

Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme

přeložili Ondřej Besperát a Monika Metyková;
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 mít[...] 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 úzkostí 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 sítě 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, identitě 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.)

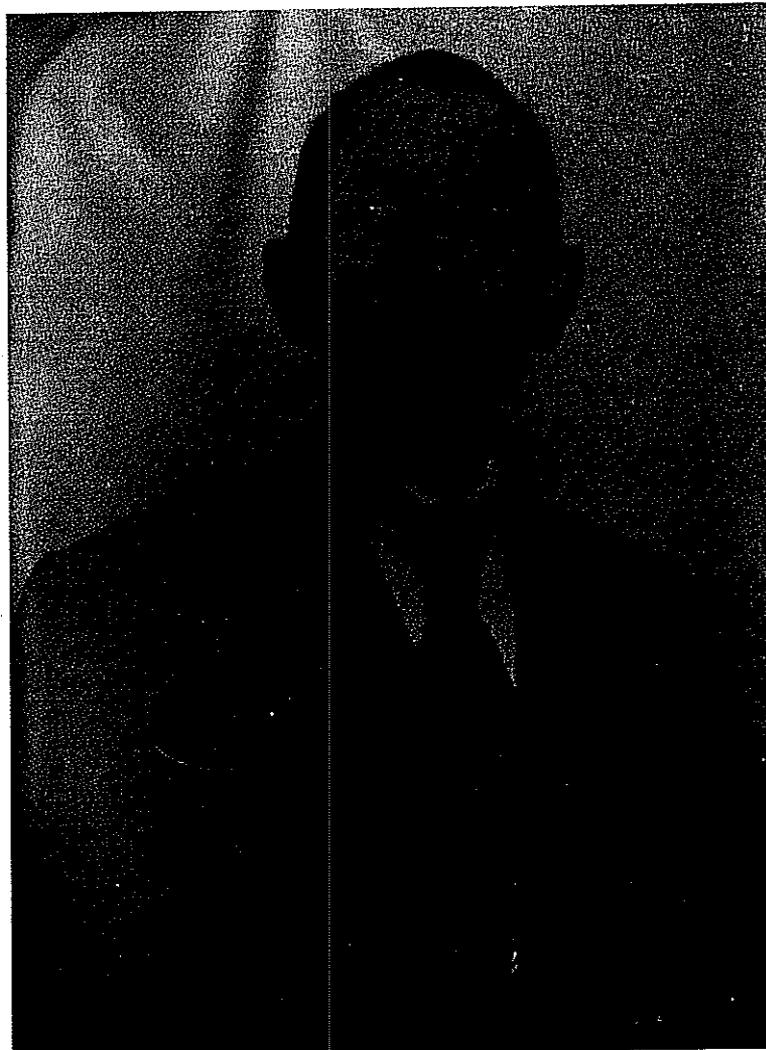
Poněkud méně grandiózním způsobem popisuje Howard Rheingold (1994: 147.), jak elektronické sítě „rozpouštějí hranice identity“: Znáám člověka, který tráví denně hodiny jako smyšlená postava připomínající „něco mezi Thorinem Pavézou a Malým Princem“ a je architektem a učitelem a trochu kouzelníkem na 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 podřizovat 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 – vskutku 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 dáována 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-

jičí 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 představitivosti. V kyberprostoru existují možnosti pro objevení 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.² 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 příro-

dy; kde Ráj je světem nesymbolizovaně, ne-společenské reality, Nebeské město představuje svět osvěcené 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 spolitosti. 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),³ 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 Síti 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 tlučení 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 uspíšily. 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.“⁵ (Rheingold, 1994: 110, 245.) Jsou to obrazy mateřsko-rodinné kontroly, představy jednoty, jednomyslnosti 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 silící 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 ošidného. 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 zmražené 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 společenský ideál 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 obdařeny 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-

nikací 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, nevyhází 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“, čini 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

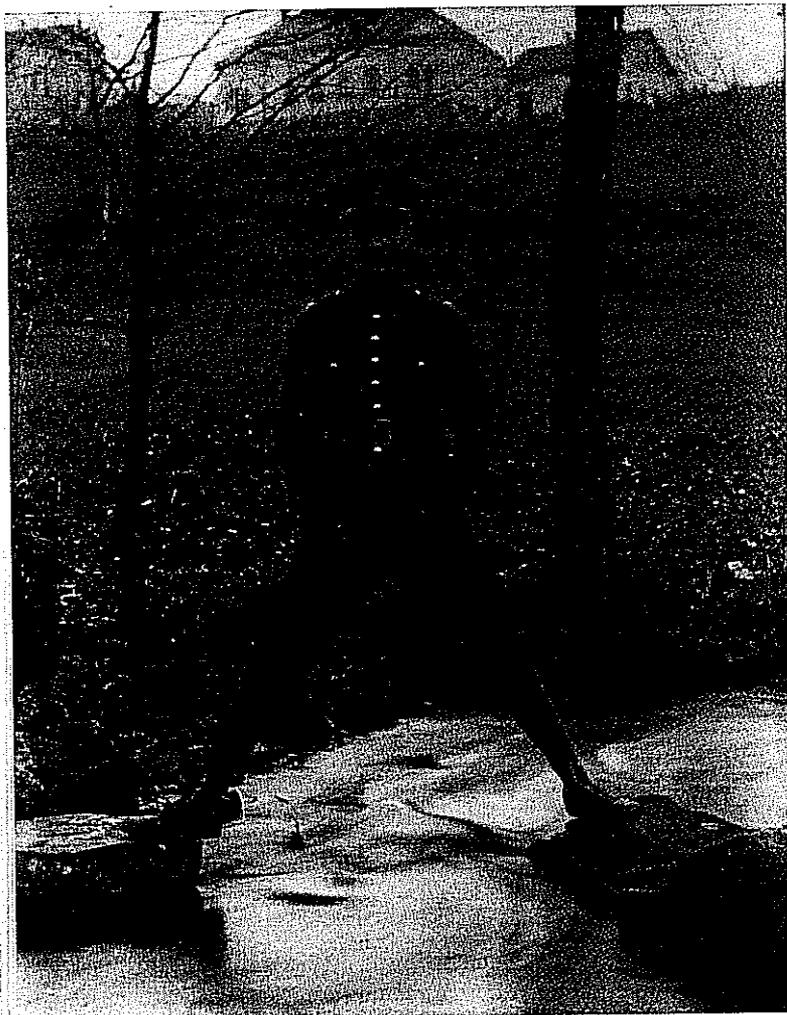
(Mouffe, 1993: 6.). Protože klíčovým tématem je politický rámec, jenž dokáže zahrnout odlišnosti a protiklady, aby podpořil to, co Mouffe nazývá „agonistickým pluralismem“.⁶ To platí i v případě virtuálního společenství a kolektivismu.

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 komunitarismu 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 vystavení se“⁷ (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 absolutizaci⁸ 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 dáována 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 reality⁹ jednoduše k jeho složitosti. Paul Virilio si představuje koexistenci dvou společností: Jedna je společností „zámočků“ [...] 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.)