Skutečně umožní zahlédnout nebesa.“ Když tohle čtu, nemohu uvěřit vlastním očím. Musíme se zamyslet nad tím, co jsou tyto působivé výplody fantazie vlastně zač.

Je ale utopie skutečně více než jen nová sféra prožitků? Krishan Kumar (1991: 28.) připomíná, že je také „příběhem o tom, co obnáší nalezení a uskutečnění plnohodnotné společnosti“. I z tohoto pohledu přináší samozvaní vizionáři dobré zprávy a skvělá očekávání. Utopický prostor – Síť, Matrix – se stane prostorem nikde-někde, v němž budeme schopni znovu nabýt významu a pocitu komunity. Rozpoznává „potřebu obnovení komunity vzhledem ke ztrátě pocitu sounáležitosti v Americe“ Howard Rheingold doufá, že máme „v rukou nástroj, který by mohl vnést do našich životů pospolitost i porozumění a napomohl oživit veřejnou sféru.“ Můžeme také obnovit sousedské vztahy a veřejnou sféru malého města. A ve světě, kde jsou občané vzájemně spojeni sítí, můžeme tento ideál (nebo mýtus) rozšířit až do rozměrů globální vesnice. „Virtuální komunity,“ říká Rheingold, „jsou sociálními celky, které vznikají v Síti, jestliže se dostatek lidí účastní (elektronicky mediovaných) veřejných diskuzí po dostatečně dlouhou dobu s dostatečným porozuměním, aby došlo k vytvoření sítí osob-

ních vztahů v kyberprostoru“ (1994: 5.). Komunikace se přímo mění v komunitu, ve společenství. To je známé dogma a rozhodně lze pochybovat o jeho technické uskutečnitelnosti. Také bychom měli zvážit užitečnost vize elektronické komunity jako „plnohodnotné společnosti“.

V následujícím pojednání se zabývám těmito utopickými názory a úsilím. Ale nepřijímám je v jejich vlastních termínech: Zajímá mě jejich diskurzivní význam a důležitost ve světě, který nyní obýváme. Propagátoři revoluce virtuálních technologií mají tendenci hovořit tak, jako by tu skutečně existovaly nové a alternativní reality. Chtěli by nám vnutit myšlenku, že náš přítomný svět skutečně můžeme nechat za zády a přesídlit se do lepší sféry. Je to jako bychom mohli jednoduše vystoupit z otravné a neuspokojivé nedokonalosti charakteristické pro přítomnost. Což je utopické pokušení: Stručně řečeno, lidé se mohou stát bohy (když ne Bohem). Jaká je pak potřeba „politiky“, chápané jako mocenský boj v sociálně rozděleném světě omezených materiálních zdrojů? Často zmiňované pohrdání politikou je logickým doplňkem víry utopické teorie v naplnění absolutní dokonalosti. (Kumar, 1991: 5.)

Myslím, že bychom se měli urychleně začít zbavovat iluzí. Alternativní a dokonalejší svět kyberprostoru a virtuální reality budoucnosti neexistuje. Žijeme ve skutečném světě a musíme si přiznat, že z něj nevytvoříme cokoli, co bychom si přáli. Instituce vyvíjející a zavádějící nové technologie jsou pevně zakotvené v tomto světě. Máme je chápat ve smyslu jejich sociální a politické skutečnosti, a právě v tomto kontextu bychom měli posuzovat jejich význam. Protože jde o sociálně rozdělený svět omezených zdrojů, měli bychom posoudit, jak moc politiku potřebujeme.

Vizionáři kyberprostoru a virtuální reality se utápí v technologických imaginacích. Jejich zájem se soustředí na klíčové otázky ontologie a metafyziky.

Co v dnešním světě znamená být člověkem? Co zůstalo nezměněno a co se mění? Nakolik technologie proměnila odpovědi, jimiž na takové otázky odpovídáme? A co to vše vypovídá o budoucnosti, ve které budeme žít? (McCaffery, 1991: 8.)

Tím se otevírá celá sféra spekulací o odhmotněné racionalitě, tele-existenci, radosti z propojení, identity kyborga, atd. Samozřejmě, nejsou to nezajímavé otázky. Zároveň však dochází k opomenutí celé řady otázek dalších, které souvisí se smyslem nynější lidské existence a tím, na co se budoucí generace mohou těšit. Jako by společenský a politický neklid současnosti – etnické konflikty, ožívající nacionalismus, rozpad města – nijak nesouvisel s virtuálním prostorem. Jako by k tomu docházelo v jiném světě. Myslím, že je načase, aby tento skutečný svět pronikl do světa virtuálního. Uvažujme o představě kyberprostoru v kontextu nového světového chaosu a rozkladu. Technologická imaginace je poháněna představou rozumového ovládnutí přírody a vlastní lidské povahy. Podívejme se na tyto fikce ovládnutí a řízení v kontextu toho, co Cornelius Castoriadis (1991) nazývá „rozpadem Západu“, dotýkající se politických krizí a erozí společenských struktur. Podí-

váme-li se na kyberprostor a virtuální realitu z tohoto odlišného úhlu, můžeme se pokusit znovu-socializovat a znovu-politizovat to, co bylo chápáno v abstraktním, filozofickém smyslu jako otázka technologie a toho, co znamená být člověkem v dnešním světě.

## Kyberprostor a identita

Zamysleme se nejdřív nad otázkou identity, otázkou, která je přítomná ve všech úvahách o kyberprostoru a virtuální realitě. Je nám naznačováno, že v této nové techno-existenci bude identita otázkou svobody a volby: V dokonale umělé realitě bude možné libovolně formovat fyzický vzhled. Jednou můžete chtít být vysoká a krásná, jindy si budete přát být malá a obyčejná. Bylo by pak poučné sledovat, jak změněné fyzické vlastnosti ovlivní vaši interakci s jinými lidmi. Nejenže k vám mohou ostatní přistupovat odlišně, i vy se můžete chovat k druhým jinak. (Krueger, 1991: 256.)

Identity jsou formovatelné do té míry, nakolik jsou překonána omezení skutečného světa a fyzického těla v umělé sféře. Radost, kterou přináší virtuální-existence i virtuální zkušenost, pochází z pocitu transcendence a osvobození se z materiálního a tělesného světa. Kulturní podmínky nyní „způsobují, že tělesnost se jeví jako lepší stav, z něhož pocházíme, než jako stav, ve kterém se nyní nacházíme“.

Ve světě poničeném nadměrným rozvojem, přelidněností a postupným uvolňováním jedů do ovzduší, je uklidňující mysl si, že tělesné formy mohou obnovit svoji původní čistotu tím, že se znovuvytvoří jako vzorce informací v mnohorozměrném počítačovém prostoru. Kyberprostorové tělo je – stejně jako kyberprostorová krajina – odolné vůči zhoubným vlivům a rozkladu. (Hayles, 1993: 81.)

V kyberprostoru je „subjektivita rozptýlena v kybernetickém obvodu[...] hranice Já jsou spíše než kůži vymezeny smyčkami zpětné vazby, která propojuje tělo a simulaci v integrovaný techno-biologický obvod.“ (Hayles, 1993: 72.) V této uspokojující realitě je Já znovu vytvořeno jako proměnlivá a mnohotvárná jednotka. Identity mohou být libovolně vybírány a odhazovány, jako při hře nebo v představách.

Otázka technologie a identity byla pojímána značně rozdílnými způsoby, mezi kterými je třeba velmi přesně rozlišovat. Na banálním okraji spektra stojí volání po novém světě fantazie a imaginace. Když Sherman a Judkins (1992: 126.) říkají, že „ve virtuální realitě se můžeme stát čímkoli“, mají na mysli, že můžeme chtít představovat „humra nebo zarážku na knihy, paličku na buben nebo Saturn“. Duchovní otec průmyslu virtuální reality, Timothy Leary, má podobně silnou představivost. Říká, že v elektronické sféře: Může být stvořeno cokoli, na co pomyslíte, o čem sníte nebo blouzníte. A elektronicky sděleno. Tak, jak zpívá Jimmy Hendrix: „Jsem vzdálený milión mil a zároveň jsem právě tady, ve tvém okně, jako klaun Foton s marshmallowým trojitým penisem dlouhým 95 stop.“ (Sheff, 1990: 250.)

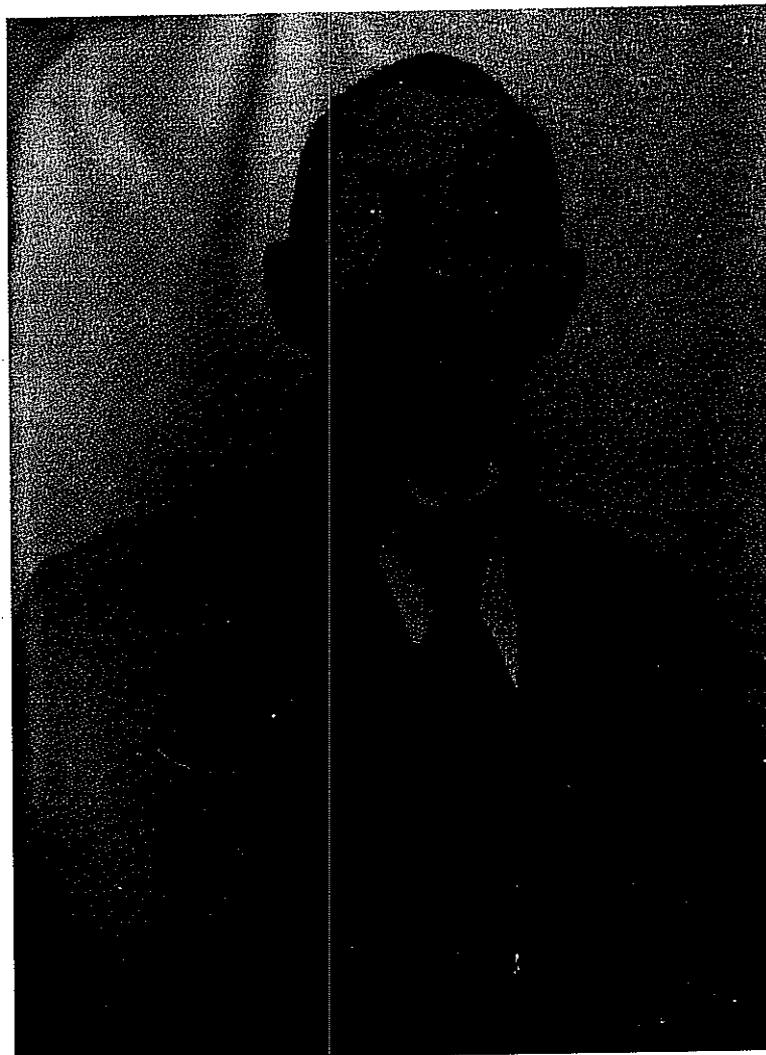
Poněkud méně grandiózním způsobem popisuje Howard Rheingold (1994: 147.), jak elektronické sítě „rozpouštějí hranice identity“: Znáám člověka, který tráví denně hodiny jako smyšlená postava připomínající „něco mezi Thorinem Pavézou a Malým Princem“ a je architektem a učitelem a trochu kouzelníkem na palubě imaginární vesmírné kolonie. Přes den je David, otec tří dětí, ekonomem energie v Boulderu ve státě Colorado; v noci je Sparkem z města Cyberion – což je místo, kde zase já jsem známý pouze jako Pollenator.

Nové identity, pohyblivé identity, zkušební identity – ale, zdá se, též běžné identity. Pouze technologie je nová: Při hrách a setkáních v kyberprostoru se zdá být máloco nové nebo překvapující. Rheingold (1994: 155.) se domnívá, že mají své kořeny „hluboko v té části lidské přirozenosti, která se baví vyprávěním příběhů a hraním na „představme si, že“. Michael Benedikt (1991: 6.) rozvíjí stejné téma: Kyberprostoru vlastní nehmotnost a poddajnost obsahu poskytuje nejlákavější scénu pro ztvárnění bájných skutečností, skutečností kdysi „vyhrazených“ pro rituály navozené drogami, pro divadlo, obrazy, knihy a taková média, která byla vždy pouhými branami, jakkoli chtěla být něčím víc. Kyberprostor je možno chápat jako rozšíření – někteří mohou říci nevyhnutelné rozšíření – naší prastaré schopnosti a potřeby pobývat v představách, být mocným či osvíceným v jiných, bájných sférách.

Všechny řeči o „odvěkých“ snech a tužbách – které jsou došti běžné mezi kybervizionáři – jsou nevýslovně bezduché a nenápadité. Je to stará známá volání po fiktivním prostoru, ve kterém můžeme nabývat nových identit, vytvářet nové zkušenosti, a tak překonat omezení našich nudných pozemských životů. Je to estetika hrátek s fantazií; přítěž romantické citlivosti.

Představivost je mrtvá: nová je pouze technologie. Představy jsou ohrané (humr a palička na buben), ale jde o to, že technologie nám – domněle – umožní prožít je jako by byly *skutečné*. Jiný samozvaný věštec, Jaron Lanier, ozřejmuje, proč je technologie klíčovým prvkem. Jakou konkrétní identitu člověk prožívá, je méně důležité, než to, co je všem identitám ve virtuální existenci přirozené. To, že vyrůstáme v reálném světě, argumentuje Lanier, nás nutí podřízovat se diktátu omezující a frustrující skutečnosti. To, že „jsme nejen nuceni žít ve hmotném světě, ale jsme z něj stvořeni a jsme v něm téměř bezmocní“: Ve skutečnosti jsme extrémně omezení. Nedokážeme si jednoduše získat jídlo, potřebujeme pomoc. Čím hlouběji se vracím do svého dětství, vzpomínám si na vnitřní pocit nekonečných možností dojmů, vjemů a tvarů, ale i znechucení z marné snahy sladit to vše s vnějším hmotným světem, který byl velmi, velmi stálý, velmi nezajímavý a velmi frustrující – skutku něčím jako vězení. (Lanier, 1990: 186–187.)

Nová technologie slibuje oprostít svého uživatele od zábran a omezení fyzické reality i fyzického těla. Poskytuje příležitost vrátit se a prozkoumat vše, co by mohlo být, kdybychom byli schopni uchovat si dětskou zkušenost moci a neomezených možností. Virtuální realita je (nebo je představována) jako „spojení nezaujatosti hmotného světa s neomezeností a ne-



ilustrační foto

kontrolovaným obsahem, jež jsou zpravidla spojovány se sny nebo fantazií“ (Lanier, 1990: 188.) Technologie je dávana do souvislosti s všemohoucností fantazie. Je nám naznačeno, že ve virtuálním světě dosáhneme všech uspokojení, na něž máme právo, ale jichž se nám nedostalo; v takovém světě můžeme žádat navrácení ztracené dětské iluze magické tvůrčí schopnosti.

