

Kyberpunk v díle Williama Gibsona

diplomová práce

Jolana Navrátilová

vedoucí diplomové práce: Mgr. Csaba Szaló, M.A., Dr.

FSS MU, Brno, 1998

Úvodem

Od svých počátků v osmdesátých letech a zejména po uveřejnění románu Williama Gibsona *Neuromancer* přitahoval literární kyberpunk pozornost mnoha sociálních a kulturních badatelů. Jako určitý druh sci-fi literatury spojující nejnovější technologie se subkulturním pohledem, inspirovaným punkovým hnutím, představoval exkurz do jednoho z možných budoucích světů a jeho podmínek, a tak umožňoval - pokud šlo o zdařilou a věrohodnou extrapolaci - z nové perspektivy nazírat trendy a rodící se problémy současnosti. Díky působivosti jeho vize se název kyberpunk a četné motivy z této literatury rozšířily i mezi subkulturami spojenými s počítači a jinými digitálními technologiemi, kde kromě aktivit hackerů daly podnět i některým tvůrcům softwaru a dalších produktů, což otevřelo pole pro zkoumání vztahů kyberkultury s tímto literárním žánrem a pro její mnohostranné nahlížení. Motivы a témata kyberpunku začínají žít vlastním životem, a proto se jím vytvořený obrázek začíná proměňovat, což je situace, která se může týkat i sociálních (sociologických) a jiných teorií, které se tímto žánrem nechají inspirovat.

Cílem následujícího textu je představit literární kyberpunk v podání jeho nejznámějšího autora Williama Gibsona a dotknout se některých témat a otázek, které bývají otvírány v souvislosti s jeho dílem. Fakt, že mnozí sociologové a teoretici kultury a médií věnují Gibsonovým pojmům a celkovým vizím pozornost, svědčí v prospěchu tohoto pohledu, ačkoli za prozkoumání stojí sama literární kvalita jeho prací. Po stručném úvodu do Gibsonových knih a okolností vzniku kyberpunku se proto podívám na možnosti interpretace Gibsonovy vize v rámci určité oblasti diskuse o postmoderní literatuře, která se potažmo dotýká sporů o platnost některých postmoderních teorií. Převládající nejednoznačnost kyberpunkového světa a řada podnětných motivů, jako jsou například kyberprostor nebo kyborg, které vypovídají o současných trendech ve vztazích lidí a technologie - zejména o rušení dříve platných hranic, pak umožňují rozvinout diskusi kolem dalších oblastí, které zajímají sociální teorie, jako je otázka politického jednání, jak jej nastiňuje kyberpunková vize, nebo problémy spojené s tělem v technologizované společnosti.

Témata, která zde budou otevřena, mají sloužit především k dokreslení obrázku Gibsonova díla a jeho vize a k prezentaci diskuzí, které se o nich vedou. Proto nebude možné podrobněji rozvíjet odkazy jak na zmiňované teorie, tak na praxi současné kyberkultury. Přesto uvidíme, že některé problémy na pozadí synkretické vize kyberpunku vystupují jasněji, což je dalším důvodem pro to, vnímat jej jako sociologicky velmi relevantní jev.

Kyberpunk: o co vlastně jde?

Mnohým je dnes již známo, že slovo kyberpunk označuje literární (a potažmo i filmový) žánr trochu na rozhraní science fiction, který vznikl ve stejnojmenné podobě v první polovině osmdesátých let a od této doby vyvolal mnoho zájmu a diskusí i mimo okruh scifistů a literárních kritiků: zejména mezi lidmi z okruhu počítačové (sub)kultury a mezi sociálními teoretiky. V řadách těch prvních inspiroval určité hnutí, které je možné označit stejnojmenným názvem, jehož příslušníci se snaží stylizovat svůj život podle postav a okolností kyberpunkové literatury. Svými působivými vizemi ovlivnil také tvůrce a výzkumníky v oblasti počítačových technologií, včetně návrhářů virtuálních realit, kteří začali zpodobňovat v něm vyjádřenou představu kyberprostoru. Informační technologie jako příslib nové éry znova získaly na lesku,

který jim ubírali kritikové z různých stran. A v řadách sociálních a kulturních badatelů se rozpoutaly diskuse, v nichž došly na přetřes rozporuplné kořeny kyberpunkového žánru, technologií, jimiž se zaobírá, i důsledků, které z nich vyplývají pro životy lidí a společností. Stranou samozřejmě nezůstaly ani sociální teorie samotné, které samy živí (zdanlivě?) protikladné vize utopií, dystopií či různých kombinací obého v nastupující informační společnosti. Slova s kořenem kyber- se dostala na obálky knih a časopisů sociálních a humanitních věd.

Od kyber-technologií k dětem ulice a dále

Pro objasnění povahy kyberpunkového žánru i různých spojení mezi ním a "skutečným" světem je dobré nejprve se nechat vést samotným názvem. Výraz kyberpunk byl prý poprvé použit ve stejnojmenné povídce Bruce Bethkeho, publikované v roce 1983 v časopise *Amazing Stories*, ale o rok později jím Gardner Dozois v eseji pro *The Washington Post* označil skupinu autorů SF, kteří se snažili do své tvorby dostat pocit ze skutečné sociální a technologické atmosféry své doby. Mezi takto nazvanými byli William Gibson, John Shirley, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Rudy Rucker, Pat Cadiganová a několik dalších.

Průlomovým dílem byl zejména Gibsonův román *Neuromancer*, který jako první získal tři nejprestižnější ceny SF - Huga, Nebulu i cenu Philipa K. Dicka. Gibson, do té doby neznámý autor několika povídek, do sebe nasál četné inspirace doby a s neuvěřitelným detailem a živostí vykreslil svět vyspělých technologií, ovládaný obrovskými korporacemi, v němž se ve zcela denaturovaném prostředí pohybují lidské bytosti prostoupené technikou¹, na něž se hodil zaužívaný výraz kyborg. V tomto i v dalších Gibsonových románech - zejména v *Count Zero* a v *Mona Lisa Overdrive*², které spolu s *Neuromancerem* tvoří tzv. "trilogii Sprawlu" - se aktéři zabývají činnostmi souvisejícími s přesunem a získáváním informací, které představují skutečně nejcennější kapitál. Za daty je nutno často se vydávat do kyberprostoru, kde se vedle počítačových kovbojů virtuálně pohybují i lidé, kteří jako nejvíce posthumánními z kyborgů existují už jen jako datové konstrukty, a vedle nich umělé inteligence (UI). Honba za informacemi se ovšem nutně přesouvá i do "běžné" reality, kde v přetechnologizovaném prostředí jednotlivé životy lidí zdaleka nemusí mít tu největší váhu. Přes tyto dosud částečně fiktivní rekvizity - které začali používat a rozvíjet i další autoři kyberpunku - kromě již zmíněných například Greg Bear, Tom Maddox, Neal Stephenson, aj. - není kyberpunk posedlý zobrazováním vybájené (ač někdy temné) budoucnosti, nýbrž chce spíše její projekci osvětlit jevy dneška. Sám Gibson tvrdí, že "*Neuromancer* vypráví ve skutečnosti o současnosti, že nepopisuje nějakou imaginativní budoucnost. Je to způsob, jakým jsem se vyrovnával s úzkostí a hrůzou, kterou ve mně vyvolal svět, v němž žijeme." (z rozhovoru, in Leary 1997: 53). Podívejme se tedy na možné styčné body kyberpunku³ s dobou konce dvacátého století, přičemž začneme u zdrojů, které daly vzniknout jeho názvu.

Jeho první část - "kyber" - poukazuje na spleť oblastí informačních technologií, původně živenou paradigmatem kybernetiky. Norbert Wiener, který je považován za otce-zakladatele této vědy, pro ni v roce 1947 se svým spolupracovníkem vytvořili název, jehož základ je odvozen z řeckého slova $\chi \upsilon \beta \epsilon \rho \nu \eta \tau \eta \varsigma$, jež znamenalo kormidelník. Kybernetiku pak definovali jako "vědu o řízení (kontrolu) a komunikaci v živých organismech a strojích"⁴, což představuje onen základ, z něhož se mohly odvozovat všechny pozdější analogie a rozrušování hranic mezi člověkem a počítačem, ale i člověkem a zvířetem. Kybernetika a přidružené oblasti ve svém zkoumání řízení a udržování různých systémů - kam tedy spadaly nejen výzkumy chování zvířat, ale i nejnovějších technologií v mikroelektronice - postupně vystřídaly různá vysvětlení a metafory: od přednostňování stability, kdy byla klíčovým slovem homeostáza, přes sebe-organizaci a reflexivitu až po vyvíjející se (emergenční) systémy, které se vyznačují nepředvídatelnými vlastnostmi (Hayles: 36). Přes nutné proměny a odlišnosti je ovšem možné identifikovat některé klíčové pojmy, které určovaly vývoj. "Nově odkazující výrazy, jako zpětná vazba, zpráva a šum dokázaly převést heterogenní oblasti jako je telefonní technika a tělesný nervový systém, analogový počítač a lidský mozek na společné hledisko, jehož původ je v teorii řízení a komunikace a v jejich hlavních praktikách." (Tomas 1996: 31)

Dalším bylo například kvantitativní a pravděpodobnostní pojetí informace, s nímž přišli rovněž ke konci

čtyřicátých let Claude Shannon a Warren Weaver, které informaci oprošťovalo od jejího hmotného i symbolického kontextu. Právě informace může být považována za společného jmenovatele mnoha nových technologií a vynálezů, neboť umožnila propojení různých oblastí - přesně v kybernetickém duchu se mohlo jednat o řízení informací v počítačím stroji i v lidském organismu - a v důsledku vznik představy o informační společnosti, určené "novými technologiemi".

Pohled na souvislosti tohoto vývoje nabízí například Manuel Castells (1991: 12-17), když hovoří o "novém technologickém paradigmatu". Jako jiní i on za jeho základ považuje vývoj v mikroelektronice a postupné vynálezy tranzistoru (1947), integrovaného obvodu (1957), a mikroprocesoru (1971), které umožnily konstrukci počítačích strojů nového typu, u nichž klesly náklady na jednotku paměti, čímž se zrevolucionizovalo zpracování informací. Nová elektronická zařízení, včetně počítačů, se pak rozvíjela a rozšiřovala ve spojení s oblastí telekomunikace, která umožnila spojovat procesory a vytvářet informační systémy. Jejich masové uplatnění, urychlované navíc využitím nových materiálů a procesů (keramika, různé slitiny, optická vlákna, supravodivost, laserové technologie a v poslední době i obnovitelné zdroje energie), pak v důsledku znamenalo větší flexibilitu a proměnu všech oblastí, kde k němu docházelo. Ze zvýšené schopnosti uchovávat a analyzovat informace čerpaly i obory zabývající se "živou hmotou", jako je například genetické inženýrství. To bylo popudem ke vzniku biotechnologie, kterou proto Castells řadí mezi informační technologie, neboť má "vědeckou základnu ve schopnosti dekódovat a reprogramovat informaci vtělenou v žijících organismech" (Castells 1991: 12).

Tento stručný exkurz mimo jiné vysvětluje, proč se v kyberpunkové high-tech kultuře objevují počítače vedle genetických výzkumů a proč je jeho hlavním aktérem kyborg - technologicky utvářený organismus, syntéza člověka jak se stroji, tak s prvky jiných živočichů a organismů. Pojem kyborg samozřejmě není objevem kyberpunku, ale rovněž vznikl při vývoji v oblasti nových technologií. Přišli s ním v r. 1962 Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline v článku nazvaném 'Cyborgs and Space', kde představili výsledky svých výzkumů týkajících se adaptace člověka v mimozemském prostředí. Jejich řešením byl "kyborg" jako "vnějškově rozšířený organizační komplex fungující jako integrovaný homeostatický systém" (Clynes a Kline 1995: 31), přičemž onou extenzí byly míněny různé technologické zásahy do organismu, ať v podobě technických zařízení, biochemických látek nebo specializovaného vědění nebo praktik (výzkumníci zmiňují např. jógu nebo hypnózu - tamtéž) Přestože některé z analogií a pohledů tehdejší kybernetiky již zastaraly, kyborg, ať už jako "prolínání organického a strojového, nebo jako navržené spojení mezi dvěma rozdílnými organickými systémy" (in Gray et al. 1995: 2), zůstává - a s ním se objevily i obavy z technologicky vylepšených monster ze sci-fi filmů nebo naopak naděje na proměnu dosavadních sociálních vztahů a pojetí lidskosti a přirozenosti, na které upoutala pozornost zejména Donna Harawayová (1991). Ponecháváje tyto otázky na později, lze zatím shrnout, že pro každou literaturu doby vzrůstajícího prolínání technologie⁵ a člověka - kyborgem je v určitém smyslu vlastně každý, kdo má sebemenší technologické vylepšení, například kontaktní čočky, nebo byl očkovan - je kyborg předepsanou postavou.⁶

Dalším z ústředních pojmů je kyberprostor, který dokázal stimulovat mnohá nadšená očekávání na straně uživatelů a představivost skutečných návrhářů počítačově vytvářeného prostředí.⁷ Poprvé se tento výraz objevil v r. 1982 v Gibsonově povídce 'Burning Chrome' (Gibson 1995a), ale do širšího povědomí pronikl až ve své definici z románu *Neuromancer*:

"Konsensuální halucinace každý den zakoušená miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základy matematiky... Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat. Jako světla města,..."

(Gibson 1992: 46, úprava J.N.)

Gibsonem popisovaný kyberprostor, nazvaný "matrix", je možné navštívit po přímém napojení mozku prostřednictvím elektrod a pohybovat se v něm lze zcela bez rušivého vlivu technologického zprostředkování. Spojení člověka s technologií je zde naprosto "bezešvé". Takovéto prostředí je však

dosud spíše fikcí.

Budeme-li slovo "kyberprostor" chápat jako obecný termín (viz Featherstone, Burrows 1996: 5), můžeme rozlišit několik jeho střízlivějších variant. Například John Barlow, zakladatel Nadace elektronické hranice (Electronic Frontier Foundation), považuje za kyberprostor existující počítačové sítě a vlastně veškeré telekomunikační sítě: v kyberprostoru jste, "když telefonujete" (cit. tamtéž). Dalším příkladem kyberprostoru je bezesporu virtuální realita coby technologie snímající a vysílající smyslové vjemy, která vznikala při vojenských výzkumech a později hlavně ve středisku Jaron Laniera Virtual Programming Languages, a další druhy virtuálních a počítačem simulovaných prostředí.

Přestože k dosažení dokonalosti Gibsonova kyberprostoru by tyto jeho dnešní varianty musely splynout, již nyní dávají vzniknout nadšeným futuristickým vizím a hlubokému pocitu proměny světa prostřednictvím technologie, zejména v podobě multimédií. Od počítačových sítí se očekává nejen americkou vládou prosazovaná "informační superdálnice" se zvýšeným průtokem dat, ale též vytváření postranních prostorů pro četná virtuální společenství, kde by člověka nemusely omezovat sociální a kulturní charakteristiky, určující jeho jednání, pokud zrovna není on-line. Dalším průlomem v našem vnímání by mohl znamenat budoucí vývoj technologií VR, které by fungovaly jako komunikační kanál mezi více uživateli a otevřely jim tak dveře do "jakéhosi post-symbolického světa" (J.Lanier in Druckery 1993: 144). Společnost určovaná novými (informačními) technologiemi je proto předmětem mnoha sociálních úvah a projekcí, často předpokládajících významné společenské změny - například Mark Poster, který používá označení "druhý věk médií", se domnívá, že elektronická média vyvolají hluboké transformace kulturní identity a subjektivity (ve směru odklonu od moderního rozumného a stabilního občana), srovnatelné se vznikem městské kupecké kultury ve středověku (Poster 1996).

Jestliže tedy kyberpunk vypovídá o nových technologiích, je zároveň výpovědí o společnosti poslední třetiny dvacátého století, mezi jejímiž přívlastky je i slovo "informační". O tom, že si teoretikové v sociální a kulturní oblasti tuto skutečnost uvědomují, svědčí časté hodnocení Gibsonových knih jako sociální teorie - například Douglas Kellner píše: "Kumulativně vytvářejí [Gibsonovy] texty jeden z nejpůsobivějších souborů na téma osudu hypertechnologické společnosti v literatuře poslední doby po Baudrillardových klíčových spisech ze sedmdesátých let." (Kellner 1995: 298) Relevantnost kyberpunku se projevuje i v tom, že jej berou v úvahu nejen texty vyjadřující se přímo k němu či k (postmoderní) literatuře, ale též knihy a studie, jejichž námětem jsou "skutečné" problémy nových technologií či informační společnosti (např. Markley 1996; Sardar, Ravetz 1996; Holmes 1997).

