

# **Koncept rané kyberkultury**

Jakub Macek

## **Abstract**

This article offers a new concept of cyberculture based on an analysis of structures of cybercultural narrations. The author sums up previous concepts of cyberculture and offers an account of the distinction between early and current cyberculture. Thereafter he focuses solely on early cyberculture and offers its definition and historical periodization. The thesis deals with early cyberculture as a wide social and cultural movement closely linked to advanced information and communication technologies (ICT), their emergence and development and their cultural colonization.

Co je to kyberkultura? Odpověď na tuto otázku variuje od autora k autorovi a mnohdy zcela absentuje. Kyberkultura je v důsledku toho mnohoznačné, matoucí, nejasné označení jen špatně ohraničené skupiny fenoménů. Coby termín má deskriptivní, analytický i ideologizující charakter. Je mnohým – a každý je tak ochoten přinejmenším na některý z jejích významů přistoupit. Použitím tohoto slova nelze nic pokazit – naopak, je jedním z těch takřka až paratextuálních znaků reflexe ICT, které dávají čtenáři vědět, že se správně ocitá v hájemství čipové mytologie.

Stávající definice kyberkultury zastřešují vždy jen určité výseče problematiky, nikoli však téma kyberkultury v celé možné šíři. Naopak obecné, volnější pojetí kyberkultury v kontrastu k těmto částečným, ale konkrétním teoretickým konceptům nedopřává termínu jednoznačný význam a volně jej vztahuje – jak naznačuje už prefix – ke kulturním fenoménům provázaným s „kybertématy“ (tedy kybernetikou, pokročilými informačními technologiemi, digitální revolucí, kyborgizací lidského těla a podobně).

Cílem tohoto textu je tedy nabídnout takový pohled na ranou kyberkulturu, který bude díky své jasnosti v rámci reflexi ICT<sup>1</sup> využitelnější a obhajitelnější, než pohledy dosud existující. Koncept rané kyberkultury, který zde předkládám, má zkrátka ambice projasnit a zpevnit chápání kyberkultury jako takové a vnést jistý řád do zmatku často protichůdných přístupů a intuitivních poznámek.

Raná kyberkultura – kterou odlišuji od kyberkultury současné, reprezentované souborem kulturních a symbolických praktik spojených s novými technologiemi – má povahu sociokulturní formace<sup>2</sup> (tedy souboru inovátorských subkultur, rozvíjejících se od 60. do počátku 90. let 20. století), jež dala vzniknout kulturní identitě pokročilých informačních a komunikačních technologií; formaci, jež technologie „opatřila“ kulturními diskurzy, kulturní praxí a mytizujícími naracemi.

Vycházím přitom z předpokladu, že klíčovým jednotícím prvkem tohoto konceptu je tematická struktura kyberkulturních narací, nesoucích a formujících sdělení o povaze technologie a jejích uživatelů – tematická struktura, odrážející a dokumentující vztah kyberkultury a jejích tvůrců k technologii i společnosti. Vedle skutečnosti, že právě tato struktura se jeví jako jediný univerzální most mezi rozmanitými složkami kyberkultury, se jako podstatná jeví i úvaha, že právě prostřednictvím kyberkulturních narací a jejich struktury položila raná kyberkultura základ ideologii nových technologií.

\*

---

<sup>1</sup> ICT (*Information and Communication Technologies*, informační a komunikační technologie) je zkratka označující zde digitální technologie (viz Kůst, 2003-a) v nejširším slova smyslu. O ICT hovořím ze stylistických důvodů také jako o *pokročilých informačních a komunikačních technologiích, nových technologiích* nebo *nových médiích*.

<sup>2</sup> *Sociální*, respektive *sociokulturní formace* je termín, odkazující svým původem k Marxovu konceptu socioekonomických formací. Svým významem se od něj ovšem liší. Hakken sociální formaci definuje jako „abstrakci preferencí soudobého sociálního myšlení, odkazujícího k sociálním entitám. Tento termín nepřikládá neoprávněnou nadřazenost žádné úrovni těchto entit, jako se tomu děje například v případě termínu ‚společnost‘, který upřednostňuje úroveň národní. Z perspektivy ‚sociální formace‘ se základní otázky týkající způsobu reprodukce sociálních entit z jedné periody do následující, zda jsou více či méně stejné, zda dochází k jisté modifikaci, či zda jsou zásadně odlišné.“ (Hakken, 1999: 245.)

Článek otevírám stručným přehledem nejvýznamnějších a nejznámějších z již existujících konceptů kyberkultury. V návaznosti na tento exkurz kyberkulturu zhruba vymezuji a rozdělují ji na ranou, která stojí v centru mého dalšího zájmu, a současnou, kterou se dále nezabývám. Ranou kyberkulturu, zachycenou v rovině sociálních skupin, diskurzů/praxí a narací, dále periodizuji a přibližuji její vznik, vývoj a zánik (charakterizovaný jejím pohlcením mainstreamem). V závěru článku rozpracovávám téma kyberkulturních narací, které považuji za klíčový definiční znak kyberkultury i za nejvýraznější symbolické dědictví, které kyberkultura odkázala mainstreamu.

## Stávající koncepty kyberkultury

Označení kyberkultura bývá využíváno k pojmenování historických i současných hackerských subkultur, hnutí spojeného s literárním cyberpunkem a skupin uživatelů počítačových sítí. Uvedený pojem bývá uplatňován jako futurologická metafora pro budoucí či (dle proklamací) vznikající formy společnosti, transformované pokročilými informačními technologiemi (respektive jako termín ekvivalentní konceptům informační či sít'ové společnosti, respektive jejich kulturním rovinám). Zároveň slouží jako pojmenování kulturní praxe, spojené s využíváním ICT, a v neposlední řadě také jako označení historické i aktuální reflexe a výzkumu nových médií.

Vzhledem k této rozmanitosti jednotlivých konceptů kyberkultury pracuji pro zpřehlednění s jejich typologií, založenou na jednoduché analýze rozdílných východisek těchto konceptů. Koncepty kyberkultury – s ohledem na ohnisko jejich zájmu a s přihlédnutím k jejich vztahu k anticipaci budoucnosti – rozdělují na *utopické*, *informační*, *antropologické* a *epistemologické* (viz tab. č. 1).

Tab. č. 1: Typy stávajících konceptů kyberkultury

	<b>Utopické koncepty kyberkultury</b>	<b>Informační koncepty k.</b>	<b>Antropologické koncepty k.</b>	<b>Epistemologické koncepty k.</b>
Stručná char. typu konceptu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- k. jako forma budoucí, utopické společnosti, změněné ICT</li> <li>- utopické, silně anticipující</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- k. jako kulturní (symbolické) kódy informační společnosti</li> <li>- analytické, částečně anticipující</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- k. jako kulturní praxe a životní styly spojené s ICT</li> <li>- analytické, orientující se na současnost a historii</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- k. jako označení sociální a antropologické reflexe nových médií</li> </ul>
Příklady autorů a děl	<p>Andy Hawk – <i>Future Culture Manifesto</i> (1993)</p> <p>Pierre Lévy – <i>Kyberkultura</i> (1997, česky 2000)</p>	<p>Margaret Morse – <i>Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture</i> (1998)</p> <p>Lev Manovich – <i>The Language of a New Media</i>. (2001)</p>	<p>Arturo Escobar – <i>Welcome to Cyberia: Notes on the Athropology of Cyberculture</i> (1994, zde 1996)</p> <p>David Hakken – <i>Cyborgs@Cyberspace</i> (1999)</p>	<p>Lev Manovich – <i>New Media from Borges to HTML</i> (2003)</p> <p>Lister a spol – <i>New Media: A Critical Introduction</i> (2003)</p>

### ***Kyberkultura jako utopický projekt – Utopické koncepty kyberkultury***

V nejstarším a nejužším pojetí, potenciálně/virtuálně „obsahujícím“ všechna pozdější, širší, se kyberkultura vztahuje k iniciační diskusi o nových médiích a označuje cyberpunkové hnutí, subkulturu hackerů, první uživatele počítačů a členy raných virtuálních komunit,<sup>3</sup> vznikajících v počítačových sítích osmdesátých a počátku devadesátých let dvacátého století. Z tohoto pohledu se kyberkulturou zabývá například Mark Dery v knize *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century* (1996), který kyberkulturu ztotožňuje se „subkulturami počítačového věku“, a Douglas Rushkoff v *Kyberii* (2000). Jak ukazuje například Andy Hawk prostřednictvím svého textu *Future Culture Manifesto* (Hawk, 1993), vnímali členové těchto „subkultur počítačového věku“ kyberkulturu jako zahájení svého druhu futurologického

<sup>3</sup> *Virtuální komunity* – termín, zavedený Howardem Rheingoldem (1993), označuje sociální skupiny, utvářející se v kyberprostoru a udržované počítačově mediovanou komunikací.

přerodu společnosti – kyberkultura „tady a teď“ je v plenkách, nicméně je již existujícím zárodkem „nové budoucnosti“. V konkrétním případě Hawkova manifestu měla být hackerská kyberkultura, vyrůstající z kyberpunku a bohatého přediva starších subkultur, kulturou rodící se informační společnosti. Tato *orientace na budoucnost* a technologiemi katalyzovanou *proměnu* společnosti je pro diskurzy, navazující na kyberpunk, charakteristická, a předznamenává futurologické a utopické vize, vycházející již z akademického prostředí, leč inspirující se právě ve světě subkulturních narací.

Patrně nejnvlivnějším a nejproslulejším z futurologických a anticipačních pojetí kyberkultury je krajně optimistická vize francouzského humanisty Pierra Lévyho. Lévy, známý jako autor konceptu *virtuality* a *virtualizace* (Levy, 1998, 2000) a apologet nových médií (v evropském kontextu sehrál na poli obhajoby a propagace ICT podobnou úlohu, jaké se za Atlantikem chopili *digerati*),<sup>4</sup> ji předložil ve stejnojmenné populární knize *Kyberkultura* (1991, česky 2000).

Lévy kyberkulturu vztahuje pouze k Internetu, respektive barlowovsky pojatému kyberprostoru, situovanému do prostředí současných internetových technologií<sup>5</sup> – šíření Internetu podle Lévyho přináší novou formu organizace vědění a jeho distribuce, formu proměňující nejen způsob nakládání s informacemi, ale i samu společnost. Synonymem této proměny je právě kyberkultura, označující „soubor technik (materiálních a intelektuálních), praktických zvyklostí, postojů, způsobů uvažování a hodnot, které se rozvíjejí ve vzájemné vazbě s růstem kyberprostoru“ (Lévy, 2000: 15) a ztělesňující „novou formu všeobecnosti: všeobecnost bez totality“ (ibid: 105). Ta je pro Lévyho vrcholem osvícenského projektu lidství – lidství svobodného, lidství posílených subjektů nedušených mocenskou totalitou jednotného jazyka a významu, jednotných a závazných forem společenského bytí. A kyberkultura se v Lévyho očích zdá být důkazem, že onoho kýženého vrcholu, onoho humanistického ráje lze dosáhnout – podle Lévyho díky ní totiž ukazuje, že:

„...lze nastolit virtuální účast na sobě samém (všeobecnost) ještě jinak než pomocí identity významu (totality)“.  
(Lévy, 2000: 105.)

Lévyho kyberkulturu je spíše než za realisticky pojatou reflexi třeba označit za konzervativní utopický projekt, úzce korespondující s žiznivým technooptimismem přelomu osmdesátých a devadesátých let dvacátého století<sup>6</sup> a jeho představami o transformativních možnostech nových technologií. Kyberkultura jako formálně jednotný a obsahově rozrůzněný kulturní modus, jako relativně jednotná kulturní formace globálního charakteru, neexistuje. Lévy předkládá svou představu budoucnosti a spojuje ji s probíhajícím pronikáním digitálních technologií do společnosti – nerozlišuje ale mezi svou představou o charakteru těchto změn a aktuálním stavem; směřuje projekt budoucnosti s reflexí současnosti.