To vše se jeví do velké míry jako známé a nijak výjimečné. A to proto, že diskurz virtuální budoucnosti není ničím jiným než obyčejným přeformulováním (kantovské) transcendentální imaginace, zakořeněné v soudržné a jednotné subjektivitě, v jednotě duše a těla, v „transcendentální syntéze“ naší smysluplné a pochopitelné zkušenosti. (Kearney, 1988: 169.) *Plus ça change...* Existují však radikálnější a provokativnější pojetí kyberprostoru. Tyto diskurzy nemohou již dále přijímat ontologickou situaci subjektu a za svůj výchozí bod berou roztržštěnou, pluralitní, decentrovanou povahu současné subjektivity. Je v nich velmi vážně přijímán argument, že postmoderní stav je jedním ze způsobů roztržštění a rozpuštění subjektu. Přetrváva-

jící důvěra či víra v základní jednotu a soudržnost Já je považována za ideologickou, iluzorní a nostalgickou. V postmoderním uspořádání věcí už neexistuje prostor pro kantovskou (tím méně karteziánskou) antropologii. Virtuální technologie je přijímána jako nevyhnutelný trest transcendentálního ega a jeho představivosti. V kyberprostoru existují možnosti pro objevování složitosti sebeidentity, včetně vztahu mezi duševním prostorem na jedné a tělesností na druhé straně. Máme k dispozici virtuální laboratoř pro zkoumání postmoderního – a možná post-humánního – stavu. [s. 135–140]

## Virtuální komunita a kolektivní identita

Dostáváme se k otázce kolektivní identity a komunity ve virtuálním prostoru. Mnozí z těch, kteří se této problematice věnovali, vycházeli z (zvráceného) předpokladu, že se pohybují v rámci samostatné a autonomní technologické sféry. Znovu zdůrazňují, že technologické změny musí být zasazeny do širšího kontextu sociálních a politických změn a otřesů. Proměňuje se svět jako takový. Mapy jsou trhány a znovu skládány. V těchto bouřlivých a mnohdy konfliktních procesech transformace můžeme pozorovat, že dochází k dislokaci a relokaci vědomí sounáležitosti a společenství. Zkušenost setkání a konfrontací kultur je stále charakterističtější prvkem městského života – a virtuální komunity neexistují v jiném světě. Musí být chápány v kontextu těchto nových kulturních a politických podmínek. Jakého významu nabývají virtuální komunity a komunitarianismus v současném světě? Jaké jsou jejich možnosti a omezení?

Virtuální realita a kyberprostor bývá popisován jako reakce na skutečný svět či v opozici vůči němu a bývá zjednodušeně spojován s představami nových a inovativních forem společnosti a společenství. V určitých případech je prezentován jako svého druhu utopický projekt. Virtuální realita je pojímána jako „nikde-někde“ situovaný prostor, jenž je alternativou ke složitým a nebezpečným podmínkám současné sociální reality. Můžeme o tom uvažovat v kontextu postřehů Krishana Kumara (1993: 76.), který hovoří o nedávném návratu utopie z roviny času nazpět do dimenze prostoru. Postmoderní utopie podle něj zahrnuje „návrat ke starším, prostorovým formám utopie, jejichž předosvěcenské kořeny sahají až k Moreovi.“ Virtuální prostor, jenž je jedním z řady dalších hyperreálných utopických prostorů, zahrnujících vše od Disneylandu po Biosféru 2, je prostorem odděleným.<sup>2</sup> Tak jako v utopickém myšlení obecně je i zde přítomna víra nebo naděje, že mediovaná interakce spojená s tímto jiným světem představuje ideální a univerzální formu lidského sdružování a kolektivity. Michael Benedikt ji zasadil do historického kontextu plánů slibujících uskutečnění snu o Nebeském městě: Vězte: Kde Ráj (před prvotním hříchem) symbolizuje náš stav nevinnosti, ba nevědomosti, Nebeské město je symbolem moudrosti a vědění; kde Ráj představuje naše důvěrné propojení s materiální přírodou, Nebeské město symbolizuje překonání obého, tedy materiálnosti i přiro-

dy; kde Ráj je světem nesymbolizované, ne-spoolečenské reality, Nebeské město představuje svět osvětlené lidské interakce, formy a informace. (Benedikt, 1991: 15.)

Kyberprostorové *jinde* je místem spásy a transcendence. Tato vize nového Jeruzaléma velmi zřetelně vyjadřuje utopické aspirace projektu virtuální reality.

Nicméně ne všichni virtuální realisté jsou tak nerealističtí. Je tu i řada dalších, založením pragmatičtějších a političtějších, kteří k našemu pochopení vztahu mezi kyberprostorem a skutečným světem mohou přispět více. I pro ně je charakteristické pohlížet na virtuální realitu jako na realitu alternativní vůči špatně fungujícímu světu. Na techno-sociálnost pohlížejí jako na základ pro rozvoj nových a náhradních forem komunit a pospolitosti. Sítě jsou chápány jako „sociální pojivo podporující ty proměnlivé a mnohočetné dobrovolných vazeb, jež obyčejný městský život podporuje vlastně jen zřídka.“ (Heim, 1991: 73.) Virtuální komunity představují: Přizpůsobivé, životaschopné a praktické adaptace na skutečné podmínky, s nimiž se člověk hledající komunitu setkává. [...] Jsou součástí řady inovativních řešení potřeby společenství – potřeby, která může být často potlačována geografickou a kulturní realitou měst. [...] Elektronické virtuální komunity jsou v tomto kontextu komplexními a důmyslnými strategiemi *přežití*. (Stone, 1991: 111.)

V tom případě je ovšem nutné jednoznačně připustit, že takové komunity existují v každodenním životě ve skutečném světě a ve vztahu k němu: „Virtuální kyberprostorové komunity žijí na pomezí materiální a virtuální kultury.“ (Stone, 1991: 112.) Virtuální interakce znamená změnu a přizpůsobení se stále složitějším podmínkám současného světa. Je možno se ptát, nakolik je jako odpověď na tyto podmínky adekvátní a smysluplná.

Nejsouvislejší pokus o rozvinutí tohoto přístupu a tématu lze nalézt v knize Howarda Rheingolda *Virtuální komunita (The Virtual Community)*. Ačkoli je v Rheingoldově díle něco utopického (ve stylu západního pobřeží),<sup>3</sup> je u něj též jasný zájem o společenský řád. Podíváme-li se na jeho argumenty podrobněji, uvidíme na pragmatickém přístupu k virtuální komunitě patrně něco z jeho působivosti, ale budeme moci zároveň odhalit jeho omezení a slabiny. Rheingold, podobně jako ostatní virtuální komunitarianisté, začíná svým pohledem na moderní demokratický a komunitní život, nacházející se podle něj ve stavu rozpadu či rozvrácenosti. Využívání počítačově zprostředkované komunikace je podle něj motivováno „hladem po společenství, rostoucím v srdcích lidí po celém světě tím výrazněji, čím více neformálních prostorů mizí z našich reálných životů.“ (Rheingold, 1994: 6.) Rheingold zdůrazňuje sociální význam míst, na nichž se setkáváme v pospolitosti a která hrají roli jakýchsi „nevnímaných agorae“ moderního života“. „Když odstředivý předměstský automobilizovaný způsob života, rychlého občerstvení a nákupních center odstraní v tradičních městech a velkoměstech po celém světě mnohá z těchto ‚třetích míst‘, společenská struktura existujících komunit se začala rozpadat.“ Rheingoldovou nadějí je, že virtuální technologie může posloužit k zastavení takového vývoje. Věří, že ky-

berprostor se může stát „jedním z neformálních veřejných prostorů, kde lidé mohou obnovit ty aspekty komunity, které byly ztraceny, když se koloniál proměnil v supermarket“. (1994: 25–26.) Trvá na tom, že v kyberprostoru budeme schopni znovu nabýt pocitu „společenské sounáležitosti“.

Virtuální komunita sítě je těžištěm velkolepého projektu společenského oživení a obnovy. V podmínkách virtuální existence se zdá být možné oživit hodnoty a ideály, které byly pro skutečný svět ztraceny. Díky tomuto novému médiu prý budeme schopni vytvořit nové druhy komunit, propojených společnými zájmy a spřízněností spíše než nahodilostí místních okolností. Rheingold věří, že nyní máme „k dispozici nástroj, jenž může přinést pospolitost a porozumění do našich životů a může pomoci oživit veřejnou sféru“; tedy že skrze vytvoření „elektronické agory“ se ocitneme v pozici, díky níž budeme moci „oživit občanskou demokracii.“ (Rheingold, 1994: 14.) Předpokládá se, že on-line komunity se vytvoří způsoby, které překročí národní hranice. Rheingold (1994: 10.) uvažuje o místních sítích jako o „bránách do širší sféry, celosvětové Síť sítí.“ V souvislosti s touto „sjednocenou identitou“ budeme podle něj schopni vybudovat „globální občanskou společnost“ a nový druh mezinárodní kultury.

Jako mnozí jiní obhájci virtuální existence se Rheingold staví do role vizionáře. Jeho myšlenky budí dojem cvičení v radikální imaginaci. Je to tato kazatelská póza, jež, zdá se, dodává ideologii kyberprostoru její všeobecnou přitažlivost. Je zde ovšem i jiný aspekt Rheingoldova diskurzu, a myslím si, že ten byl pro představu virtuální pospolitosti při získávání sympatií dokonce významnějším faktorem. Přes svou futuristickou okázalost je Rheingoldova představa v podstatě konzervativní a nostalgická. Středem jeho zájmu je v podstatě znovuoživení ztracené komunity: Skutečnost, že potřebujeme počítačové sítě, abychom znovu probudili ducha sounáležitosti, jehož, zdá se, tolik lidí ztratilo, když jsme tuto technologii získali, je bolestnou ironií. Už si sám nejsem tak jistý, že nezbytné celodenní tukaní do klávesnice a zírání na obrazovku je „pokrokem“ oproti nezbytnému celodennímu kácení stromů a pěstování fazolí. Sice jsme získali nové technologie, ale ztratili jsme na mnoha místech světa pocit sounáležitosti, a technologie tuto ztrátu ve většině případů uspišily. To ovšem není účinný argument proti předpokladu, že lidé mohou využít počítačů k novým způsobům spolupráce. (1994: 110.)

Zdá se, že Síť znovu oživuje pocit rodiny – „rodiny neviditelných přátel“. Obrozuje étos vesnické návsi a městského náměstí. Rheingold (1994: 56, 115.) v tom, co popisuje jako „komunitariánní online místa“, vidí „nejen komunitu, ale skutečně duchovní obec“. Elektronická komunita je charakterizována společnými zájmy, pocitem „sdíleného vědomí“ a zkušeností „kolektivního rozumu.“<sup>45</sup> (Rheingold, 1994: 110, 245.) Jsou to obrazy mateřsko-rodinné kontroly, představy jednoty, jednoduše a vzájemnosti. Rheingoldův popis virtuální komunity se ukazuje nebýt ničím jiným než elektronickou obměnou

toho, čemu Iris Young říká „rousseauovský sen“ – sen transparentní společnosti, v níž „ideál komunity vyjadřuje touhu po souladu mezi lidmi, konsenzu a vzájemném porozumění.“ Což je sociální vize kořenící v prvotní touze po uzavření a celistvosti.

Knihu *Virtuální komunita (The Virtual Community)* je možno považovat za dobrý kondenzát pragmatického pohledu na sdružování a kolektivitu v kyberprostoru. Způsobem, jenž kontrastuje s duchovností kyber-utopianismu, se Rheingold zabývá propojováním virtuálních řešení s problémy skutečného světa. Vytrvale odůvodňuje možnosti uplatnění virtuálních a síťových technologií v rámci snah o zlepšení sociálních a politických poměrů (a současně si je vědom nebezpečí „zneužití“). V jeho textu je cítit sílicí rozpoznání skutečnosti, že elektronická média změnila způsob, jakým žijeme na tomto světě. Joshua Meyrowitz (1985) zaznamenal, do jaké míry televize proměnila logiku sociálního řádu tím, že přestrukturovala vztah mezi fyzickým a sociálním prostorem, a tak „osvobodila“ komunitu z prostorové vázanosti. Anthony Giddens (1991: 187.) se zabývá procesem „inverze reality“, kterým rozumí skutečnost, že „žijeme „ve světě“ jinak, v jiném slova smyslu, než jak jsme v něm žili v předchozích historických etapách“: Proměna vnímání místa a vznik odstupů od lokálního dění se společně s centrálním postavením zprostředkované zkušenosti podílejí na radikální proměně našeho pojetí „světa“. Je tomu tak v rovině „smyslového/jevového světa“ jednotlivce i na úrovni obecného univerza společenského dění, v němž se odehrává kolektivní sociální život. Ačkoli každý žije lokálním životem, jevové světy jsou z velké části vpravdě globální.

Ve světle tohoto zásadního vývoje nabývá virtuální komunitarianismus jasného významu a přitažlivosti. Zdá se, že hlásá filozofii sociálního jednání přijatelnou v podmínkách nového technologického řádu.

Protože virtuální zážitky a setkání jsou v současném světě stále rozšířenější, věřím, že skutečně musíme brát velmi vážně jejich význam a důsledky pro společnost a pospolitost. Co zpochybňuji, je význam techno-komunitarianismu jako relevantní odpovědi na tento vývoj. Zvažme, o co se jedná. To, co bývá obecně představováno jako varianty technologické budoucnosti, je spíše záležitostí sociálních vztahů a reprezentací současného sociálního života. V období bouřlivých změn, jež částečně souvisí s technologickými inovacemi, se naše vztahy s jinými a ke kolektivům staly složitějšími a nejistějšími. „Staré formy solidarity byly internalizovány v rámci široké rodiny a venkovských komunit,“ tvrdí Edgar Morin (1993: 138.), „ale nyní tato zvnitřněná sociální pouta mizí.“ Musíme hledat nová vědomí a zkušenosti solidarity, pokračuje, a to na mnohem širší úrovni než v minulosti. Samozřejmě, přesně tímto se virtuální komunita zdá být. Kyberprostorová solidarita se zdá být záležitostí rozšíření maloměstského *Gemeinschaft* na nadnárodní úrovni globální vesnice. V tomto pocitu spojitosti a naplnění je však něco osidného. Když Michael Sorkin (1992: 231.) hovoří o jiném postmoderním světě, o Disneylandu, naznačuje, že

„evokuje urbanizaci bez vytváření města[...] vytváří jakési aury zbavené hyperměsto, město s miliardami občanů. [...] ale žádnými obyvateli“. Jean Baudrillard (1993: 246.) říká, že je to „zcela umělý svět, jenž se vynořuje, maketa celých našich dějin ve zmrazené podobě.“ Ve stejném světle můžeme vidět virtuální a síťové sdružování. Zaznívá volání po komunitě, ale nevytváří se společnost. Existuje „skupinová mysl“, ale žádná společenská setkání. On-line společenství, ale žádní obyvatelé hyperprostoru. Je to další umělý svět a také v něm jsou dějiny zmrazeny. Je to přežívání prostřednictvím simulace starých forem vzájemnosti a komunity. Nakonec nikoliv alternativní společnost, ale alternativa společnosti.

Je možné jít tak daleko, že vidíme specifickou podobnost mezi virtuálními technologiemi a komunitarianistickým duchem. Jak argumentuje Iris Marion Young, idealizace komunity zahrnuje popření rozdílnosti nebo základní nesouměrnosti subjektů. Zastánci komunity: Popírají rozdílnost tím, že za společenským ideálem pokládají spíše splynutí než oddělení. Sociální subjekt chápou jako jednotný či vzájemný vztah, tvořený identifikací a symetrií mezi jednotlivci uvnitř celku. Komunitarianismus představuje touhu vidět jedince ve vzájemné shodě uvnitř sdíleného celku. (Young, 1990: 229.)