Poutavost kyberpunkového obrazu společnosti však nespočívá jen v domýšlení nových technologií. Neméně důležitá je jeho stránka punková. Nelze říci, že by jeho autoři byli punkery - ačkoli John Shirley si ke konci sedmdesátých let prošel bouřlivou pouliční zkušeností punku a několik dalších hrálo v rockových skupinách - nicméně eklektická a hranice bořící povaha punku jako undergroundového uměleckého hnutí i protest divoké městské subkultury se na tomto žánru silně podepsaly. Nerozvíjí se v něm nějaká grandiózní vize nové technologické společnosti - naopak; představa společnosti, tím spíše homogenní, jako by zde neexistovala a příběhy se odvíjí z pohledu jednotlivých aktérů, které bychom dnes mohli řadit do kultur "na okraji": jde o ze dne na den přežívající kyber-zločince, najaté vrahy, prostitutky, společensky izolované podivíny, příslušníky roztodivných subkultur, jejichž existence je svázána s technologickým vývojem, lidi, v jejichž denním programu nezbyvá místo například pro rodinu.

Je samozřejmě možné říci, že Gibson a ostatní autoři zkusili domyslet některé ze stránek a trendů současné populární kultury, v níž technologie hrají primární roli a v níž přemíra různých informací a životních stylů "vede v důsledku ke konci sociální jako významného referenčního bodu" (Featherstone 1994: 83). Na vytváření podobného pohledu na kulturu měly nemalý podíl - vedle uměleckých avantgard (a určité "logiky konzumu") - právě různé městské subkultury, včetně punku. Kyberpunk ovšem nezobrazuje pouze všezahrnující, vysoce estetizovaný a technologizovaný svět pop kultury, proti němuž nelze revoltovat. Součástí Gibsonových románů a povídek jsou také subkultury, které stále vzbuzují představu určitého vyloučení a technologii používají ke svým vlastním účelům - jakoby technikou "brikoláže" si její prvky přizpůsobí a obdaří je novým významem, což je způsob, který byl připisován

zejména punkovému hnutí (Hebdige 1991: 100-127). V *Neuromancerovi* jde například o Panther Moderns, technologicky velmi dovednou subkulturu mladých, jejíž image zahrnovala využití mikroelektronických implantátů a biokosmetických úprav vzhledu, takže svým zjevem dokázali znepokojovat i hlavního protagonistu, počítačového "závisláka" Casea. Vyskytují se i subkultury víceméně protestní - jako jsou Zionité (*Neuromancer*), skupina nesoucí známky rastafariánství a považující vykalkulovaný kyberprostor dat za "Babylón", nebo LoTekové (od "low technology" - což má být zřejmě vyjádření opozičnosti vůči high tech) z povídky 'Johnny Mnemonic', kteří si vytvářejí alternativní životní prostor - doslova - nad městem. Tyto skupiny jsou zřetelně punkové ve svém dobrovolném vyloučení.

Z kultury ulice/města a protestních subkultur čerpají i další motivy tohoto žánru. Je zde kultura drog (pro ty majetnější navrhovaných přímo na zakázku) a života nadoraz; Gibsonovy postavy pak mohou dosahovat změněných stavů vědomí v kyberprostoru a prostřednictvím simstimových jednotek (zkratka od "simulovaná stimulace"), což jsou zařízení, která - opět neurologicky - přenášejí veškeré smyslové vjemy druhého člověka. K punkovým rysům lze počítat i protest či alespoň pobuřující, znepokojující proces označování prostřednictvím vlastního těla a jeho vzhledu - v kyberpunku vylepšovaného pomocí implantátů, chirurgických i genových zásahů. Celkový protestní odkaz je - stejně jako v případě punku, později nazvaného "výprodejem rebelie" - ovšem sporný. Ačkoli někteří autoři (např. McCarron 1996: 271) nacházejí v kyberpunku množství aktivit zaměřených proti Korporaci, dá se říci, že snaha rebelovat proti centralizované moci a nadnárodním "zadržovatelům informací" je vlastní (včetně příslušné rétoriky) spíše hackerům a crackerům na Internetu, než postavám Gibsonových románů, kde - kromě zmíněných subkultur, které ovšem žádné takové úmysly nevyhlašují - se postavy spíše snaží i při práci pro různé korporace přežít. Vhodnější je pohlížet na jejich jednání jako na určitou rezistenci vůči naprosté kontrole ze strany těchto megakorporací, což naznačuje i Douglas Kellner (1995: 303).

Punk se ovšem projevuje také ve stylu, alespoň u první skupiny autorů, včetně Gibsona; směšování vysoké a nízké kultury, prolínání hudby, filmu a reklamy do textu, pastiš uplatňující prvky science fiction, (chandlerovské) detektivky, milostné romance, akčního příběhu, westernu (vystupují zde přece počítačové kovbojové), dramatu z prostředí korporací i mýtu (viz McCaffery 1991a: 14-15) - všechny tyto ingredience populární kultury⁸ si autor přivlastňuje a opět brikolérskou technikou dává vzniknout vlastnímu složení. Sám Gibson říká, že "dohromady spíchnu všecko tu veteš, co se povaluje kolem". (in McCaffery 1991b) Příběhy jsou nabitě dějem a akcí, děj se před vámi odvíjí s takovým vizuálním detailem, jako byste jej sledovali na plátně, řekla bych dokonce, jako byste byli napojeni na simstimovou jednotku jednajících postav. Kellner tento styl podle příkladu Frederica Jamesona označuje za "vrcholné vyjádření postmodernismu", reakci na městské prostředí, technologie a masovou kulturu, a shrnuje: "Postmoderní teorie a kultura a kyberpunková fikce jsou produkty stejného prostředí vyspělých technologií a obě slouží k jeho mapování a osvětlování" (Kellner 1995: 303).

Gibsonovy knihy a jejich hodnocení

Pokud se chceme zabývat kyberpunkovou vizí, podívejme se stručně na stránky Gibsonových románů a povídek. Za nejvýznamnější - protože jako první přinesl ucelenější představu onoho high-tech světa - bývá pokládán *Neuromancer* z r. 1984 a následující dva romány - *Count Zero* a *Mona Lisa Overdrive* (vycházely vždy s dvouletým odstupem), které dohromady s ním tvoří již zmiňovanou "trilogii Sprawlu". Jejich děj se odehrává v blízké budoucnosti (což je vzhledem k autorovu záměru odrážet přítomnost nepodstatné), kdy lidé běžně používají biotechnologie a mikroelektronická zařízení k vylepšování a proměnám vlastního vzhledu a schopností (od biokosmetických úprav - někdy zahrnujícím transplantace zvířecích či geneticky vypěstovaných tkání - přes různé neurochirurgické zásahy až po implantáty, čipy, elektronické protézy aj. věcičky kompatibilní s fungováním lidského organismu). Rozhraní (interface) lidí a strojů je obecně velmi nejasné, díky již zmíněné možnosti vstupovat do kyberprostoru přímým napojením mozku nebo prožívat prostřednictvím simulované stimulace zážitky jiných lidí - včetně uměle vytvářených osudů seriálových postav. Produkci a obchod se všemi těmito technologiemi ovládají nadnárodní firmy (tzv. zaibacu), které v pozadí dominují Gibsonovu světu. Není jasné, kolik kompetencí si zachovávají národní státy: z knih lze pouze vyčíst, že před časem došlo k nějakému válečnému

konfliktu, v němž ještě figurují jména státních útvarů, např. Rusko. Nadále existují země jako Anglie, Německo, Turecko... Spíše se ale zdá, že velmoci se rozpadly do menších správních celků, což je myšlenka, k níž se Gibson hlásí (in Leary 1997: 54). Kromě zaibacu hraje významnou roli i organizovaný zločin, především Jakuzi, která na (černý) trh dodává nejrůznější produkty - od zboží datové povahy, jako jsou programy či určité technologie, až po lidské orgány. V obrázku tohoto světa přesunů informací a zboží pak není místo pro přírodu - zdá se, že byla již zcela technologizována.

Na začátku příběhu *Neuromancera* se v Chiba City v Japonsku setkáváme s počítačovým kovbojem Casem, kterému jeho bývalí "zaměstnavatelé" nějakým neurochirurgickým zásahem znemožnili napojovat se do kyberprostoru, jako odplatu za to, že si ponechal některá data ze zadané zakázky. Před sebezničujícím životem (neboť Case zbavený možnosti pohybovat se v kyberprostoru se cítí jako "ve vězení vlastního masa") jej zachrání tajemný pan Armitage, za nímž zřetelně stojí někdo velmi mocný (bohatý), neboť si může dovolit "opravu" Caseova mozku a lukrativní pracovní nabídku. V týmu tvořeném jimi dvěma, neurochirurgicky a proteticky vylepšenou bojovnicí Molly, datovým konstruktem Dixiem a několika dalšími podivnými jedinci se mají pokusit umožnit spojení dvěma umělým inteligencím (UI), jež existují v kyberprostoru. Celou akci, která je nelegální, neboť existují zákony bránící přílišnému vlivu UI, řídí jedna z těchto UI, která si říká Wintermute; druhá - Neuromancer - je ukryta v nedostupném počítači na stanici na oběžné dráze, která patří velmi bohatému klanu rodiny Tessier-Ashpool. Zmíněný podnik se nemůže celý odehrát v kyberprostoru, protože se v něm vyskytují překážky, které je nutno odstranit ve fyzickém světě. Proto je zde kromě Caseových manévřů v nedozírném počítačově vytvářeném vesmíru prostor i pro samurajské vpády Molly, která v největším ohrožení používá skalpely, jež má implantovány pod nehty, nebo - pokud je třeba odvést pozornost - pro kouzelnické kousky Riviéry, jenž je schopen holograficky projektovat vlastní představy. Jednotlivé operace plánu probíhají na různých místech Země - jak lze tušit, postavám v komunikaci a pohybu příliš nebrání jazykové, kulturní ani jiné bariéry, neboť většina krajin je v určitém ohledu značně unifikována - a jsou dovršeny na orbitální stanici Freeside. Obě UI se po mnoha příběhových klíčkách spojí - přičemž postavy ani čtenář netuší, jakou hrozbu má od nově vzniklé mocné entity kyberprostoru očekávat - a jednotliví aktéři (či ti z nich, kteří přežili) se v otevřeném konci rozejdou.

V dalších dvou románech - které se odehrávají vždy se sedmiletým odstupem - se setkáme s některými známými postavami a s pokračováním příběhu UI v kyberprostoru - jejich zápletky se zčásti odvíjí kolem záhadné existence jakýchsi božstev v matrix, coby fragmentů rozpadnuvších se UI, a kolem snahy určitých mocných lidí získat možnost zcela plynule - pomocí nově vyvíjeného biočipu - přenést vlastní bytí do kyberprostoru.

Takto naznačené linie příběhů se mohou zdát podobné scénářům "klasické" sci-fi, ale to jen proto, že nevystihují náladu Gibsonova díla, které se - přes existenci tradičního příběhu - nejsilněji projevuje v detailech a jemných motivech, zahrnujících též ohromné jazykové invence. Mohu souhlasit s Bruceem Sterlingem, který v předmluvě ke sbírce *Burning Chrome* jako známku Gibsonových textů vymezuje "komplexní syntézu moderní pop kultury, high tech a vyspělé literární techniky" a dodává, že Gibsonovy knihy, vyvolávající představu věrohodné budoucnosti jsou ve srovnání s haldami zaběhnutých postapokalyptických příběhů, fantazií s meči a čarodějníky a nekonečných vesmírných oper skutečně revolučním literárním počinem (in Gibson 1995a: 10).

Kromě již zmíněné směsice žánrů se v Gibsonově stylu střídají různé druhy jazyků: "diskurz počítačů a vyspělé technologie, drogová hantýrka, jazyk byznysu i zločinu, řeč subkultur (např. Rasta), odkazy na mediální kulturu [se prolínají] s esoterickými narážkami na hudbu, malířství, tanec aj. formy" (Kellner 1995: 307), což jistě patří k rysům postmoderní literatury. Tam odkazuje také sbírka Gibsonových literárních a uměleckých vlivů, kam patří kromě autorů SF (zejména Philipa K. Dicka, Samuela R. Delanyho či Johna Varleyho) též William Burroughs, Kathy Ackerová, Thomas Pynchon a J.G. Ballard (tj. autoři využívající postupy a témata SF), hudba Velvet Underground, Patti Smithové, the Talking Heads, Davida Bowieho, Sex Pistols, The Clash atp. a filmy předjímající kyberpunková témata, jako byl Cronenbergův *Videodrome*, Roegův *Man Who Fell to Earth* a Scottův *Blade Runner*, jehož scénář vznikl na námět Dickova románu *Sní androidi o elektrických ovečkách?* (viz Kadrey, McCaffery 1991). Mezi

možnými vlivy prostředkujícími Gibsonovi svět konce dvacátého století a především nových technologií jsou knihy Marshalla McLuhana, Baudrillarda, Krokera a Cooka, Deleuze a Guattariho a společenské analýzy skupiny Situationist International a především média samotná - ať už v podobě osobního počítače IBM nebo existence a stylu vlivné hudební stanice MTV (McCaffery 1991a).

Výsledné vyprávění, v němž se projevuje syntéza těchto vlivů, je proto vhodnější chápat jako výpověď o světě dnešním, než o nějaké fiktivní budoucnosti. Přítomnost, slovy Douglase Kellnera (1995: 299) "je tak nazírána z perspektivy budoucnosti, která je viditelná ve zkušenostech a trendech přítomného okamžiku". Je zbytečné se ptát, nakolik je celý Gibsonův obrázek pravděpodobný (již dnes, protože situace se od 80. let změnila, by musel vzniknout jiný) - podstatné je, že obsahuje detaily, které dávají náměty k úvahám o vztahu lidí a technologie, o dopadech elektronických médií, o podobě společnosti a politiky v technologizovaném a estetizovaném světě apod.

Na první pohled se Gibsonova vize světa může zdát velmi znepokojující. Jste v něm obklopeni počítačovými kovboji, jimž se napojování do kyberprostoru stává návykem a tělesný svět zbytečnou přítěží, přízračnými postavami se spoustou silikonových implantátů, plastických úprav, ale i (podle vkusu nebo majetku) monstrózních kovových protéz. Lidské vědomí je pomocí technologie kompatibilní se stroji, a tak některé dříve lidské postavy existují (někdy i po smrti - viz Čára Dixie v *Neuromancerovi* jako datové konstrukty v kyberprostoru, přičemž těm velmi bohatým z nich technologie umožňuje projevit se - například holograficky - nadále v "reálu": což je případ uměleckého mecenáše Josefa Vireka z románu *Count Zero*. V témže románu také mnoho lidí v kyberprostoru potkává "božstva", jimiž jsou fragmenty dříve spojených umělých inteligencí, zatímco biolaboratoře venku soupeří, kdo dříve vynalezne biočip, který by umožnil bezdrátové spojení s říší dat. Přestože příroda v Gibsonově světě již téměř vymizela, ti bohatší si mohou dovolit navštěvovat oblasti, kde se jí daří úspěšně napodobit, těm ostatním zbývá ponořit se do světa uměle vyráběných simstimových iluzí. Může se zdát, že vše je podřízeno fungování megakorporací a vývoji nových produktů a lidé tvoří pouze doplněk, aby byl obrázek zářivé reklamy dokonalý. Přesto však jednotlivé postavy nejsou pouhou extenzí technologie a musí se v tomto světě samy zorientovat a rozhodovat se k určitému jednání, bez ohledu na to, nakolik se samy ještě mohou považovat za lidské.

Gibsonova fikce vykazuje zřetelnou podobnost s úvahami o prostupování technologie lidmi a celým světem, ústící až v naprostou technologizaci přírody i sociálna - např. Kellner (1995) přirovnává jeho knihy k Baudrillardovým teoriím - a stejně jako teoretická díla skýtá mnohé podněty pro debatu o rysech technologizované společnosti, tak jak je představována v textech různých autorů. Mezi nejčastěji diskutovanými bývají - kromě snahy o obecné postižení základních projevů takovéto společnosti - formy subjektivity a tělesnosti, kterým dávají technologizované způsoby žití vzniknout, což vlastně představuje základní sociologickou otázku po typech aktérů a jednání, které jsou takto utvářeny. Zajímavým rozvinutím je pak diskuse o političnosti tohoto jednání.

Následující text chce podrobněji představit kyberpunk ve světle několika takovýchto debat, a tak osvětlit nejen žánr samotný nebo vizi, kterou projektuje, ale též některé současné spory a otazníky kolem nových technologií a jejich dopadů, což je oblast, kam obvykle tyto debaty přesahují. Aby bylo snazší kyberpunk pojímat jako svým způsobem koherentní vizi, jako již zmíněnou sociální teorii, bude se jednat především o dílo Williama Gibsona, autora nejznámějšího a nejdiskutovanějšího.

Postmoderní fikce ve smyčce moderní metafyziky?