Slabinou Lévyho vize je také její vágnost a povšechnost – změna společnosti v „novou společnost“, existující „v univerzalitě bez totality“, nemá jasnější kontury. Lévy zkrátka ví, že nové technologie přinášejí sociální a kulturní změnu, a pokouší se proto zachytit její charakter – o jeho argumentaci (ovlivněné skutečností, že jeho kniha byla původně koncipována jako zpráva pro Radu Evropy) lze ovšem slovy Kevina Robinse a Franka Webstera říci:

„Na Lévyho diskurzu je skutečně podstatná koexistence radikální techno-rétoriky a v zásadě značně konvenční a konzervativní sociální a komunitarianistické politické vize. Navíc můžeme říci, že je to právě tato kombinace radikálních a takřkajíc pragmatických aspirací, jež z *Kyberkultury* jednoznačně činí reprezentativní text 90. let 20. století.“  
(Robins a Webster, 1999: 223.)

<sup>4</sup> *Digerati (Digital Literati)* – termín novináře J. Brockmana, označující „digitální elitu, úzkou skupinu osob s maximální možným vlivem v oblasti počítačů, internetu a digitálních médií“ (viz P. Koubský in Negroponte, 2001: 159), k nimž patřili podnikatelé a vrcholní manažeři z oblasti IT, akademici, novináři a prozaici.

<sup>5</sup> Definice kyberprostoru – viz Macek, 2003-a.

<sup>6</sup> Viz dále.

## ***Kyberkultura jako rozhraní informační společnosti – Informační koncepty kyberkultury***

Americká medioložka Margaret Morseová ve své knize *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture* (1998) vymezuje kyberkulturu způsobem korespondujícím částečně s Lévyho i Hawkovou rétorikou, s nimiž se shoduje v tendenci pojímat kyberkulturu jako fenomén vznikající, nezralý, a tedy spíše predikovaný, nežli zpětně reflektovaný. Podobně jako Lévy ji pak definuje jako soubor kulturních praxí, umožňujících vyrovnat se s novými formami informace (má nicméně daleko k Lévyho počítačové utopistické teleologii) a s Hawkem ji spojuje představa kyberkultury jako kulturního rozměru informační společnosti (narozdíl od Hawkova manifestu není ale její text ani jen zapřeným potomkem jazyka kyberpunku).

Morseová, rozvíjející teze Raymonda Williamse o *zprivátnělé mobilitě* (Williams, 1974), tvrdí, že počítačové elektronické sítě nejenže posilují Williamsem pojmenované tendence k osamostatňování a zmobilňování privátního světa, ale zároveň tím, že zpochybňují centralizovaný model distribuce informace, proměňují i její charakter. Zatímco televize nabízí napojení na „celospolečenský“, centrálně distribuovaný komunikační kanál a otevírá prostor k participaci na širším společenském dění, počítačové sítě toto doplňují o rovinu privátní interpersonální komunikace. Komunikace je zde ovšem nesena digitální informací – a ta je odosobněná, zbavená kontextu, příliš sterilní, než aby se mohla stát základem pro budování lidských vztahů. „Informace je neosobní a nevnímání, je vědomostí očištěnou za účelem transformace v digitální data od kontextu,“ píše Morseová (1998: 5), což je, jak dodává, daní za to, že se z informace digitalizací stává „volně směnitelná měna“. Informační společnost ale nemůže být zakoušena v rovině abstraktní digitální informace – proto se utváří osobní, osobitá, subjektivitě otevřená rovina kulturního nakládání s technologií a digitalizovanou informací, rovina rozhraní mezi kulturou a technologií, znovuzapojující osobitost a imaginaci. A právě tuto kulturní rovinu Morseová nazývá kyberkulturou.

Morseová, podobně jako například teoretik vizuální kultury Lev Manovich, klade značný důraz na úlohu vizuálních reprezentací v televizní i „posttelevizní“ společnosti – vzhledem k blízkosti obou autorů tak není překvapením, že Morseové kyberkultura, tedy kulturní, symbolická rovina informační společnosti, se překrývá s oblastí, kterou Lev Manovich popisuje konceptem *informační kultury* (nikoli ovšem s tím, co jako *kyberkulturu* označuje Manovich, který o kyberkultuře mluví jako o reflexi sociálních konsekvencí počítačových sítí – k tomuto viz dále). Informační kultura podle Manoviche:

„...zahrnuje způsoby, jakými různé kulturní prostory a objekty prezentují informace. ... Informační kultura, pokud rozšíříme paralelu s vizuální kulturou, zahrnuje historické metody organizování a získávání informací (analogie ikonografie), stejně jako vzorce uživatelské interakce s informačními objekty a zobrazeními.“  
(Manovich 2001: 39.)

Morseové kyberkulturu i Manovichovu informační kulturu lze chápat jako střízlivější, symbolicky orientované varianty Lévyho modelu – stejně jako Lévy se tyto autoři soustředí na oblast kulturního zpracování mediované informace nesené, utvářené i distribuované počítačem coby metamédiem. Oproti Lévyho jsou to ovšem varianty oproštěné od ideologizujícího vizionářství, jejichž účelem již není propagace či obrana technologie, ale teoretická analýza jejího dopadu na kulturní kódy.

## ***Kyberkultura jako kulturní praxe a životní styl – Antropologické koncepty kyberkultury***

Poněkud širší pojetí kyberkultury, než jaké nabízí Margaret Morseová, reprezentují texty sociálního antropologů Artura Escobara a Davida Hakkena.

Arturo Escobar (1996) označuje studium kyberkultury, tedy studium „kulturních konstrukcí a rekonstrukcí, na nichž stojí nové technologie a jež jsou novými technologiemi zároveň

formovány“ (Escobar, 1996: 111), za novou oblast antropologické praxe a za výzvu antropologii. Vychází z předpokladu, že „každá technologie představuje kulturní konstrukt, a to v tom smyslu, že technologie utvářejí svět; vyrůstají z konkrétních kulturních podmínek, aby se následně podílely na vytváření nových společenských a kulturních situací“ (ibid), díky čemuž je studium technologie relevantním antropologickým tématem. Escobarova definice kyberkultury není ovšem nijak explicitní, je v zásadě kontextuální – kyberkulturu podle něj charakterizují vazby na sféru počítačových a informačních technologií, formující takzvaný režim *technospolečensví (technosociality)*, a na oblast biotechnologií,<sup>7</sup> dávající vzniknout režimu *biospolečensví (biosociality)*. Tyto kulturní režimy či procesy, jakési kulturní diskurzivní a narativní rámce, tvoří společně základ *režimu kyberkultury*. Kyberkultura je tak v Escobarově přístupu kulturním modem, vznikajícím v reakci na prohlubující se vědomí skutečnosti, že člověk žije v „techno-biokulturním prostředí, nenávratně strukturovaném novými formami vědy a technologie“ (ibid: 112). Escobar podotýká, že kyberkultura je bez jakýchkoli pochyb dítětem moderny coby „sociální a kulturní matice“ – směřuje ovšem k ustavení nového řádu, jehož povahu dosud neznáme a kterému bychom se měli snažit porozumět.

Escobarův jazyk je podobně jako u Lévyho sycený *vědomím změny*. Onu atmosféru vzrušení, tak typickou pro ranou kyberkulturní reflexi druhé poloviny 80. a první poloviny 90. let 20. století, vystihuje a ilustruje mimo jiné předmluva Z. Sardara a J. R. Ravetze ke sborníku *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, v němž byl Escobarův esej publikován. Sardar a Ravetz polovinu devadesátých let, dobu vzniku Escobarovy i Lévyho práce, charakterizují slovy:

„Právě poprvé okoušíme ‚Kyberii‘ – novou civilizaci, vznikající prostřednictvím rozhraní i mediací mezi člověkem a počítačem.“  
(Sardar a Ravetz 1996: 1.)

Skepticky realističtější náhled na ono vzrušení, jež živilo i sužovalo obránce barikád „počítačové revoluce“, nabízí David Hakken, patřící k pionýrům etnografie kyberprostoru. Hakkenův skepticismus – ne nepodobný tomu, který charakterizuje například práce Kevina Robinse – je skepticismem kritické dekonstrukce; vyplývá z potřeby empirického hledání a kritického pojmenování kořenů onoho vzrušení a z odmítnutí přijmout jej jako daný fakt.<sup>8</sup>

Hakken sám nepracuje s termínem *kyberkultura*, ale s významově rozšířeným termínem *kyberprostor*. Jeho koncept kyberprostoru má ovšem řadu rysů, jež jej spojují (či v některých směrech identifikují) s Escobarovým i Morseovými pojetím kyberkultury, a ve své kritičnosti Escobara i Morseovou výtečně doplňuje, pročej jej lze jen těžko opominout.

Hakken kyberprostor charakterizuje jako sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie. Toto pojetí kyberprostoru podle Hakkena odkazuje ke všem potenciálním životním stylům, svázaným s kulturním bytím, (re)produkovaným prostřednictvím pokročilých informačních technologií.

„Životní styly, založené na pokročilých informačních technologiích, jsou nejen reálné a distinktivně odlišné – jsou transformativní. Transformativní *potenciál* pokročilých informačních technologií leží v nových *způsobech*, jimiž nakládají s informacemi. Nové počítačové formy zpracování informace dávají, zdá se, vzniknout nové sociální formaci; kyberprostor je, řečeno tradičním antropologickým žargonem, distinktivním typem kultury.“  
(Hakken, 1999: 1-2.)

Hakken, označující se za „kyberprostorového agnostika“, si je vědom spekulativnosti takového tvrzení – proto podtrhuje nutnost empirického zkoumání této „distinktivnosti“ kyberprostoru

<sup>7</sup> Zahrnujících např. biologii a genetiku, medicínu a farmakologii, ale i, jak poznamenává Sadie Plant (2003), legální a nelegální narkotika.

<sup>8</sup> Příkladem tohoto přístupu je Hakkenův legendární text z roku 1990 *Has There Been a Computer Revolution?*, relativizující populární představu digitální revoluce jako jednoznačného, neoddiskutovatelného jevu (Hakken, 1999: 15-36).

jako kulturní formace, jež je nutným předpokladem podrobnější konceptualizace, a staví tak své formulace do pozice hypotéz. Zároveň si uvědomuje i obtíže, spojené s nepředvídatelností vývoje ICT a se skutečností, že rozvoj „potenciálu nových informačních technologií“ rozhodně není ani zdaleka u konce. Pro současnou i již minulou podobu kyberprostoru, s ohledem na jeho dosud neustálený, proměňující a rozvíjející se charakter, proto užívá termín proto-kyberprostor (*proto-cyberspace*), čímž se snaží stávající úroveň pokročilých informačních technologií a situaci jejich kulturních souvislostí odlišit od „konečného“ stavu.

### ***Kyberkultura jako teorie nových médií – Epistemologické koncepty kyberkultury***

Termín *kyberkultura* bývá v neposlední řadě jaksi metonymicky užíván i k pojmenování *teoretické reflexe kyberkultury* ve výše zmíněných významech či *reflexe pokročilých informačních a komunikačních technologií* jako takové. V tomto smyslu o kyberkultuře hovoří například již zmíněný Lev Manovich v úvodu k *New Media Reader* (2003) či Lister a spol., autoři publikace *New Media: A Critical Introduction* (2003).

Manovich rozlišuje mezi *kyberkulturou* a *novými médii* coby dvěma rozdílnými oblastmi zkoumání. Zatímco teorie nových médií se zabývá výzkumem informační kultury (jak byla charakterizována výše), kyberkulturní studia Manovich definuje jako:

„...studium rozličných společenských fenoménů, spojených s Internetem a dalšími novými formami síťové komunikace. Příkladem tohoto, co spadá pod kyberkulturní studia, jsou on-line komunity, on-line hraní multiplayerových her, otázka on-line identity; sociologie a etnografie používání emailu; využití mobilních telefonů v různých komunitách, otázka genderu a identity při využívání Internetu; a tak dále. ... Stručně shrnuto: kyberkultura se soustředí na společenské a síťové; nová média se soustředí na kulturní a počítačové.“  
(Manovich 2003: 16.)