Život v kyberprostoru – prostoru, v němž reálné osobnosti a situace jsou rozptýleny – podporuje pocit identifikace a symetrie mezi jednotlivci. Dematerializovány a delokalizovány, říká Gérard Raulet (1991: 50–51.), „jsou subjektivitu najednou zaměnitelné a volitelné[...] Subjekt je redukován na čistou funkčnost“. Pociť jednoty a vzájemnosti uvnitř sdíleného celku je „uměle“ tvořen skrze instituci technologie.

Nové technologie se zdají být otevřené snu o transparentní společnosti. Komunitarianismus prosazuje ideál bezprostřední spolupřítomnosti subjektů: Bezprostřednost je lepší než zprostředkování, protože bezprostřední vztahy jsou obdareny čistotou a bezpečím, vysněnými rousseauovským snem: Jsme jeden druhému zcela transparentní, zcela spolupřítomní ve stejném čase a prostoru, dostatečně blízko, abychom se dotýkali, a nic mezi nás nevstupuje a neruší obraz druhého. (Young, 1990: 233.)

Právě tato zkušenost bezprostřednosti je ústřední pro obhajobu virtuální reality a vztahů. Podle Barrie Shermana a Phila Judkinse (1992: 134.) virtuální realita „dokáže šířit univerzální „jazyk“[...] je dokonalým médiem pro komunikaci v obtížných časech, které nastanou. [...] Společné symboly zdůrazní společnou lidskost, odhalí společné potíže a pomohou nalézat společná řešení.“ Jaron Lanier na tuto vlastnost virtuálních setkání klade zvláštní důraz. S oblibou mluví o „post-symbolické komunikaci“ a „post-symbolickém světě“. Věř, že s lidmi, „kteří hodně používají virtuální realitu a skutečně dokáží přimět světy ke vzájemné komunikaci“, bude možné „svět utvářet, místo aby se o tom jen mluvilo“. Pociť frustrace ze zprostředkované komunikace bude překonán v řádu, v němž „člověk může prostě syntetizovat zkušenosti“. (Druckrey, 1991: 6–7.) Tyto ideologie virtuality tak udržují prastarý ideál komu-

nikáční utopie. Bezprostřednost komunikace je spojována s dosažením sdíleného vědomí a vzájemného porozumění. Iluze transparentnosti a konsenzu živí komunitarianistický mýtus, nyní žijící ve sféře globálního elektronického *Gemeinschaft*. A je to mýtus dotýkající se Ráje.

Představa technokomunity je zásadně apolitická. Serge Moscovici mluví o dialektice řádu a chaosu v lidských společnostech. Řád, tvrdí Moscovici, nevychází z reality; řád je „regresivní fantazie“. Sociální systém je životaschopný tehdy, dokáže-li „vytvořit jistý chaos, pokud dokáže připustit jistou míru nejistoty, pokud dokáže tolerovat určitou úroveň strachu.“ (Moscovici, 1993: 41.) Richard Sennett klade ve svém pojednání o městském prostředí na tuto potřebu podněcovat chaos velký důraz. Když tvrdí, že „chaos a bolestná dislokace jsou klíčovými prvky civilizujícího společenského života“, činí Sennett (1973: 109.) z „využití chaosu“ základ pro etický přístup k městskému plánování a žití. Je v protikladu k těm urbanistům – „expertům *Gemeinschaftu*“ – kteří „navzdory rostoucím rozdílům ve městě [...] mají sklon ustoupit na místní, soukromou, obecní úroveň.“ (Sennett, 1990: 97.) Sennett věří, že toto popření rozdílnosti odráží „velký strach, jež si naše civilizace odmítá připustit, a tím méně s ním počítat“: Vzhled měst odráží velký, nepřipouštěný strach z vystavování se na odiv. [...] Pro způsob, jímž jsou naše města zbudována, je typická snaha oddělit rozdíly mezi lidmi zdi, jako by se předpokládalo, že tyto odlišnosti budou vzájemným ohrožením, spíše než vzájemným podnětem. V městské sféře jsme tak vytvořili nezajímavé, neutralizující prostory, prostory, které odstraňují riziko sociálního kontaktu[...] (Sennett, 1990: XII.)

Takto je vytvářen mdlý svět „neutralizovaného města“. Disneyland není ničím více než parodickou extenzí tohoto principu. I v něm „poskytují vysoce regulované, zcela syntetické představy zjednodušenou, dezinfikovanou zkušenost, jež zastupuje neukázněnější komplikovanost města.“ (Sorkin, 1992: 208.) Již jsem se zmínil o souvislosti mezi postmoderním prostorem, jakým je například Disneyland, a elektronickými virtuálními prostory. Virtuální komunita je podobně odrazem touhy kontrolovat vystavení se a zavést bezpečnost a pořádek. Je též motivována nutkáním neutralizace.

Kyberprostor a virtuální realita byly obecně považovány za technologickou záležitost. Zdálo se, že nabízejí určité technologické řešení pro svět ubírající se špatným směrem, a to příslibem obnovy pocitu komunity a komunitárního řádu. Je příliš snadné o nich uvažovat jako o náhradách skutečného světa a jeho chaosu. Tvrdím, že bychom k těmto novým technologiím měli přistupovat zcela odlišným způsobem. Musíme začít ve skutečném světě, protože zde se nyní virtuální komunity představují. Musíme také připustit, že rozdíly, asymetričnost a konflikty jsou konstitutivními rysy tohoto světa. Nikoliv komunity. Jak tvrdí Chantal Mouffe, ideál společných zájmů, konsenzu a jednomyslnosti je iluzí. Musíme si uvědomit směrodatnou roli protikladů v sociálním životě a uznat, že „zdravý demokratický proces si žádá pulzující střet politických postojů a otevřený konflikt zájmů“



Ilustrační foto

(Mouffe, 1993: 6.). Protože klíčovým tématem je politický rámec, jenž dokáže zahrnout odlišnosti a protiklady, aby podpořil to, co Mouffe nazývá „agonistickým pluralismem“.<sup>6</sup> To platí i v případě virtuálního společenství a kolektivizmu.

Otázka technologie není primárně technologickou otázkou. Uvažujeme-li o vývoji techno-komunit, musíme být i nadále vedeni sociálními a politickými cíly. Oproti optimistickému přijetí virtuálního komunitarizmu chci zdůraznit ty aspekty virtuální kultury, jež jsou nepřátelské vůči kultuře demokratické (ve smyslu, jakým ji chápou političtí myslitelé, analytici a politologové jako Young, Sennett a Mouffe). Tvrdil jsem, že virtuální prostor je vytvořen jako oblast řádu, jako útočiště, jako místo, kde se lze uzavřít před společností. Možná jsem tyto předpoklady zveličil. Možná. Cílem bylo přesunout diskuzi do oblasti sociální a politické teorie. Naděje vkládané v kyber-společnost odvozovaly svou opodstatněnost z metafyziky technologického pokroku – cokoliv nového musí být lepší než to předchozí. Já jsem zastáncem jiného způsobu ospravedlnění týkajícího se otázek současného pluralismu a demokracie. Měli bychom se pak ptát – kupříkladu – zda (nebo jak) může být virtuální technologie mobilizována ve snaze o to, co Richard Sennett nazývá „uměním vystavění se“<sup>7</sup> (což bych považoval za opak strategie ústupu). Julia Kristeva (1993: 40–43) považuje myšlenku

„přechodného“ nebo „dočasného“ prostoru za důležitou pro mnohem otevřenější úvahy o národních společenstvích. Můžeme se domnívat, co může přechodná logika (jakožto protiklad k logice autistické) znamenat v kontextu vytváření virtuálních komunit. Smyslem je rozšířit a zpolitizovat diskuzi o komunitě a pospolitosti v kyberprostoru. Proto by neměli určovat program této nové formy společenství pouze ti, kteří o ni usilují. Protože ti používají své vlastní, omezené a často technokratické způsoby.

### Světy, v nichž žijeme

Kyberprostor a virtuální realita jsou – až příliš snadno – označovány za alternativní prostor a realitu. Jako by bylo možné vytvořit novou skutečnost, již bychom už nekritizovali jako tu, kterou opouštíme. Jako bychom mohli neuspokojivou realitu nahradit realitou lépe naplňující naše touhy a přání. Nové technologie se jeví jako nabídka možnosti vytvořit zbrusu nový svět. Z tohoto pohledu lze virtuální kulturu popisovat jazykem utopie – jako vyjádření podstaty naděje a víry v lepší svět. Je to ta nejjasnější a nejjednodušší odpověď, kterou stále nabízí a prodává virtuální marketing a virtuální reklama. Ale virtuální kulturu můžeme též vnímat z opačné perspektivy: Mís-



Ilustrační foto

to nadějí na nový svět pak vidíme rozčarování ze starého světa a také jeho odmítnutí. Tím by ohlédnutí se za koncem světa nabylo mnohem apokalyptičtějšího významu; důležitějším by se totiž stal pocit, že něco končí. Proto se přikláním k takovému vnímání virtuální kultury. Protože v jejím utopickém ideálu je něco banálního a nepřesvědčivého. Protože za mnohem pozoruhodnější považuji regresivní (dětinské, k Ráji odkazující) způsoby a smýšlení virtuální kultury. O nich jsem hovořil ve smyslu všemocných fantazií (na úrovni jedince) a rodinného komunitarismu (na úrovni skupinové nebo kolektivní). Regrese jako transcendence. Dieter Lenzen vysvětluje součas-

nou společnost v pojmech vykoupení skrze absolutizaci<sup>8</sup> dětství. Chápe projekt kulturní obnovy prostřednictvím regrese: Regrese dospělého v dítě by mohla způsobit, že lidé nakonec zcela zmizí, a tím se otevře cesta k obnově světa. Tak lze pochopit, že fenomén rozpínajícího se dětství, který lze pozorovat na všech stranách, může být vykládán jako apokalyptický proces. Mizení dospělých může být obdobně chápáno jako počátek procesu vesmírného oživení, založeného na destrukci dějin. (Lenzen, 1989: 71.)

Ukázali jsme si, že diskurz virtuality čerpá z této mytologie (stejně jako z důvěrněji známé metafyziky technologického pokroku), když představuje možnosti nových jedinců a nových komunit.

Mytologii kyberprostoru je dávana přednost před sociologií kyberprostoru. Uvedl jsem, že je načase přemístit virtuální kulturu do skutečného světa (toho světa, který virtuální kulturologové, svádění vlastními metaforami, prohlašují za umírající nebo mrtvý). Prostřednictvím vývoje nových technologií jsme skutečně více a více otevření zážitkům de-realizace a de-lokalizace, tedy odtržení od skutečnosti a připoutání ke konkrétní lokalitě. Ale naše bytí zůstává fyzické a lokalizované. Musíme si uvědomit, že naše situace je stavem napětí mezi těmito dvěma formami. Musíme virtuální kulturu demytizovat, pokud máme odhadnout její skutečný dopad na naše osobní a kolektivní životy.

Aniž by byla jakýmkoli druhem řešení problémů světa – a mají tyto problémy vůbec „řešení“? – přispívá virtuální inverze reality<sup>9</sup> jednoduše k jeho složitosti. Paul Virilio si představuje koexistenci dvou společností: Jedna je společností „zámotků“ [...] v níž se lidé ukrývají doma, napojeni na komunikační síť, neteční. [...] Ta druhá je společností přelidněných megalopolis a městského nomádství. [...] Někteří lidé, ti ve virtuální komunitě, budou žít ve skutečném čase světo-města, avšak jiní budou žít v čase opožděném, jinými slovy, ve skutečném městě, v ulicích. (Virilio, 1993: 75.)

V první z těchto společností můžete být přenášeni rozkošemi „zlomkovitého snění“. Ve druhé se bude hromadit skutečnost, jež byla vytěsněna. Víme, že to, co bylo vytěsněno, nemůže být vyhnáno ze snů. [s. 146–154]

*Výňatek ze statě „Cyberspace and the World We Live In“ in Mike Featherstone a Roger Burrows (ed.) (1996) Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment. London: Sage (in association with Theory, Culture and Society).*

## Literatura

- Baudrillard, Jean (1993) „Hyperreal America“, *Economy and Society* 22(2): 243–252.
- Benedikt, Michael (1991) „Introduction“ in Michael Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Castoriadis, Cornelius (1991) „Le Délabrement de l'Occident“ *Esprit* December: 36–45.
- Druckrey, Timothy (1991) „Revenge of the Nerds: An Interview with Jaron Lanier“, *Afterimage* May: 5–9.
- Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
- Hayles, Katherine (1993) „Virtual Bodies and Flickering Signifiers“, *October* 66: 69–91.
- Heim, Michael (1991) „The Erotic Ontology of Cyberspace“ in Michael Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kristeva, Julia (1993) *Nations Without Nationalism*. New York: Columbia University Press.
- Krueger, Myron (1991) *Artificial Reality II*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Kumar, Krishan (1991) *Utopianism*. Milton Keynes: Open University Press.
- Kumar, Krishan (1993) „The End of Socialism? The End of Utopia? The End of History?“ Krishan Kumar and Stephen Bann (eds.) *Utopias and the Millennium*. London: Reaktion Books.
- Lanier, Jaron (1990) „Riding the Giant Worm to Saturn: Post-Symbolic Communication in Virtual Reality“ in Gottfried Hattinger et al. (eds.) *Ars Electronica 1990, Vol. 2: Virtuelle Welten*. Linz: Veritas Verlag.
- Lenzen, Dieter (1989) „Disappearing Adulthood: Childhood as Redemption“ in Dieter Kampfer and Christoph Wulf (eds.) *Looking Back on the End of the World*. New York: Semiotext(e).
- McCaffery, Larry (1991) „Introduction: The Desert of the Real“ in Larry McCaffery (ed.) *Storming the Reality Studio*. Durham, NC: Duke University Press.
- Meyrowitz, Joshua (1985) *No Sense of Place*. New York: Oxford University Press.
- Morin, Edgar (1993) „Les Anti-Peurs“, *Communications* 57: 131–139.
- Moscovici, Serge (1993) „La Crainte du Contact“, *Communications* 57: 35–42.
- Mouffe, Chantal (1993) *The Return of the Political*. London: Verso.
- Raulet, Gérard (1991) „The New Utopia: Communication Technologies“ *Telos* 87: 39–58.
- Rheingold, Howard (1994) *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World*. London: Secker and Warburg.
- Sennett, Richard (1973) *The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life*. Harmondsworth: Penguin.
- Sennett, Richard (1990) *The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities*. New York: Alfred A. Knopf.
- Sheff, David (1990) „The Virtual Realities of Timothy Leary“ (interview) in Gottfried Hattinger et al. (eds.) *Ars Electronica 1990, Vol. 2: Virtuelle Welten*. Linz: Veritas Verlag.
- Sherman, Barrie a Phil Judkins (1992) *Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual Reality and its Implications*. London: Hodder and Stoughton.
- Sorkin, Michale (1992) „See You in Disneyland“ in Michael Sorkin (ed.) *Variations on a Theme Park*. New York: Hill and Wang.
- Stenger, Nicole (1991) „Mind is a Leaking Rainbow“ in Michael Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Stone, Allucquere Rosanne (1990) „Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Culture“ in Michael Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Virilio, Paul (1993) „Marginal Groups“, *Daidalos* 50: 72–81.
- Young, Iris Marion (1990) *Justice and the Politics of Difference*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

## Poznámky

- 1) V orig. *nowhere-somewhere* (pozn. překl.).
- 2) V orig. *space removed* (pozn. překl.).
- 3) Robins zde patrně naráží na utopická a technotopická hnutí, která od šedesátých let dvacátého století vznikala v Kalifornii, a mezi něž patřili například extropiáni, kryonici a jiní. (pozn. překl.)
- 4) *Agorae* – starořecký termín pro veřejný prostor setkávání (náměstí, tržiště,...). (pozn. překl.)
- 5) V orig. *groupmind* (pozn. překl.).
- 6) V orig. *agonistic pluralism* – termín *agonistický* odkazuje ke starořeckým hrám a značí, že tento pluralismus má charakter jakéhosi diskurzivního/symbolického zápasu. (pozn. překl.)
- 7) V orig. *art of exposure*. (pozn. překl.)
- 8) V orig. *totalization*. (pozn. překl.)
- 9) Jak o ní mluví výše citovaný A. Giddens. (pozn. překl.)