Přiblížení rozporuplné kyberpunkové vize

Od svého vzniku byl kyberpunk opětovně nazýván postmoderní literaturou (či SF), pojednávající - jak jinak, vždyť forma a obsah se spoluutvářejí - o postmoderní společnosti nebo alespoň světě. V tomto oddíle chci vizi kyberpunkového světa více osvětlit na základě přihlédnutí k některým teoriím. Nepůjde ovšem - jak by se mohlo zdát podle názvu - o nějaké rozlišení postmoderních a moderních prvků, po němž by snad měla vyniknout neudržitelnost kyberpunkového pohledu. Jakákoli snaha srovnávat "moderní" a

"postmoderní" je porovnáváním jablek s hruškami, což se projevuje v pokusech o definování těchto a odvozených slov, která se v mnohém podobají, ale náhle nevysvětlitelně liší. Například Mike Featherstone (1994: kap. 1) v souvislosti s tímto snažením ozřejmuje, jak mnoho mají dvojice takových výrazů společného: fragmentaci času do série neustálých přítomností, která má charakterizovat postmodernu (či po francouzském vzoru postmodernitu), lze v zárodku spatřovat v moderně vlastním pocitu diskontinuity času a neustálé potřebě novosti (tamtéž: 4-5); rysy modernismu v umění, jako je estetická reflexivita, rozrušování narativních struktur ve prospěch simultánnosti a montáže, zkoumání paradoxní a otevřené povahy skutečnosti aj., jsou často používány v definicích postmodernismu (tamtéž: 7); a při epochálním významu pojmu je sotva možné stanovit hranici. Což je všechno pochopitelné, neboť postmoderní je o mlžení hranic. To ovšem dovoluje nejen prolínání různorodých - dříve oddělených - oblastí, ale též nekonečné rozšíření oblasti jedné, která pak vyplňuje veškerou perspektivu. Oblíbeným postmoderním paradoxem potom je, že v posledním případě nelze už nic dokázat, neboť se není možno odvolat někam mimo.⁹

Bez předchozího definování postmoderního (a s výše nastíněnou otevřeností v mysli) se tedy pokusím představit kyberpunk na těch rysech, které se týkají rozmlžování a zpochybňování domnělých hranic a kategorií, k nimž může docházet za spolupůsobení nových technologií. Ty se ovšem rozvíjejí zejména v kontextu tzv. konzumní kultury, která je obecně považována za živnou půdu postmoderních situací (zmiňovaná Featherstoneova kniha se jmenuje *Consumer Culture & Postmodernism* a některými dokonce za sféru, jejíž logika ovládla naprosto veškeré dění. Jedním z takto smýšlejících autorů je Jean Baudrillard, který je také pokládán za teoretika příbuzného kyberpunku (Kellner 1995; McCaffery 1991a), což se ale může týkat i dalších, například Lyotarda, Deleuze a Guattariho, Jamesona, Krokera aj. Přihlídnutí k Baudrillardovi, popřípadě k jiným údajně postmoderním viděním, může proto pomoci při představování kyberpunkové vize a prostřednictvím jí lze zase naopak vrhnout světlo na některá postmoderní témata. I ona se stejně jako kyberpunk mohou pohybovat mezi popíráním a rušením jednoty a touhou po jejím obnovení. Otázkou zde je, nakolik lze roztržštěné zlomky scelit do jedné (byť negativní a kritizující) vize.

Rušení a přesouvání hranic, nové syntézy

Nejprve si znova připomeňme, že styl kyberpunkových vyprávění se vyznačuje postmoderními rysy, mezi nimiž McCaffery - který nazývá kyberpunk "vysoce stylizovanou formou" - uvádí tyto:

míchání žánrů, vypůjčování si prostředků z filmu, počítačových systémů a z MTV, prolínání rytmu své prózy s rytmy rockové hudby a televizních reklam, pastiš dřívějších literárních forem a jiné pohrávání si s literárními prvky a především používání známého postmoderního triku, jenž spočívá v rozvíjení známých "mytických" struktur a materiálů, které pak mohou být podkopány a využity pro různé účely

(McCaffery 1991a: 14)

Vzniklá koláž, spolu s trefným zaměřením na detailní popis (namísto rozvíjení nějaké ideje), dává pak často vzniknout názorům, že kyberpunk je literaturou povrchní a postrádající představivost a vlastní nápady. Podle McCafferyho takovéto prvoplánové chápání, s nímž se setkalo také punkové hnutí, nepostřehne prvek transformace a mutace a vznik nového (kyberpunkového) diskurzu, v němž i stará témata nabývají nového významu. (viz McCaffery 1991a: 13 a 15)

Bruce Sterling jako jakýsi "mluvčí" literárního kyberpunku v předmluvě ke sbírce *Mirrorshades* vidí jeho největší význam v prolnutí a integraci světa high technology a moderního popového undergroundu, světa vědy a techniky a světa kultury a humanitních disciplín (Sterling 1986: xi-xii). Sterling, jenž oslavuje v kyberpunku první takto syntetický počín, jej ovšem vyzdvihuje i snižuje zároveň. Pokud s Istvanem Csicsery-Ronayem nahlédneme na kyberpunk jako na rozvíjení témat započatých už v 60. letech v tak zvané "implozivní SF"¹⁰, uvidíme, že přestože nelze hovořit o nějakém prvenství, následky jsou v mnohém citelnější než pouhé prolnutí dvou známých světů. Implozi, která se samozřejmě netýká jen SF, ale objevuje se v mnoha dalších oblastech (pojem imploze je - mimo okruhy fyziky aj. tzv. přírodních věd

- znám např. z díla mediálních teoretiků McLuhana, Baudrillarda a Krokera), charakterizuje Csicsery-Ronay jako "drastické, mohutné vržení směrem k jakémusi nepředstavitelnému středu přitažlivosti, které rozbíjí kategorie racionality tím, že je tříští o sebe navzájem" (Csicsery-Ronay 1991: 187) a připisuje mu obrat k mikrokosmu ve vědeckém výzkumu, a tím i rozrušení dříve základních hranic: mezi živým a neživým, parazitem a hostitelem, lidmi a stroji apod. (tamtéž: 188). Pokud si uvědomíme, že to, co imploduje, mizí stejně jako to, co exploduje, osvětlí se nám, proč kyberpunk - který se zaměřuje na technologie zabývající se mikro-rovinou (jako jsou mikroelektronika a mikrobiologie) - svým implozivním pohybem ruší podobné hranice, čímž zároveň přináší znejistění ohledně toho, co bývalo považováno za "skutečné".

Zdrojem takového znejistění je v kyberpunku samozřejmě technologický rozvoj. Díky němu se ocitáme ve světě, který obývají kyborgové - tj. bytosti, do jejichž těl a myslí proniká technologie v podobě genetických úprav, implantátů, čipů, umělých pamětí a simulovaných zkušeností. Gibson naznačuje, že podobná vylepšení jsou - samozřejmě v přímé úměře stavu techniky, který si vyžaduje prováděný zákrok, a vynaloženého bohatství - pro mnohé lidi celkem dostupná, a proto se stávají vedle nadbytku zboží součástí kupovaného životního stylu. Pohybujete se tedy ve vysoce estetizovaném prostředí (v němž se prolíná život bohatých s figurkami z ghet a ze světa zločinu), kde kolem vás defilují tváře a postavy připomínající televizní a simstimové hvězdy - tedy soudobé ideály krásy (v případě těch konformnějších) - nebo šokující monstra, v něž se proměňují členové techno-subkultur. Co mizí, není pouze hranice mezi člověkem/organismem a strojem - kterou ruší sama existence biotechnologie - ale s naprostým prolutím a nerozeznatelností přirozeného a umělého se vytrácí i příroda, jako nějaký původní, skutečný svět.

Toto mizení Gibson pochopitelně připodobňuje popisy technologizovaného denaturovaného prostředí: krajina kolem Sprawlu je zničená měsíční a průmyslová, "kde na obzoru rudé majáky varují letadla před termonukleární elektrárnou" (1992: 73), v Chiba City v Japonsku zase na obloze dominují hologramy a "rackové krouží nad bludnými mělčinami styropěny" (tamtéž: 8). Význačnější ale je, že příroda se vytrácí i jako referens, něco známého, k čemu je možné odkazovat. Často citovaná první věta *Neuromancera* - "Nebe nad přístavem bylo šedé jako mrtvý kanál televize." (tamtéž: 5) - symbolizuje nové způsoby přirovnávání; i lidé, kteří chtějí popsat své mentální stavy, o sobě v trilogii Sprawlu říkají, že jsou tak či onak "zadrátovaní" (wired). Jejich vnímání je určováno světem, který je obklopuje, a tak se nelze divit, že počítačový kovboj Case v životě neviděl koně a je velmi nesvůj v prostředí orbitální stanice Freeside, kde je pro bohaté vytvářena umělá přírodní oáza:

Nic v pokoji nevypadalo jako strojově vyrobené nebo plastické. Case věděl, že je to drahé, ale byl to styl, který ho vždycky vztekal

(...)

Posnídali na střeše hotelu, na jakémisi trávníku, pokrytém pruhovanými slunečníky a podle Casea nepřirozeným množstvím stromů. (...)

"Co to tu smrdí?" zeptal se Molly a krčil nos.

"Tráva. Takhle smrdí, když ji posekají."

(Gibson 1992: 110 a 111)

Simulovat a přetvářet lze naprosto vše, včetně lidských dovedností a pamětí. Díky pokročilé kombinovatelnosti biologických a technologických "materiálů" se mohou postavy Gibsonova světa svým nervovým systémem přímo napojovat na kyberprostor dat v počítačové matrix nebo na simstimové jednotky, které jim zprostředkovávají smyslové počítky jiných osob - ty mohou být přímo - "živě" - vysílány, nebo předem "natáčeny" - což je záležitost ohromného průmyslu společnosti Sense/Net, která vyrábí celé seriálové epizody, obvykle ze světa "bohatých a slavných", nahrávané předními simstimovými superhvězdami. Technologie pomůže, pokud potřebujete nějakou nadstandardní dovednost či přístup ke vzpomínkám druhých: Turner v románu *Count Zero* zasouvá do zdířky za uchem mikrosoft, když

potřebuje umět řídit helikoptéru, nebo se vpravit do myšlení a paměti odborníka, kterého má unést pro konkurenční firmu. Netřeba říkat, že myšlenky a osobnostní konstrukty nelze pouze počítačově uchovávat, ale také - na základě dostupných informací - generovat. Podobné vynálezy pak značně rozbíjejí pojetí "skutečnosti" a identity, především tím, že dovolují je vytvářet na počkání. Například zmíněný Turner je na samém počátku knihy rozmetán výbuchem, ale firma si tohoto cenného experta zase obnoví:

Protože měl dobrou smlouvu, byl v Singapuru hodinu po výbuchu. Alespoň z větší části. (...)

Tři měsíce trvalo Holand'anovi a jeho týmu, než dali Turnera zase dohromady. Naklonovali pro něj čtvereční metr kůže, kterou napěstovali z olagenových destiček a polysacharidů ze žraločích chrupavek. Na volném trhu koupili oči a genitálie. Oči byly zelené.

Většinu z těch tří měsíců strávil v simstimovém konstruktu ROM v jakémisi idealizovaném dětství chlapce z Nové Anglie minulého století. (...) Jednoho rána se probudil v cizí posteli a u okna, jímž se řinula tropická zeleň a sluneční světlo, z něhož bolely oči, stál Holand'an. "Můžete jít domů, Turnere. My s váma končíme. Jste jako nový."

(Gibson 1995b: 9 a 10)

Z dalších hranic, která se posouvá, je to ta mezi životem a smrtí. Současně ji naleptávají podobné pokroky v biomedicíně (včetně uchovávání orgánů a organismů - tedy těl - například pomocí kryoniky) i v bioelektronice: už v románu *Neuromancer* se stejnojmenné umělé inteligenci v kyberprostoru matrix daří vytvářet vysoce reálné prostředí, v němž chce navždy "uvěznit" počítačového kovboje Casea, v dalších dvou románech už do tohoto prostředí - které ztratilo hrubé rysy a je obýváno jakýmsi božskými entitami (vyvíjejícími se fragmenty umělých inteligencí), které komunikují se sobě podobnými ve vesmíru - odcházejí některé lidské postavy, aby zde začaly "nový (zdá se, že věčný) život".

Gibson takto poměrně zřetelně přitakává konstruovanosti lidské identity a subjektivity a samozřejmě i (sociální) skutečnosti. Lidský svět je možné tvořit pomocí technologie. Znamená to, že neexistuje žádné esenciální lidství, které by nebylo možné napodobit. V tomto smyslu Veronica Hollingerová (1991) zahrnuje kyberpunk mezi "posthumanistickou" literaturu, v níž je v postmoderním duchu dekonstruováno "já".

Kyberpunk jako baudrillardovský svět simulace

Jako posthumanistická či posthumánní vize si kyberpunk přímo vyžaduje přirovnání k Baudrillardovu vesmíru simulace (in 1983a a 1983b), v němž triumfovala sféra kultury, neboli objektu. Baudrillard přejímá McLuhanův pojem imploze - dalo by se říci, že po dokonané explozi a expanzi (euroamerické) moderní civilizace, v níž lidé prostřednictvím médií dosáhli úplné extenze, přichází obrat, svět se smrskne a obrátí dovnitř, mizí lidské subjekty i možnost významu a v prázdném prostoru jde pouze o nekonečné fungování médií. Také zde, jako v kyberpunku, se není kam (mimo) odvolat a mizí rozdíl mezi skutečným a umělým. Jde o věk simulaker a stimulace, v němž už není žádný Bůh, který by rozpoznal svůj vlastní či jakýkoli jiný poslední soud, který by odlišil pravé od falešného, skutečné od jeho umělého vzkříšení, neboť vše je již mrtvo i vzkříšeno předem

(Baudrillard 1983a: 12)

Podle Baudrillarda s elektronickými médii nastává simulakrum třetího řádu, které už nezpodobňuje a nekopíruje skutečné, ke své existenci nepotřebuje skutečné ani imaginární, neboť skutečnost donekonečna reprodukuje. Už v simulakru druhého řádu (průmyslové výroby) sériová duplikace učinila originál stejně umělým jako jeho kopie, nyní však nejde už ani o reprodukci podle nějakého originálu, ale podle modelu ("skutečné je produkováno z miniaturizovaných jednotek, z matric, paměťových bank a povelových modelů" - tamtéž: 3). Simulakrum elektronických médií se pak ve snaze zakrýt, že skutečnost neexistuje, pouští do hysterické nadprodukce skutečného, až se médium zcela rozplyne a jedinou realitou se stává hyperrealita mediálních modelů. Baudrillard zde vlastně rozšiřuje představu sebe-referenčního systému

známou z kybernetických úvah v 60. letech (a později překonanou) na veškeré dění.

Gibson na baudrillardovskou strunu, kdy "TV is the world", hraje zcela jasně v kraťoučkové povídce 'Jako v televizi', v níž se děti, pro něž je skoro jediným poskytovatelem všech informací multisenzorická TV, těší na to, že se s matkou, která pracuje pro "nějakou společnost", přestěhují do obchodního střediska, které se "tak podobá všem ostatním střediskům" a bude to tam "jako v televizi" (Gibson 1997). Problémy s tím, která skutečnost je skutečnější, jsou ale, jak je naznačeno výše, v podtónu světa románové trilogie *Sprawlu* a jeho počítačově generované skutečnosti a simstimových jednotek. Gibson s lehkou ironií nechává své postavy přemýšlet, zda *Neuromancerem* (UI) vytvořený svět uvnitř matrix působí skutečně a jak skutečně to je:

"A bylo to fakt reálný?" ptala se, ústa plná chlebičku se sýrem.

"Jako simstim?"

Přisvědčil. "Reálný jako tohle všechno," dodal a podíval se kolem. "Možná víc."

(Gibson 1992: 111)

Na baudrillardovském simulakru nás ale ani tak nemusí trápit nemožnost rozlišit skutečnost, ale jeho neutralizující vliv na jakýkoli lidský projev. Je zde nekonečně se odvíjející smyčka (integrováný obvod) mediální produkce, která už nic neprostředkuje. Obsahem není žádné poselství, ale médium - coby simulace znaků, které nikam neodkazují - samo. (Baudrillard 1983b: 99-103) V hyperrealitě médií se ztrácí i sféra politiky a sociální, jimiž nás média "masírují" a vytvářejí poptávku po významech, aby skryla jejich absenci. Vše je transformováno na nekonečný přesun znaků a jejich reprodukci podle neviditelného kódu.

V Gibsonových románech tvoří takové neviditelné pozadí všeho fungování "tanec byznysu" a naznačuje se, že životy většiny postav jsou ovlivňovány logikou rozvoje korporací (zaibacu). Postavy *Neuromancera* téměř bezezbytku stravují jejich "profesionální" aktivity - není zde prostor pro nějaké společenské zájmy - a zdá se, že obecně ztrácí význam rozlišení činností na legální a zločinné. Lidé jsou potřební pouze pokud slouží rozvoji technologie, a tedy onomu neviditelnému kódu "byznysu", a na jejich jednání lze sotva uplatnit nějaká vnější kritéria, např. právní či společenské normy:

Také viděl určitý smysl v myšlence, podle níž kypící technika potřebuje zóny, ve kterých nevládne zákon, a že Night City tu není pro své obyvatele, ale že slouží jako zákonem záměrně opomíjené hřiště pro samu technologii.