Lister a spol. (2003: 385) termín kyberkultura používají „ve dvou spřízněných, i když různých významech“ – první význam, kontradiktorní s Manovichovým rozlišením mezi novými médii a kyberkulturou, se rámcově kryje s Escobarovým či Morseovým chápáním kyberkultury coby souboru kulturních praxí, kódů a narácí. Plynule nicméně přechází do významu druhého. Lister a spol. tak o kyberkultuře mluví zaprvé jako o kulturním kontextu nových výpočetních technologií, kontextu charakteristickým svými tématy (komunikační sítě, programování, software, umělá inteligence a umělý život, virtuální realita,...), aby dodali, že:

„...kyberkultura zadruhé odkazuje k teoretickému zkoumání kyberkultury takto definované; označuje tedy jednotlivé přístupy ke studiu komplexu ‚kultura + technologie‘. Tento rozvolněný význam kyberkultury jako diskurzivní kategorie zahrnuje širokou škálu (v mnoha rovinách vzájemně si odporujících) přístupů od teoretických analýz důsledků digitální kultury po populární diskurzy vědecké a technologické žurnalistiky.“  
(Lister a spol., 2003: 385)

V kyberkultuře se tak podle nich konstitutivní díla fikce setkávají s diskurzí, koncepty a teoriemi společenských, technických i přírodních věd, aby se vzájemně prostupovaly, ovlivňovaly a přetvářely; kyberkultura je bytostně sebereflexivní, protože teorie jsou součástí jejích narácí a narace inspirují teorie. „Rozštěpení“ kyberkultury na kulturní formaci a teoretickou reflexi je tedy z jisté perspektivy jen zdánlivé – teoretická reflexe je součástí kyberkultury, vyrůstá z ní a zpětně ji proměňuje.

\*

Pojetí *kyberkultury* jsou tedy skutečně rozmanitá – spíše však, než aby se vylučovala, se jako mozaika doplňují a navzájem se rozvíjejí. S trochou nadsázky si dovolím tvrdit, že všechny uvedené definice kyberkultury jsou do jisté míry samy součástí „jednoho vyprávění“ a jeho hledání. Ať už je kyberkultura nahlížena jakkoli, každé pojetí vždy odkazuje k tématům,

nastoleným nebo oživeným díky vzniku kybernetiky, robotiky a informatiky, k tématům točícím se okolo vztahu kultury/společnosti a nové technologie, těmito obory stvořené. Příběh kyberkultury je vždy příběhem kulturního zvyznamňování nového světa nových technologií a jeho zabydlování kulturní praxí, přičemž každá z uvedených definic kyberkultury akcentuje jen některou ze složek, částí tohoto „příběhu“.

Při hledání způsobu, jímž je o kyberkultuře možné hovořit, nemá smysl některé složky upřednostňovat a opomíjet jiné, které kyberkultura rovněž konotuje. Koncept kyberkultury musí umožnit celistvý pohled na rozvoj kulturního světa nových technologií jako na postupně se rozvíjející proces, jenž má svou historii a jehož součástí jsou jak sociální skupiny, tak diskurzy (a to diskurzy subkultur, literárních a filmových děl i akademické reflexe), kulturní praxe a narace.

Nejdříve je ovšem nutné rozlišit mezi ranou kyberkulturou, která je v popředí zájmu této práce, a kyberkulturou současnou.

## **Raná a současná kyberkultura**

V pojetích kyberkultury lze charakteristicky rozlišit dvě entity, které označuji jako ranou kyberkulturu a současnou kyberkulturu – a zachycení tohoto rozštěpení je pro snahu o uchopení kyberkultury zásadní. Mezi ranou a současnou kyberkulturou je značný rozdíl – jedná se o dva různé, rozmlženu historickou hranicí jen nejasně oddělené fenomény, z nichž první se podílel na vzniku druhého, ale které rozhodně nemohou být ztotožněny. Raná kyberkultura vyžaduje jiný způsob studia, jiný způsob reflexe, jiný způsob rozvahy, než kyberkultura současná. Zatímco raná kyberkultura je uzavřenou kapitolou, historickým kulturním textem, současná kyberkultura, živá a proměňující se, teprve zraje. Ačkoli právě její zkoumání je dle mého názoru nutné pokládat za jednu z největších výzev společenskovedné reflexe ICT, není možné se do tohoto úkolu pustit bez předchozího vyrovnání se s kyberkulturou ranou a s pochopením jejího poselství.

Pomyslnou osu tohoto zlomu tvoří vztah kyberkultury jako souboru subkultur k majoritní společnosti, vztah kyberkultury ke kulturnímu mainstreamu i vztah kyberkultury k mainstreamu akademickému. Kyberkultura se od svého vzniku v šedesátých letech až do konce let osmdesátých vůči kulturně-společenskému mainstreamu přinejmenším manifestně vymezuje, aby se po přechodném období, spadajícím zhruba do konce osmdesátých a první poloviny devadesátých let, stala jednou z jeho pevných a (jak předpokládám) významných součástí. V rovině tohoto zlomu vedu linii rozlišení mezi *ranou kyberkulturou* a *současnou kyberkulturou*.

Raná kyberkultura se rodí u prvních uživatelů-inovátorů ICT a u jejich prvotních vizí a záměrů. Tito uživatelé-inovátoři tvořili pomyslný hrot pronikání technologie do zbytku společnosti. Rozvíjeli původní vize tvůrců technologie, podrobovali je první, zpočátku zejména umělecké a později i vědecké reflexi (již obdařili jazykovou výbavou i charakteristickými tématy), obohacovali je o nové, širší kontexty a zároveň šířili samu technologii i její slávu (viz dále). V reakci na tuto část příběhu, jejíž aktéři se s rolí inovátorů vědomě ztotožňovali, později Dery o kyberkultuře hovořil jako o subkulturách počítačového věku a Lévy v těchto do budoucna hledících hrdinech spatřoval zárodek nového kulturního řádu. Je to právě ta část příběhu, o níž hovoří Douglas Rushkoff ve své *Kyberii* (2000) a k níž odkazuje Jozef Kelemen v *Kybergolemovi* (2001), když tvrdí, že jeho myšlenky „vznikaly pod intelektuálním tlakem skupinek mladých lidí blízkých kruhům kyberkultury“, a když dodává, že se nebude pouštět do vymezení kyberkultury, protože jeho „kniha je především pro ty, kteří mají význam tohoto slova dostatečně „prožitý““ (Kelemen, 2001: 13). Kyberkultura této části příběhu je projektem, programem, vizí „zasvěcených“.

Dokud byl počítač pouze specializovaným pracovním nástrojem nebo sofistikovanou hračkou, jako tomu bylo do konce osmdesátých let dvacátého století, mohli se inovátoři vymezovat vůči hlavnímu proudu – společnost však technologii postupně adoptovala i s jejich vizemi a vlastně i jimi samými a „příběh kyberkultury“ dostal nový rozměr. Kyberkultura (ať už měla

být čímkoli), zděděná po inovátorech, již není kyberkulturou poměrně úzkého okruhu lidí. Technologie, se kterou byla kyberkultura spjatá, se stala všudypřítomnou, prosákla celou společností a stala se technologickým standardem.

Prosákla s ní i ona tajuplně mnohoznačná kyberkultura? Přesvědčení, že ano, vede Morseovou i Escobara k tomu, že starý termín využívají novým způsobem, vhodným pro tuto novou situaci – kyberkultura v této části příběhu tak už není ani aktuálním projektem virtuální budoucnosti, ani společenstvím „zasvěcenců“ a technologických avantgardistů; je souborem kulturní praxe, kulturních diskurzů a narácí, doprovázejících novou technologii a vycházejících z předcházející části příběhu.

Právě ranou kyberkulturou se tedy zabývá tato práce, jak jsem napsal již v úvodu, a právě jí mám na mysli, hovořím-li dále a bez určujícího přívlastku pouze o kyberkultuře. Mluvím o kyberkultuře jako o již neexistující společensko-kulturní formaci.

## **Vymezení a periodizace rané kyberkultury**

Smyslem této části článku je načrtnout a periodizovat vývoj kyberkulturních skupin a diskurzů.<sup>9</sup> Čtyři periody, na něž vývoj rané kyberkultury člením, se nutně překrývají a stanovení přelomových bodů (pouhou shodou okolností kopírujících počátky nových decenií) jsou spekulativní a vyplývají z intuitivních rozhodnutí, vycházejících ze znalosti kontextu. Každý přelomový bod je nicméně s rozmyslem umístěn do doby podstatné kvalitativní změny tváře kyberkultury, malé kuhnovské revoluce,<sup>10</sup> která zpětně jednotlivé etapy vývoje rané kyberkultury odlišuje.

Ranou kyberkulturou lze identifikovat ve třech úrovních – v rovině *kyberkulturních skupin*, v jejich rámci rozvíjených *kyberkulturních diskurzů a praxí* a diskurzy nesených *kyberkulturních narácí*. V rovině skupin ani diskurzů patrně není možné ranou kyberkulturou přesně ohraničit – kyberkulturní skupiny a jejich jazyk se vždy překrývaly s řadou dalších skupin a světů, nejvýrazněji zřejmě se SF a F fandomem<sup>11</sup> a univerzitním prostředím.

Neostré je i přesnější časové ohraničení existence rané kyberkultury. Je možné konstatovat, že její zárodky vznikají na přelomu padesátých a šedesátých let dvacátého století na amerických technologických institutech, vrcholem rané kyberkultury jsou léta osmdesátá a její konec je třeba hledat v první polovině let devadesátých na filmovém plátně, na stránkách popularizačních periodik a bestsellerů, v katalozích spotřební elektroniky a v policejních vyšetřovatelnách, tedy v době, kdy se kyberkultura definitivně vzdává své okrajové pozice a stává s konečnou platností součástí hlavního kulturního proudu, podrobuje se zákonné normativní moci a stává se objektem zájmu akademického poznání.

Přesné určení obou krajních bodů její existence je ale problematické (jak ukáže následující periodizace). Jedním z dalších smyslů následující periodizace tak je i potřeba ukázat, že ideálním klíčem, analytickým nástrojem, k uchopení kyberkultury zůstávají *kyberkulturní narace* a jejich charakteristická tematická struktura.

### ***První etapa rané kyberkultury***

Kyberkultura ve své rozmanitosti vyrostla z kořenů amerických hackerských subkultur. Zpočátku, přinejmenším do sedmdesátých let, zahrnovala pouze studenty, programátory, výzkumníky a akademické pracovníky z oblasti kybernetiky, počítačových věd a informatiky.

Počátek *první etapy kyberkultury* je spojen se vznikem komunity hackerů na Massachusettském technologickém institutu (MIT) v roce 1959 (Levy, 1984), formulování konceptu kybernetického organismu, kyborga, M. E. Clynesem a N. S. Klinem v roce 1960,

<sup>9</sup> Raná kyberkultura se zrodila a rozvinula ve Spojených státech, a tak nelokalizují-li některé události explicitně někam jinam, hovořím o dění, odehrávajícím se v kontextu Severní Ameriky.

<sup>10</sup> Filozof vědy Thomas Kuhn, od něhož si pojem coby metaforu vypůjčuji, hovoří o těchto tzv. paradigmatických revolucích ve vztahu k vývoji tzv. normální vědy – vývoj vědy se odehrává ve stádiích, oddělených od sebe změnou paradigmatu, tedy konzistentní struktury představ, hodnot a postupů.