# d0i1g0i10t1a0l1i0z01a10c1e

## I František Kůst I

„Každý věk může být nazýván věkem změny – přechod z jednoho stavu do druhého nikdy neskončí. Ale v naší době je tato změna viditelná,“ napsal Edward Bulwer-Lytton o rané industriální Anglii v roce 1830. Tato slova mohou mít vztah i ke dnešnímu digitálnímu světu.

Hovořit o konci velkých vyprávění je možná více než předčasné – jedním ze zásadních příběhů postmoderny/druhé moderny/tekuté moderny/pozdní moderny je příběh proměny komunikačních technologií, příběh digitální revoluce. Příběh, v němž nová, digitální technologie proniká do nejširších společenských kontextů a stává se oporou každodennosti a součástí soukromí, stejně jako ekonomiky, masové komunikace, umění...

Pohledy na tento příběh i hodnocení technologie samotné se od sebe často velmi liší – vyskytují se i pochyby o opodstatněnosti termínu digitální revoluce. Změna, která se v naší době udává, je ovšem skutečně viditelná.

Digitální technologie, jež tuto změnu přináší či zprostředkovává, je postavena na technologických základech, které jí umožňují onu šíři a míru uplatnění, s jakou se prosazuje a s jakou dokazuje, že je spíše novým technickým modelem než jen dílčí inovací.

### Podstata digitalizace

Digitální technologie používá k záznamu informace (znaku, obrazu, zvuku, popisu úkonu) číselného kódování – digitalizace je tedy proces transformace informace do numerického kódu. Ten je v současnosti z řady praktických důvodů založen na systému se dvěma čísly (tedy binární systému), s jedničkou a nulou,<sup>1</sup> do nějž jsou převáděny veškeré informace. Z reálných věcí, např. zapsané věty či fotografie, se tak stává numerický systém jedniček a nul. Tato transformace konkrétního objektu nebo i abstraktního obrazu do binárního systému, tedy převod informace do numerického kódu, je všeobecně označována jako digitalizace.

Z technologického pohledu je nejmenší částí digitálního kódu jedno číslo, nazývané *bit*. Například pro reprezentaci jednoho písmena v abecedě ovšem není použit pouze jeden bit, ale bitů osm, jež dohromady představují tzv. *byte*. Byte je základní jednotkou reprezentace digitálního kódu, zastupuje v digitálním prostředí konkrétní informaci (znak), který jsme schopni zpětně dekódovat či kombinovat s dalšími znaky<sup>2</sup>. Ke kódování, dekódování a rekombinaci dat se dnes využívá především mikroprocesorových počítačů.

Distinktivní povahu digitální informace podtrhuje skutečnost, že tato disponuje určitými nezaměnitelnými kvalitami, které ji činí výjimečnou. Tyto unikátní vlastnosti Feldman shrnuje jako *manipulovatelnost, síťovatelnost, zhušťovatelnost, kompresovatelnost a nestrannost*.<sup>3</sup> Uvedené vlastnosti souvisí především s faktem, že digitální informace, vzhledem k tomu, že digitalizace není ničím jiným než „rozřezáním“ analogové informace do dostatečně hustého řetězu číselných charakteristik, má diskrétní, tedy nespojitý charakter – na rozdíl od informace analogové. Díky tomu je tato informace kopírovatelná bez jakékoli ztráty informace (což je u analogového záznamu nemyslitelné), manipulovatelná a zpracovatelná formou početních úkonů (tedy přesně, kvalitně, reverzibilně a s ohledem na stav dnešní technologie i velmi rychle). Navíc je uchovávatelná na minimálním fyzickém prostoru, a to navíc s využitím principů síťového (hypertextového) propojení jednotlivých informací.<sup>4</sup>

### Zrod digitální technologie – od Pascala k IBM

Konstatování, že vstupujeme či že jsme vstoupili do digitálního věku, se během osmdesátých a devadesátých let dvacátého století stalo oblíbeným klíší, nicméně technologie definovaná řetězcem z nul a jedniček existuje již dlouho.

První konkrétní zmínky o její aplikaci bychom mohli nalézt u francouzského filosofa, vědce a vynálezce Blaise Pascala (1623–1662), který pro svého otce sestrojil počítací stroj Pascaline. Tato velmi raná kalkulačka využívala k výpočtu osmimístného čísla soustavu ozubených kol.

Z podobného principu vycházel i Pascalův o generaci mladší současník Gottfried Wilhelm Leibniz, který roku 1679 představil přístroj, ve kterém byla binární čísla reprezentována sférickými kuličkami. Princip stroje byl založen na systému vzdáleně připomínající pinballový hrací stroj<sup>5</sup> a jeho mechanismus byl kontrolován pomocí rané formy děrného štítku.<sup>6</sup> Leibniz realizoval numerický systém, ve kterém všechny kalkulace mohly být vyjádřeny v kombinacích nul a jedniček, což představuje přístup, z něhož vycházejí všechny digitální technologie dneška.<sup>7</sup>

I některé později vyvíjené a v praxi používané formy komunikace se vyznačovaly digitálním – či přesněji binárním – principem svého fungování. Od roku 1794 byl pro rychlé spojení mezi Londýnem a Dealem používán vizuální telegraf lorda George

Murraye.<sup>8</sup> Princip byl velmi jednoduchý, systém sestával z několika velkých desek umístěných na dobře viditelných místech. Každá z desek disponovala šesti velkými kruhovými otvory, které mohly být různě zakrývány. Systém byl obsluhován operátorem, jenž zadával dle instrukcí hodnoty – zakrýval otvory.<sup>9</sup>

Za opravdu první návrh počítačového systému však můžeme považovat až mechanický stroj anglického profesora matematiky Charlese Babbageho (1791–1871), stroj nazvaný Difference Engine (později Analytical Engine). Babbage, frustrovaný množstvím chyb vyskytujících se ve výpočtech Královské astronomické společnosti, ve svém Difference Engine navrhl a začal konstruovat počítač,<sup>10</sup> který měl umět postupnými cyklickými příkazy vyřešit zadanou kalkulaci a výsledek následně i vytisknout. Jeho stroj, ačkoli nebyl nikdy dokončen, představuje v principu myšlení a matematické logiky funkčnosti primitivní standard moderní počítačové technologie.

O několik let později, v roce 1889, přichází Američan Herman Hollerith (1860–1929) při hledání rychlé a spolehlivé metody sčítání obyvatel USA s praktickou aplikací děrných štítků jako prostředku k uchování informací. V tomto ohledu se Hollerith inspiroval u Jacquardova tkalcovského stavu, v průběhu průmyslové revoluce velmi rozšířeného, a na jeho základě sestavil stroj, který mechanicky zaznamenával data z vkládaných děrných štítků. Hollerithova metoda použití karet s informacemi snížila dobu výpočtu z deseti let na šest týdnů a také výrazně eliminovala výpočetní chyby.

Princip a technologii děrných štítků o dva roky později Hollerith odprodal společnosti Tabulating Machine Company, z níž se v roce 1912 stala dodnes v oblasti informačních technologií více než dobře známá International Business Machines (IBM). IBM operující na obchodních trzích nabízela inovaci významným průmyslovým podnikům, čímž digitální postupy již v první polovině dvacátého století pronikaly do ekonomické a obchodní sféry.

V této době se také rodí první generace výpočetních strojů.

## Digitální počítačová zařízení

Prvním plně elektronickým počítačem byl stroj sestavený v roce 1940 Johnem V. Atanasoffem (1903) a Cliffordem Berrym na Oklahomské univerzitě. Byl prvním, který využíval pro řešení úloh postupy založené na principech booleanovské algebry,<sup>11</sup> kde jakákoliv matematická operace je jednoduše vyjádřena hodnotou pravda/nepravda. Tyto hodnoty převedené do rovin elektrického obvodu nabývají stavu vypnuto/zapnuto, což představuje podstatu digitality. Z nedostatku financí a zastíněn ostatními vynálezy upadl projekt v zapomnění, nicméně jako technologický milník zůstává Atanasoff-Berryův počítač prvním digitálním počítačím strojem.

Ještě během druhé světové války německý inženýr Konrad Zuse vyvíjí v nacistickém Německu počítač Z3, určený ke konstrukci letadel a střel. Na druhé straně Atlantiku přichází s podob-



Ilustrační foto

ným strojem, počítačem určeným ke tvorbě grafů balistických střel, nesoucím název Mark I, Howard H. Aiken (1900–1973).

Velký boom ve vývoji počítačových zařízení nastává ovšem až po válce. První poválečné generace počítačů jsou tvořeny vakuovými trubnicemi a magnetickými válci pro záznam dat. Jsou obrovské a těžko ovladatelné, trpí velkým množstvím výpočetových chyb a výpadků. Patří sem například stroje jako ENIAC a EDVAC, určené k vojenskému a meteorologickému použití.

Jediným a historicky prvním komerčně využitelným počítačem této doby se stává UNIVAC, navržený autorem revolučního schématu konstrukce počítače matematikem Johnem von Neumannem (1903–1957). Idea architektury, založené na centrální výpočetní jednotce, koordinující všechny ostatní činnosti počítače, představuje zásadní zlom ve vývoji celého oboru a nastiňuje budoucnost veškeré elektronické technologie.

Vývojovým mezníkem se stává rok 1948, rok objevu tranzis-



Ilustrační foto

toru jako základní jednotky počítačové technologie. Tranzistor umožňuje miniaturizaci, a tím komercializaci počítačů. V roce 1958 přichází Jack Kilby s integrovaným obvodem, čímž se technologický kruh inovace potřebný pro rozšíření digitální technologie uzavírá. Modelem T digitální doby se stává počítač IBM 1401.

Dynamický rozvoj hardwaru, připomínající od této chvíle již explozi, umožňuje vývoj softwarového vybavení: rozšiřuje se počítačový jazyk Cobol, Fortran či operační systém od společnosti IBM.

Intel vyvíjí čip 4004, který je integrován jako mikroprocesor a zahajuje tak éru mikropočítačů (1971). Firmy Apple, Commodore, RadioShack či Atari uvádějí během následujících deseti let na trh počítače určené pro domácí použití.

Nakonec i IBM – v oblasti počítačové technologie vzhledem k tradici vůdčí, leč ve svém přístupu velmi konzervativní společnost – představuje osobní počítač „PC“, určený pro domácí, školní a kancelářské použití (1981). Napřesrok vlastní IBM PC již přes dva milióny uživatelů. Se stejnou rychlostí se rozšiřuje i operační systém IBM DOS, vytvořený malou společností Microsoft...

Digitální revoluce má i další rozměry – všechny jsou ovšem

nedílně spojeny s vývojem „mateřských“ počítačových technologií.

Jedním z těchto rozměrů je rozvoj počítačových sítí, k němuž docházelo na akademické a vědecké půdě už od konce šedesátých let formou propojování izolovaných počítačů do jednoduchých sítí. V této době byl definován standard pro síťovou komunikaci (TCP/IP), umožňující síťování rozdílných počítačových systémů a vytváření prvních komerčních sítí, zajišťujících například pokrytí letecké dopravy a ekonomické (zpočátku především burzovní) komunikace digitální technologií. Osmdesátá léta dávají spolu s nástupem osobních počítačů vzniknout veřejným sítím, přičemž na jejich konci se jednotlivé sítě začínají vzájemně spojovat do širšího konglomerátu, označovaného jako Internet. Jeho masovému prosazení dává v roce 1989 zelenou Tim Berners Lee, když uvádí do provozu první server httpd, pracující s hypertextovým systémem organizace a reprezentace informací v digitálním prostředí, známým jako WWW...

## Současnost

Digitální technologie od osmdesátých let definitivně dobývá a ovládá vojenství a řadu dalších oborů, mimo jiné telekomunikace, informační a mediální průmysl, lékařskou diagnostiku, technologii sériové výroby či zábavní průmysl. V roce 1982 je na trh uveden kompaktní disk, tedy pro devadesátá léta klíčový zvukový a datový nosič; zhruba ve stejné době se začíná rozvíjet herní průmysl a digitální technologie vstupují do hudební, filmové i výtvarné tvorby. Devadesátá léta přináší DVD disky, digitální fotografie, vysokodefiniční televizi HDTV nebo levné a dostupné mobilní telefony. Mikro a nanotechnologie jsou implementovány v hodinkách, kávovarech, pračkách, automobilech, vesmírných stanicích či kardiostimulátorech řídících lidská srdce. Na začátku jedenadvacátého století se tak digitální technologie stala všudypřítomným elementem lidského života.

Principy digitalizace umožnily překonat hranice fyzického světa, jelikož atomy nahradily bity.<sup>12</sup> A právě snad v tomto principu jde o tak zásadní zlom – o digitální revoluci. Nacházíme se v době, kdy realnost atomu je možno nahradit bitem, a tím hmatatelný objekt přesunout do prostoru virtuálního.<sup>13</sup> Lineární posloupnost přístupu k datům je nahrazena nesequenčním principem a jasně definovaný vztah podoby a obsahu eliminován.

Zásadním tématem současnosti proto není digitální technologie, ale digitální informace jako médium, kterému je technologií umožněno „byť“ v analogové přítomnosti lidské existence.

Zásadním tématem současnosti proto není digitální technologie, ale digitální informace jako médium, kterému je technologií umožněno „byť“ v analogové přítomnosti lidské existence.

## Literatura

From Semaphore to Satellite (1965). Geneva: International Telecommunication Union, s. 13–14.

Feldman, Tony (1999): *Introduction to digital media*. London: Routledge.

Michael K. Buckland (June 1991): „Information as Thing,“ in *Journal of the American Society for Information Science* 42, s. 351–60.

George B. Dyson (1997): *Darwin Among the Machines: The Evolution of Global Intelligence*. (Reading, MA: Addison-Wesley), s. 37.

*Jones Telecommunications & Multimedia Encyclopedia*. Dostupné z URL:

[http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/comp\\_hd.html](http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/comp_hd.html)  
*Cyber\_Reader*. New York, Phaidon Press Limited, 2002.

Negroponte, Nicolas (1995): *Being digital*. Alfred A. Knopf, Inc., New York.