(Gibson 1992: 12)

Gibson stejně dobře ilustruje fakt, že čím více informace, tím méně významu. Jeho hrdinové toho - navzdory okamžité dostupnosti různých výukových pamětí a pomůcek - o okolním světě mnoho nevědí, kromě úzkého záběru svých profesionálních zájmů. Příkladem takto specializované postavy je zejména počítačový kovboj Case z románu *Neuromancer*, který se cítí bezpečně pouze v kyberprostoru matrix. Tyto vlastnosti se velmi úzce váží se složitostí vykreslovaného světa (skládá se z velmi mnoha znaků) a nezobrazováním jiných než pracovních vztahů.

Kyberpunk tedy v mnohém připomíná posthumánní vizi triumfu technologie, k čemuž určitě přispěl vliv, který měli na Gibsona "teoretické imploze" (původně přinejmenším McLuhan). Takovéto vidění, které z ohniska vysouvá lidské bytosti, se projevuje i ve stylu psaní - do čtenáře je příběh vpravován pomocí zaostření na množství drobných detailů: jakási "objektivní" perspektiva.

Ale Gibson není Baudrillard a nenechává své postavy zcela napospas neosobním silám. Oproti určité post-(či anti-)humanistické vizi lze nalézt i humanismus - samozřejmě v pozměněné a technologizované podobě.

Romantický individualismus a utopický mýtus

Podle Douglase Kellnera se v Gibsonových románech projevuje neustále motiv transcendence a tajemství, což jej odlišuje od "chladného, operačního, racionalizovaného a funkcionalizovaného" postmoderního světa Baudrillardova (Kellner 1995: 310-11). Tyto příměsi, jenž jsou součástí lidského hledání, můžeme nejspíše identifikovat v romantice, kterou naznačuje druhá polovina názvu *Neuromancera* a v mýtu, který Gibson stvořil spolu s kyberprostorem. Málem by se dalo hovořit o tradičním moderním směřování. Předem je však třeba říci, že "lidské poselství" je také dokonale prostoupeno technologií a že postmoderní literatura (podle výše zmíněného názoru McCafferyho) mýty, kterých využívá, ve svém kontextu k nepoznání převrací, a proto je k tomuto humanismu třeba přistupovat opatrně.

V Gibsonových knihách jsou silní hrdinové, které zaplavují emoce a kterým přesto, že jimi doslova prolíná technologie, může jít o autentické sebevyjádření. Kellner v souvislosti s "vládou" technologie připodobňuje Gibsonovy postavy hrdinům Chandlerových detektivek - prý stejně tak mají své "hodnotové kódy a pochodují do rytmu vlastního bubnu, přes všechny technologické a korporální síly, které se je snaží ovládnout" (Kellner 1995: 309). Tito hrdinové - přestože Kellner oceňuje, že si zachovávají určitou subjektivitu a jsou schopni jednat - pak ovšem trochu zavánějí americkým individualismem a příliš se neslučují s výše nastíněným světem všemocné technologie. Kellnerovo čtení je zde ovšem trochu jednostranné, proto bych jej poopravila s tím, že naprosto opomíjí, že v kyberpunku (kde nám slovo "kyber" zastupuje technologii) lze lidskost nahlížet jedinečně punkově, čímž se její význam trochu pootočí. Stejně jako příslušníci punkové subkultury a postavy v punkové estetice, jsou i kyberpunkoví hrdinové spíše karikaturami amerických silných a neporazitelných jedinců.

Boj Gibsonových postav za vlastní "čest a suverenitu v korumpovaném světě" (Kellnerovo vyjádření, 1992: 309) není již od počátku podrýváno pouze jejich bezmocností vůči nadnárodním společnostem a imperativu technologického rozvoje, ale i samotnými charaktery těchto hrdinů. Ve všech románech sice najdeme prvky toho, že se protagonisté určitým způsobem snaží proniknout pletichy tajemných sil, které stojí v pozadí, a nakonec často jednájí v rozporu s plány, které měli následovat, ale Gibson důsledně ukazuje, že tak nečiní v boji za nějakou čest, ale za holé přežití. Jeho hrdinové jsou totiž bezesbýtku antihrdiny. Počítačovní zloději, zabijačky, prostitutky, bez skrupulí zasahující agenti, členové subkultur, kteří se stáhli do vlastního světa, a podobné postavičky - podobu jejich lidskosti nám může přiblížit popis Caseova přežívání z úvodních stránek *Neuromancera*:

Jakmile si poprvé uvědomil, že je v Chiba sám a že má málo peněz a ještě méně naděje, dostal se do stavu jakési terminálové forsáže a sháněl čerstvý kapitál s chladnou úporností, která jako by vycházela z někoho jiného. Za ten první měsíc zabil dva muže a jednu ženu kvůli částkám, které by mu ještě před rokem připadaly směšné. Ninsei ho opotřebovala do té míry, že mu i sama ulice připadala jako projev touhy po smrti, jako nějaký tajný jed, o kterém ani nevěděl, že ho má u sebe.

(Gibson 1992: 8)

Takovéto oběti /viníky ulice v jedné osobě ztělesňuje většina Gibsonových postav. Všechny mužčí vzpomínky na dětství a jejich životy jsou vyrovnáváním se s utrpením nemilosrdného techno-logického světa. V románu *Mona Lisa Overdrive* si Angie, která má schopnost bezdrátově spojovat svou mysl s kyberprostorem matrix, prohlíží všepromikavým zrakem životní data lidí, kteří jsou s ní uzavřeni ve staré továrně:

Molly, ... narození nezaregistrované, přesto kolem jejího jména (jmen) krouží galaxie dohadů, pověstí a protikladných dat. Holka z ulice, prostitutka, tělesná stráž, atentátník, míhá se na různých rovinách se stíny hrdinů a darebáků, jejichž jména Angie nic neříkají, ačkoli jejich reziduální obrazy jsou již dlouho vetkány do globální kultury. (...)

Slick Henry jeho trvalé rituály konstrukce, jeho katarzní reakce na trauma chemo-trestu, ... jeho pomalá, smutná a jakoby dětská práce na planině zvané Psí samota, neustálé budování forem bolesti a vzpomínek (...)

Cherry Chesterfieldová je obklopená žalostně kostřbatou čmáranicí, její informační profil je jako dětská kresba: obsílky pro potulku, drobné krádeže, a nedokončená kariéra paramedikálního technika 6. stupně...

Thomas Trail Gentry ... přestože mladý, je jako ti staří chlápci z baru Gentleman Loser; autodidakt, excentrik, posedlý, sám se vidí jako vědec; je to blázen, noční jezdec, vinný nejrůznějšími (...) herezemi; Lady 3Jane si ho ve vlastním excentrickém schématu zařadila pod heslo RIMBAUD.

(Gibson 1995c: 292-4)

V těchto profilech nádherně vysvítá podobnost s etikou punku, která na odlidštěnou, strojovou, násilnou atp. podobu městského světa reagovala drsným zjevem a sebe-poznačováním, k němuž patřily řetězy, drogy a život na břitu. Istvan Csicsery-Ronay ve svém eseji (1991) tvrdí, že kyberpunkový romantismus je podobného - sebezničujícího - zrna. "Kyber/punk" - píše na str. 186 - "ideální postmoderní páreček: strojová filozofie, která vytváří svět podle vlastního obrazu, a sebe-mrzačící svoboda, která [na vás] z toho obrazu štěká."

V kyberpunku jsou samozřejmě od počátku pokřiveny i případné romance lásky. Velmi silně působí např. osobní vztah Molly a Casea v románu *Neuromancer*, který je pro mnohé autory píšící o Gibsonovi (i pro Douglase Kellnera) důkazem toho, že v kyberpunku je lidskost a romantické hledání. Nepochybně, ale musíte tento vztah přijmout i s drobnými posuny jeho významu: s tím, že Case pod vlivem technologie kyberprostoru vnímá orgasmus jako let matrixem; s faktem, že tím silnějším a svobodnějším je zde samurajka Molly, která vlastně podle tradičního schématu hraje roli muže i s tím, že Casea na konci opouští; čtenář stejně tuší, že od počátku je tato romance odsouzena k zániku. Lidství a romantiku kyborgů - které zde jsou, nicméně po technologické proměně působí o to víc vzdáleně, groteskně a křečce - pěkně vystihuje úryvek z milostné scény zmíněného páru:

Přehodila přes něho nohu a on jí sáhl na tvář. Neočekávaná tvrdost implantovaných skel.

"To ne," řekla. "Otisky prstů."

(Gibson 1992: 30)

Mnohoznačně a problematicky vyznívá také mýtus kyberprostoru, který lze chápat jako určitou antropomorfizaci technologie a vyjádření lidské potřeby transcendence a dokonce myšlenky šíření lidské kontroly a poznání. Jeho technologická povaha jej totiž opět staví na hlavu.

Kyberprostor je u Gibsona "jen drasticky zjednodušené lidské smyslové ústrojí" (1992: 49) a Caseově myslí se odhaluje jako průhledná třírozměrná šachovnice táhnoucí se do nekonečna:

Vnitřní zrak se otevírá pohledu na stupňovitou šarlatovou pyramidu Eastern Seaboard Fission Authority, jež plane za zelenými kostkami Micubiši Bank of America a vysoko a velmi daleko viděl spirálová ramena vojenských systémů, jež navždy zůstanou mimo dosah.

(tamtéž: 47)

Technologie zde na sebe bere lidskou podobu a digitální oblast je znázorněna analogově - což ji otevírá lidské interakci. Jak upozorňuje Chris Chesher (1997: 80), tato působivá Gibsonova představa byla jedním z podnětů, které přiměly návrháře a konstruktéry počítačových programů vytvářet grafické rozhraní (namísto dřívější interakce pomocí psaných příkazů) operačních systémů, které poskytuje uživatelům iluzi cestování a objevování. Chesher sice hovoří o tom, že toto prostorové zobrazení zakrývá jakousi pravou podobu - digitální mřížku, která vzniká kombinací možných bitů, ale klíčové je tvrzení, že se takto teoretická nekonečnost čísel, zpracovávaných v čase, mění v domněle nekonečný prostor expanze moderního člověka. (Chesher 1997: 86) I běžná práce s počítačem - například editování textu ve Windows- se tímto stává pobytem ve virtuální realitě a ve spojení se sítěmi tím spíše dává vzniknout metaforám, které poháněly moderního ducha, jako je například představa "elektronické hranice", srovnatelné s hranicí Divokého západu. (tamtéž: 82) Toto přirovnání se spolu s dalšími uchytilo v rétorice

počítačové kultury a podle některých autorů stimulovalo mentalitu, která považuje kyberprostor za další kolonizované území moderní západní civilizace - tedy za prostředek její extenze.¹¹

Podobně se na věc dívá i Robert Markley (1996a), který považuje kyberprostor, inspirovaný Gibsonem, za metafyzický konstrukt, na němž se kromě metafor odvozených z Platónových idejí, Leibnizových monád (což je názor, který přebírá od Michaela Heima - 1993) a rozhraní matematiky a logiky podepsaly i různé snové vize tvůrců a propagátorů virtuální reality. Výsledkem je podle Markleyho představa prostředí, například informační superdálnice bez hluku a zápachu, které nás může spasit od zničeného a znečištěného světa mas. (Markley 1996a: 76-7)

Tento motiv transcendence a spásy se v Gibsonových románech skutečně objevuje a to v podobě explicitně náboženské. Již v *Neuromancerovi* se v kyberprostoru spojením dvou umělých inteligencí (které jsou zmiňovány pouze v narážkách jako entity schopné nepředstavitelného vývoje) vytváří jakási božská bytost, která je schopna komunikovat se sobě podobnými napříč vesmírem. V další knize - *Count Zero* - postupně vysvětluje, že ačkoli se tato entita rozpadla na mnoho fragmentů, některé postavy nacházejí smysl v komunikaci s těmito novými božstvy, a v závěru trilogie (*Mona Lisa Overdrive*) jsme svědky toho, jak několik hrdinů vstupem do kyberprostoru získává také jakousi nadlidskou dimenzi a snad i možnost cestovat ke hvězdám a věčný život.

Když si, podle vzoru Michaela Heima v eseji 'The Erotic Ontology of Cyberspace', přidáme k této představě jazyk Erótu, kterým matrix (matice, matrice - tedy slovo symbolizující matku a lůno) ke svým oddaným promlouvá, uvidíme, jak je láká po prvotním pocitu rozšíření tělesnosti k jejímu zavržení a "následování Logu". (Heim 1993: 88) Mýtus kyberprostoru jako odtělesněné, všemocné a všudypřítomné existence je na světě. Jeho konstruovanost vynikne v jiném světle na pozadí baudrillardovské představy technologie jako svádění: už zde ale není mýtus jako lidský produkt, ale horké vášně člověka jako produkt chladného digitálního média. Gibson se pak jeví nejen jako propagátor lidského pokroku skrze technologii, ale navíc jako slepý prorok, který nevidí, že jej tato technologie uvěznila ve smyčce donekonečna opakujícího moderní náměty¹².

Přestože podobné úvahy o mýtu expanze a navíc o jeho technologické podmíněnosti přinášejí množství podnětů k teoretizování o "našich" variantách kyberprostoru - tedy Internetu, virtuální realitě, apod. - nelze se jich chápat jako možného čtení Gibsonových knih. Navzdory poněkud rozpačitým koncům, z nichž *Mona Lisa Overdrive* snad nejvíce evokuje evoluční proměnu lidské bytosti po splnutí s technologií, je přílišný vklad do tohoto mýtu již od prvního románu podkopán tím, že si s jeho prvky Gibson zdařile hraje a ironizuje jej, čímž celá věc nabývá jiné podoby.

Mýtus o rozšíření lidské mysli a nekonečné hranici je již v povídce 'Burning Chrome' (in Gibson 1995a), kde se kyberprostor objevuje poprvé, znehodnocen jeho popisem jako prostoru byznysu, na nějž si lidé vyvinou podobnou konzumní závislost jako na drogy. Case se proto na počátku *Neuromancera* svíjí v bolestných křečích, aby ke konci zjistil, že pán matrix, Neuromancer, může nabídnout pouze simulaci tělesných rozkoší. Ve scéně, kdy je Case Neuromancerem držen v kyberprostoru, také Gibson přehrává téma technologie, která svádí - chce Casea zlákat pomocí simulace bývalé milenky. Case, svedený jednou k samotnému užívání technologie, je nyní sváděn podruhé, což lze považovat za autorovo úmyslné zviditelnění tohoto prvku. (Gibson 1992: 203-213) Jestliže Baudrillard v rozhovoru na otázku, jaký čin může narušit simulakrum, odpovídá, že je třeba udělat "trhlinu v informačním kontinuu" ([href 1](#)), lze možná jako variaci této myšlenky (jakkoli narážkovou) vnímat používání ledoborců na rozbíjení (chladných) struktur matrixového LEDu, jenž chrání kyberprostorové struktury i entity před vetřelci. Case se domnívá, že podobná trhlinka vznikne i v *Neuromancerovi*:

Hieroglyfy teď spěchaly po písku, utíkaly mu před nohama, stahovaly se nazad před jeho chůzí. "Koukej," řekl, "praská to. Už to nejspíš víš taky. Co je to? Kuang? Čínskej ledoborec ti vyžírá díru do srdce? Dixie Čára není žádný máslo, co?"

(tamtéž: 211)

Že se tak nakonec nestane a autor dále naznačuje jakousi transformaci umělých inteligencí a celé matrix v místo nové kvality, svědčí sice o existenci tajemné utopie, avšak její cena byla ironicky devalvována úmyslným vystavením její svůdné povahy a příliš důsledným dodržováním jazyka Eróta a touhy po vytržení, které není než pouhým opakováním známých tělesných rituálů a pohybů. Nahlížen touto optikou se význam některých scén může proměňovat - například rozhovor Molly a Casea, který se po opravě nervů po dlouhé době chystá napíchnout do své milované matrix, snadno působí jako svolení k pozorování technologické masturbace:

"Casei, chceš to teď zkusit?"

Středa. Osm dní od chvíle, kdy odešel z Levného bydlení s Molly po boku.

"Chceš abych šla pryč? Třeba ti to půjde líp samotnému..."

Zavrtěl hlavou.

"Ne. Buď tady, na tom nesejde."

(Gibson 1992: 47)

Myslím, že tímto čtením lze narušit představu, že se Gibson nechává vtáhnout do mýtů silného individua a nekonečné expanze moderního člověka, oproti nimž leží tajemný spásný kyberprostor, neboť tyto představy jsou v postmoderním ironickém duchu stylisticky i tématicky zlehčeny. Jsou sice přítomny, ale jejich interpretace zdaleka není jednoznačná.

Kyberpunková vize a sociální teorie?

Svět, který načrtává Gibsonův kyberpunk, v mnoha ohledech zajímá sociální teorie, což dokazují i spory, které se vedou o jeho údajné post-humánnosti či naopak étosu lidského jednání navzdory mocným proudům technologického rozvoje. Mým, výše nastíněným, názorem ale je, že Gibson nemůže být řazen k žádnému z těchto pólů, a to i proto, že svým dílem popírá podobné kategorizace, zejména pokud mají co do činění s definicí lidského. Gibsonovy texty se tedy připojují k dnes tolik častým přístupům, které popírají esenciální stanoviska, a otevírají tak prostory nejrůznějším proměnám. V tomto ohledu by mohlo sociologii zajímat, jaké možnosti naznačuje Gibsonem vykreslená koexistence člověka a technologie.