<sup>11</sup> Tedy organizovaným hnutím fanoušků literatury science fiction, fantasy a hororu.

rozvinutí konceptu hypertextu T. H. Nelsonem a jeho první realizace D. Engelbartem a vznik projektu ARPAnet, předcházejícího současným počítačovým sítím.

První hackerská komunita, nazvaná podle modelářského spolku *Tech Model Railroad Club*, se konstitovala na přelomu let 1959 – 1960 na MIT. Střed jejího světa tvořil ve volném čase sálový počítače TX-0 a právě ve spojení s touto skupinou, o níž píše Steven Levy ve své knize *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984), lze patrně hovořit o začátku kontinuální univerzitní subkultury hackerů. Tato komunita dala vzniknout prvním slangům, mj. i klíčovému pojmu *hackování* a *hacker*, a základům hackerskému étosu, který ovlivnil směřování celé kyberkultury.

Hackerský étos formuloval Steven Levy ve své retrospektivní knize *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (Levy 1984, 2. kapitola), shrnující počátky hackerské kultury, v těchto bodech:

- *Přístup k počítačům – a ke všemu, co by tě mohlo naučit něco o způsobu, jakým pracuje svět – by měl být neomezený a naprostý. Vždy trvej na imperativu praxe!*
- *Každá informace by měla být volná.*
- *Nedůvěřuj autoritě – prosazuj decentralizaci.*
- *Hackeri by měli být posuzováni podle svého hackování, ne podle falešných kritérií, jako jsou vzdělání, věk, rasa nebo pozice.*
- *Na počítači můžeš vytvářet umění i krásu.*
- *Počítače mohou tvůj život proměnit k lepšímu.*
- *Stejně jako Alladinovu lampu je můžeš donutit poslouchat tvé příkazy.*

Tento étos se zrodil v relativně autoritativním prostředí technologických institutů, v rámci komunity objevující na sálových počítačích intelektuální podmanivost veřejnosti takřka utajené výpočetní technologie. Přístup k samotným počítačům byl v této době značně omezený, byl podřízený výukovým a výzkumným pravidlům a osobní kontakt s počítačem a osobní zkušenost s programováním mohly být vyvažovány zlatem. Zde se zrodila kyberkulturní nedůvěra k autoritě i tělesnosti, touha po emancipaci a žízeň po nespoutaném kontaktu s technologií. Levym zachycená podoba étosu již akcentuje ona charakteristická témata a hodnoty, prostupující celou kyberkulturou – osobní autonomii a rozvoj individua, víru v (kladný) transformativní potenciál nové technologie (počítače) a vymezení se vůči hlavnímu společenskému a hodnotovému proudu, vymezení skrývající v sobě apel na kvalitu změny.

Podobné komunity, jako na MIT, během následujících let vznikly i na dalších univerzitních pracovištích – ve Stanfordské laboratoři umělé inteligence, na Worcestereském polytechnickém institutu, na Carnegie-Mellonově univerzitě –, aby se později začaly setkávat v prostředí ARPAnetu (první počítačové síť, navržené Larry Robertsem v roce 1963 a zprovozněné o pět let později).

V době, kdy se utvářela první hackerská komunita, byl shodou okolností formulován i koncept kyborga,<sup>12</sup> který představoval inspirativní symbolické prolomení bariér mezi strojem a lidským tělem a pro budoucnost kyberkultury znamenal jeden z nejvýraznějších diskurzivních a narativních příspěvků ze strany kybernetiky. Kyberkultura si kyborga nicméně měla přivlastnit až později, po vzniku kyberpunku v osmdesátých letech, kdy jej učinila základem své politiky tělesnosti.

Současně se prosazovala idea hypertextu, navazující na práci V. Bushe a rozvíjející koncepci pisatelného (*scriptible*) textu, jak ji předložil například strukturalista R. Barthes. Díky Nelsonovi a Engelbartovi se stala jedním ze zásadních kyberkulturních témat. Hypertextu byl přisuzován značný emancipační potenciál, vyplývající z možnosti vzepřít se totalitě psaného textu a nově a dynamicky strukturovat spolu s textem i jím nesené a fixované vědění.

V této době, tedy v šedesátých letech, také vzniká řada dalších textů, které kyberkulturu později značně ovlivní – na poli sociálních věd jsou to například práce technologického

---

<sup>12</sup> Viz Macek, 2003-b.

deterministy M. McLuhana, na poli fikce pak především díla řazená k tzv. *Nové vlně SF* (reprezentovaná např. texty J. G. Ballarda), a beletrie P. K. Dicka. Kyberkultura ovšem tyto texty, stejně jako koncept kyborga a hypertextu, jak už bylo řečeno, adoptuje až ve své třetí etapě.

### ***Druhá etapa rané kyberkultury***

*Druhá etapa rané kyberkultury* spadá do sedmdesátých a počátku osmdesátých let, kdy kyberkultura vyšla spolu s programátory a technologickými fanoušky za brány univerzitních pracovišť – ústředním motivem etapy se stalo zpřístupnění výpočetní technologie, vznik mikropočítačů a jejich prudký rozvoj, jenž zrodil celé nové průmyslové odvětví. Ke kyberkultuře lze v této době vedle „klasických“ univerzitních hackerů počítat *phone phreaks* (zabývající se nelegálním hackováním telefonních sítí), hackery počítačových klubů (zajímající se o stavbu a programování vznikajících sériově i podomácku vyráběných mikropočítačů), a později i první takřkajíc řadové uživatele nové technologie.

Vývoj prvního mikroprocesoru společností Intel (1971) předznamenal proměnu počítače z nákladného, velkého a specializovaného stroje v objekt spotřeby a zábavy – mikroprocesor byl základním předpokladem miniaturizace a zlevnění výpočetní techniky. První digitální mikropočítače vznikaly již od zahájení prodeje mikroprocesoru – byly mezi nimi profesionální a drahé projekty, vyvíjené například XEROXem, i podomácku kompletované stavebnice.

Prvním známějším z těchto strojů se stala stavebnice *Altair 8800* (1974) Eda Robertse, jež – ač byla prakticky nevyužitelnou hračkou – přitáhla značnou pozornost druhé generace hackerů, domácích kutilů, pro něž bylo uvedení Robertsovy sestavy symbolickou událostí. „Co to, sakra, znamenalo?“ zeptá se o deset let později Stephen Levy (Levy, 1984: 189). Jeho vlastní odpověď je prozaická: „Byl to začátek. Byl to počítač.“

Hackerské komunity na vznik dostupné výpočetní technologie reagovaly zakládáním počítačových klubů, z nichž nejznámějším byl patrně *Homebrew Computer Club*, k němuž patřila řada budoucích čelných postav mikropočítačového průmyslu v Silicon Valley a který bývá považován za důležitý impuls pro rozvoj tohoto odvětví. Patřili k němu i Steve Wozniak a Steve Jobs, kteří na podzim roku 1976 dokončili vývoj počítače Apple II, poprvé označeného jako *osobní počítač (Personal Computer – PC)*, jenž způsobily revoluci na poli výroby mikropočítačů a obchodu s nimi. Apple byl v oblasti vývoje, výroby a prodeje PC rychle následován dalšími již zavedenými i nově vznikajícími společnostmi a během následujících let byly vyrobeny desítky tisíc kusů různých typů a značek mikropočítačů.

Vedle účasti na dění v počítačových klubech se na počátku sedmdesátých let mezi technologickými fandy rozšířila záliba v objevování a využívání mezer zajištění dálkových telefonních hovorů, čímž se rozšířil význam výrazu *hackování*. Mezi *phone phreaks*, jak se označovali ti, kdo se této činnosti věnovali, totiž patřila řada hackerů zajímajících se i o počítače (mezi jinými například zmínění Wozniak a Jobs). Tuto subkulturu tak lze chápat jako jistou předehru vzniku počítačových klubů i jako jejich soupeřníka. Technologie telefonních systémů, i když se postupně zvyšovala míra jejich zabezpečení, zůstala vedle počítačů v ohnisku zájmu hackerů až do osmdesátých let.

Vznik mikroprocesoru samozřejmě především zvýšil zájem o počítače. Počítačové hackerství, čili fundovaný zájem o fungování počítače a jeho programování, se šířilo i mimo klauzuru univerzitního světa a mělo poměrně zásadní vliv na směřování vývoje počítačové technologie, jak je zřejmé z předchozích odstavců. Dějinnou úlohu hackerů i tehdejší atmosféru mírně „kyberbombastickým“ jazykem osvětlují autoři *The History of Computing Project* (2002):

„Pro úplně první počítačové nadšence se zaplnilo vakuum. »Legie« amatérských programátorů se jednoduše „masově« vrhla na mikro. Když přišel na trh první mikropočítač, zdálo se, že vše stačí spojit dohromady jako jakousi skládačku. Nedostatečné vědomosti byly rychlostí hurikánu doplňovány počítačovými kluby, vyrůstajícími jako houby po dešti. Tyto kluby vydávaly oběžníky, šířící slovo. Software pro ty stroje byl v nedohlednu. Mikro se ale během dvou dekad přežene světem jako smršť a změní náš životní styl i styl práce. Nový svět se otevřel a bez nich by byl nemyslitelný.“

(THOCP, 2002)

Osobní počítač postupem času přestal být pouhou technologickou výzvou, oslovující pouze technologicky orientované skupiny hackerů a phone phreaků, ale i prostředkem zábavy a pracovním a edukačním nástrojem. A právě uživatelé, vidící v mikropočítači spíše nástroj, nežli cíl, převzou iniciativu v následující etapě.

### ***Třetí etapa rané kyberkultury***

Začátek *třetí etapy rané kyberkultury*, spadající do osmdesátých let, je spojený s jejím významným rozvojem ve všech rovinách. Ten souvisel s nadále pokračujícím šířením osobních počítačů (které se zejména ve Spojených státech a v západní Evropě prosazují jako kancelářský nástroj a prostředek domácí zábavy)<sup>13</sup>, a se vznikem veřejných počítačových sítí. V této etapě se utváří pro kyberkulturu důležité kyberpunkové literární hnutí, jež zúročilo již dříve vzniklý koncept kyborga a které se stává prvním mluvčím kyberkultury a stojí za její silící popularizací.

Již na konci předchozí, druhé etapy se raná kyberkultura mění z úzkého souboru expertních komunit v širokou diverzifikovanou subkulturu uživatelů počítačů. V etapě třetí v jejím rámci vedle nové generace negativizovaných (a posléze kriminalizovaných) hackerů existují subkultury hráčů počítačových her, první virtuální komunity a v návaznosti na kyberpunk se rodí tzv. digitální avantgarda, artikulující směřování i cíle kyberkultury. Všechny tyto skupiny spojoval počítač, technologická novinka slavící (přínejmenším zpočátku) úspěch především v univerzitním prostředí, kde se kulturní zázemí kyberkultury obohatilo o řadu nových vlivů.

Těmi nejzřetelnějšími inspiracemi byly vědecká fantastika (kyberkultura se ostatně, jak jsem už napsal, do určité míry překrývala s fandomovou subkulturou), odkaz kontrakultury hippies a aktuálního punku, ale i feminismus, Foucaultovo pojetí moci a tělesnosti, McLuhanův s kybernetikou velmi souznící přístup k technologii jako transformativní kulturní extenzi, Baudrillardovy simulace, Bellova idea informační společnosti, Tofflerovy futurologické vize či například Deleuzovy a Guattariho teze o topografii virtuality.