## Poznámky

1) Tuto jedničku a nulu je ovšem mnohdy nutno chápat jaksi metaforicky – binární systém je používán proto, že umožňuje jednoduchý zápis na prakticky jakékoli záznamové médium a stejně tak i jednoduché zpracování. Číslo „1“ a „0“ jsou totiž zastupitelná jakýmkoli dvěma distinktivními znaky, například zapnuto/vypnuto apod.

2) Michael K. Buckland, „Information as Thing,“ in *Journal of the*

*American Society for Information Science* 42 (June 1991): s. 351–360.

3) Feldman, Tony (1999): *Introduction to digital media*. London, Routledge.

4) Viz *Heslář* v tomto čísle *Revue pro média*.

5) Pinball je zábavný hrací automat založený na myšlence odrážením míčku pomocí mechanických nožek na nakloněné rovině. Cílem hry je získání maximálního počtu bodů bez ztráty míčku.

6) Děrný štítek byl v minulosti používán pro záznam dat či jako prostředek pro ovládání výpočetního stroje. Využíval kódování pomocí systému děr, přičemž daná kombinace polohy dírky reprezentovala konkrétní hodnotu

7) George B. Dyson, *Darwin Among the Machines: The Evolution of Global Intelligence*, (Reading, MA: Addison-Wesley, 1997), s. 37.

8) *From Semaphore to Satellite* (Geneva: International Telecommunication Union, 1965), s. 13–14.

9) Podobného principu později využívají uváděné děrné štítky.

10) Analytical Engine měl být velký jako lokomotiva a poháněn parostrojem. S Babbagem spolupracovala také Augusta Ada King – dcera lorda Byrona, která se podílela i na tvorbě základních rutinních operací, a je tak první programátorkou.

11) George Boole (1815–1864) vytvořil binární systém algebry s hodnotami pravda – nepravda jako výsledkem cyklických matematických operací.

12) Negroponte, Nicolas (1995): *Being digital*. Alfred A. Knopf, Inc., New York.

13) Například celou knihu můžeme mít stále na přenosném CD disku, stejně tak jako svou oblíbenou hudbu.

# Recenze

## Evropská televize v digitálním věku

*Stylianos Papathanassopoulos: European Television in the Digital Age. Issues, Dynamics and Realities. Polity Press, Cambridge 2002, 295 s., £ 15.99.*

Tak jako barevná televize v sedmdesátých letech nahradila televizi černobílou, přichází nyní digitální televize, aby vykazala na smetišti dějin – a často i smetišti skutečná – svého analogového předchůdce. Jakkoli se předpokládá datum ukončení provozu analogového vysílání v jednotlivých evropských zemích liší (v Británii se počítá s intervalem 2006–2010, ve Španělsku poběží analogová televize nejspíše ještě v letech 2012–2013, ve Francii do roku 2015), zdá se, že digitální vysílání se dříve či později stane celoevropským standardem.

Kniha athénskeho médiologa Styliana Papathanassopoule se při popisu tohoto trendu zdržuje nekritického až oslavného tónu, který často zaznívá ze strany nejrůznějších technooptimistů a proroků digitální revoluce. Nabízí spíše střízlivý pohled na současnost a blízkou budoucnost digitalizujícího se evropského televizního prostředí, jehož strukturální rámec je určován již delší dobu probíhajícími procesy liberalizace a deregulace, mediální koncentrace, kontinuálního nárůstu nových televizních kanálů (zejména zpravodajských, hudebních a dětských) a jejich lokalizace, tj. „šití na míru“ regionálním a partikulárním publikům, a z toho vyplývající divácké fragmentarizace a oslabování pozice vysílání veřejné služby. Tyto procesy, které Papathanassopoulos v jednotlivých kapi-

tolách knihy popisuje, budou podle něj formovat také rozvoj digitální televize (dále DT) a samy jím budou zpětně posilovány.

Jak je z této charakteristiky i z titulu samotného zřejmé, Papathanassopoulos pojímá svoji knihu jako komplexního průvodce evropskou televizní krajinou, stojící na prahu digitální éry, a nezabývá se primárně digitální televizí samotnou. Právě tato koncepce však umožňuje vnímat její příchod v souvislostech a nikoli izolovaně, jako čistě technologický fenomén, o němž je širší veřejnosti známo zatím jen to, že dramaticky rozšíří (tj. nejméně zdesateronásobí) počet nabízených kanálů a přinese uživateli nebývalé interaktivní možnosti.

Vstupním argumentem autora je, že digitalizaci je nemožné chápat odděleně od současných strukturálních proměn audiovizuálního sektoru. Digitalizace přináší „druhou vlnu deregulace“ (s. 31). Jestliže první vlna, spojená s nástupem kabelové a satelitní televize v osmdesátých letech, přinesla oslabení pozice televize veřejné služby díky konkurenci ze strany soukromých provozovatelů, pak druhá vlna, odstartovaná na přelomu milénia, dramaticky zvyšuje konkurenci mezi samotnými komerčními stanicemi. Výsledkem je další vzrůst nejen komercializace mediálních obsahů, ale také koncentrace firem, snažících se využít možností, které digitalizace – jakožto technologická konvergence – napříč jednotlivými druhy médií přináší. Koncentrace má tak podobu nejen horizontální či vertikální (v rámci jednoho či více sektorů mediálního průmyslu), jako tomu bylo v osmdesátých letech, ale také diagonální, což znamená čím dál větší propojová-

ní mediálních, telekomunikačních a internetových společností. Příkladem může být fúze internetového providera AOL a mediálního giganta Time-Warner z roku 2000, která dala vzniknout aktuálně největší mediální korporaci na světě, či současný projekt na převzetí společnosti Telewest (britská kabelová společnost) americkými firmami Microsoft (software, multimédia) a Liberty (zábavní průmysl, součást komunikační společnosti AT&T), o kterém Papathanassopoulos pojednává na straně 121.

Pokud se týká vlastního rozvoje digitální televize v Evropě, podle údajů, které Papathanassopoulos shromáždil, je možné charakterizovat její spíše slovy „opatrnost“ či „rozpaky“ než „boom“ a „euforie“. Přestože celkový počet digitálních televizních domácností v západní Evropě na konci roku 2000 – tedy čtyři roky poté, kdy začal vysílat první digitální kanál, francouzský Canalsatellite Numérique – přesahoval 16 miliónů (z toho více než 5 miliónů ve Velké Británii a přes 3 milióny ve Francii), ve většině zemí stále počet abonentů placených digitálních televizí neodpovídá optimistickým scénářům z počátku devadesátých let, do kterých vložili soukromí investoři vedle nadějí i nemalé finanční prostředky, jež se jim jen pomalu vrací.

Podle Papathanassopoule dosud obestírá budoucnost digitální televize řada nejasností. Ty mají dva hlavní zdroje:

a) *finanční nejistoty* – vysoké náklady na vstup na digitální trh (řešené ad hoc vznikem strategických aliancí mezi jinak konkurenčními firmami, které si nemohou dovolit nést náklady na vývoj a zavádění nového média samostatně),

a pomalá návratnost, znamenající, že společnosti investující do DT vykazují značné ztráty (německá DF1 ztrácela na počátku vysílání miliardu marek ročně, podobně na tom byly italské Telepiu/D+ a Stream, či španělské Canalsatelite Digital a Via Digital). Aby dokázaly stimulovat a udržet zájem zákazníků, budou muset nové digitální služby nabídnout citelně odlišný obsah, což bude vyžadovat vysoké investice do programování;

b) *tržní a spotřebitelské nejistoty* – ukázalo se, že zejména na trzích, kde již existoval vysoký počet neplacených terestriálních kanálů (free-TV), jako například v Itálii a Německu, se digitálními službám nepodařilo v dostatečné míře oslovit diváky a nárůst abonentů byl pomalý. Kromě toho marketingové výzkumy, které Papatthanassopoulos cituje, naznačují, že konzumenti nepotřebují ke své spokojenosti nezbytně mnohonásobně větší počet kanálů a zaplatí si digitální pay-TV jen v případě, že nebudou mít jinou možnost, jak se dostat k obsahu, který preferují. Ani lákadlo interaktivity, kterou digitální televize slibuje prostřednictvím konvergence funkcí televize, počítače, Internetu a telefonu v jediném digitálním přijímači („set-top-boxu“), nemusí být zdaleka tak účinné: řada diváků preferuje spíše pasivní, relaxační způsob sledování TV. Navíc právě rozvoj interaktivních služeb přes televizní obrazovku může v krátkém čase znamenat zavedení nových typů set-top-boxů, které učiní z těch současných, stále ještě poměrně drahých, bezcenné krabičky. Tento fakt se podílí na odrážení potenciálních zákazníků, už tak částečně zmatených souborem výrobců o univerzální dekoder (reprezentovaný v Německu konkurencí Kirchova „d-boxu“ a Bertelsmannova „Media-boxu“).

Ve světle těchto nejistot je podle autora obtížné předpovídat, zda a hlavně jak brzy se digitální televize stane jednou z hlavních interaktivních platform, konkurující mobilním telefonům a PC, jak jí bylo a stále ještě je předpovídáno. Většina evropských diváků se i nadále spo-

kojuje s konvenční televizí (volně přístupná, analogická, terestriální). Namísto prognóz o digitální explozi se tak spíše hovoří o několikafázovém „difúzním scénáři“, podle kterého bude pro rozšíření DT zapotřebí v prvním kroku masivní informační a reklamní kampaně, v dalším vytvoření skupiny „prvotních příjemců“, kteří si novou technologii pořídí a stanou se jejími nadšenými propagátory, v třetím kroku se zformuje „raná majorita“ uživatelů, která se bude zvětšovat, až nakonec si DT pořídí i „opozdilci“ (s. 61–62). Tento na první pohled klasický marketingově-liberální model má však jednu podstatnou vadu: cudně zamlčuje základní strukturální faktor, jímž je veřejně deklarovaný záměr vlád jednotlivých zemí postupně utlumovat analogové vysílání až do úplného nahrazení digitálním signálem, což nečiní z „tržní svobody“ diváků nic více než poznanou nutnost. Vlády a politici tak úslužně zametají cestičku tržní logice (televizního) průmyslu, požadující nahrazovat staré produkty novými ve chvíli, kdy dosáhnou z hlediska prodeje jisté „kritické“ hranice, aniž by měly jasnou představu o tom, co bude zavedení DT jakožto nového sociálního a kulturního fenoménu znamenat (s. 64). „Rozvoj digitální televize je poháněn nabídkou“, říká autor knihy na straně 6. „To, co v této nové volnostržní rovnici chybí, je poptávka. V teorii zůstává divák králem; ale v praxi své království stále hledá.“

Papatthanassopoulos v této souvislosti upozorňuje zejména na nebezpečí, která kvůli zavádění digitálních technologií hrozí už tak ohroženým televizím veřejné služby. Nejedná se pouze o předpokládaný další úbytek diváků, nastolující otázky po legitimitě tohoto vysílacího modelu, a obecně „tvrdší“ konkurenční prostředí, ale také o enormní náklady na zavádění nové technologie a rostoucí ceny určitých divácky atraktivních programů (filmy, sport), které se šplhají do astronomických výšin díky vlastnictví exkluzivních přenosových práv privátních stanic. Tyto skutečnosti budou samozřejmě negativně ovlivňovat

i řadu komerčních televizí (jak je zřejmé například ze současného postoje TV Nova k přechodu na digitální vysílání), ale i ty budou mít oproti televizím veřejné služby komparativní ekonomické výhody, umožňující snáze uzavírat strategická partnerství pro budování digitálních kanálů. V digitalizaci se podle autora skrývá z pohledu veřejných provozovatelů ještě další, tentokrát méně viditelné ohrožení: jestliže dnes jsou jejich kanály obvykle nastaveny na ovládací mezi prvními pěti (většinou dokonce jako „jedničky“), mezi stovkami digitálních programů se veřejný multiplex může lehce ztratit, zejména pokud tím, kdo programovou nabídku v set-top-boxu nastavuje, budou, jak je dnes běžné, komerční stanice samotné (s. 81).

Přestože televize veřejné služby po celé Evropě se již na digitalizaci aktivně připravují (Papatthanassopoulos uvádí příklady rozbíhání satelitních digitálních platform France Télévision, Televisión Española, RAISat, ARD Digital, ZDF Vision, terestriálních jako finská YLE, případně kabelových jako BBC) a řada v ní vidí šanci lépe dostat definici veřejné služby, zvláště pokud jde o službu minoritním publikům, jejich budoucí úspěch není nikterak zaručen. Naopak, pokud se naplní optimistické digitalizační scénáře, DT posílí podle autora spíše poskytovatele placených televizních služeb, ať již ve formě pay-TV (placené televize), pay-per-view-TV (televize placených programů) či VOD (video-on-demand, výběr z nabídkového katalogu). Jak Papatthanassopoulos uvádí, tato možnost je zdrojem obav řady kritiků, kteří poukazují na to, že v důsledku výběrového přístupu k informačním zdrojům v podobě pay-TV se společnost jako celek stává „placenou společností“ (pay-society), vylučující ty, kteří na přístup nebudou mít dostatek prostředků. Jak se v této kritice často ozyvá, rétorika „informační společnosti“ klade málo důrazu na pojetí diváka jako občana a chápe jej pouze jako spotřebitele. Papatthanassopoulos aplikuje tuto premisu na proměnu analogové v digitální televizi a dodává, že

paralelné s ním sa „evropský divák změnil z tichého občana v éře státních monopolů na ceněného spotřebitele v digitální éře soukromých oligopolů“ (s. 251).

Na samotném konci této celkově informativní a přitom čtenářsky přívětivé knihy (jejímž jediným výraznějším nedostatkem je nevyhnutelné zaštarávání dat doslova každým měsícem ode dne vydání) působí jako *memento mori* reprodukce myšlenek známého technologického skeptika Neila Postmana, který ve své knize „Stavění mostu do 18. století“ (1999) říká, že tou prvotní otázkou, která musí být při příchodu každé nové technologie položena, je, „jaký je problém, jehož je tato technologie řešením?“. Stylianos Papathanassapoulos se proto s licenci od Postmana ptá:

- Jaký je problém, jehož je digitální televize řešením?
- Čí problém to je?
- Jaké nové problémy mohou vzniknout díky tomu, že máme více přenosové kapacity?
- Jací lidé a jaké instituce mohou být nejvážněji poškozeni digitální televizí?
- Jaké změny ve společnosti a kultuře jsou vynucovány digitální televizí?
- Jací lidé a instituce nabudou specifickou ekonomickou a politickou moc z digitálních technologií?

Otázky, na které bude zapotřebí hledat urychleně odpovědi – každopádně dříve, než vlády definitivně otočí vypínačem.