Určité ohrožení relevantnosti podobného zájmu představuje zmíněné Baudrillardovo hledisko, v němž technologie zcela triumfuje v nekonečné simulaci a namísto společnosti a veřejnosti je všepohlcující masa. Pak by bylo možné hovořit o "civilizaci, která sežere sebe samu - konzumní společnosti v pravém slova smyslu!"¹³, v níž by ovšem chyběli vhodní aktéři pro úvahy společenských věd a studií. I výše diskutovaná lidskost postav a mýtus, který pohání jejich jednání, by byly pouhými dokola opakovanými znaky. Proto bych zde ráda připojila několik poznámek, které směřují proti uplatňování takového (Baudrillardova) vidění.

V prvé řadě je Baudrillardova simulovaná sféra paradoxním příkladem vize, kterou nelze dokázat, neboť jestliže simulakrum kulturních znaků postupuje naprosto vším, pak mizí možnost reflexe tohoto fenoménu. Sám jeho autor uvádí, že jde o "uzavřený systém", který promíchává reálné a imaginární tak, že rozlišení těchto ztrácí význam (1983a: 148-51) - v tomto světle se i jeho analýza stává uzavřeným systémem, který nemůže popisovat nějakou (sociální) "skutečnost" světa. Baudrillardova teorie do extrému dovádějící určitou vizi sice pomáhá odhalit některé prvky fungování elektronických médií (jejich schopnost vše proměnit na stejné a pohltit význam všech výpovědí), ale svou paradoxní postmoderní povahou nemůže být ničím víc než jednou z hypotéz. Jelikož podle Featherstonea (1994: 43-7) lidé potřebují prostředníky, aby svou situaci chápali postmoderně, v nekonečné simulaci znemožňující jakékoli prostředkování bude sotva možné je přesvědčit, aby televizi chápali jako simulování, nikoli odraz nějaké skutečnosti.

Kromě nedokazatelnosti, která ovšem Baudrillardovo vidění nemůže vyvrátit, jsou zde ovšem jiné věci, které musí znepokojit snahy o sociální teorii. Jde o dramatická tvrzení o konci "skutečnosti" (reálu) a "smrti" subjektu, sociální, politická a dalších sfér jejich implozí, z čehož Baudrillard dokonce vyvozuje smrt sociologie (1983b: 4). Tyto výroky mají (paradoxně?) příchuť jakési kategoričnosti, která si žádá zpochybnění. Při osvětlování konce "skutečného" a nástupu hyper-skutečného ve třetím řádu simulakra (1983a: 83-115) se dozvídáme, že předcházející řády simulaker jakoby zobrazovaly či reprodukovaly nějakou skutečnou "skutečnost". Alison Landsbergová ve svém eseji o protetické paměti a zkušenosti vytýká Baudrillardovi právě lpění na této "skutečnosti" (Landsberg 1996: 178) a sama upozorňuje na složitou konstruovanost lidské skutečnosti prostřednictvím všech médií, včetně řeči. Nikde neleží žádná "skutečnost", kterou by bylo možné odrážet - podobně lze chápat i McLuhanovu zmínku o Narcisovi, který nevidí ve vodě svůj "obraz", ale něco nového (McLuhan 1991: 50-52) - média skutečnost vždy spíše konstruuje, tedy vytvářejí. Jak lze potom hovořit o konci skutečnosti? Stejnou výtku lze vztáhnout i na pojmy subjektu, sociální, politické sféry, o jejichž konstruovanosti se v sociálních vědách hovoří již několik desetiletí. Tato konstruovanost samozřejmě poukazuje i na konstruovanost sociologie jako disciplíny, což ale nemusí být důvod k jejímu zániku. Jisté je, že půjde o zesílenou reflexivitu, a přílišná reflexivita a znejistění ohledně skutečnosti by snad - kdybychom chtěli jít jako Baudrillard do důsledků - nemusely vést ke smrti, ale třeba k šílenství. Netřeba proto hned truchlit, neboť se naskýtá možnost pozorovat, jak se sociologie zbláznila.

Mnoho podnětů k bádání proto nabízí i Gibsonovy knihy, které ukazují mnohoznačný svět současnosti, ale odmítají se přiklánět k nějaké totalizující vizi. Základním prvkem je prolínání různých sfér, zobecnitelné jako prolínání člověka a technologie, s tím, že nelze říci, že by některá sféra byla dominantní. Gibson sice naznačuje, že technologie proniká vším, ale její všemocnost omezuje silným důrazem na individuální jednání. Kontrolu, kterou by ovšem mohl získat jakýkoli jednotlivec nebo skupina, ovšem zase předem podřívá jejich prostoupenost technologickým systémem, v němž je kontrola rozptýlená. Pro sociální úvahy je trochu ztěžujícím prvkem, že mezi člověkem a technologií, mezi subjektem a objektem neexistuje přesná dělící čára. Ačkoli je skutečnost rozrůzněná a subjektivita taktéž, Gibson ukazuje, že jeho postavám bez nároků na to, stát se hybateli světa, stačí ke smysluplnému a často i společnému jednání (přestože se toto jednání může odehrávat v kyberprostoru). ke konkrétnímu praktickému jednání a k proměnám v souvislosti s novými technologiemi - k nimž se ovšem přidávají nové myšlenkové konstrukce a diskurzy - může Gibsonův kyberpunk směřovat úvahy sociálních teorií. Některé problémy, které jsou v kyberpunku naznačeny, jsou předmětem dalšího textu.

Politika a etika (v) kyberpunku a kyberprostoru

Po představení rozporuplné vize světa prostoupeného technologií, kde se ve stínu megakorporací pohybují odcizené posthumánní bytosti, si položíme otázku po možnostech politického jednání a postojů, kterými - s ohledem na obtíže vymezení nějaké relevantní politické formace: ať obce či státu - bude chápáno veškeré jednání zahrnující rozhodování a zaměřené na signalizování významů, odrážejících hodnoty aktéra, sociálnímu okolí. Toto téma již značně vybočuje z hranic literatury a teorií, neboť od politiky zobrazené v kyberpunkových dílech se lze přesunout k postojům jejich autorů a lidí alespoň částečně se ztotožňujících s kyberpunkovou vizí, potažmo pak k politickým možnostem informačních technologií. Kamenem úrazu opět bude do jisté míry baudrillardovská smyčka, do níž je jednání v technologizovaném světě chyceno, ale na základě předchozích úvah, které upozornily na přítomnost silného akčního hrdiny, ji můžeme považovat jediné za zproblematizování. Přestože plné rozporů a pochybností, určité politické jednání a významy lze kyberpunku připsat. Do uvažování již předem vstupují různé proti sobě kladené mýty a představy, jež chce následující text alespoň částečně osvětlit.

Kyberpunk jako kontrakultura?

Existuje četné množství zdrojů, které kyberpunk řadí do seznamu různých avantgardních hnutí a subkultur, jejichž ústředním vyjádřením byl protest proti tomu, co vnímaly jako převládající sociální a kulturní normy. Přestože v punkové subkultuře, k níž má kyberpunk i nominálně nejblíže, již šlo o negativní odmítnutí všeho (od politických systémů přes masovou kulturu, spořádaný zjev, až po

smysluplnost života a jazyka: tj. jde o protest "proti celému světu"), objevilo se v ní zároveň volání po autentičnosti a cílem bylo sebevyjádření - umožněné právě přivlastněním si a používáním technologií (médií) jako jsou hudební aparatury, rádia, výroba a šíření vlastních tiskovin apod. - a tyto z punkových snah již znamenaly zaangažovanost do obecnějšího dění a (navzdory proklamacím o opaku) političnost. V tomto pohledu na věc pak není nutné rozhodnout, zda byla punková revolta technologií a masovou kulturou "poražena" (a nakonec začleněna, zbožně i ideově, do mainstreamu - viz. Hebdige 1991) a zda její rychlá existence a vyčerpání nejsou důkazem nemožnosti vzpoury v dnešním světě; rozhodující je vůbec přítomnost zmíněných snah o sebevyjádření a změnu věcí. A tímto hlediskem je proto nutno nahlížet i jejího údajného kybernetického bratříčka.

Z četby vzpomínek a rozhovorů s kyberpunkovými autory a osobami přidruženými lehce zjistíme, že ovlivnění punkem a představou podzemní (což implikuje protest) kultury bylo značné. Kromě dlouhého výčtu literárních a hudebních punkových vzorů o něm svědčí i aktivity čelních představitelů prvotního tvrdého jádra, především subkulturní a pouliční etapa v životě Johna Shirleyho, který se takto vyvinul v jakéhosi buřičského kazatele. Ani Williama Gibsona - po jeho odchodu z malého rodného města do Vancouveru - neminula zkušenost s něčím, co označuje jako mírnější verzi undergroundové scény (in McCaffery 1991b: 283). Příznačná jsou přirovnání Bruce Sterlinga v předmluvě k sbírce *Mirrorshades* (Sterling 1986, ix - xvi): hovoří o kyberpunku jako o spojení mezi kontrakulturou 80. let a technologií, v němž se prolínají dva idoly pop-kultury: rocker a hacker, a vidí "subverzivní potenciál domácí tiskárny a fotokopírky".

Ve stejném duchu, v jakém se nese Sterlingovo oslavování antiautoritářství, bláznovství a možné nebezpečnosti ukryté za zrcadlovými brýlemi, je pak možné interpretovat jednání kyberpunkových postav jako rebelující - kontrakulturní. Počítačové kovbojové, nabourávající se do dat velkých společností, a jiné postavy tohoto dystopického světa pak mohou být vnímány jako bojující proti kontrole, ztělesněné velkými korporacemi a samotným technologickým systémem. Objevuje se zde romantická vize individuálního - morálně jednajícího - subjektu. Takovéto čtení Gibsona obhájí ve své studii i Douglas Kellner. Podle něj přestože jsou Gibsonovy subjektivity plné kazů, máme zde jednotlivce, "kteří se snaží přežít", "kontrolovat svůj osud", "bojovat za suverenitu" a "dokonce si udržet čest a důstojnost v hrozivém světě" (srv. Kellner 1995: 308-9).

Není nutné pochybovat o tom, že kyberpunkoví - v našem případě Gibsonovi - hrdinové se snaží přežít a udržet si jistou míru či pocit autonomie, sporná je však snaha takto bojovat proti jakémukoli systému. Gibson naopak zobrazuje (mcluhanovsky) technologii jako všeprostopující prostředí, proti němuž není revolty, jediné snad částečného úniku - jako v případě subkultur Zionitů (*Neuromancer*), LoTeků (povídka 'Johnny Mnemonic') aj., které se stahují do svého světa a snaží se používat technologii ke svým vlastním účelům. I ony však necítí velké zábrany napomáhat ostatním postavám, které jsou zcela zapleteny do korporálních sítí či plánů jiných mocných. Hrdinové *Neuromancera* tak například napomáhají uskutečnit spojení dvou umělých inteligencí, což je podnik nelegální nejen z hlediska zákonů na ochranu před zvyšováním vlivu technologie a navíc zahrnující další množství kriminálních činů, od informačních krádeží po četné vraždy. Odměnou jsou jim nejen peníze, ale hlavně možnost pracovat (napojovat se na kyberprostor - Case, bojovat - Molly), tedy dělat to, co je nejvíc baví. Tyto postavy na okrajích - podobně jako např. příznivci punkového hnutí v neliterárním světě - tedy sice vykazují určité proti-autoritářské a proti-normální postoje, ale rozhodně ne snahy vymanit se zpod kontroly technologických systémů. Gibson svým pojetím technologie naznačuje, že to - ani v dnešním světě, o němž píše - nejde. Jak jsme viděli v předchozím oddíle, základní situací je propojenost lidí a technologie, od níž se musí veškerá případná politika odvíjet.

Stejně nemožná je revolta proti velkým společnostem. Korporace, v Gibsonových povídkách nazývané zaibacu, jsou pak naprosto odolné vůči útokům, neboť se samy staly jakýmsi vyvíjejícím se systémem:

Mezinárodní společnosti zaibacu změnily běh lidských dějin, překročily staré bariéry. Chápány jako organismus, dosáhly jisté nesmrtelnosti. Zabitím deseti klíčových úředníků nelze zaibacu zabít; další čekají na vzestup po žebříčku, zaujímají uvolněná místa a získávají přístup k paměti společnosti.

(Gibson 1992: 177)

Tyto nadnárodní firmy pak mají téměř absolutní moc určovat život i smrt svých zaměstnanců, ale i ostatních lidí, coby svých neúnavných konzumentů. Příznačné je proto, že ani hlavní hrdinové Gibsonových románů se nevymaňují z jejich vlivu a zdá se, že se o to příliš nesnaží. Ilustrativní je zde příběh jedné z postav knihy *Count Zero*, Turnera, jakéhosi nezvyklého experta na personální otázky firem, který má zorganizovat a provést únos výjimečně nadaného zaměstnance Maas Biolabs, nikoli ovšem proto, aby jej osvobodil z doslovného zajetí v Arizonské pustině pro nějaký lepší život, ale aby jej předal jiné společnosti, u níž není důvod, že bude s tak cenným odborníkem zacházet jinak. Opět je zde příklad kriminálního jednání, nad kterým - snad proto, že praktiky megaspolečností se vymykají lidskému právu - se nikdo příliš nepozastavuje. "Šťastné" konce tohoto i dalšího románu (*Mona Lisa Overdrive*), jejichž součástí je i to, že se některé z ženských postav stanou simstimovými hvězdami, tedy kolečky v soukolí obrovské společnosti Sense/Net, jenom potvrzují nemožnost vymanit se z vlivu korporací a technologického rozvoje.

Přestože z knih Williama Gibsona nelze vyvozovat závěry pro celý kyberpunkový proud, jeho vize hyperreálného technologického světa je o to věrohodnější, že se podobá situaci, v které se ve společnosti poslední třetiny tohoto století nachází většina kontrakturních a subkulturních hnutí: také jejich aktivity se (po zavržení možností tzv. oficiální politiky a kultury) často pohybují na hranici zákonů - ať už hnané představou silné individuality a touhy po osvobození či subverzivní vylučující se skupinky - a také mohou být kdykoli využity pro cíle velkých společností a technologické kultury. Příkladem může být údajná "zaprodanost" a "smrt" punkové - zejména hudební - revolty, poté, co některé skupiny přešly pod křídla velkých firem, proti kterým prve chtěly tolik bojovat. V kyberpunku Williama Gibsona je právě možnost bojovat již od počátku přinejmenším zpochybněna, ale už toto zpochybnění je vyjádřením nespokojenosti a zdrojem případné revolty. Sporná kontrakturnost literárního kyberpunku je navíc alespoň příkladem sociální kritiky.

Kyberpunkeři a digitální underground

Něco z výše zmíněných smyček, do nichž je chycen kyberpunk literární, se projevuje kolem počítačové kultury i ve "skutečném" světě, a proto i na ni lze nahlížet s odkazem na idealismus, kriminalitu a konzumní mašinérii kolem technologií. Politický potenciál elektronických médií patří k tématům, u nichž se diskuse rozběhla velmi mnoha směry, proto je následující text pouze malou poznámkou k tématu.

Kyberpunková literatura (popřípadě film a hudba) a postava počítačového kovboje daly v osmdesátých letech vzniknout určité subkultuře počítačově zručných lidí, o níž se rovněž začalo hovořit jako o kyberpunku. Pro přílišné nadužívání tohoto výrazu - kterým se možná chtělo častovat velké množství snaživců - a příliš široký záběr slova "kyberkultura" zde kyberpunk ztotožním s digitálním undergroundem (computer underground), neboť jde o osoby, které se pokoušejí prostřednictvím elektroniky získat přístup k cizím zdrojům, byť i bez jakýchkoli kriminálních úmyslů. V rámci takto pojaté subkultury se rozlišují přinejmenším tři typy jednotlivců, spíše však rolí či činností, které všechny může ovládat jeden člověk: především je zde *hacker*, jako osoba, která se snaží získat neautorizovaný přístup k počítačovým systémům a sítím a důkladně je prozkoumat a poznat; dále je tu (*phone*) *phreak*, který (méně často která...) pomocí různých postupů a zařízení získává přístup k neautorizovaným a neplaceným hovorům v telefonní síti, přičemž se snaží zahladit po této činnosti stopy; a nakonec *softwarový pirát*, jemuž jde o neautorizované kopírování a distribuci softwaru, to jest o obcházení copyrightu (srv. [href 2](#) - Meyer: 20-24). Je ovšem známá i další kategorie, a to *cracker*, jako člověk, který "rozlouskne kód určitého programu", ale této nálepky bývá použito také k odlišení od hackera (pojímaného jako odborníka na počítačové systémy), a to ve smyslu průniku do systému s úmyslem data či systémy napadati a ničit. Skutečností je, že zmíněné typy činností se - díky společnému prostředku, kterým je dnes počítačové vybavení - prolínají a spolupracují. Gordon Meyer sice ve své práci o digitálním undergroundu naznačuje jisté rozdělení na skupiny *phreaků/hackerů* a *softwarových pirátů*, mezi kterými existuje antagonie s tím, že první skupina považuje druhou za nepříteli oplývající dovednostmi či vznešenými cíli (tamtéž: 27), ale pro zjednodušení - a díky zmíněné provázanosti - zde

není třeba činit rozlišení žádných.