Ve vlastní jazyk, vlastní pohled na realitu i silnou anticipující vizi tyto inspirace novátorsky vytavilo v polovině osmdesátých let literární hnutí *kyberpunk*,<sup>14</sup> pojmenované podle povídky Bruce Bethkeho (česky 2001), oživené *Neuromancerem* (1984, česky 1992) Williama Gibsona a artikulované Brucem Sterlingem. Kyberpunk navázal na Novou vlnu vědecké fantastiky a vymezil se proti jejímu technofobickému vyznění – byl kriticky, antiutopicky futuristický a adoroval technologii a proti Systému stojící individuum, svobodné jen díky svým technologickým schopnostem. Kyberkultuře dal svébytnou etiku, estetiku a politickou orientaci. Činil v literární rovině, formou diskurzivní brikoláže<sup>15</sup> i „přepisem“ jednotlivých vstupů. Podtrhl svébytnost kyberkulturních diskurzů a narací a naznačil, že jejich specifičnost je dána především strukturou kyberkulturou akcentovaných témat. Autory kyberpunku je možné považovat za první kulturní mluvčí kyberkultury, formulující reflexi prudce se technologizujícího světa.<sup>16</sup>

Hackeri se z „uživatelské kyberkultury“ postupně vydělují. S kompjuterizací phreaků a příchodem nové generace hackerů se hackerská subkultura značně omlazuje a s industrializací výroby počítačů, s uplatňováním autorského práva na softwarové produkty, se vznikem veřejných počítačových sítí a pod vlivem kyberpunku se mění i ohnisko jejich zájmu. Kyberpunk doplňuje o nové prvky hackerský étos<sup>17</sup> a posunuje jeho vyznění obdobně,

<sup>13</sup> Míru šíření osobního počítače a modemového připojení v USA (od roku 1984) dokumentují studie NTIA (1999).

<sup>14</sup> O kyberpunku viz též Adamovič, 2001; Bastl, 2002; Maddox, 1992; Navrátilová, 1998; Shiner, 2001; Sterling, 1992-b; aj.

<sup>15</sup> To znamená, že vedle sebe kladl různé typy diskurzů, tedy jazyků, čímž dával vzniknout jazyku novému.

<sup>16</sup> Douglas Kellner (1995: 8) o kyberpunku tvrdí, že „...může být čten jako nová forma sociální teorie, mapující souvislosti prudce se rozvíjející informační a mediální společnosti v éře techno-kapitalismu“. O kyberpunku jako formě sociální reflexe viz též Navrátilová, 1998; Featherstone, 1996: 7-11.

<sup>17</sup> Jak ukazuje například Gareth Branwyn, přispěvatel magazínu *Mondo 2000*, rozšiřující kodex Stevena Levyho o nová „příkázání“ *Udělej to sám – Do It Yourself, Bojuj s Mocí, Šum vrať zpátky do systému a Surfuj vpředu*. (Cit. z Sobchak, 1996: 84-85.)

jako proměňuje identitu hackera.<sup>18</sup> Hacker se v inspiraci Gibsonovým *Neuromancerem* stává „datovým kovbojem“ a místem jeho seberealizace, prostorem hackingu, se opět díky Gibsonovi stává kyberprostor, tedy prostředím sítě. Výzvou je mu crack cizího programu a vstup do „nepřístupných“ systémů. Význam označení *hacker* se tak posunuje směrem k jeho dnešnímu, negativně konotovanému smyslu – hacker se stává synonymem anarchického mladistvého datového vandala či kriminálního, vlamujícího se do soukromých či korporálních systémů, desperáda nelegálně si přivlastňujícího programy. To vede hackery „staré školy“, hackery šedesátých a sedmdesátých let (např. Stevena Levyho a Clifforda Stolla), ke snaze distancovat se od „kyberpunkových“ hackerů a rozlišit mezi „starými“ a „novými“ hackery. Jak ovšem upozorňuje Steve Mizrach (hřef 1), tento spor mezi „starými“ a „novými“ hackery je v prvé řadě sporem generačním, sporem o dědictví skupinové identity. Sporem mezi ex-hippies, tedy stárnoucími příslušníky kontrakultury šedesátých let, a příslušníky generace dospívající v letech osmdesátých. Staří i noví hackeři podle Mizracha vycházejí ze stejné tradice a své jednání zasazují/zasazovali do stejného etického rámce; změna prostředí, daná vznikem otevřených počítačových sítí, ovšem proměňuje kontext hodnocení podobně motivovaného konání – co bylo v 60. letech aktem „programátorského hrdinství“, může se o dvacet let později jevit jako takřka kriminální (či nakonec opravdu kriminální) čin.

### ***Čtvrtá etapa rané kyberkultury***

Závěrečná a v mnoha ohledech klíčová *čtvrtá etapa rané kyberkultury* je obdobím jejího definitivního splynutí s majoritní společností – její normalizace, spoutání jazykem vědy, její politizace a obroušení hran její kulturní provokativnosti. Tato etapa začíná na konci osmdesátých let a rozpouští se někdy v polovině let devadesátých – její „konec“ nemá ovšem smysl přesněji stanovit, neboť událostí a procesů, signalizujících proměnu kyberkultury, je možné najít přinejmenším několik.

Důležitým trendem, typickým pro tuto etapu, je pokračující nárůst počtu uživatelů počítačů a počítačových sítí. Širší akceptace této technologie a postupný přerod počítače v masově využívané médium, zahrnující a proměňující média starší, byly umožněny sjednocováním technologických a programových standardů, snižováním ceny a zvyšováním výkonu počítačů a zpřístupněním jazyka nových médií.<sup>19</sup> Původně jistě expertní znalosti vyžadující uživatelská rozhraní získala s přechodem ke grafickým platformám na srozumitelnosti, a to samé se s nástupem technologie WWW stalo i s počítačovými sítěmi.

Jedním z příznaků proměny rané kyberkultury bylo nietzschovsky vyznívající tvrzení některých kyberpunkových literátů a literárních kritiků z řad fandumu, že kyberpunk je mrtvý. Tento bonmot (jehož oprávněnost je diskutována prakticky až do dnešních dnů)<sup>20</sup> zdánlivě paradoxně přichází na počátku devadesátých let, ve chvíli, kdy kyberpunková (kyberkulturní) témata dobývají mainstream, autoři kyberpunku se stávají obecně přijímanými celebritami a technologie vstupuje „na ulici“. Jenže právě to, že syrová literární materie kyberpunku a originalita jeho stylu i pohledu na svět jsou od konce osmdesátých let vyprázdněny a přeloženy do schematizujícího jazyka kulturní industrie, a to, že kyberpunkové vize „kompjuterizovaného“ světa se postupně naplňují, vede k otázce ohledně další životaschopnosti žánru. Punk se vymezuje vůči mainstreamu. Je jeho antivirem. Umírá ve chvíli, kdy se stává jeho součástí. A kyberpunk se jeho součástí rozhodně stal.<sup>21</sup>

Úlohu mluvčího kyberkultury po kyberpunku přebírá z hackerských subkultur vycházející *digitální avantgarda*, charakteristická výrazným technooptimismem. Umělci a literáti,

<sup>18</sup> Tato změna souvisela se změnou kontextu, v němž byl étos žit. „Otevřenost“, „decentralizace“ i „autorita“ již neodkazovaly k pravidlům laboratoře, ale k „Systému“; požadavek „volnosti“ či „dostupnosti“ informace, původně patrně související s nárokem na znalost pracovních postupů, dostal v souvislosti s konečnou kriminalizací hackerů poměrně anarchistický nádech.

<sup>19</sup> *Jazyk nových médií* Manovichův termín „odkazující k řadě rozličných konvencí, užívaných designéry objektů nových médií při organizaci dat a strukturaci uživatelské zkušenosti“. (Manovich, 2001: 34.)

<sup>20</sup> K tomuto bonmotu i diskuzi o smrti kyberpunku viz Adamovič, 2001; Shiner, 2001; Maddox, 1992; Sterling, 1992-b.

<sup>21</sup> Zde je na místě mé tvrzení doplnit Adamovičovou námitkou: „Domnívám se, že není mrtev, jen zmuťoval. A rozpráší své spory do celé moderní science fiction. Infikoval nás.“ (Adamovič 2001: 2.) Kyberpunk „zemřel“ coby *punkový* fenomén – žánr přežil a punk v něm zůstal jako nostalgická rekvizita, ironizovaná a hýčkaná.

akademici a technologové, považující se za hrot kyberkultury. Nejsilnějším hlasem avantgardy se na přelomu osmdesátých a devadesátých let stal stylotvorný magazín *Mondo 2000*, vydávaný od roku 1989. *Mondo 2000*, jež může být nahlíženo jako jeden ze spoluviníků smrti kyberpunku (i když do něj, stejně jako do pozdějšího *Wired*, kyberpunkoví autoři – jako například Gibson nebo Sterling – přispívali), bylo:

„...optimistickým kyberpunkovým undergroundovým časopisem ze San Franciska. Obsahem tohoto celobarevného magazínu byly technomóda, drogové fantazie, přehlídka posledních hejblátek, udělej-si-sám tipy k videu, science fiction a příležitostně teoretický esej. Viděno z dnešního pohledu můžeme říci, že *Mondo* vydělalo cestu *Wired* (poprvé vyšel v roce 1993), který byl v komercializaci a likvidaci raných předwebových kyberkultur amerického Západního pobřeží úspěšnější.“  
Lovink, 1999.

Vznik *Wired* lze skutečně považovat za další z oněch neuralgických bodů, určujících konec rané, předmainstreamové kyberkultury. *Wired* učinil ze životního stylu hackerských subkultur komoditu, objekt popkulturního zbožštění a marketingového zbožnění. Zároveň se stal prostorem obhajoby kyberkulturních ideálů a nové technologie, vypravěčem kyberkulturních příběhů. *Wired* byl – spíše než médiem určeným pro kyberkulturu – médiem o kyberkultuře. Na stránkách *Wired* dostávaly prostor mimo jiné přední postavy digitální avantgardy, počítačového průmyslu, technologické publicistiky i výzkumu – *digerati*. Jejich popularizační publikační aktivity, zaměřené na osvětlování nových médií a s nimi spojených kulturních souvislostí, měly vzhledem k autoritě a vlivu *digerati* významný vliv na širokou akceptovatelnost kyberkulturních témat. Vznik těchto prací, zabývajících se kyberkulturou, ale mířící již převážně mimo její subkulturní okruhy, prací, mezi něž lze zařadit kupříkladu *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (1993) Howarda Rheingolda, *Kyberii* (1994, česky 2000) Douglase Rushkoffa, *Digitální svět* (1993, česky 2001) Nicholase Negroponta, *Chaos a kyberkultura* (1994, česky 1997) kontrakulturního guru Timothy Learyho, *City of Bits* (1995) Williama Mitchella nebo *Hackers Crackdown* (1992) Bruce Sterlinga, je na místě chápat jako další mezník proměny rané kyberkultury. Akademická reflexe kyberkulturních fenoménů (a to ať do kyberkultury vstupuje „zvenku“ a je následně adoptována, nebo ať její autoři sami cítí s kyberkulturou sounáležitost) je již od poloviny osmdesátých let jednou z pevných součástí kyberkulturních diskurzů a je důležitým nástrojem formování kyberkulturních témat a narácí. Kyberkultuře dává silně sebereflexivní charakter. Jednou z přelomových prací v tomto ohledu byl bezpochyby *Manifest kyborgů* Donny J. Harawayové, který poprvé vyšel v roce 1985.<sup>22</sup> Na Harawayovou, zabývající se tělesností, genderem a sexualitou, navázala řada dalších autorů z nejrůznějších oborů, zabývajících se dalšími kyberkulturními náměty. Tato raná reflexe měla z části výrazně anticipační a, jak odhaluje například Kevin Robins (2003), mytologizující povahu – obracela se, většinou se zřetelným odkazem na jazyk kyberpunku, do budoucnosti, fabulovala stran možných variant technologicky moderované proměny společnosti.<sup>23</sup> Oproti kyberpunku se ale nabízela spíše utopizující pohled k horizontu budoucích událostí. Postupně ovšem nabývá na jisté kritičnosti, a to především v reakci na politizaci kyberkulturních témat a na postupnou normalizaci kyberprostoru – příkladem tohoto může být kniha *Data Trash – The Theory of Virtual Class* (1994, zde 2001) Arthura Krokera a Michaela Weinsteina, která sice ještě nerezignuje na reflexi budoucnosti, ale zároveň se – v souvislosti s politizací tématu nových technologií – již (značně) kriticky obrací k aktuálním trendům kapitalizace a mocenské strukturaře kyberprostoru a upozorňuje na možnost ideologického zneužití svůdně optimistické kyberkulturní rétoriky.