Václav Štětka

### Časy technokultury – Od informační společnosti k virtuálnímu životu

*Kevin Robins a Frank Webster: Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life. Routledge, London 1999, 336 s.*

Provokativna – je slovo, které vydavatel vybral na obálku jako charakteristiku knihy Kevina Robinsa a Franka Webstera. Presnejšie by bolo uviesť, že sa jedná o knihu, ktorá zásadným a originálnym spôsobom prispieva k diskusi

o informačných technológiách a informačnej spoločnosti. Robinsovi a Websterovi ide predovšetkým o analýzu diskurzu (presnejšie diskurzov), ktorý sa rozvinul okolo nových informačných technológií v priebehu posledných troch desiatok rokov. Navzdory tomu, že sa dôraz preniesol od politicko-ekonomickej perspektívy ku kultúrnej, vo všeobecnej diskusii o informačných technológiách prevláda utopická viera v pokrok a v jeho nevyhnutnosť. Robins a Webster pojednávajú o celom rade diskurzov spojených s novými informačnými technológiami (tieto diskurzy sa totiž stávajú stále roztrieštenejšími), od oblasti vzdelávania cez demokraciu a priemyselno-vojenský komplex po virtuálne kultúrne identity.

Pozícia z ktorej tieto diskurzy analyzujú sa vyznačuje tromi charakteristikami. Predovšetkým je ich prístup politickým. Robins a Webster veľmi správne zdôrazňujú, že technológie nie sú neutrálné, práve naopak technológie vždy vyjadrujú špecifické sociálne hodnoty a priority. Pre autorov je zásadnou otázkou, akým spôsobom nové technológie sprostredkovávajú kapitalistické sociálne vzťahy. Navzdory revolučnému vzhladu a rétorike, ktoré nové technológie sprevádzajú totiž pod rúskom novosti a revolučnosti napomáhajú pretrvaniu konzervatívnej sociálnej praxe.

Druhou charakteristickou črtou Robinsovho a Websterovho prístupu je historická kontextualizácia. V prípade nových informačných technológií sa jedná o obzvlášť dôležitú a často zanedbaný kontext. Pojednania a diskusie o nových informačných technológiách prekypujú odkazmi na novotu, narážkami na zásadné zmeny, v dôsledku ktorých sa súčasne spoločnosti menia do takej miery, že môžeme hovoriť o metamorfóze kapitalizmu. Robins a Webster poukazujú na historickú kontinuitu a zdôrazňujú, že tzv. informačná revolúcia v zásade nie je ničím novým ani nepredvídaným. Podľa nich napríklad vývoj v informačnej oblasti rozširuje a upevňuje kapitalistické vzťahy hlbšie a hlbšie v našich životoch na neustále rastúcej zemepisnej

ploche, plne teda odpovedá diktátu globálneho kapitalizmu.

Robinsova a Websterova genealógia informačnej revolúcie, ako som už uviedla, dokazuje, že je zavádzajúce hovoriť o informačnej revolúcii. Otázka informačnej revolúcie je (v prevažnej väčšine prípadov) nesprávne koncipovaná ako otázka technológie a technologickkej inovácie, správnejšie je chápať ju ako otázku nerovnomerného prístupu k informačným zdrojom a nerovnej kontroly nad nimi. Podľa Robinsa a Webstera by sme teda mali od otázky technológií pokročiť k otázke manažmentu informácií a moci nad nimi. Podobne, posudzovanie informačných technológií z pohľadu ekonomického rastu, produktivity a plánovania zavádza diskusiu do technického, kalkulatívneho a inštrumentálneho kontextu, miesto toho, aby bol tento rámec prekročený a rozšírený o sociálny, politický a kultúrny kontext.

V rámci historickej kontextualizácie sa dozvedáme aj o tzv. luddistoch, ktorí zásadným spôsobom ovplyvnili vývoj diskurzu o technologickom pokroku. S nástupom mechanizácie textilnej výroby v Anglicku (presnejšie v rokoch 1811–1816) začali Ned Ludd a jeho prívrženci na protest rozbiť textilné stroje. Bolo by zjednodušené tvrdiť, že luddistov viedol odpor voči technologickému inovácii, Robins a Webster vidia za ich činnosť snahu robotníkov získať aspoň nejakú kontrolu nad zmenami, ktoré zásadným spôsobom zasiahli do ich spôsobu života a neboli v ich prospech (tieto zmeny zahŕňovali nové účtovné postupy, nový pracovný čas a pracovnú disciplínu). Do dnešných čias sa pojem luddizmus zachoval ako synonymum odporu proti pokroku napriek tomu, že luddisti, ako dokazujú Robins a Webster, vlastne odhalili a spochybnili modernú mytológiu pokroku podľa ktorej je pokrok nespochybniteľný a žiadúci (prinajlepšom sa hovorí o možných nežiadúcich sociálnych účinkoch, ktoré však toto mýtické chápanie zásadne nespochybnujú). Veda a technológie sú považované za asociálne, neutrálne motory pokroku, ktorý sa vyvíja nezávisle na ľuďoch a ich cieľoch.



Ilustrační foto

Tretím charakteristickým rysom Robinsovho a Websterovho postoja je ich zamietnutie binárneho rozdelenia na optimistické a pesimistické postoje voči novým informačným technológiám. Robins a Webster dávajú jasne najavo, že sa ich postoj v žiadnom prípade nezhoduje s postojom optimistickým (nazývajú ho tiež túžobným marketingovým diskurzom), jedným z jeho predstaviteľov je Bill Gates. Zároveň odmietajú označiť svoj prístup za pesimistický, slovo pesimizmus by bolo úbohým karikatúrou tohto prístupu, ktorý skôr chápajú ako formu sociálnej analýzy a sociálneho hodnotenia, založenej na historickej skúsenosti. Ďalšou dôležitou námietkou, ktorú Robins a Webster predkladajú a ktorá je nesporne oprávnená je, že diskusia o nových informačných technológiách by mala presahovať rámec technológie, kritika technológie nemôže byť iba záležitosťou technológie.

Robinsonovo a Websterovo pojednanie

môže byť chápané ako protielik na „optimistické“ vízie „gatesovského“, „rheingoldovského“, či „clintonovského“ druhu. Podľa mňa sa však jedná o oveľa závažnejšiu snahu, o snahu demýtizovať diskurzy spojené s pokrokom, posunúť ich z roviny technológie do roviny politickej, od otázky sociálnych účinkov technológií k otázkam politickej moci.

Monika Metyková

### Nové lahve se starým vínom

*Preston, Paschal: Reshaping Communications. Technology, Information and Social Change. Sage, London et al. 2001, 320 s.*

Írsky mediálny akademik Paschal Preston mapuje v knihe *Reshaping Communications* (Přetváření či reformování komunikací) změněné souřadnice a siločáry komunikačního prostoru po nástupu nových informačních a komunikačních technologií (ICT). Autor si předsevzal

korigovat závěry populárních digitálních proroctví a techno- či info-centrických studií tím, že fenomén nových ICT zabuduje do širšího historického, kulturního a ekonomického rámce industriálních společností. „Tato kniha se kriticky vypořádává s dominujícími předpoklady, že nové ICT (společně s hromadícími se vrstvami moderních technologických infrastruktur) a/nebo rostoucí ekonomická role ‚informačních‘ zaměstnání, služeb či produktů, vedou k zásadní proměně společenského a ekonomického řádu“ (s. 9). Vedle nesporných socio-ekonomických změn posledních desetiletí si tak na základě porovnávání četných empirických dat z ekonomického a technologického vývoje všimá i (přehlížených) kontinuit a cyklů.

Preston konstatuje, že sociálně-vědecká komunita počátkem sedmdesátých let minulého století obvykle nepřisuzovala samotné technologii klíčovou roli v procesu společenské dynamiky.

V následujících dekádách se však situace radikálně proměnila: nejprve si moderní společnosti osvojily první generaci „nových“ ICT, tedy především kabelové a satelitní televize, videa, osobní počítače, mobilní telefony a digitální hudební soupravy; nyní, v další „nové“ fázi, sledujeme digitální reformátování a konvergenci dříve separovaných komunikačních toků, propojených digitálním modemem operandi. V tomto prostředí tak postupně ovládly reflexivní pole teorie třetí vlny, informační společnosti či kyber-utopie, velebící transformační poslání digitálních technologií. Kyberprostor, informační superdálnice, informační společnost nebo společnost sítí jsou nyní používány nikoli ve sci-fi naracích, ale jako klíčové pojmy sociálněvědného diskurzu.

Už na přelomu devatenáctého a dvacátého století vyvolala multi-mediální technologická „revoluce“ (telefon, film, nahrávaná hudba, rádio) obdobně silnou intelektuální reflexi. Stejně jako v souvislosti s ICT, Internetem a kyberprostorem oplývala např. i tehdejší technická a průmyslová periodika prognózami ekonomické hojnosti, decentralizace průmyslu a všeobecně příznivých sociálních dopadů. Rozdíl však tkví, všimá si Preston, ve stupni pozornosti věnované v „diskurzu sociální změny“ samotné technologii.

Z historické perspektivy tedy Prestonovu knihu provázejí dva paralelní posuny: Zaprvé významný vzestup technologických otázek v současné debatě o počátcích, směřování a procesech ekonomické, kulturní a sociální dynamiky. Zadruhé s tím související tendence předpokládat a tvrdit, že nové technologie implikují velmi specifickou a zvláštní trajektorii sociální, politické a kulturní změny. Technologické inovace posledních desetiletí pak dle Prestona neznamenají jen proměnu komunikačních info-struktur, situací a obsahů, ale významně ovlivňují způsob myšlení, jakým jsme dosud reagovali na technologický vývoj a jeho vliv na sociální, ekonomický a kulturní řád industriálního kapitalismu. (s. 2)

Až pedantsky sečtělý badatel, využívající poznatků evoluční, institucionální i politické ekonomie, komunikačních a kulturních studií, marxistické, strukturálně funkcionalistické i radikální sociologie, frankfurtské kritické školy či poststrukturalismu, nejprve ve čtyřech kapitolách představuje a stručně rekapituluje různé pozice zohledňující funkci ICT: vize třetí vlny, „dlouhodobné“ post-fordistické modely (zejména neo-schumpeterovský), dále teorie informační společnosti, nevyjímá u nás známého Daniela Bella, postmoderní koncepty Lyotarda, Baudrillarda či Frederica Jamesona až po Habermasovo pojetí veřejné sféry.

Základní námitka Paschala Prestona proti webangelickým (kupř. Toffler, Negroponte, Cairncrossová, Kelly či Gates) perspektivám spočívá v absenci širšího historicko-sociálního kontextu a nezohlednění hlubších kontinuit moderních společností. Tyto přitažlivé vize jsou v Prestonově chápání nezodpovědně optimistické a jednostranně orientované na vedoucí úlohu technologií, popř. informací. Slouží tak spíše jako legitimizační doplněk a vedlejší produkt marketingových kampaní hi-tech sektoru. Svou obvyklou radikální utopičností – méně často dystopičností – a provokativní představitelství zaujmou publikum snadněji než „nudné“ sociálně realističtější analýzy.

Digitální technokraté jsou nezřídka postiženi expertní idiocií, vyplývající z pokračující dělby intelektuální práce uvnitř akademického prostoru. Za jejich zjednodušenou verzí informační, post-industriální či novo-ekonomické hojnosti Preston vidí snahu o zvyšování vlastního společenského statusu a evoluční důležitosti. V souvislosti s předpokládaným e-byznysovým boomem však autor upozorňuje na skutečnost, že západní ekonomiky posledních desetiletí vykazují oproti minulosti relativně nižší tempo růstu a vyšší nezaměstnanost. Zpochybňuje též tržní anarchismus a v podstatě konzervativní receptis globálního algoritmu. The Global Gates are open, ale rozhodně ne pro všechny, čteme mezi řádky.

Ve třetí části nazvané „Mapování nového milénia a multimediálního řádu“ se snaží extrahovat zmíněné koncepty do nejadektivnějšího teoretického destilátu. Prestonův konsenzus propojuje techno- a info-centrický pohled se sociálním, politickým a kulturním „trváním“. Chápe tudíž ICT jako svazek radikálních inovací utvářejících hlavní nový technologický systém (MNTS), který sice je z historického hlediska výjimečný, ne však ojedinělý. V instruktivní typologii informačně-technologických vynálezů pak dokládá, že změna socio-ekonomického paradigmatu nastává až souběhem více civilizačních faktorů (s. 116). Rozlehlý svět ICT dále obšírně zkoumá z hlediska trhu práce, obsahu, komodifikace a limitů konzumu, na závěr pak předkládá alternativní bilancování digitální budoucnosti.

Preston přispěl do „kyber-diskurzu“ ne snad „klasickým“, provokativním a úderným dílem, ale perem poučeným, přehledným a strážlivým. Interdisciplinární, a přitom dostatečně ucelenou studii zaměřenou na socio-ekonomické a kulturní důsledky digitálních technologií a médií psal s přesvědčením, že „jen díky tomu můžeme v budoucnosti dosáhnout spravedlivějšího a rovnějšího sociálního a komunikačního řádu“ (s. 8). Jeho eklektické námitky vůči technologickému fetišismu si zaslouží pozornost, stejně jako „chladný“, celostní a kritický pohled na neviditelnou ruku ICT, jež má lidstvu pravidelně rozdělovat megabajty štěstí, dobra a svobody.

Vit Kouřil

## NOSTALGICKÁ RECENZE

### Nicholas Negroponte: Digitální svět

*Negroponte, Nicholas: Digitální svět, Praha 2001, z anglického originálu Being Digital vydaného nakladatelstvím Vintage Books v roce 1996 přeložil Petr Koubský, 207 s., cena 290 Kč*

Nicholas Negroponte je spoluzakla-



Ilustrační foto

datelem (spolu s profesorem Jeromem Wiesnerem) a současným ředitelem Mediální laboratoře (Media Laboratory) při Massachusetts Institute of Technology (MIT) v americké Cambridge. Laboratoř je určena k řešení problémů v oblastech digitálního videa a multimédií. Po absolvování MIT (1968) byl Negroponte průkopníkem na poli computer-aided designu, tedy v oblasti, ve které jsou vytvářeny softwarové nástroje, např. pro architektury nebo designéry. V roce 1968 také založil Architecture Machine Group na MIT. Tato prakticky i teoreticky za-

měřená skupina byla odpovědná za mnoho radikálně nových přístupů k vzájemnému propojení člověka a počítače.

Mezi jeho dalšími publikacemi (mimo Being Digital) lze uvést: Media@media (spoluautor John Maeda), The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap (spoluautor Seymour A. Papert), The Architecture of Machine, Soft Architecture Machines, One Point Touch Input of Vector Information for Computer Display a Reflection on Computer Aids to Design an Architecture.

Negroponte se podílel na vzniku

časopisu o moderních technologiích WIRED. Do nedávné doby v něm také pravidelně uveřejňoval své sloupky, jejichž rozpracováním vznikla kniha Being Digital.