Aktivity členů této subkultury, zjevně inspirované představou zručného počítačového kovboje - který bývá v kyberpunkové literatuře často též zlodějem dat, vyvolaly v osmdesátých letech zvýrazněnou pozornost vládních úředníků a novinářů a do obecného povědomí se dostal obrázek hackera (neboť rozdílné činnosti ani motivy se k vzteku takto pojmenovaných vůbec nerozlišovaly) jako mazaného "kyberzločince", před nímž se budou muset třást budoucí časy.¹⁴ Každý počítačový samouk a žertující teenager tak mohl nabýt formátu legendárního hackera Kevina Mitnicka. Tato nerozlišující stigmatizace, která počítačové nadšence řadí v pohledu státu do kolonek extremismu a terorismu, sice mohla některým označeným vadit, ale na druhé straně určitě mnohým pomohla k více kontrakulturnímu a revolučnímu vidění sebe sama. K této domněnce dává podnět i metafora kyberprostoru (ve smyslu propojených počítačových sítí - tedy Internetu) jakožto "nové hranice"¹⁵, na níž kyberpunkteři (tj. příslušníci DU) mohou vystupovat jakožto ostřílení kovbojové a bojovníci. Takovýto ideál prozrazují různé formulace "hackerského kódu", který může vypadat třeba takto:

- informace chce být svobodná
- přístup k počítačům by měl být neomezený a naprostý
- nedůvěřuj autoritě, prosazuj decentralizaci
- vždy trvej na imperativu vměšování se.
- udělej to sám. (Do It Yourself)
- vzdoruj Moci.
- šum vrať zpátky do systému.
- surfuj na okraji
- počítače mohou změnit život k lepšímu

(srv. [href 3](#) - Meyer, Tomas: 8; Sobchack 1996: 84)

Meyer s Thomasem k takovému seznamu dodávají, že hackeři odmítají, aby přístup k moderní technologii měli pouze lidé z "byznysu" a že považují hacking také za zbraň v boji proti nadvládě počítačové technologie. Přestože mnohé snahy - které zde připomínají protest punku - lze z hlediska kontrakultury vnímat chvályhodně, hackeři se takto staví do pozice malých skupinek individuálních bojovníků proti vládám a korporacím. V tom spočívá podle Vivian Sobchackové určité sebeobelhávání kyber(kontra)kultury, které pak stačí rétorické a idealistické ujišťování se o vlastní opozičnosti a tvořivost, přičemž její energie může být přesměrována na konzumní shánění všech technologických novinek, což dokládá citáty z časopisu *Mondo 2000*, který se prohlásil za jednoho z mluvčích pro širší kyberkulturu:

Klidně to nazvěte hyper-ujetou polucí, ale průmysl informační a komunikační technologie si žádá nového *aktivního* zákazníka, nebo bude stagnovat ...To je jedním z důvodů, proč zdůrazňujeme mýtus sofistikovaného, inteligentního, aktivního a tvořivého hackera, který je doma v nejvyšších složitostech, v rychlém pruhu a v každém čase.

...Národ televizních povalečů na kanapi (nemluvě o zahořklých pokryteckých radikálech) nebude žádat přístup k příští generaci lidských rozměrů.

(in Sobchack 1996: 84)

Stejný rozpor mezi politickým prohlášením kyberpunku, které se staví za absolutní svobodu informace, a jeho existencí jako nový trh pro podnikavce a firmy dodávající vyspělé technologické hračky vidí i

autoři textů o subkulturní a kontrakulturní povaze kyberpunku na webových stránkách EFF, McKenzie Wark a Steve Mizrach ([href 6](#) a [href 4](#)). Mizrach se stejně jako Sobchacková domnívá, že kyberpunk nenaplňuje funkci subkultury, protože zde existuje málo spolupráce a vzájemné podpory. Tvrdí, že "kyberpunk zde zřetelně selhává, neboť se zdá, že neexistují žádné 'cíle' hnutí. Pár lidí hackuje tu, pár zase tam, ale nenajdete tu žádnou společnou koordinaci, cíle, nebo struktury" ([href 4](#): 3). Naopak se rozmáhá hackerská paranoia.

Z Mizrachova textu, stejně jako z práce Meyera a Thomase ([href 2](#)), ovšem vyplývá základní poznatek, který trochu objasňuje komplikovanou orientaci ve vztahu digitálního podzemí a problémů kriminality, zapojení se do konzumní honičky za technologií a vlastně i nějakého politického zaměření tohoto hnutí. Je jím skutečnost, že kriminální pověstí a blýskavým vybavením i oděvem se obvykle snaží zapůsobit nezkušený a obvykle mladí rádoby-kyberpunkeři, zatímco zběhlí hackeři se distancují od nejobvyklejších činů, které vyvolávají něčí poškození, jako jsou například podvody s kreditními kartami. Přitom k politickým činům velkého formátu (např. Mizrach by rád bojoval proti moci narušováním "signálů propagandy ... jako je Hlas Ameriky", [href 4](#): 6) mají zřejmě cestu pouze ti zaučení.

Ovšem, zdá se, že o nějaké přesnější vymezení boje proti moci než je "osvobození informace" se v případě digitálního podzemí není radno pokoušet. George Meyer a Jim Thomas uzavírají svou rozsáhlou analýzu (prováděnou na textech vybraných soukromých "podzemních" vývěskových systémů - BBSek) poukazem na to, že digitální underground vytváří velmi bohatou a rozmanitou kulturu, která hravým způsobem popírá autority a významy masové kultury a zkoumá limity techno-kultury. Oslavování anti-hrdinů, stylistická promiskuita, eklecticismus a směšování kódů (mísí se zde i věda, umění a rezistence) jsou jim známkami postmoderní zkušenosti. Upozorňují tak na ironický, mytický a subverzivní prvek DU, který se ztrácí při snahách zarámovat jeho aktivity prostřednictvím kriminálních nálepek a vůbec moderního uvažování. ([href 3](#): 14-15)

O tom, že politika hackerů je přinejmenším nedefinovatelná, popřípadě podle jejich tvrzení žádná, svědčí i výpovědi členů nejznámější česko-slovenské hackerské skupinky CzERT na otázku po jejich politické orientaci, z nichž vyplývá, že je "politika" (tj. politika parlamentních stran) "moc nezajímá", přestože se podíleli na explicitně politických akcích a v celém rozhovoru se staví jako obránci "bezpečnosti" síťové komunikace. CzERTi tedy svou činnost nevnímají jako potenciálně politickou - étosu počítačového podzemí a hackerské paranoie se dokonce vysmívají - ale spíše jako pohlcující zábavu, kterou chtějí stále více zužitkovat mimo podzemní struktury. (in Adamovič 1997: 64-5)

Virtuální komunity a kyberdemokracie

Přestože jiné, méně výlučné, aktivity v kyberprostoru - Internetu - se neodvozují natolik přímo od kyberpunku jako počítačové podzemí, mají i ony, jakožto spojené s možnostmi a mezemi nových technologií, v tomto textu své místo. Příznačné je, že případná politická činnost nejširších vrstev uživatelů bývala také posuzována perspektivou dosavadních institucí. Příkladem takového zasazení uvažování je metafora "informační superdálnice" (tj. dálnice jako prostředek svobody), již propagoval zejména současný americký viceprezident Al Gore, na které mají místo automobilů putovat bajty informací a která umožní občanům lepší spojení s kontrolním centrem - Washingtonem.

Otázka toho, co může Internet pro politické jednání nabídnout, se proto často klade zcela v rámci tradiční politiky. Jako byste měli podnikat časově náročné výpravy za informacemi (představíme-li si síť, jak je obvyklé, tedy jako prostor), jenom abyste se mohli rozhodnout mezi těmi "správnými" politickými stranami. Takovou představu načrtává na začátku svého článku Jay Kinney:

Volte z pohodlí vlastního domova! Rozhodujte se tak dlouho, jak se vám líbí! Najděte si snadno dostupné informace o kandidátech a jejich výroky online! E-mailujte svému kongresmanovi! Podepište elektronickou petici! Utvářejte ad hoc zájmové skupiny a virtuální politické strany! Diskutujte o problémech! Faxujte své stížnosti Borisu Jelcinovi! Popovídejte si s Al Gorem na America Online! (...) Ano, skutku vzrušující obrázek společensky uvědomělé rodiny, jak shromážděna kolem starého dobrého PC razí cestu politice budoucnosti.

(Kinney 1996: 138)

Kinney sice tento obrázek buduje, aby jej mohl popřít s poukazem na to, že drtivá většina aktivit na Internetu se kvapem blíží (jak jinak?) byznysu, ale to jen potvrzuje jeho nevelkou schopnost vybočit z vyježděných kolejí myšlení. Jistěže námitky proti takovéto kyberdemokracii by byly nasnadě: je známo, že zatím většinu uživatelů Internetu tvoří mladší, bohatší, bílí muži ze zemí Prvního světa (přestože i tato statistika se každou minutou mění) a zatím je sotva možné ve stávajících parlamentních systémech přikládat nějakou platnost hlasům těchto menšin, nebo očekávat, že v brzké době budou napojeny "všechny domácnosti".

Přesto je Internet veřejnou - a tedy politicky významnou - sférou, tvrdí Mark Poster (1997), ovšem v jím otvíraných prostorách se "neschází" navzájem od vidění známí obyvatelé společné obce, ani v nich nelze hledat žádný ideál (včetně ideální řečové situace). Poster upozorňuje na decentralizovanou povahu Internetu a spatřuje nejvíce veřejných prostorů ve virtuálních komunitách, které mohou vznikat ze stálejších diskusních skupin či "hovorových místností" například na vývěskových systémech (BBS), na IRC a dnes již v mnoha dalších oblastech sítí, dále v multi-uživatelských doménách (MUD), kde se komunikace děje prostřednictvím hry a v syntézách Internetu s technologií virtuální reality (1997: 221). Poster se snaží ukázat, že v těchto kyberprostorech, kam jednotlivec vstupuje bez omezení, jež na něj či na ni kladou "skutečné" genderové¹⁶, rasové aj. sociální charakteristiky, vzniká méně explicitně situovaný - postmoderní - subjekt, čímž dochází k učení se novým zkušenostem a např. jiné mocenské konfiguraci - výsledkem čehož je i "rekonfigurace politického" (tamtéž: 224-5). Přestože i on zatím nenabízí dost přesvědčivých důkazů - naopak spíše několik příkladů o tom, jak i v Internetových komunitách dochází ke zneužívání charakteristik ze "skutečného" sociálního světa - ukazuje, jak prostřednictvím nových technologií vzniká, zatím nepostřehnutelně, nová skutečnost.

Vizionářské příměry o nových virtuálních komunitách pochází často z klávesnice Howarda Rheingolda, autora stejnojmenné knihy - *Virtual Community* ([href 5](#))¹⁷. Rheingold v úvodu hovoří o "hladu po společenství, který roste ... jak stále více neformálních veřejných míst mizí z našich skutečných životů" - ničí je zejména "automobilněcentrický, předměstský způsob života", "rychlá občerstvení a nákupní střediska". Oživení veřejného prostoru a občansky založené demokracie může napomoci "elektronická agóra". Ačkoli Rheingoldův jazyk místy připomíná - když vyvolává pocit "rodiny" a "spirituálního společenství" a ideu pospolitosti - spíše přání, je si vědom složitých problémů ve "skutečném" světě a chce virtuální společenství zaangažovat na jejich řešení. Rheingold dokonce doporučuje, aby se členové virtuálního společenství setkávali k různým akcím také v "reálu". Přesto je nejčastější výtkou vůči virtuálním komunitám (v podání Rheingolda či kohokoli) to, že vytvářejí jakýsi nový utopický mýtus, komunikaci bez utvoření komunity, únik do dokonalého a transparentního světa, který ponechává reálný svět - i s jeho "poznačenými těly" - na holičkách (viz např. Robins 1996: 150-154) I kritika vedená z pozice blízké francouzským autorům (Baudrillard, Virilio, Guattari a Deleuze) dochází k závěru, že virtuální komunity a Internet vůbec jsou simulakrem, modelem komunity, který má zakrýt její neexistenci ve skutečném světě a v kterém se neustále dokola opakují moderní předpoklady. Právě odstranění těchto předpokladů - cílů (rovnostářská utopie, elektronická demokracie) ze zřetele snad může "vychýlit online technologii z její současné dráhy". (Nunes 1997) Nunes tedy doufá v to, co Mark Poster již považuje za dosažené.¹⁸

Diskuse o politice na Internetu - ať už se v ní obhajují ideály nebo jejich odstranění, popřípadě se zvažuje, nakolik k tomuto odstranění a vzniku "nové skutečnosti" již došlo - se proto často končí nějakým ekvivalentem slov "počkáme a uvidíme".

Od znemožnění politiky k politice života kyborgů

Zdá se, že politickému jednání v technologizovaném světě odzvonilo, nebo je alespoň jeho pojetí značně zkomplikováno. Není se čemu divit - pokud přijmeme baudrillardovský obrázek (jako teoretickou autoritu v oblasti nových médií), kde všechny oblasti sociální implodují a svrchovanou hyperrealitu tvoří technologie sama, subjekt, jakožto předpoklad jednání, je snadno a čistě odstraněn z debaty. Ovšem i

teorie, které s nějakým subjektem - třebaže jaksi polymorfním a prolnutým - počítají, nevidí jej jako schopného vlivného jednání. S návratem k Gibsonovu kyberpunku, který bude představovat vizi technologické společnosti, můžeme shrnout, proč existuje skepse ohledně politického jednání a podívat se, zda nelze získat příznivější náhled.

Předem je třeba upozornit, že v kyberpunku, který - jak je naznačeno v předchozím oddíle - není kopií baudrillardovského světa, jsou i standardní představy moci a politického jednání. V každé z knih trilogie *Sprawlu* se bohaté a mocné postavy - klan Tessier-Ashpool, Joseph Virek - mající nadvládu nad určitou oblastí technologií, snaží ovlivnit jiné postavy k naplňování svých cílů. Takovéto představy rozvíjejí také kritici a teoretici informačních technologií a Internetu, a proto se často setkáme s upozorněním, že ten, kdo ovládne síť - ať již to jsou vlády národních států, multinacionální korporace, teroristické skupinky nebo jednotliví systémoví operátoři - bude ovládat a řídit životy mnoha uživatelů (např. in Kinney 1996). Gibson je ale zase do té míry zastáncem vize, kde technologické prostředí značně pozměňuje cíle, s nimiž lidé do interakcí vstupují, že jednoznačné a jednosměrné modely u něj nefungují. Plány zmíněných mocných postav ve složitém a decentralizovaném světě kyberpunku nevycházejí a nové soužití lidí s technologií si žádá - pokud vůbec nějaké - nové pojetí politiky.

Častá námitka se odvolává na zrychlenou povahu světa, kdy "budoucnost zkolabovala do přítomnosti", a technologie se vyvíjí stále větším tempem v lidmi nepříliš ovlivňovaném, jakoby nekonečném cyklu. Lidé v tomto světě mají potíž se základní orientací. David Brande tvrdí, že v (Gibsonově) kyberpunku bychom marně hledali nějakého politického aktéra - "revoluční subjekt" - protože postavy musí *bojovat*, aby se vyrovnaly s rychle se měnícím prostředím (1996: 84). Jejich adaptací je pak také stále se zrychlující změna - vlastního vzhledu, stylu. S tímto osudem spojuje Gibson zejména subkultury mládeže, které svůj vzhled často proměňují pomocí nejnovějších technologií:

Mládí *Sprawlu* uvádalo rychlostí světla; přes noc mohly povstat celé subkultury, vydržely deset týdnů a pak navždy zmizely. (...) Ve *Sprawlu* fungovala jakási tajemná teenagerská DNA, cosi, co přenášelo kódované matrice krátkodobých subkultur.

(Gibson 1992: 51 a 52)

Gibson naznačuje, že i skupiny, jejichž cíle by mohly být politické, jsou natolik ve vleku logiky technologií, která se stane náplní veškeré činnosti takovéto skupiny, že se tyto cíle vytrácí. Ilustrativním příkladem může být ukázka (ve velmi baudrillardovském duchu) ze "vzdělávacího programu", který si Case přehrává, aby se něco dozvěděl o tajemné technicky velmi zručné subkultuře Panther Moderns, jejíž členové - plní mikrosoftových vstupů a upravení "elektivní chirurgií" - tohoto čtyřicetiletého kovboje děsí svou neznámostí:

Doktorka Rambaliová se usmála. "Je zde vždycky bod, v němž terorista přestává manipulovat soustavou masmédií. Bod za nímž násilí může vzrůstat, ale za nímž se terorista stává symptomem samotných médií. Terorismus v obvykle chápaném smyslu je úzce spojen s masmédií. Panther Moderns se liší od jiných teroristů právě v jejich stupni sebeuvědomění, v jejich pochopení míry, jíž média odlučují akt terorismu od jeho prvotního sociopolitického záměru..."