<sup>22</sup> Česky viz Haraway, 2002.

<sup>23</sup> „...[A]nalytické texty naší éry, naplněné vědomím významu počítačového převratu v kultuře, v podstatě obsahují především spíše spekulace o budoucnosti, než záznam a teorii současnosti,“ napsal v narážce na dědictví rané kyberkulturní reflexe ještě na konci devadesátých let Lev Manovich (2001: 33).

Kritičnost reflexe je dalším z příznaků proměny kyberkultury – ostatně stejně jako sama politizace nových technologií. Jednou z důležitých kyberkulturních narácí je již od osmdesátých let narace o pozitivním vztahu nové technologie a demokracie;<sup>24</sup> tato námětová linie se stává východiskem pro to, aby kyberkulturní vize získaly politickou přitažlivost a relevanci a rozvoj Internetu a podpora technologické gramotnosti jsou prohlášeny za státní zájem. Americká vláda tak v první polovině devadesátých let přichází s projektem Národní informační infrastruktury (síťové počítačové technologie se díky potenciálu informačních dálnic mají stát mocným nástrojem globálního šíření demokracie – viz Gore, 1994). Vzhledem k nadále rostoucí síle počítačového průmyslu a posilování úlohy ekonomických informačních toků navíc vedle tématu technologií podporované demokracie vyrůstá téma tzv. nové ekonomiky, podporované zástupci počítačového průmyslu a založené na předpokladu, že již dekádu silící počítačový a internetový průmysl je základem nového ekonomického vzestupu světových ekonomik.

Politizaci raně kyberkulturních narácí, která je další neklamnou známkou konce rané kyberkultury, ovšem předcházela právní normalizace kulturního a společenského prostoru kyberkultury, jež je symbolizována především silící ostrakizací (Meyer, 1989: 17-20) a následnou masivní kriminalizací některých hackerských skupin v letech 1989 – 1991. Tento pro budoucnost významný střet zákona a kyberkulturních praktik, popsany například Brucem Sterlingem (1992) či Johnem P. Barlowem (1990) nabyly jasných kontur v polovině osmdesátých let, kdy se někteří z hackerů dopustili otevřených útoků na servery telefonních společností i amerických obranných institucí. To přitáhlo pozornost k hackerským skupinám jako takovým. Po více než dvouletém sledování některých podezřelých hackerů začaly vyšetřovací orgány v květnu roku 1989 s postupným zatýkáním podezřelých hackerů, jež vyvrcholilo na jaře roku 1990, kdy v rámci operace *Sundevil* proběhly zásahy proti několika desítkám osob na území prakticky celých Spojených států.

Reakcí kyberkulturních kruhů, opět stvrzující jejich proměňující se pozici, byl vznik občanských aktivit, profilujících se opozičně proti státní moci. V červnu roku 1990 založili Mitch Kapor a John P. Barlow *Electronic Frontier Foundation*, nevládní organizaci, oponující nárokům státu na kontrolu kyberprostoru a hájící svobodu slova a další občanská práva na Internetu a angažující se během soudních sporů ve prospěch souzených hackerů.

\*

Historizující pohled umožňuje ranou kyberkulturu chápat jako proces, mající své kořeny, kontext rozvoje i jistý vrchol – sám o sobě tento přístup ale nedovoluje jednoznačnější a přesvědčivější odpověď na otázku, kde hledat jednotící prvky rané kyberkultury. Navržená periodizace jejího vývoje proto musí být doplněna o zevrubnou analýzu narácí rané kyberkultury, jež jsou klíčem k její konceptualizaci. Jejich tematická struktura je – jako pojítka rané kyberkultury – páteří celého konceptu.

## **Kyberkulturní narace**

Kyberkulturní narace, vyrůstající z kyberkulturních diskurzů a utvářené a rozvíjené členy kyberkulturních skupin, zvýznamňují nově vznikající svět nové technologie – utvářejí identitu nové technologie, artikuluje její vlastnosti a formují tak s ní spojená očekávání. Spojují v sobě původní kyberkulturní témata s řadou vnějších vlivů a inspirací, které si „přivlastňují“ a přizpůsobují své vnitřní logice.

Nositelem kyberkulturních narácí je poměrně masivní korpus textů,<sup>25</sup> zahrnující širokou škálu děl od fikce přes populární publicistiku po odborné texty. Zárodky kyberkulturních narácí lze nalézt již v první etapě rané kyberkultury – jsou spojené s étosem univerzitních hackerů šedesátých let. V celé své plnosti ovšem kyberkulturní narace začínají krystalizovat až ve třetí

<sup>24</sup> Kořeny tohoto tématu přibližuje Lincoln Dahlberg (2001).

<sup>25</sup> Nemyslím pouze texty psané – svou úlohu při konstituování kyberkulturních narácí sehrála i některá filmová díla, jak dokládá Alison Landsbergová (1996).

etapě kyberkultury s nástupem synkretizujícího kyberpunku a zrají v samém závěru rané kyberkultury – jejich horizontem jsou publikační aktivity *digerati* a pozvolná proměna rané akademické reflexe z utopizující preflexe v kritickou reflexi.

Důležitým rysem kyberkulturních narací je jejich – jistým způsobem – mytologizující povaha. Zakládají svět nových technologií, pojmenovávají síly a principy, které jej utvářejí, a stávají se jeho svého druhu archetypálními vzorci. Jsou víc než jeho vysvětlením – samy jej vytvářejí, dokládají a stabilizují.<sup>26</sup> Obraz světa nových technologií, který kyberkulturní narace přináší, se implicitně i explicitně odvolává k „přirozeným“ vlastnostem pokročilých informačních a komunikačních technologií, a tyto vlastnosti přijímá za dané, axiomatické východisko. Tyto v naracích rozvíjené „přirozené“ vlastnosti jsou pochopitelně kulturním konstruktem – jsou vytvořeny a technologii přisouzeny samotnou kyberkulturou – a spíše než aby byly výpovědí o nové technologii jako takové, slibují sdělit cosi o kyberkultuře a její vizi kulturního, společenského a politického potenciálu této technologie. To jejich ale výpovědní hodnotu nicméně nijak nesnižuje, naopak.

Navíc skutečnost, že kyberkulturní narace měly díky své mytologizující povaze tendenci naturalizovat vlastnosti nových technologií, dává poselství kyberkultury silný ideologický potenciál, který je – jak předpokládám – učinil dostatečně přitažlivými i přijatelnými, aby byly přijaty majoritní společností a staly se součástí její topografie moci. Dnešní zajímavost raně kyberkulturních narací coby objektu studia tak nespočívá jen s tím, že nám tyto narace poskytují obraz o projektu nových médií v době jeho kyberkulturních počátků, ale je dána i nabízející se hypotézou, že kyberkulturní narace se staly součástí ideologie pokročilých informačních a komunikačních technologií. Ideologie promítající se do informační politiky západních států i mezinárodních organizací, stejně jako do marketingových strategií společností vyrábějících informační technologie či obchodujících s nimi.

Může zdát, že kyberkulturní narace představují jen těžko systematizovatelnou spleť vzájemně se prostupujících a ovlivňujících proudů a témat. Bližšímu pohledu se ovšem snadno odhaluje skutečnost, že kyberkulturní texty spojuje zachytitelná a pojmenovatelná struktura základních témat, koncentrující v sobě to, co je snad bylo možno nazvat narativní logikou kyberkultury.<sup>27</sup> Proto rozlišuji *tematické jádro kyberkulturních narací*, tedy onu abstraktní a všemi naracemi sdílenou základní tematickou strukturu, a od jádra odvozené *náměty kyberkulturních narací*,<sup>28</sup> obracející se k různým konkrétním rovinám a motivům sociální a kulturní reality (např. k tělesnosti, komunitě, veřejné sféře a demokracii, textualitě atd.) a spojující kyberkulturní naraci s rozličnými paradigmaty. Zatímco náměty kyberkulturních narací, rozvíjející potenciál narativního jádra, se skutečně poněkud vzpírají přijatelně jednoduché a elegantní systematizaci, ono jim společné, vcelku konzistentní jádro, jež, jak jsem už konstatoval, považuji za klíč ke kyberkultuře jako takové, se jistě analytické črtě přímo nabízí.

### ***Jádro kyberkulturních narací***

Ve středu zájmu kyberkulturních narací jsou pochopitelně technologie – pokročilé komunikační a informační technologie, založené na digitální kódování. Ty jsou kyberkulturou spojeny s několika zásadními, ústředními tematickými okruhy, v jejichž rámci jim jsou přisouzeny vlastnosti, charakteristicky modelující krajinu kyberkulturních narací. Témata v okruzích zahrnutá v rekombinaci tvoří vzájemně významově se doplňující figury, jež

<sup>26</sup> Založeno na přednášce kurzu *Komparativní religionistika*, přednášeného na FF MU Daliborem Papouškem.

<sup>27</sup> K tematickému jádru kyberkulturních narací ostatně nepřímo odkazuje řada autorů, zabývajících se kritikou kyberkulturních textů. Píší o ní Kroker a Weinstein (2001), když v souvislosti s ideologizací kyberkulturního poselství zmiňují „mytologii nové technologické frontier“, a Robins a Webster (1999: 223), hovořící v souvislosti s Lévyem o charakteristické „techno-rétorice“. Věnuje se jí i Robins sám (2003), když – stejně jako například McKenzie (1992) o několik let dříve a podobně jako zmínění Kroker a Weinstein – hovoří o „mytologii kyberprostoru“.

<sup>28</sup> Rozlišením *tématu* a *námětu* odkazují k rozlišení mezi anglickými termíny *theme* a *topic*, jak jej podle Bílka (2003: 101-102) vysvětluje Umberto Eco. Téma (*theme*) je výslednou, nejabstraktnější složkou analyzované narace, zatímco námět (*topic*) je „čímś mezi dílčím motivem“ a právě tématem. Odchylují se nicméně od Bílka navrhovaného překladu termínu „*topic*“ jako „*topos*“, který považuji za více matoucí, nejasný a zavádějící, než uplatněný „*námět*“.

dohromady konstituují jádro kyberkulturních narací. Okruhy, tvořící jádro kyberkulturních narací, pojmenovávám takto:

- **Technologie jako agens změny**
- **Technologie a svoboda / moc / posílení (*empowerment*)<sup>29</sup>**
- **Technologie jako nástroj utváření nové *hranice (frontier)***
- **Technologie a autenticita**

### **Technologie jako agens změny**

Pro kyberkulturní narace je charakteristický technologický determinismus, spojený s předpokladem, že pokročilé informační a komunikační technologie jsou agentem změny – změny paradigmatické i „faktické“, změny v každém kontextu, jehož se kyberkulturní narace chápou, tedy změny společenské, kulturní, ekonomické i politické, změny v rovině textuality, individua, komunity i makrosystému. Předjímání této změny orientuje kyberkulturní narace směrem do budoucnosti – kyberkulturní narace změnu nereflektují, nýbrž anticipují.

Argumentační východiska pro tento tematický okruh byla pro ranou akademickou reflexi kyberkultury hledána především u Marshalla McLuhana, v jeho tvrzení, že technologie je kulturní extenzí lidské tělesnosti, že charakter technologie podmiňuje povahu sociální a kulturní materie a každá technologická inovace vede k proměně společenských a kulturních kontextů.

### **Technologie a svoboda, moc a posílení**

Vztah technologie, moci a subjektu, rozvíjený druhým okruhem jádra kyberkulturních narací, je formulován ve dvou opozitních variantách, jež charakteristicky rozdělují kyberkulturní mluvčí podle jejich postoje k hodnocení přínosu technologie na technooptimisty (technotopisty či technoutopisty) a technopesimisty (technodystopisty).