Na předsádce knihy je uvedeno, že se jedná o „manifest“ postinformačního věku. Jako takovou lze knihu pojímat i dnes, několik let po prvním americkém vydání. Čas, který odděluje vydání českého překladu od původního, leccos změnil. Informační technologie, kterými se kniha zabývá, rychle stárnou. Technologie, které teprve Negroponte očekává (jako například digitální televize), jsou dnes již předmětem široké diskuse. Dokonce to není v některých státech nic neobvyklého; a i v ČR se na toto téma stále častěji hovoří. Jiná zařízení, např. modem (tedy počítačový komponent určený k propojování počítačů pomocí telefonních linek, který byl v době první publikace knihy poměrně rozšířen), jsou již za svým zenitem a ustupují jiným prostředkům vzájemného propojování sítí. Technologický vývoj je proud, který se nedá zastavit. Proto je recenze této knihy zařazena v rubrice „Nostalgická recenze“. Relativně krátký čas dělící nás od vydání knihy představuje propast, do které se propadly některé Negropontovy vize a čísla, na jejichž základě autor argumentuje (např. rychlost přenosu dat, počet lidí připojených k Internetu). Zcela seriózně se v současnosti řeší problém uživatelského přístupu k novým technologiím, jejich přiblížení „běžnému uživateli“, a mnohem více se také prostřednictvím sítí komunikuje. Hybridy mezi televizorem a počítačem jsou již běžně dostupné a sledování videa na počítači je věc mezi mládeží běžná. Stejně jako přehrávače hudby pracující na bázi PC. V jiných případech je Negroponte naopak přílišným optimistou. Např. vize zcela zasíťované společnosti není až tak ideální, jak se Negroponte domnívá. Odcizení, které panuje mezi uživateli sítě, je poměrně velké. Optimistická nálada panující v knize se zatím nepotvrdila a v nejbližší době patrně nepotvrdí. Sítě stále nejsou jediným ideálním prostředím pro společenskou komunikaci.

Hodnotné jsou však na knize obecné

názory na digitální média a jejich roli v (post)moderním světě. Zaměřme se tedy spíše na Negropontovy názory na roli a formu médií v budoucnosti.

Negroponte v knize hovoří zejména o výpočetní technice, ale to oč mu jde, již nejsou samotné počítače, ale spíše způsob života, který přinášejí: jak jsou stále více zapojovány do každodenního života a jak pokračuje vzájemné propojování nejen počítačů, ale i počítačů a lidí. Společnost postupně, dle jeho vize, v dohledné době opustí principy národních států a spíše bude setrvávat v digitálních společenstvích, která nebudou respektovat vzdálenosti a čas pro ně bude hrát jinou roli, než jakou hraje dnes (s. 10).

Nejdůležitější, nejen pro uchopení knihy, ale i pro přechod k digitálnímu světu vůbec, je podle autora nutnost pochopit rozdíl mezi atomy (ze kterých se skládají fyzické předměty) a bity (které jsou základní jednotkou digitálních informací). Rozdíl si můžeme představit na příkladu zábavního průmyslu. Hudební nahrávka se dá umístit na gramofonovou desku, audiokazetu, CD disk, tedy na médium, které je složeno z atomů a které můžeme jednoduše uchopit do ruky, ale které má svou váhu a svůj rozměr. Gramofonová deska je navíc křehká, audiokazeta se může ohrát a CD disk poškrábat. Hudební nahrávka však může existovat pouze v bitech – v řadě jedniček a nul, která po dekodování bude znít přibližně jako originál. Při cestování po digitálních sítích však nic neváží, neopotřebuje se a teoreticky ji lze obdržet kdykoli a kdekoli. Navíc, dodává Negroponte, nikdy není rozebrána (s. 16). Celá kniha se v podstatě zabývá vzájemnými rozdíly mezi atomy a bity a výhodami (méně již nevýhodami), které z užívání bitů plynou. Právě rozdíl mezi nimi představuje bránu k pochopení významů a důsledků digitálního světa (s. 15). Ve světě propojeném informační dálnicí cestují bity rychlostí světla na kterékoli připojené místo, což představuje nutnost chápat svět jinak, než jak byl dosud chápán.

V postupné digitalizaci, tedy v pro-

cesu nahrazování atomů bity, mají svou roli i média. Podle Negroponta sehraji svou úlohu nejen na poli „vysílačů“ informací, ale změni i technologie či přístroje, kterými informace přijímáme. V případech přijímačů se tak můžeme dožít chvíle, kdy „počítače za nás budou číst noviny, sledovat televizi a fungovat jako redaktoři, pokud je o to požádáme.“ (s. 20) Budou pro nás připravovat to, co opravdu chceme sledovat. Informační věk je spojen s přemírou informací, kterými nás stále zásobuje okolní svět. K tomuto faktu lze vztáhnout Negropontem často používané rčení „méně je někdy více“. Sám je sice vztahuje k dostupnosti sítí. Vtipně uvádí, že důvodem k využívání širokého pásma není jen to, že je máme. Takový přístup znamená zbytečné zahlcení příjemců balastem. Lepší než volat po stále rychlejších připojeních je využít fantazii k tomu, jak stávající připojení lépe využít. Výsledkem takové „fantazie“ je i komprese, která umně dokáže využít stávající kabelové sítě. Přesto se však nadbytku informací nevyhneme. V dohledné budoucnosti tak budeme muset umně filtrovat bity, které chceme, a bity, které pro nás nemají žádný význam.

To, že si každý příjemce vybere jen to, co ho zajímá, je i současný trend ve vývoji digitální televize. Projekt, který z pouhého sledování vyšší kvality obrazu postupně přechází (pohybujeme se v době vydání knihy, tedy v roce 1995) k pružnější rozšiřitelnosti a škálovatelnosti celého systému (s. 38). Čiré navyšování kvality obrazu je podle Negroponta směr, kterým se digitalizace televize nesmí ubírat. Lepší je chápat televizor jako přijímač, který je schopen přijmout mnohem více informací různého druhu – od volby kamery, grafických ukazatelů až po vyšší kvalitu viděného. Výsledkem tak nebude jen rozvoj formy, ale i rozšíření sdělovaného obsahu. Důležité také je uvažovat o propojení televize a počítače. Podle něj výroba televizorů jako takových zanikne a jedinou možnou otevřenou architekturou budoucí televize bude PC (s. 44) – půjde jedno-

značně o displej vybavený výkonným procesorem. Pro budoucnost musíme přestat uvažovat o televizi jako o televizi a dívat se na ni digitálníma očima (s. 45). Půjde spíše o zařízení s přímým, nikoli sekvenčním přístupem, podobné spíše novinám než tradiční televizi dneška (s. 46). V knize tak autor naráží na fakt, že programy bude moci divák volit libovolně z určitého daného souboru – bude pouze na něm, který program zvolí první a který jako další. Nebude tedy vázán přesným řazením programové skladby; televizi bude sledovat obdobným způsobem, jakým čte články v novinách.

Další oblastí spojenou s digitalizací jsou tzv. *multimédia* (pojmem „multimédia“ se označují různé technologie, které umožňují spojování, kombinaci a nové formy užití obrazových a zvukových médií.). V této oblasti jde podle Negroponta ani ne tak o nový obsah, jako spíše o nové pohledy na starý obsah. Spíše než o vznik něčeho nového jde o vyprazdňování archivů. Důležitou však rozhodně bude interaktivita (s. 56). Postupný pozorovatelný přechod k tomuto typu médií je zapříčiněn tím, že v digitálním světě se nemusí volit mezi objemností knihy a hloubkou obsahu – multimédia totiž umožňují spojit malý rozměr s obsahovou šířkou. Touha dozvědět se více bude důležitou součástí koncepce médií a základem hypermedií (s. 62). Doplňit lze, že nejen touha vědět více, ale i snaha odpočinout si mnohem více skrze větší přísun zábavy.

Právě skrze multimédia nám Negroponte předkládá svůj závěr, kterým se snaží reformulovat McLuhanův slavný aforismus „médium je poselstvím“: „V digitálním světě již není médium poselstvím. Je jeho ztělesněním. Každé sdělení se může projevit v několika různých ztělesněních, jež lze automaticky vytvořit z týchž dat.“ (s. 63). Proč však médium nebude poselstvím lze v textu vystopovat jen stěží. Do dneška se stále potvrzuje, že jde především o samo médium, a nikoli o jeho obsah.

Pro pole médií je také významné zmínit se o dalším rozpracovaném tématu.

Tím je nutnost nalézt či vytvořit „inteligentní rozhraní“. Rozhraní, které nám neusnadní komunikaci např. s počítačem, ale usnadní nám práci, kterou si chceme jeho užitím zjednodušit (s. 80). Podle Negroponta je jedinou cestou uvažovat o tom, že počítače se v budoucnosti budou více podobat lidem a korespondovat s jejich (naším) stylem uvažování: jak co nejlépe nastavit video (či potomka jiného záznamového zařízení), aby nahrál to, co se mi líbí, aniž bych mu o to musel říkat a studovat proto program. Výsledné rozhraní tak můžeme spatřovat například i ve stále větším významu virtuální reality, jejíž rozvoj Negroponte považuje za vhodnou cestu – základní myšlenkou bude vytvořit iluzi, že tam jste (s. 98). Ovládání pak bude naprosto snadné a přirozené – nepoznáme, že ovládáme počítač, budeme ovládat jen to, co chceme, a zdánlivě bez prostředníka.

Negroponte se nevyjadřuje jen k technickým záležitostem médií (a dalších informačních technologií), ale uvažuje o nich i obecně. „V informačním věku se masová média zmenšila i zvětšila zároveň. Jejich nové formy jako CNN či US TODAY oslovují širší skupiny než dříve. Specializované časopisy [...] jsou

naopak média úzkého dosahu zaměřená na malé demografické skupiny. V postinformačním věku se publikum skládá jen z jedné osoby.“ (s. 134) Díky této specializaci či naopak masovosti se dá předpokládat, že – s možnou výjimkou sportovních událostí a voleb – budou televize a rádio budoucnosti vysílat asynchronně, a to buď na žádost příjemce (publikum jednoho diváka), nebo pomocí „prosévání“, tedy situace, kdy přijímač sbírá jen ty informace, které bude moci později využít. Dominovat však jednoznačně mají informace na žádost (s. 137).

Digitalizace se podepíše i na konečnosti uměleckého díla. Každé digitální dílo bude dotknutelné; každý jej bude moci změnit, „dotvořit“ podle vlastních představ. Originál se rozplyne v moři plagiátů, které však budou svébytným uměleckým dílem vhodným pro další transformaci. Umělecký, soudí Negroponte, bude „pouze“ proces vzniku díla, tedy nikoli jeho zdánlivě finální podoba. Takový proces může být fantazií a vytržením jediné mysli, ale může také být výsledkem kolektivní imaginace – vizí revoluční skupiny (s. 183). Každý příjemce bude moci dotvářet výsledné produkty

a zanechat na nich své vlastní otisky. K jakému výsledku to může vést však Negroponte neuvádí. Zda k vulgarizaci umění a konečné povrchnosti nebo k prohloubení povědomí o umění se bohužel nedozvíme.

S takovým pojetím díla však jasně kontrastují dosavadní zákony dotýkající se i médií. Dosavadní právní úprava vězí plně ve světě atomů (a i dnes se od něj odpoutává velice pozvolna a těžce). Kybernetické právo, navrhuje Negroponte, musí být globální, což není snadné zařídit.

Negropontova kniha *Digitální svět* je čtivým a vtipným úvodem do světa digitalizace. Autor ji tak také koncipuje – aby laik mohl proniknout do světa bitů a nebyl zahlcen technickými informacemi, které jsou s tím často spojeny. Sám uplatňuje určitý filtr, kdy informace příliš vědecké a pro cílového čtenáře této knihy naprosto nezajímavé vypouští. Snáze tak může odkrýt mnohá tajemství, která bity provázejí. Co však nelze přehlédnout je přílišný optimismus, se kterým autor k této oblasti přistupuje. Představuje nám pouze výhody, které digitalizace nese, a méně uvažuje o nevýhodách.

Martin Škop

## Heslář

### Hypertext

Text složený z lexii (bloků slov nebo symbolů), elektronicky propojených cestami (elektronické linky) v otevřené a stále neukončené struktuře (síti) textů. Na technologii hypertextu je založeno internetové prostředí globální počítačové sítě.

Charakter hypertextu vyplývá z jeho virtuální povahy – oproti tištěnému textu skladovanému ve formě fyzických znaků na fyzickém povrchu je uchovávan v elektronických, nehmotných kódech, které jsou umístěny v paměti počítače nebo v síťových systémech.

Digitální charakter těchto kódů je primárním předpokladem fungování hypertextu. Všechny texty, se kterými se uživatel setkává na obrazovce, jsou elektronickými kopiemi primárního textu. To umožňuje zobrazování dat mnoha geograficky i časově rozptýleným uživatelům (síťové sdílení).

Prvotní koncept hypertextu se objevuje v článku *As We May Think* od Vannevara Bushe, publikovaném v roce 1945. Zdůraznil koncepci nového informačního média, které by vyhledávalo informace způsobem, jakým pracuje lidský mozek. Vychází z předpokladu, že klasické skladování a klasifikace informací

není lidskému myšlení vlastní, protože člověk myslí asociativně. Teoreticky navrhl přístroj MemEx (Memory Extended), který nabízí možnost „asociativního indexování“, kde jakákoli položka může okamžitě a automaticky vést k jiné libovolné položce.

Bushův teoretický koncept uskutečnil v praxi Douglas Engelbart, když počátkem šedesátých let vytvořil první hypertextový systém fungující v síťovém prostředí. Termín hypertext však zavedl v šedesátých letech Theodor H. Nelson, který chápal hypertext především jako nové médium, jež rozšiřuje možnosti kreativní práce s textem. Popsal hypertext

jako nesequenční, nelineární text s rozvětvenou strukturou, která se skládá z textových bloků propojených (prolinkovaných) různými spojeními a nabízí čtenáři různé čtecí trasy. Svě vize se snažil realizovat v celoživotním projektu XANADU, jehož cílem bylo vytvořit totální hypertext – docuversum (složenina slov *document* a *universum*), který by shromáždil a propojoval všechny existující texty. Projekt nebyl nikdy dokončen.

George P. Landow chápe hypertext jako praktické naplnění mnoha aspektů poststrukturalistické i postmoderní koncepce otevřeného textu (opuštění paradigmata centra a okraje, hierarchie, linearity). Tím se hypertext odlišuje od tištěných médií, pro která je typická linearita, kontinuita a hierarchie, která vyplývá z jejich trojrozměrné povahy. Způsob četby představuje základní odlišnost textu klasického od hypertextu, který předpokládá multisequenční čtení. V hypertextu čtenář označuje kurzorem link (na Internetu nejčastěji potvrzený a podsvícený text), který nese metaobsah (hypertextovou adresu jiného dokumentu), aktivuje jej a na obrazovce se objeví obsah odkazovaného materiálu.

Z povahy hypertextu jakožto média vyplývá, že v něm neexistuje centrální, hlavní text, kterému jsou jiné texty podřazeny, jak je tomu v prostorové koncepci tištěné stránky. Princip organizace, hierarchie a nakládání s odkazy závisí na čtenáři, jehož role se v hypertextovém prostředí posouvá blíže k roli autora. Čtenář se aktivně účastní posledního publikování textu – „čte“ tak, že určuje finální organizaci i hierarchii textu, navíc se vyjadřuje k přečtenému, může vytvořit další odkaz, a tím se stává i autorem. Ten naopak kontrolu nad svým textem ztrácí, protože hypertext je útržkovitý, atomizovaný do bloků textů, které jsou nezávislé a samostatné – autor nemůže určit, v jakém pořádku bude čtenář jeho text číst ani s jakým dalším materiálem bude jeho text propojen. Autorův text už není kanonický, ale rozptýlený v síti textů ostatních autorů, kde cestu volí čtenář.