(Gibson 1992: 52)

Zrychlení a život v rytmu technologie se ovšem netýká pouze subkultur. Gibson ve svých knihách ukazuje postavy, z nichž mnohé berou drogy (většinou speedy, čili urychlovače - typu amfetaminu, kokainu) a téměř všechny žijí pouze svojí profesí, tedy "byznysem". Brande (1996) je ve svém článku nazývá "operačními subjekty", čímž myslí jejich naprostou začleněnost a zaměnitelnost v rámci technologického systému (ač on hovoří spíše o systému "produkce a směny peněz a významu v symbolické ekonomii pozdního kapitalismu" - Brande 1996: 91). Takovíto lidé jsou mu pouze fragmenty osobností, postrádajícími zaangažovanost mimo sféru jejich profesionálního zájmu, který se podobá spíše návyku. Proto Case nemůže vydržet bez napojování se na matrix a Molly bez boje. I postavy z dalších dvou románů jsou charakterizovány především svým "byznysem" - je zde Turner jako podivný přetahovač

talentů, Bobby Newmark začíná jako kovboj a Angela Mitchell jako další simstimová hvězda a oba skončí (nebo začnou nové?) své životy vstupem do kyberprostoru - ačkoli v nich už se sem tam mihnou záblesky jiných stránek života: zejména v *Count Zero* končí Turnerův příběh rodinnou skoro-idylkou.

Schopnosti nových elektronických médií podřídit lidský život svému zrychlenému tempu se bojí i autoři, kteří nehovoří o fikci. Již zmiňovaný Jay Kinney se hrozí toho, že tato média nás dostanou do těsné závislosti, která z našeho obzoru zcela vyřadí jiná než konzumentská rozhodnutí, neboť směřování nových elektronických technologií vidí ve stále se rozšiřující nabídce různého zboží a služeb zejména "zábavné" povahy. Výsledkem podle něj může být:

prostředí nasycené zábavou, kde zbývá málo času a prostoru pro debatu a poučené přemýšlení o 'problémech'. Stále složitější rozhodnutí, která si žádá globální civilizace, budou pravděpodobně přenechána taktickým manévračům, hlavním výkonným důstojníkům a institučním nohsledům, kteří budou stejně udržovat celou tu věc v chodu. Volba, zda 'více' či 'méně' vlády bude dávno překonána, když technokratický, kvazi-rodíčovský a výrazně obslužný kolos sníží vaši rozhodovací schopnost na úroveň: 'chcete ke svému Prozacu mléko či cukr?'

(Kinney 1996: 152)

Nemusí jít ovšem ani o "standardní" politické rozhodování. Podle výše nastíněných interpretací postav a jejich omezení lze chápat, proč se někteří autoři zdráhají vidět v hackerech a kyberpunkerech - jako závislácích na technologii Internetu - nějakou novou kontrakulturu. Ke zpochybněné možnosti jednání postav v technologizovaném světě lze ale přidat poznatek, že není proti komu nebo čemu protestovat, jak je výše naznačeno v popisu megakorporací zaibacu. Jean Baudrillard dokonce v souvislosti s médiem, které se stalo poselstvím hovoří o stejné zaměnitelnosti vysílajícího a příjemce a o vymizení moci:

(...) Není pak už ani žádná instance moci, žádná vysílací autorita - moc je něčím, co cirkuluje a čehož zdroj se už nedá lokalizovat; cyklus, v němž se pozice vládnoucího a ovládaného vzájemně proměňují v nekonečné reverzi, která je též koncem moci v její klasické definici

(Baudrillard 1983a: 76, pozn 7)

Otázkou ovšem zůstává, zda takovéto vidění věcí, tj. které postuluje nemožnost politiky v kyberpunku nebo ve "skutečném" technologizovaném světě, není z velké části důsledkem potřeby pozic - mocenských, subjektivních, či spíše jejich klasických definicí. Přitom význam, který kyber-nadšenci přikládají elektronickým médiím, spočívá právě v narušování dosavadních pozic a představ, třeba ohledně sociálních charakteristik člověka - kdy má podle Marka Postera docházet k vytváření nového sebe-vnímání a nové konstrukci identity (1997: 223-4).

Jedním z možných náhledů, které by se daly uplatnit na kyberpunk a možná i současný technologizovaný svět je představa politiky života, jak ji podává Anthony Giddens v knize *Modernity and Self-Identity* (1992: 209-231)¹⁹. Politika života (životní politika) se liší od moderní politiky osvobození (emancipační politiky) v pojetí moci a v důrazu na osobní zkušenost a životní styl. Zatímco politika osvobození vychází z "hierarchického pojetí moci, jako schopnosti jednotlivce nebo skupiny uplatňovat nad druhými svou vůli" a usiluje o osvobození spravedlnost, rovnost a možnost participace pro "utlačované" skupiny společností (tamtéž: 211-12), politika života, která již předpokládá určitou míru dosažené emancipace, je politikou moci generující vznik životního stylu. Je to politika volby, sebe-identity a do značné míry i těla. Giddens vidí její kořeny zejména ve feministickém hnutí (částečně i ve studentském či protestním hnutí, ale jeho cílem bylo podle něj užívat vzorců životního stylu jako prostředku boje proti moci státu a oficiální kultury - tamtéž: 216), které postavilo otázku utváření osobní identity a moci se sebe-definovat do centra svého zájmu. Politika života se podle Giddense zaměřuje na reflexivní utváření vlastního života, přičemž rozhodnutí jednotlivce v oblastech životního stylu ovlivňují globální podmínky celého lidstva, což je zřejmé zejména v otázkách reprodukce, snahy o skromnější život apod.

U Gibsona bychom tedy - vedle zmíněných náznaků "tradiční" politiky, založené na ovládnutí, mohli

úspěšně hledat v četných subkulturách a tělesných proměnách tuto (bio)politiku života. Zdá se ovšem, že Giddensovo pojetí politiky života nelze na technologií ovládaný svět kyberpunku nasadit bezesbytku. Tato politika, v níž se individuální život tvaruje na základě sladění informací zprostředkovaných globálně (médií) i lokálně, totiž předpokládá jakýsi "projekt budoucnosti" a "vnitřní autentičnost" a také - protože informace z různých systémů si mohou odporovat - opětovně vnáší do rozhodování "morální a existenciální otázky" (Giddens 1992: 215). Gibsonovy postavy, jak jsme viděli výše, ale jednají zdánlivě nemorálně a o nějakém plánování budoucnosti u nich nemůže být ani řeč. Mohou tedy mít nějakou životní politiku?

Nepopíratelný je fakt, že kyberpunkoví hrdinové používají technologie (tedy vysoce specializované expertní vědění) k sebe-transformaci, k "výrobě" životních stylů, ke genezi svých každodenních praktik. Prostřednictvím voleb, které učinili - tím, že si nechali transplantovat podivné produkty genetického inženýrství, implantovat mikročipy či vylepšující pomůcky, že se na celé hodiny až dny napojují na kyberprostor - jsou pak schopni okolnímu světu signalizovat své postoje a životní hodnoty. Počítačový kovboj, neurochirurgicky vylepšená zabijačka nebo člen techno-fetišistické subkultury tímto vlastně také volí určitý "životní projekt" a začínají se chovat podle určité "etiky" (Molly a Case v románu *Neuromancer* dokonce chápou provedení ilegální operace jako otázku své profesionální cti) - a koherentnost jejich stylu umožňuje ostatním dešifrovat jeho významy: v případě tří zmíněných typů postav například i to, že se nehodlají držet v prostoru, který jim vymezují multinárodní korporace a oficiální média. Především tímto postojem, který už je nutno chápat jako politický, se inspiroují kyberpunkeři a hackeři, kteří chtějí subverzivitu kyberpunku přenášet do svého "reálu".

Jakkoli problematická, je tedy politika života do určité míry aplikovatelná. Její působivost dokládá i to, že proměna vlastního těla prostřednictvím technologie a přijetí nevyhraněné (a neohraňené) identity kyborga, s nímž se setkáváme spíše v ne-humanitních disciplínách nebo sci-fi, zní politickou ozvěnou i proudům mimo kyberkulturu. Příkladem je známý esej 'A Cyborg Manifesto' Donny Harawayové (in 1991), která vidí v mnohoznačné existenci kyborga protiváhu vůči (dřívějším, zastaralým?) představám, které se zakládaly na diskurzích o útlaku určitých skupin a definovaly jiné jako oběti a nové morální vůdce, produkující nové univerzální vize. Harawayová, která takto promlouvá k feministkám, proto navrhuje zrušení mýtů nevinnosti a přirozenosti a rozvíjení - jakkoli problematické a monstrózní - symbiózy s technologií. (O její představě bude řeč i v následujícím oddíle)

Proto i v Gibsonově kyberpunku, kde technologie složitě proměňuje vztahy ovládnání i případného osvobození se od něj, a tedy i ideály emancipační politiky, je možné působit na okolní svět politikou vytváření vlastního životního stylu. Gibsonovy postavy, které rozhodně popírají rozlišování na viníky a oběti, jsou vhodnými hrdiny bez iluzí, jejichž snaha o přežití může nabývat politických významů s tím, jak jsou jejich praktiky zapojeny do sítí ovlivňujících životy dalších lidí. V této politice života samozřejmě spolu s jinými hranicemi mizí i rozlišení veřejné a soukromé sféry a v rozhodování, které se děje ve stále se měnících podmínkách, nabývá na důležitosti zacházení s vlastním tělem a jeho přetváření.

Z výše naznačených témat vyplývá, že kyberpunk, ať už literární nebo jeho subkulturní podoba, není světem nejvhodnějším pro realizaci emancipační politiky a boje za plošné osvobození určitých skupin, neboť prostředí ovládnání a moci je v něm decentralizované a velmi složité. Technologie nemohou být vnímány jako nástroj k osvobození, neboť jsou takovým komplexním prostředím, jehož účinky nejsou jednosměrné. Jak v kyberpunku, tak v kyber-technologiích současného světa a v kyberkultuře, která se kolem nich vytváří, sice existují způsoby propojování jednotlivců do skupinek s politickými cíli, ale jejich aktivity bývají spojeny spíše s utvářením vlastní identity a jsou tedy v neustálé proměně. Slibnější perspektivou snad může být představa o politice životního stylu, pomocí níž mohou jednotlivci i menší skupiny vyjadřovat své specializované požadavky. Jestliže toto hodnocení vyznívá rozpačité, pak se pro další vyjasnění Gibsonova světa podívejme na téma tělesnosti, které je pro něj ústřední.

Otazníky kolem kyborga a mizejícího těla

"Tak jděte mezi ty dva sloupky. Postavte se na značku. Natáhněte se, tak. Teď se otočte o plnejch tři sta

šedesát." Case se díval, jak se otáčí mezi dvěma na pohled křehkými stojany, nabitými sensory. Muž vytáhl z kapsy malý monitor a pošilhával na něj. "Jo, máte v hlavě něco nového. Křemík, vrstvu pyrolitické karbonů. Hodinky, ne? Vaše brejle vypadají stejně jako vždycky, nízkoteplotní isoptrický karbonát. S pyrolitem byste měla lepší biokompatibilitu, ale to je vaše věc, žejo. Totéž platí o vašich drápech."

(Gibson 1992: 44)

Prohlížená postava je Molly, samurajská zabijačka zrozená v povídce 'Johnny Mnemonic' a vystupující v románech *Neuromancer* a *Mona Lisa Overdrive*, která má zrcadlové brýle implantované přímo do očních důlků (díky úpravám také vidí ve tmě a v periférii zraku si může srovnávat přesný čas, neboť má na optický nerv připojený displej) a pod jejímiž nehty na rukou je ukryto deset oboustranných skalpelů, samozřejmě kompatibilních s nervovým systémem. Jeden z kyborgů Gibsonova světa. Ne všichni se ovšem nechávají upravit takto: autor mezi řádky naznačuje, že obvyklejší jsou změny vzhledu do podoby tváří z médií a zabránění procesům stárnutí. Na druhou stranu z řady vybočují jiní: technosubkultury, jejichž členové proměňují svůj vzhled do monstrózních podob, lidé holograficky promítající své představy, nebo boháč Virek, jehož skutečné tělo leží někde ve vyživovací jednotce, zatímco navštěvuje své klienty ve virtuálních podobách. Mezi dalšími jsou počítačová kovbojové, kteří upřednostňují pobyt v kyberprostoru, kam se "napichují" vlastním mozkiem a kde se setkávají nejprve s primitivními osobnostními konstrukty i umělými inteligencemi, později (v románech *Count Zero* a *Mona Lisa Overdrive*) s úplnými osobnostmi, ne vždy lidského původu. I když pomineme autorovu invenci, vypovídá tento výčet něco o vztahu lidí a technologie na konci dvacátého století i o pojetí těla. Obojí je zvýšenou měrou reflektováno v sociálních teoriích.

Vztah těla a technologií v moderní době lze z určitého úhlu výstižně popsat jako pronikání technologie tělem, které má mít za následek jeho postupující denaturaci. Tomuto tématu se ve své práci věnuje i Anthony Giddens (1993), jenž hovoří o kolonizaci těla abstraktními systémy moderny a o jeho začlenění do reflexivního projektu já (self). Mezi abstraktní systémy patří expertní vědění, tedy i technologie, díky nimž - Giddens uvádí příklad genetického inženýrství a nových reprodukčních technologií - mizí biologický základ těla a vlastně i jeho hranice. (Giddens 1993: 218-20) Máme situaci snad chápat tak, že v "somatické společnosti" - jak nazývá současný svět sociolog Bryan S. Turner, v esejích zabývajících se otázkami těla a medicíny (1992: 10-13) - přes veškeré zviditelňování a biopolitiku na tělo se odvolávajících kampaní mizí tělo z našich pohledů, přinejmenším proto, že mizí představa o tom, co to tělo vlastně je?

Nebylo by se až tolik čemu divit, jestliže vezmeme v úvahu Turnerovy stížnosti na to, že v sociální teorii převládají - přinejmenším s příchodem tzv. kritické teorie a postmodernismu - konstruktivistická pojetí těla (v horším případě žádná), která vidí tělo jako sociální a diskurzivní konstrukt, a to na úkor pohledů, které trvají na určitých biologických základech. (viz kap 1 a 2, in Turner 1995) Přestože obě pojetí řeší rozdílné otázky, Turnerovi, zdá se, vadí, že mizí "žité tělo". Pokud s tímto náhledem spojíme Giddensovu představu abstraktních systémů, do jejichž reflexivních osidel bylo tělo zapleteno²⁰, lze rozvíjející se nové technologie vnímat jako postupující konstrukci lidského těla. Navíc - jestliže sféru kybertechnologií s jejím důrazem na dokonale nehmotnou informaci budeme považovat za rozšíření kontroly mysli nad tělem - můžeme hovořit o prohlubování dualismů. Pro představu, že tělo mizí v kódu a informaci, je totiž potřeba určitého duálního chápání.

Výše zmíněné otázky jsou sice jen náznakem složité oblasti problémů, s nimiž se úvahy o tělesnosti musí v současné době potýkat, nicméně každé jejich zkoumání může poodhalit něco, co v ostatních debatách zapadlo. Následující exkurz do diskusí o těle v Gibsonově kyberpunku proto není žádnou vážnou výzvu teoriím těla a tělesnosti, jen nezbytnou konfrontací, kterou může literatura - a SF zejména - poskytnout. Převládajícím stavem bude opět přítomnost protikladů, a tímto zpochybnování ohraničených kategorií a jednosměrných úvah.

O zavržení a trivializaci těla aneb modly, manekýni a macho kyborgové

Gibsonova trilogie *Sprawlu* bývá někdy interpretována jako oslavování beztělesné existence v kyberprostoru. K tomuto názoru se zčásti přiklání - nepochybně má na mysli počítačové kovboje - i Douglas Kellner (1995: 309), ale s nejvyhrocenější argumentací jsem se setkala v eseji Kevina McCarrona (1996). Podle něho je Gibsonův kyberpunk velmi zřetelným produktem moderního kapitalismu a reakcí na něj - privileguje mysl a útočí na tělo (jak na lidské, tak na tělo obchodních společností, tj. korporací). Na jedné straně je pro McCarrona Gibson málo fyzický a lidský, "tělo je nepodstatné, irelevantní" a je jím pohrdáno (McCarron 1996: 267), což se projevuje i v nezájmu o biologickou reprodukci a v trivializaci těla, na druhé straně ale McCarron vidí v kyberpunku snahu o potvrzení nadvlády lidí nad stroji (tamtéž: 272). Tato obvinění, která úzce souvisejí se zobrazováním těla, se podle mne sama vyznačují jistou rozporuplností (co je tedy lidské?) a nedůsledností, právě proto, že plně nedoceňují mnohoznačnost kyberpunkové vize. Nejlépe proto bude prezentovat McCarronem naznačená témata a pokusit se u nich objevit i druhou stranu mince.