Optimistická poloha je založená na předpokladu, že pokročilé informační a komunikační technologie budou nástrojem posílení subjektu, posílení individuální svobody a oslabení centralizovaných forem moci. Emancipační potenciál technologie spočívá v jejím decentralizovaném/decentralizujícím charakteru, oslabujícím hierarchizované a centralizované mocenské struktury, a v její schopnosti posilovat a podporovat tvůrčí, komunikační a kognitivní schopnosti individua.

Pesimistická poloha tohoto okruhu naopak akcentuje předpoklad, že pokročilé informační a komunikační technologie posílí kontrolní a mocenské mechanismy a povedou tak k vytvoření nového mocenského řádu. Opresivní potenciál technologie spočívá v její schopnosti vytvářet nové nástroje kontroly a rozšiřovat schopnosti stávajících, a posilovat tak mocenskou pozici elit.

Tyto opozitní varianty příběhu technologie, subjektu a moci existují v kyberkulturních naracích vedle sebe v dialektickém vztahu a nutně se nevyklučují. Ukazuje to například již kyberpunková próza, v níž se obě varianty setkávají a v níž právě jejich vzájemná rozpornost hraje roli jednoho ze symbolických motorů žánru. Obě varianty narace ostatně nacházejí svou argumentační inspiraci v kritické teorii, která je poznamenána obdobnou rozpolceností mezi „utopickým programem“ a „pesimistickou reflexí“.

Původ prvních dvou okruhů jádra kyberkulturních narací má, jak zmiňuji v úvodu této podkapitoly, blízký vztah k étosu univerzitních hackerů šedesátých let, jenž se stal základem hackerského kódu, jehož rozličné (většinou jen v některých formulacích se od sebe navzájem lišící) varianty jsou dodnes k dohledání na současném Internetu.

Kyberkultura poselství tohoto kodexu dále doplnila o motivy kulturní kolonizace a relativizace autenticity technologicky zprostředkovaných prožitků a zkušeností – o motivy, promítající se

---

<sup>29</sup> Zatímco nabytí svobody umožňuje jedinci jednat dle vlastních intencí, posílení (*empowerment*) se vztahuje k možnostem a schopnostem účinné participace na politickém/veřejném dění.

do druhých dvou páteřních okruhů jádra kyberkulturních narací (*Technologie jako nástroj utváření nové hranice* a *Technologie a autenticita*).

### **Technologie jako nástroj utváření nové hranice**

Kyberkulturní narace pohlížejí na technologie jako na nástroj vytváření nového kulturního prostoru, vznikajícího technologickou implozí lidského světa, prostoru nepodrobeného moci formálních organizací, prostoru nenormalizovaného, prostoru pionýrského – prostoru ztotožněného s kyberprostorem.

V souvislosti s kyberprostorem hovoří kyberkulturní narace o *nové hranici (frontier)* hranici možností a otevřeného prostoru za ní, čímž odkazují k logice americké tradice „cesty na Západ“. Fyzická hranice (*frontier*) – slovy Gundolfa Freyermutha (1997) – zmizela ve chvíli, kdy Amerika dorazila k Pacifiku, a jednou z nových kulturních hranic, novou výzvou nekolonizovaného prostoru a kreativního bezvládí, se podle digitálního undergroundu osmdesátých let měl stát kyberprostor.<sup>30</sup> Mytologie hranice je naplněna výzvou nové kulturní expanze, dávající prostor realizaci optimistického projektu zplnomocnění subjektu a nalezení „skutečné“ svobody, a zároveň je poznamenána vědomím pouhé dočasnosti takového prostoru, jeho limitované odtrženosti od vlivů „skutečného světa“.<sup>31</sup> Projevuje se tak v ní opět „dvojakost očekávání“ ve vztahu k moci, jež charakterizuje předchozí tematický okruh a v sobě spojuje utopii a dystopii.

### **Technologie a autenticita**

Čtvrtý okruh přináší do kyberkulturních narací téma technologie jako zdroje relativizace autenticity prožívání. Leitmotivem tohoto – opět dichotomicky strukturovaného – okruhu je krize autenticity, nejistota týkající se „opravdovosti“ či „reálnosti“ technologicky mediované interakce a zkušenosti a případných důsledků technologií způsobené neautentičnosti.

Kyberkulturní narace zde navazují na teze Jeana Baudrillarda (který hovoří o simulacrech a simulativní, hyperreálné povaze mediované reality a mizejícím rozdílu mezi autentickým a neautentickým) a na literární odkaz prozaika Nové vlny SF Philipa K. Dicka (popisujícího technologií, drogami a duševními poruchami rozbíjený schizofrenní svět nejisté reálnosti, svět kontroly a manipulovaných vzpomínek).<sup>32</sup> Tyto dvě inspirace do diskuze vnášejí pesimistické ladění – technologicky zprostředkované prožitky a zkušenosti jsou neautentické, od autenticity prožitku nás vzdalují a připravují nás o schopnost autenticitu rozpoznat i zakoušet. Svět neautentického prožívání, svět simulace, navíc může být prostředkem manipulace. Právě zde se rodí negativní konotace *virtuálního* jakožto falešného, umělého a nereálného.

Kyberkulturní narace ovšem tento postoj doplňují „optimistickou figurou“. Odtrženost od reálna zároveň – v souladu s vyzněním předchozího okruhu – znamená odtržení od „skutečného světa“, od jeho norem a struktur. Prostor vytvořený technologií nemusí být jen prostorem otevřeným simulaci a manipulaci – je i kreativním rozhraním, dovolujícím seberealizaci „reálně neuskutečnitelným“ způsobem. Nostalgie či stesk po autenticitě je pro tuto polohu nepatřičná – není ničím jiným, než nostalgií po závazcích světa „masa“,<sup>33</sup> tedy světa ne-virtuálního, omezeného fyzickou tělesností.

<sup>30</sup> Hakim Bey (1991) v této souvislosti přišel s konceptem *dočasných autonomních zón*, vynořujících se a mizících fyzických i symbolických alternativních prostor „guerillové kultury“, stavících se opozice proti Státu; novověké kořeny těchto dočasných autonomních zón Bey klade do počátků osidlování Ameriky.

<sup>31</sup> Součástí příběhu elektronické hranice (*frontier*) je ostrý vztah k „Real Life“, ke „skutečnému životu“ – kořeny tohoto vztahu lze opět najít již u první generace hackerů, tvrdících, že „tvrdit o někom v konverzaci, že vstoupil do Reálného Světa není nepodobné, jako hovořit o zesnulé osobě“ (viz Jargon File 4.2.0). Kyberkultura 80. a 90. let v návaznosti na tento postoj rozlišovala mezi kladně konotovaným „Virtual Life“ (virtuálním životem), označujícím sociální vztahy realizované v kyberprostoru, a negativně konotovaným „Real Life“ (skutečným životem), označujícím sociální interakce ve fyzickém prostoru.

<sup>32</sup> Některé Dickovy knihy a zejména jejich filmové adaptace – především *Blade Runner* (R. Ridley Scott, 1982, 1993) a *Total Recall* (r. Paul Verhoeven, 1990) – se staly pevnou součástí kyberkulturního kánonu a ikonami diskuze o vztahu autenticity, reálnosti a technologie.

<sup>33</sup> V kyberpunkových i teoretických textech angl. se „the flesh“ používá k označení lidského těla; termín je v návaznosti na Neffovy překlady Gibsona do češtiny překládán jako „maso“.

## ***Náměty kyberkulturních narací***

Od jádra kyberkulturních narací se odvíjí široký vějíř vlastních kyberkulturních výpovědí, v nichž jsou všechny čtyři témata jádra aplikovány na rozmanité konkrétní náměty, jejichž reflexe se v rámci rané kyberkultury objevila. Jak již bylo řečeno, v masivním korpusu textů je možné vysledovat více i méně zřetelné námětové linie, které se vzájemně prostupují a kterými se kyberkulturní diskurzy obohacují o jazyk i koncepty uměnovědných i společenskovědných oborů. Důkladně systematizovat tyto námětové proudy sice patrně nemá smysl, ale je možné (ponechám-li stranou čistě témata technologická) alespoň upozornit na ty nejvýraznější z nich, doprovázené nejviditelnější diskuzí, jež se většinou přenesla až do dnešních dnů – na náměty vycházející z literárněteoretických, uměnovědných a společenskovědných diskurzů.

Z tradice kritické teorie, literární vědy a lingvistiky, a to především z jejich strukturalistické a poststrukturalistické větve, vychází teorie hypertextu – teorie nové formy textuality, realizovatelné díky vzniku digitálních technologií.<sup>34</sup> S ní jsou do jisté míry spřízněny linie, vyprávějící o nových technologiích jako o nástroji tvorby a autorské performance, o vztahu nových médií a umění – o digitalizaci katalyzované proměně vizuální kultury, vizuální estetiky a jazyce nových médií, virtuální realitě a simulacích (zde nikoli v baudrillardovském slova smyslu).<sup>35</sup>

Další námětové linie jsou navázány na společenskovědné diskurzy – zahrnují kyberkulturní vyprávění o technologiích moderovaných symbolických i fyzických proměnách tělesnosti, genderu a osobní identity (zde silně rezonuje příběh kyborga, jeden z nejvlivnějších kyberkulturních mýtů); o znovuzrození společenství (symbolizovaného zrodem virtuální komunity, virtuální agory); o kyberprostoru jako prostoru subverze, o naději na vytvoření silné habermasovské veřejné sféry a o technologii jako prostředku posílení a šíření demokracie; o budoucích či vznikajících formách společnosti (které nabývají podoby temných kyberpunkových vizí i podstatně optimističtějších tezí o informační či síťové společnosti a příslibů vstupu do Informačního věku); o novém globálním ekonomickém řádu a nové ekonomice (slibujících konečné vyřešení prohlubující se ekonomické recese, která Západ zasahuje již od sedmdesátých let).

## **Závěr**

Raná kyberkultura, jak jsem ji zde konceptualizoval, je heterogenním, postupně bytnicím souborem více či méně soudržných subkultur, komunit i solitérů, spojených sdílenými naracemi, přístupem k novým technologiím a intereselem o jejich rozvoj, využití a vliv na společnost a kulturu.

Tento zájem stojí v centru *kyberkulturních diskurzů* a *kyberkulturních narací* a určuje jejich povahu. Kyberkulturní diskurzy v sobě mísí technologické žargony<sup>36</sup> s jazykem vědeckofantastické fikce a společenskovědné reflexe; kyberkulturní narace se točí okolo témat souvisejících s technologicky podmíněnou společenskou změnou, jsou výpověďmi o povaze pokročilých informačních a komunikačních technologií.

Kyberkulturní narace považuji za nejvýznamnější pojítko kyberkultury a právě na nich celý koncept stojí – jsou totiž projevem sdíleného pohledu na technologii a její dopad na společnost a jsou i formulací identity pionýrského uživatele této technologie. Vyjadřují a potvrzují diskurzivní jednotu či blízkost jednotlivých kyberkulturních skupin a generací.

<sup>34</sup> Technologie umožnila proměnu lineárního, fyzicky uchovávaného textu v otevřené virtuální textové médium, tvořené vzájemně propojovatelnými (a čtenářem propojovanými) lexemi (bloky textů a symbolických objektů) a stírající rozdíl mezi úlohou čtenáře a autora. K hypertextu blíže viz Kobíková, 2003-a, 2003-b; Bolter, 2001; Bolter a Grusin, 1997; Koskimaa, 2000; Landow, 1997, 1998; Lister a spol., 2003; aj.

<sup>35</sup> Ke vztahu nových médií a umění blíže viz Kůst, 2003-b; Zbiejczuk, 2003; Koskimaa, 2000; Lister a spol., 2003; Lunenfeld, 1999; Manovich, 2001, 2003; aj.