Hypertext tak ničí jednohlasnost a fyzickou izolaci textu tím, že jej kontextualizuje pomocí odkazů, které původní text asociují (sekundární, tematicky spřízněné materiály, dobové dokumenty.) Hypertextové odkazy tak slouží ke zmapování intertextuality a intratextuality, tedy interních a externích zmínek a referencí k textu, a tak mažou hranici mezi tím, co je uvnitř a vně textu.

[ZK]

#### Literatura:

Landow, George P. (1997): *Hypertext 2.0*. London, The Johns Hopkins University Press.

Landow, George P. (1998): „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ *Biograph 6*: s.9 – 21.

Bolter, David J. (2001): *Writing Space*. New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Bush, Vannevar. *As We May Think*.

#### ↳ Kyberprostor (Cyberspace)

Termín kyberprostor (angl. *cyberspace*) použil poprvé na počátku osmdesátých let v povídce *Vypálit chrom* (v orig. *Burning Chrome*) americký prozaik William Gibson. Gibson později v románu *Neuromancer* kyberprostor popsal jako konsenzuální datovou halucinaci, vizualizovanou v podobě imaginárního prostoru, tvořeného počítačově zpracovanými daty a přístupného pouze vědomí (a nikoli fyzické tělesnosti) uživatelů. Gibsonova metaforická vize se díky popularitě, jakou získal kyberpunk v polovině osmdesátých let dvacátého století, mimo jiné stala inspirací pro tehdejší tvůrce počítačových systémů a jejich uživatelských rozhraní i další kyberpunkové autory (za jedno z nejinvencivnějších a ve vztahu k dnešnímu stavu technologie „nejrealističtější“ uchopení kyberprostoru je možno považovat patrně *metaverzum* z románu *Srůň* literáta a technologa Neala Stephensona). Samotný termín kyberprostor se během osmdesátých let stal pevnou součástí

diskurzů subkultur, svázaných s rozvíjejícími se digitálními médii.

Termín následně přebírá i jazyk teoretické reflexe kyberkultury a digitálních médií – vcelku pochopitelně, neboť první snahy o reflexi se do značné míry prolínají s kyberpunkovou literaturou a vycházejí ze zmíněných subkulturních sociálních okruhů. Původní Gibsonovo „vizionářské“, literární pojetí kyberprostoru je vztaheno k již existujícím či vznikajícím formám pokročilých informačních technologií (angl. *Advanced Information Technology – AIT*). Jako jeden z prvních začal termínu kyberprostor ve vztahu k existujícím počítačovým sítím užívat John Perry Barlow, teoretik a spoluzakladatel organizace *Electronic Frontier Foundation*, po němž bývá toto pojetí kyberprostoru v kontrastu proti původnímu gibsonovskému označováno jako barlowovské. Podle Barlowa je jako kyberprostor možno označit jakýkoli deterritorializovaný, symbolický prostor mediované komunikace; a záleží jen na složitosti technologie, nakolik komplexní tento kyberprostor bude – barlowovský kyberprostor tedy variuje od jednoduchých audiálních prostor telefonních hovorů přes prostředí současného Internetu až po (zatím ještě zčásti fiktivní) zcela pohlcující prostory virtuálních realit.

Polovina devadesátých let dvacátého století pak, se zvyšujícím se zájmem sociálních teoretiků o téma digitálních médií, přináší sociálně-antropologický koncept kyberprostoru. Antropolog David Hakkem v návaznosti na Barlowa charakterizuje kyberprostor jako sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie. Termín kyberprostor dále podle Hakkema odkazuje ke všem potenciálním životním stylům, svázaným s kulturním bytím vytvářeným prostřednictvím pokročilých informačních technologií; tyto životní styly jsou nejen reálné a distinktivně odlišné od životních stylů neprovázaných s pokročilými informačními technologiemi, ale mají ve vztahu ke starším životním stylům značný transformativní potenciál, ležící v nových způ-



ilustrační foto

sobech nakládání s informacemi. Vzhledem k tomu, že tento transformativní potenciál podle Hakkena dává a bude dávat vzniknout novým sociálním formacím, vidí Hakken kyberprostor jako distinktivní typ kultury. Pro současnou podobu kyberprostoru, s ohledem na jeho stále se neustálý, proměňující a rozvíjející se charakter, užívá Hakken i řada dalších teoretiků termín proto-kyberprostor (angl. *proto-cyberspace*), čímž se snaží dnešní úroveň pokročilých informačních technologií odlišit od „konečného“ stavu.

[JM]

#### Literatura:

Featherstone, Mike. Burrows, Roger. 1996. „Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.“ Pp. 1 – 19 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows,

Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.

Gibson, William. 1992. *Neuromancer*. LASER: Plzeň.

Hakken, David. 1999. *Cyborgs@Cyberspace? : An Ethnographer Looks at the Future*. New York, London: Routledge.

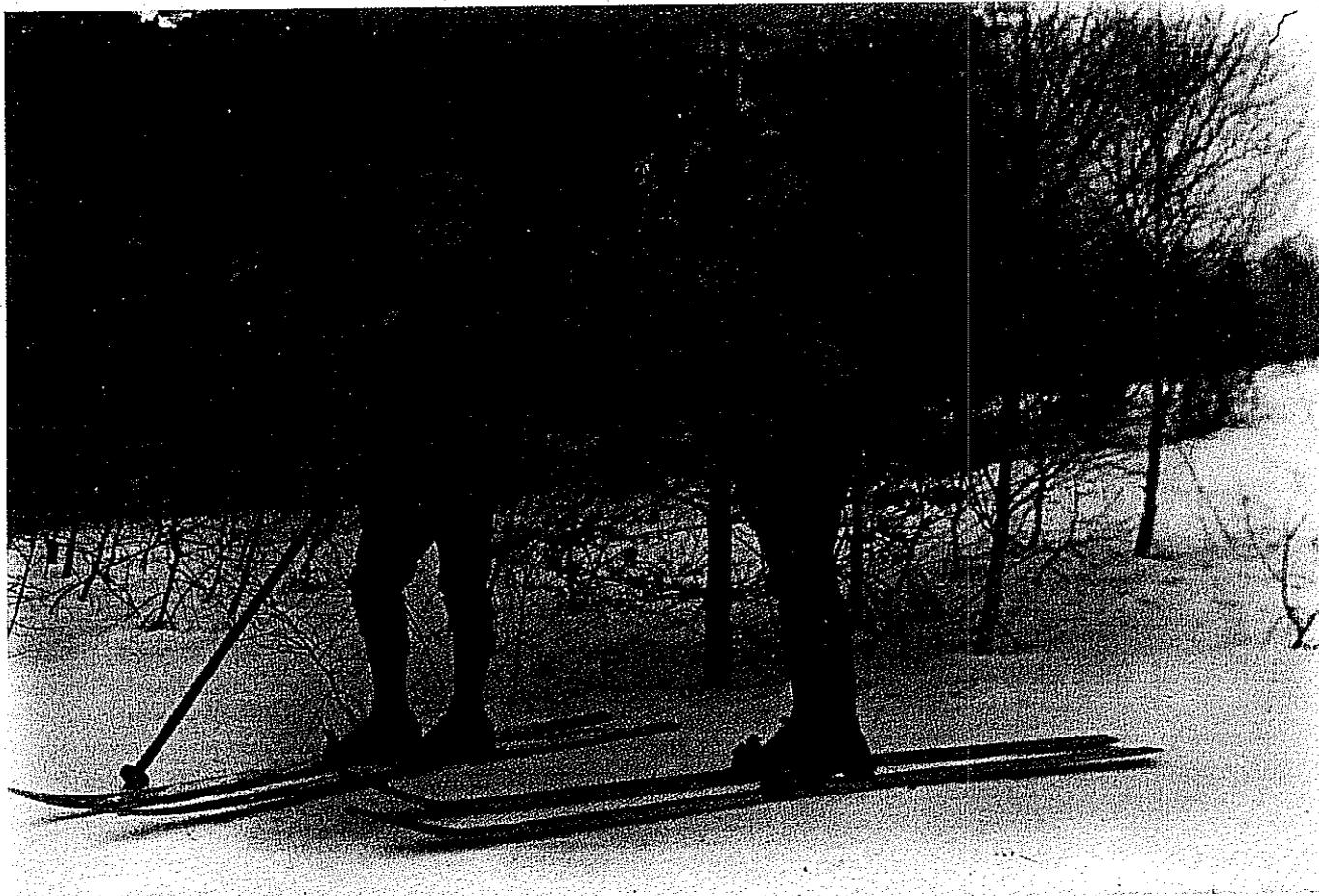
McRae, Shannon. 1996. „Flesh Made Word – Sex, Text and The Virtual Body.“ Pp. 73 – 86 in *Internet Culture*. Ed. by Porter, David. New York, London: Routledge.

Navrátilová, Jolana. 1998. „Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie“ (Diplomová práce). Brno: FSS MU.

#### C Kyborg (Cyborg)

Kyborg (angl. *cyborg*) – kybernetic-

ký organismus – je termín zavedený na počátku šedesátých let dvacátého století kybernetiky M. E. Clynesem a S. Klineem a označující seberegulující lidsko-strojový systém. (Clynes a Kline se zabývali propojením organismu pilotů s technologií nadzvukových letadel a projektovaných kosmických modulů tak, aby lidský organismus dokázal díky kontrole svých tělesných pochodů přežít i v krajně nepříznivých podmínkách.) Clynes a Kline vycházeli z teorie kybernetiky, kterou jako samostatný obor prosadil v roce 1947 Norbert Wiener. Wiener popsal organismus, žijící tělo, jako komunikační síť, tedy aktivní, hierarchicky řízený a seberegulující systém – a mezi cíle vznikající kybernetiky zařadil vývoj obdobně strukturovaných pokročilých automatů, jež by byly principiálně podobné živým organismům.



Ilustrační foto

Clynesova a Klineho ryze praktická aplikace kybernetického diskurzu se během následujících dvou dekád pod vlivem M. McLuhana, W. Gibsona, B. Sterlinga a dalších sociálních teoretiků i literátů do jisté míry opět metaforizovala. Termín kyborg napřed obecně odkazoval k funkčnímu (což v diskurzu kybernetiky znamená informačnímu/komunikačnímu systému, schopnému seberegulace) propojení lidského (respektive biologického) organismu a jeho technologických extenzí, posléze se jej ujala vědeckofantastická fikce, reprezentovaná mj. již zmíněnými cyberpunkovými autory Gibsonem a Sterlingem, a z ní vycházející mladá kyberkultura osmdesátých let minulého století. Koncem této dekády se koncept kyborga stává součástí první původní vlny společenskovo-vědné reflexe digitální technologie, vy-

růstající již přímo z kyberkultury – to když socialistická feministka Dona Harawayová publikuje ironický *Manifest kyborga* (v orig. *Cyborg Manifesto*). Pro Harawayovou, inspirovanou Baudrillardem a vymezující se vůči Foucaultově biopolitice, je koncept kyborga a kybertěla prostředkem pro proti-esencialistickou argumentaci tělesnosti a identity, kyborg je ve své modifikovatelnosti technologickými/kulturními artefakty symbolem překračovaných a rušených diskurzivních hranic. Nejasnost a rozmlženost hranic tělesných kategorií přináší svobodu a kreativitu plodné fúze (a ovšem i řadu nebezpečí) v rovině nového, potenciálně svobodnějšího utváření osobní identity.

Koncept kyborga se stává v devadesátých letech jedním ze základů pojetí tělesnosti ve vztahu k digitální technolo-

gii. Rozvolňující se význam termínu ovšem nakonec vede k poměrně vágním definicím, jež, jak upozorňují někteří autoři (např. Hakken aj.), umožňují chápat jako kyborga každou kulturní bytost, využívající jakékoli tělesné extenze.

[JM]

#### Literatura:

Featherstone, Mike. Burrows, Roger. 1996. „Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.“ Pp. 1–19 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows, Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.

Hakken, David. 1999. *Cyborgs@Cyberspace? : An Etbographer Looks at the Future*. New York, London: Routledge.

Haraway, Dona. 2002. „Manifest ky-

borgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století.“ Pp. 51 – 58 in *Sociální studia* 7. Brno: FSS MU.

Navrátilová, Jolana. 1998. „Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie“ (Diplomová práce). Brno: FSS MU.

Tomas, David. 1996. „Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg.“ Pp. 21 – 43 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows, Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.

## Virtuální

Slovo *virtuální* v jazyce každodennosti odkazuje k čemusi, co se zdá být skutečné, autentické, ačkoli takovým není. Poněkud odlišný význam má *virtuální* jako filosofický termín a termín teoretických diskurzů provázaných s digitálními médii. Pierre Lévy definuje virtuální, jako to, co „existuje jen jako síla, a ne jako skutek, je to pole sil, které mají sklon k řešení aktualizací“ (Lévy

2000). Virtuální tak není opakem reálného, ale je formou reálného, formou komplementární k aktuálnímu. Dialektika virtuálního a aktuálního bývá často ilustrována na příkladu Barthesových analýz jazyka, kdy *langue* (řeč jako soubor pravidel, významů a nerealizovaných potenciálních výpovědí) zastupuje virtuální a *parole* (konkrétní výpověď, tedy aktuální realizace potenciálu *langue*) pak aktuální. Kořeny tohoto komplementárního pojetí virtuálního a aktuálního je podle Shawna P. Wilbura možno hledat v náboženském jazyce středověku – zde se slovo *virtual* vztahovalo k soudobému chápání moci a dobra a ke křesťanskému pojetí zázraku; charakteristické pro „virtuální“ bylo, že bylo s to vést k efektu, nebo sebe samo přetvořit v efekt, a to často bez „efektu reálného“ (Wilbur 1996).

V diskurzu digitálních médií je v technologické rovině termín virtuality spojen s procesem digitalizace – digitalizovaná, tj. v binárním číselném kódu zapsaná informace, bývá označována jako virtuální (tedy potenciálně existující, tzn. vyvolatelná); aby byla přístupná recipientovi, musí být aktualizována do formy

symbolického výstupu. Ivo Bělohoubek doplňuje tuto technologickou rovinu o rovinu interpretační, když tvrdí, že „každá aktualizace je subjektivním aktem, zvýznamňováním, interpretací a jednáním“, a tuto subjektivitu aktualizace podtrhuje konstatováním, že „ono ‚tady a teď‘ obsažené v aktuálním znamená jedinečnost, závislost na daném čase a místě a sociální přítomnost a interakci“ (Bělohoubek 2001).

[JM]

## Literatura:

Bělohoubek, Ivo. 2001. „Subverze v informační společnosti.“ Pp. 43–63 in *Média a realita* ed. by Volek, Jaromír – Štětka, Václav. Brno: FSS MU.

Lévy, Pierre. 1998. *Becoming Virtual. Identity in the digital Age*. New York: Plenum Trade.

Lévy, Pierre. 2000. *Kyberkultura*. Karolinum: Praha.

Wilbur, Shaw P. 1996. „An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity.“ Pp. 5–21 in *Internet Culture*. Ed. by Porter, David. New York, London: Routledge.

# předplatné revue Host 2003

Předplatitelský kupon

Závazně objednávám ..... kus(ů) předplatného časopisu Host

roční (590 Kč)

půlroční (295 Kč)

Jméno a příjmení .....

Adresa ..... telefon .....

Firma ..... IČO ..... DIČ .....

Platba  složenkou  žádám fakturu

převodem na účet č. 1346783369 / 0800 VS.....