<sup>36</sup> Viz *Jargon File 4.2.0*, databáze hackerských argotů doplňovaná již od roku 1975. Viz WWW: <http://www.science.uva.nl/~mes/jargon>

Kyberkulturní narace – ačkoli zasahují širokou paletu rozmanitých námětů – mají identifikovatelné *tematické jádro*, přiznávající technologii jisté typické vlastnosti: Označují ji za agens sociální a kulturní změny; chápou ji jako prostředek posílení subjektu, ale i jako nástroj nových forem mocenské kontroly; spojují ji se vznikem nových kulturních prostor dočasné svobody a vidí v ní katalyzátor proměny vztahu k autenticitě prožívání.

Koncept kyberkultury, takto formulovaný se snahou o širší záběr (a s důrazem na diskurzy a narace a pojímající kyberkulturu jako v geertzovském slova smyslu ideologickou mapu)<sup>37</sup> a schopný zahrnout celou subkulturní historii ICT, je v rámci reflexe tématu předkládán poprvé. Starší koncepty kyberkultury se soustředily jen na některá hlediska toho, co je dle mého názoru součástí kyberkulturních fenoménů, a nebyly s to je postihnout v potřebné šíři. Opomíjely navíc jeden z nejnápadnějších aspektů subkultur svázaných se vznikem a šířením ICT, a tím je jejich přínos ke vzniku obecně přijímaných reprezentací pokročilých informačních a komunikačních technologií. Byla to právě raná kyberkultura, rozvíjející se od počátku šedesátých let dvacátého století do první poloviny let devadesátých a konstituující se mimo hlavní kulturní a společenský proud (či v jakémsi dialektickém vztahu s ním), jež iniciovala zvýznamnění světa pokročilých informačních a komunikačních technologií. Je tedy možné předpokládat, že narativní principy tematického jádra kyberkulturních narací byly přeneseny za společenské i historické hranice rané kyberkultury.

Kyberkulturní narace je tak možné považovat za základ jak ideologie nových médií (tedy rétoriky informační politiky),<sup>38</sup> tak i teorie nových médií, tedy reflexe pokročilých informačních a komunikačních technologií. Raná, kyberkulturní podoba reflexe, o níž zde píšu a jež vyrůstala z ideologizujícího, mytologizujícího kyberkulturního narativního jádra, předurčila zrod ideologie i kritické reflexe.

Zde lze spatřovat potenciální přínos tohoto konceptu kyberkultury – je nejen prostředkem k pochopení historických subkultur, zastřešených označením *raná kyberkultura*, ale je i nástrojem analýzy vztahu raně kyberkulturních reprezentací ICT a pozdější informační politiky západních států na jedné straně či teoretické reflexe nových médií na straně druhé.

## Literatura

Adamovič, . 2001 „Vzpomínka na budoucnost“, *Ikárie*, 11/2001: 2.

Barlow, J. P. 1990 *Crime and Puzzlement*, WWW: <http://www.eff.org/~barlow/>

Bastl, M. 2002 „Kyberpunk“, *Sedmá generace* 8: 9–12.

Bethke, B. 2001 „Kyberpunk“, *Živel* 19.

Bey, Hakim. 1991 *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Autonomedia, New York. WWW: [http://www.hermetic.com/bey/taz\\_cont.html](http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html)

Bílek, P. A. 2003 *Hledání jazyka interpretace*, Host, Brno.

Bolter, D. J. 2001 *Writing Space*, Lawrence Erlbaum A.P., New Jersey.

Bolter, D. J. – Grusin, R. 1997 *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts).

Culler, J. 2002 *Krátký úvod do literární teorie*, Host, Brno.

---

<sup>37</sup> „Ať už jsou ideologie čímkoli – projekcemi neuvědomovaných obav, zakrýváním skutečných motivů, zformulovaným výrazem skupinové solidarity –, nejvíce ze všeho jsou mapami problematické sociální reality a maticemi pro vytváření kolektivního vědomí.“ Geertz 2000: 249.

<sup>38</sup> K relevantnosti takové spekulace odkazují například Robins a Webster (1999), Dahlberg (2002) a Goodwin a Spittle (2002), zabývající se politickou rétorikou spojenou s novými médii.

- Dahlberg, L. 2001 „Democracy via cyberspace: Mapping the rhetorics and practices of three prominent camps“, pp. 157–177 in *New Media & Society* vol3(2). London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.
- Dery, M. 1996 *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove Press, New York.
- Escobar, A. 1996 „Welsome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture“, pp. 111–137 in Z. Sardar – J. R. Ravetz (eds.) *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhigway*, Pluto Press, London 1996.
- Featherstone, M. – Burrows, R. 1996 „Cultures of Technological Embodiment: An Introduction“, pp. 1–19 in M. Featherstone – R. Burrows (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications 1996.
- Freyermuth, G. S. 1997. *Cyberland*, Jota, Brno.
- Geertz, Clifford. 2000 *Interpretace kultur*. Praha: SLON.
- Gibson, W. 1992 *Neuromancer*, Laser, Plzeň.
- Giddens, A. 1991 *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge.
- Gore, A. 1994 „The Global Infrastructure: Forging a New Athenian Age of Democracy.“ *Intermedia* 22(2): 4–7.
- Habermas, J. 1989 „The Public Sphere: An Encyclopedia Article“, in S. Brunner – D. Kellner (eds.) *Critical Theory and Society*. Routledge, London – New York 1989.
- Habermas, J. 2000 *Strukturální přeměna veřejnosti: Zkoumání jedné kategorie občanské společnosti*, Filosofia, Praha.
- Hakken, D. 1999 *Cyborgs@Cyberspace? : An Etbographer Looks at the Future*, Routledge, New York – London.
- Haraway, D. 1985 „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s“, *Socialist Review* 15/80: 65–101.
- Hawk, A. 1993 „Future Culture Manifesto“, *The Cyberpunk Project*. WWW: [http://project.cyberpunk.ru/idb/future\\_culture\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html)
- Jargon File 4.2.0*. 2000. WWW: <http://www.science.uva.nl/~mes/jargon>
- Kelemen, J. 2001 *Kybergolem: Eseje o cestě Adama ke Kyborgovi*, Votobia, Olomouc.
- Kobíková, Z. 2003-a „Heslář: Hypertext.“ pp. 35–36 in *Revue pro média 05 (čtvrtletní tematická příloha Hosta)*, Host, Brno.
- Kobíková, Z. 2003-b *Hypertext a jeho podoby v online médiích*, diplomová práce, FSS MU, Brno.
- Koskimaa, R. 2000 *Hypertext Literature*, Jyväskylän Yliopisto, Jyväskylä. WWW: <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/>

- Kroker, A. – Weinstein, M. A. 2001 *Data Trash – The Theory of Virtual Class*, New World Perspectives, Montreal. WWW: <http://www.c-theory.net>
- Kůst, F. 2003-a „Digitalizace“, pp. 24-27 in *Revue pro média 05 (čtvrtletní tematická příloha Hosta)*, Host, Brno.
- Kůst, F. 2003-b. *Estetické strategie nových médií*, diplomová práce, FSS MU, Brno.
- Landow, G. P. 1997 *Hypertext 2.0.*, The Johns Hopkins University Press, London.
- Landow, G. P. 1998 „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“, *Biograph* (6): 9–21.
- Landsberg, A. 1996 „Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner“, pp. 175-189 in M. Featherstone – R. Burrows (eds.) *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publications, London – Thousand Oaks.
- Leary, T. 1997 *Chaos a kyberkultura*, Mat'a/Dharmagaia, Praha.
- Lévy, P. 2000 *Kyberkultura*. Karolinum, Praha.
- Levy, S. 1984 *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*, Anchor/Doubleday, New York.
- Leivrouw, L. A. 2002 „Theorizing New Media: A Meta-Theoretical Approach“, *Medien Journal*, Vol. 26, Nr. 3: 4–13.
- Lister, M. – Dovey, J. – Giddings, S. – Grant, I. – Kelly, K. 2003 *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London – New York.
- Lovink, G. 1999 *An Early History of 90s Cyberculture*. WWW: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00202.html>
- Lunenfeld, P. 2001 *The digital dialectic: New essays on new media*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts).
- Macek, J. 2003-a „Heslář: Kyberprostor“, pp. 36–37 in *Revue pro média 05 (čtvrtletní tematická příloha Hosta)*, Host, Brno.
- Macek, J. 2003-b „Heslář: Kyborg“, pp. 37-38 in *Revue pro média 05 (čtvrtletní tematická příloha Hosta)*, Host, Brno.
- Maddox, T. 1992 „After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s“, in M. T. Wolf, Milton (ed.) *Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*, San Francisco, Library and Information Technology Association. WWW: [http://www.ecn.org/settoarcyb/txt/tom\\_maddox\\_sul\\_cyberpunk.html](http://www.ecn.org/settoarcyb/txt/tom_maddox_sul_cyberpunk.html)
- Manovich, L. 2001 *The Language of a New Media*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts).
- Manovich, L. 2003 „New Media from Borges to HTML“, pp. 13–25 in N. Wardrip-Fruin – N. Montfort (eds.) *The New Media Reader*. The MIT Press, Cambridge – London.
- McKenzie, W. 1992 *Cyberpunk From subculture to mainstream*. WWW: <http://eserver.org/cyber/cyberpnk.txt>

- Meyer, G. R. 1989 *The Social Organization of the Computer Underground*, diplomová práce, Northern Illinois University. WWW: <http://sun.soci.niu.edu/theses/gordon>
- Morse, M. 1998 *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*, Indiana University Press, Bloomington – Indianapolis.
- Navrátilová, J. 1998 *Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie*, diplomová práce, FSS MU, Brno.
- Negroponte, N. 2001 *Digitální svět*, Management Press, Praha.
- Rheingold, H. 1993 *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, Reading. WWW: <http://www.rheingold.com/vc>
- Robins, K. – Webster, F. 1999 *Times of the Technoculture*. Routledge, New York – London.
- Rushkoff, D. 2000 *Kyberie – život v kyberprostoru*, SPVČ, Praha.
- Sardar, Z. – Ravetz, J. R. 1996 „Introduction: Reaping the Technological Whirlwind“, pp. 1–13 in Z. Sardar – J. R. Ravetz (eds.) *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, Pluto Press, London 1996.
- Shiner, L. 2001 „Uvnitř hnutí“, *Ikarie*, 11/2001: 46–49
- Sterling, B. 1992-a *The Hackers Crackdown: Law and Order on the Electronic Frontier*, Bantam. WWW: <http://www.well.com/70/1/Publications/authors/Sterling/hc>
- Sterling, B. 1992-b „Cyberpunk in the Nineties“, *Interzone*. WWW: <http://lib.ru/STERLINGB/interzone.txt>
- Sobchack, V. 1996 „Democratic Franchise and the Electronic Frontier“, pp. 77–89 in Z. Sardar – J. R. Ravetz (eds.) *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, Pluto Press, London 1996.
- Spinrad, N. 2003 „Nová hnutí v SF“, *Ikarie*, 8/2003: IV-X.
- THOCP – The History of Computing Project*, 2002. WWW: <http://www.thocp.org>
- Tomas, D. 1996 „Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg“, pp. 21–43 in M. Featherstone – R. Burrows (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications 1996.
- Wardrip-Fruin, N. – Montfort, N. (eds.). 2003 *The New Media Reader*, The MIT Press, Cambridge – London.
- Williams, R. 1974 *Television: Technology and Cultural Form*, Fontana Press, London.
- Zbiejczuk, A. 2003 *Net Art*, bakalářská diplomová práce, FSS MU, Brno.

***Nedatované internetové zdroje:***

- Href 1: Mizrach, S. „Old Hackers, New Hackers: What's the Difference?“, *The Cyberpunk Project*. WWW: [http://project.cyberpunk.ru/idb/old\\_and\\_new\\_hackers.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/old_and_new_hackers.html)