Zavrhování a trivializace lidského těla se v Gibsonových knihách samozřejmě vyskytují a můžeme je chápat jako paralelu určitých procesů v současném světě. Nejvýznačnějším příkladem je často citovaný vztah počítačových kovbojů k tělu, který se projevuje v počátečním sebepohrdání hrdiny *Neuromancera*, Casea, který díky jakémusi poškození nervového systému není schopen se napojovat do kyberprostoru:

Pro Casea, který žil pro beztělesné rozkoše kyberprostoru, to znamenalo konec. V barech, kam chodíval jako kovbojská jednička, patřilo k dobrému tónu elity lehce pohrdat tělesností. Tělo bylo maso. Case teď upadl do žaláře vlastního masa.

(Gibson 1992: 7)

Tato povznesenost nad problémy "masa" se vyskytuje průběžně v celém románu - Case nerad cestuje, stačí mu zřejmě kyberprostor, zpočátku si vyčítá zájem o sex, orgasmus prožívá jako let v matrix - i v dalších dvou dílech trilogie. V kyberprostoru se začínají objevovat "bohové" a Gibson naznačuje, že v něm lidské vědomí může najít nový prostor. Jako jakési vyvrcholení zavržení tělesné existence lze chápat definitivní vstup bizarní směsice několika postav - 3Jany z bohatého klanu Tessier-Ashpool, Bobbyho Newmarka alias Counta Zero a jeho dívky, simstimové hvězdy, Angie Mitchellové, ale i posmrtného osobnostního konstrukt Finna a dále uměle vyrobeného konstrukt z jakéhosi dětského průvodce - do kyberprostoru, kde je má očekávat existence odlišná od lidské. Tělesnost nezavrhuje ale pouze kovbojové - Gibson naznačuje, že masy lidí denně opouštějí vlastní těla a oddávají se životům postav v nekonečných seriálech vyráběných simstimovým průmyslem.

V těchto pro někoho snad trochu komiksových příkladech lze ale vidět významné narážky na jevy současného světa. Gibsonovy nepřilíš vyjasněné představy o odchodu (lidského) vědomí do kyberprostoru jsou kromě jiného též extrapolací probíhajících výzkumů o propojení studia umělé inteligence a robotiky s biologií, které někdy - například v textech Hanse Moravce - hovoří v neprospěch ztělesněné lidské existence a o jejím nahrazení a vstupu lidského mozku do silikonu (viz např. Hayles 1996: 37). Dalším, samozřejmě spojeným, odkazem je zvýraznění toho, že některé technologické produkty - televize a počítač mezi prvními - přispívají k degradaci "masa" svých uživatelů a Gibsonovi kovbojové kyberprostoru (jako úzce zaměřená subkultura) pouze dělají z tohoto svého nedostatku přednost. Zde se Gibson zřejmě projevil jako dobrý pozorovatel i určitý inspirátor zároveň, neboť podobně přezíravým postojem k tělu se údajně vyznačují i "skuteční" počítačové mágové a hackeři. Příliš dlouhý "pobyt" v kyberprostorech (tj. časté sezení před obrazovkou a tzv. rychlá strava) dělá typického hackera, který nosí brýle se silnými skly, obvykle má nadváhu, bledou či uhrovitou pleť a nemá smysl pro módu. Tento obrázek prý také dotvrdily fotografie uveřejněné po chycení proslulého hackera Kevina Mitnicka (bylo mu 31 let), který se ukázal být "archetypálním 'počítačovým mágem'... se silnými brýlemi, bledou pleť, zavalitým tělem a dvojitou bradou" (Lupton 1996: 102 a 103). Jestliže je zde nějaké pohrdání tělesností, pak lze říci, že Gibson nám může sloužit jako ilustrace pro jeho zkoumání - je však sporné, zda je možné tento přístup nazývat popíráním těla ve prospěch mysli, neboť, jak shrnuje Luptonová, tělo tu až příliš vystupuje a poukazuje na nedostatek (kybernetické) kontroly, jaká by příslušela maskulinnímu kyborgovi (tamtéž: 103).

McCarron ovšem vidí trivializaci a banalizaci těla i v jiných typech technologických průniků než je datový kyberprostor, a to jak v dokonalých a modelových konstrukcích vlastního vzhledu kyberpunkových postav (které už mohou připomínat maskulinního kyborga a jeho překrásného ženského protějšku, jak je známe z filmů s Arnoldem Schwarzeneggerem), tak naopak v monstrózních tělech prošpikovaných protézami nejrůznějšího druhu a v rozporcovaných tělech, která končí v orgánových bankách. Kyberpunkové postavy jsou pro McCarrona "konstruované, ne zcela 'skutečné'" (viz McCarron 1996: 267-8) I v těchto tématech však snadno vypočítáme Gibsonovu sociální kritičnost.

Již několikrát byla řeč o možnostech, které se v kyberpunku otvírají pro proměnu vlastního vzhledu. Podle finanční situace si lze ve světě trilogie *Sprawlu* dovolit proměnu vlastní podoby za pomoci kombinace plastické chirurgie, neurochirurgie, genetických úprav a štěpení a také nejnovějších aplikací biotechnologií používajících mikroelektronické i biologické součástky. Gibson ovšem naznačuje, že většina lidí se nechává inspirovat lehce čitelnými kulturními vzory, a proto Turner v románu *Count Zero* potkává v hotelích "rutinní krásu, zrozenou z laciné elektivní chirurgie a neúnavného módního darwinismu, archetyp uplácáný z význačných mediálních tváří posledních pěti let" (Gibson 1995b: 12). Za větší peníze lze ale dosáhnout větší kvality, a tak titulní postava knihy *Mona Lisa Overdrive* může obdivovat (než si uvědomí, že její proměna má sloužit k zakrytí fingované vraždy) svou novou tvář, která je nejlepší kopií známé simstimové hvězdy, s jakou se Mona setkala:

'Bez pih', řekla, protože zmizely.

'Obroušení a víc napěstovaných tkání. Vráť se a to rychleji, jestliže se budeš moc slunit...'

'Je tak krásná...'Obracela hlavu.

'Ty jsi krásná, Mono. To jsi ty.'

Pohlédla na tu tvář v zrcadle a zkusila nasadit ten známý úsměv.

(Gibson 1995c: 181)

Gibson nám v těchto příkladech ukazuje, jak - řečeno po giddensovsku - mizí tělo jako biologická danost a otevírá se "reflexivnímu restrukturování" za pomoci "expertního vědění". (srv. Giddens 1993: 218) Trivializující ve vztahu k tělu zde může být to, že technologie jakoby rozluštila biologický kód těla (tajemství přírody) a umožnila sériovou výrobu lidských kopií. Každý může být, kým si přeje, a proto se i na stránkách Gibsonových knih letmo mihnou svalnatí borci a reklamní krásky. Zde už se opět pohybujeme v Baudrillardově vesmíru i s jeho jazykem kódu, a tak lze říci, že kvete (re)produkce kopií, které nemají originál - takto upravení kyborgové jsou simulací, vykonstruovanou podle modelů (jimiž jsou mediální modly).

Zároveň si je však třeba uvědomit, že tato konstrukce je běžnou součástí našich každodenních životů, přestože bio-technologické proměny dosud nedosáhly stavu, který popisuje Gibson. Jeho vize je opět jen zrcadlem přítomného pachtění se za ideály krásy a věčného mládí, které nám nabízejí obálky časopisů a snahy stylizovat se podle image mediálních kyborgů, jakými jsou superstars typu Michaela Jacksona, Arnolda Schwarzeneggera či Pamela Andersonové.

To samé je možné říci o rozdělení těla na orgány a části a jejich případném nahrazování protézami. Gibson, se svým světem černého trhu s tělesnými součástkami a chodícími monstry, však vyznívá nadměru temně:

Barmanův úsměv se roztáhl. O jeho šerednosti šly legendy. V téhle době si krásu mohl dovolit každý, a kdo se jí vzdal, měl to ve znaku. Sahal pro další džbán a starobylá protéza zakvíkla. Byla to ruská vojenská protéza, sedmifunkční manipulátor s fídbakovým posilovačem, vložený do plastiku růžového jak žížala. "Vy jste moc velký šoumen, Herr Case," zabručel Ratz; ten zvuk měl být smích. Poškrábal si růžovým klepetem převislé břicho zakryté bílou košilí. (...)

"Když je to teda takhle, jednou to v noci s tím šoumenstvím přeženete a skončíte na klinice, v nádrži na náhradní součástky."

(Gibson 1992: 5 a 7)

Přes obrat od krásy k šerednosti i tento příklad patří ke konstrukci těla pomocí expertních systémů, kterou Arthur Kroker (kanadský autor, čerpající zejména z Baudrillarda) pro změnu nazývá tělesnou invazí a řadí ji k současnému mizení těla. Zatímco předchozí stylizování se do modelů určených médii Kroker nazývá hyper-interiorizací (zvnitřňujeme subjektivitu, které pro nás navrhuje jiní), tak členění těla na orgány a jejich možnost odděleného sledování, na němž je založena moderní medicína, považuje za hyper-exteriorizaci (útroby a funkce těla jsou vytahovány navenek). Při těchto a dalších procesech podle něj dochází v současné době k rozpouštění těla. (in Balsamo 1996: 218-19)

Takto McCarronova tvrzení do jisté míry platí, ačkoli jsou postavena do jiného světla: Gibson tělo nezavrhuje a netrivializuje z nepřátelství k němu, jak píše McCarron (1996: 271), spíše mapuje jeho mizení, které pozoruje kolem sebe. Existuje však i slibovaný pohled z odvrácené strany, který tělo do jisté míry rehabilituje. Nepůjde ale o jeho zvýraznění v protikladech, jako jsou například mysl/tělo, konstrukt/žité tělo i muž/žena, nýbrž o jeho život na rozhraní, které ke kyberpunku - také rozhraní dvou světů - vždy patří. Cílem je dále popřít McCarronovo tvrzení, že "zájem kyberpunku o tělo je přísně negativní; takový, který soustavně potvrzuje, a dokonce oslavuje, karteziánskou dichotomií" (McCarron 1996: 262).

Zviditelňování těla a důraz na prožívání

Tvrdit v postmoderní teorii jednu věc (a nepřipouštět druhou) znamená dopouštět se heretické univerzalizace a nemístného esencialismu. Proto Anne Balsamová (1996) chytá Krokera za slovo a ptá se, které tělo vlastně mizí. Může nám to připomenout Baudrillardovy stesky nad mizením "skutečného", které podle návodů samotného autora (viz [href 1](#)) nelze brát jinak než paradoxně. Paradoxním případem je i to, že jestliže sami používáme konstruktivistického jazyka, nemůžeme dost dobře tvrdit, že něco mizí - snad jen, že se to mění. Balsamová připomíná, že tělo "nikdy nemůže být konstruováno jako čistě diskurzivní entita", ale na druhé straně "nikdy nemůže být redukováno na čistě materialistický objekt" (Balsamo 1996: 219). Rovněž podle ní existuje více druhů postmoderních těl než jen mizející nebo rozpouštěné a všechny jsou spojeny s určitými materiálními projevy, přestože se tyto proměňují. Kromě "mizejícího těla", které vidí v biotechnologiích a zapisování těl/lidí do počítačových databází, rozlišuje ještě "označené tělo", kam řadí zmíněné mediální manekýny a plastickou chirurgii, "pracující tělo", kterým je mateřské tělo i těla dělnic, např. v továrnách na mikroelektroniku, a konečně "potlačené tělo", jenž se týká virtuální reality a počítačové komunikace (a blokování smyslových kanálů).²¹ Balsamová ukazuje, že ke každému druhu těla se váží určité materiálně pozorovatelné rysy, jako je gender, rasa, etnicita, apod. Výsledkem jsou tedy jakési konfigurace, otevřené změnám, ale ne univerzálně označitelné tendence. Balsamová tyto čtyři kategorie analyzuje v románu jiné kyberpunkové autorky Pat Cadiganové. Přestože její přístup, který dobře padne kyborgům (jako bytostem vždy zároveň diskurzivně-technologicky konstruovaným i biologicky určeným), není v tomto textu nutno dostatečně rozvést, můžeme se o něj opřít a ukázat, jak se tělesnost materiálněji projevuje u Gibsona, i s velkým důrazem na silné prožívání. Namísto aby tělo trivializoval, Gibson si s ním ve svém románu záměrně hraje a, jak uvidíme, popírá tím i McCarronova tvrzení o privilegaci mysli a maskulinních fantaziích.

Tyto Gibsonovy hrátky jsou pozorovatelné hned od počátku románu *Neuromancer*, kde se kovboj Case s poničeným nervovým systémem trápí nad tím, že nemůže vstupovat do kyberprostoru a je uvězněn ve vlastní tělesnosti. Gibson důsledně ukazuje, jak jeho touha a později - když už je "opraven" - i vstupy do kyberprostoru jsou propojením myšlenek a vjemů s velmi tělesnými pocity. Jestliže Case na jedné straně prožívá vlastní orgasmy (při milování s Molly) jako let matrix, na straně druhé po matrix²² tělesně velice touží, a to jak v době svého nedostatku, tak po něm:

(...)Case už nebyl chlap od konzole, už nebyl kovboj kyberprostoru. (...) Ale sny se mu za těch japonských

nocí vracely jako zacyklené voodoo, plakal kvůli nim, plakal ve spánku a probouzel se sám do tmy, zkroucený v kapsli v mizerném rakvovém hotelu, ruce zaťaté do ložáku, pěnovku vtisknutou mezi prsty, a snažil se dosáhnout na konzoli, která tam nebyla.

(Gibson 1992: 6)

Kyberprostor není žádnou říší mysli, která by mohla ovládat tělo jako loutku. Lidská mysl je napadána stejně jako tělo.²³ Při napojování se do matrix se technologie dopouští invaze mysli-těla, nerozlučného systému. Od dualizace, kterou tedy mohl čtenář cítit na začátku, proto Case dochází ke zjištění, že mezi tělem a myslí není rozdíl, neboť obojí podléhá stejným proměnám. Při milostném zážitku v kyberprostoru (s konstruovanou osobností jeho bývalé dívky) stoupá pro Casea tělo na ceně:

Něco, co našel a tolikrát zase ztratil. Patřilo - to věděl, na to si pamatoval, když ho táhla k sobě dolů - patřilo k masu, kterému se všichni kovbojové smáli. Bylo to cosi rozsáhlého, mimo dosah poznání, moře informací zakódované do spirál a feromonů, nekonečná složitost, kterou dovede kdy přechází jen tělo, svým silným slepým způsobem.

(Gibson 1992: 208, upraveno)

Zde by sice bylo možné namítnout, že převod těla na informaci je jeho trivializací, znehodnocením, ale jednalo by se o prosazování dalšího dualismu - mezi člověkem a technologií, který Gibson důsledně popírá. Technologie a média, lidské způsoby zacházení s věcmi a konstrukce světa, pro Gibsona totiž nejsou něčím, co by bylo člověku vnější, ale tvoří jeho nedílnou součást. Jeho texty zde souznějí s obecnější tendencí v literárním i filmovém kyberpunku, která prosazuje neodlišitelnost "protetické zkušenosti" (technologicky implantované, konstruované, zkušenosti kyborga) od nějaké zkušenosti jiné, - "skutečnější, přirozenější". Na tyto aspekty, s poukazem na odedávnou mediální konstruovanost lidské zkušenosti, paměti a identity, upozorňuje ve svém eseji Allison Landsbergová (1996), která tak vyvrací názory Frederica Jamesona a Jeana Baudrillarda, že zkušenost s příchodem postmoderny je "mrtvá" či není dost "skutečná". Podle Landsbergové to neplatí, jen postmoderní vztah ke zkušenosti (zážitku) už nezávisí na kategoriích jako je autentické a sympatie, ale spíše na kategoriích odpovědnosti a empatie. (Landsberg 1996: 178)

Gibson jakoby částečně zobrazoval tento pohled, i něco z výše zmíněné typologizace těl Anne Balsamové. Case, coby kovboj(hacker)-muž původně potlačující tělo, si je v postupu románu stále více nucen si je uvědomovat, a to často ve velmi těsném propojení sebe a Molly pomocí simstimové jednotky, která je zdrojem silných empatických prožitků:

Case odklepl simstimový spínač. A vklouzl do agónie zlomené kosti. Molly se opírala o matně šedou stěnu dlouhé chodby, dýchala vztekle a nepravidelně. Case se okamžitě vrátil do matrix a z levého stehna zmizela doběla rozžhavená linie bolesti.

(...) Zhluboka se nadechl a znova do ní vklouzl. Molly učinila jediný krok, snažila se přenést váhu na stěnu chodby. Case v podkroví zaskučel. Při druhém kroku si pomohla nataženou rukou. Rukáv stejnokroje zářil čerstvou krví. Pohled na rozdrcený laminátový obušek. Zorné pole se jí stáhlo do úzkého tunelu. Po třetím kroku Case zaúpěl a ocítl se zpátky v matrix.

(Gibson 1992: 57)

Vedle výše zmíněných těl mizících, protože přetvořených na informaci, kterou si můžete přechít z displeje, a těl kopírovaných podle mediálních modelů zde tedy máme tělo potlačené, které se ozvalo. Jeho projev bychom mohli označit jako ono "žité tělo", po kterém volá Bryan Turner, neboť se ozývá v bolesti - jako jakémsi biologickém základu, ale díky bežešvému propojení lidí a jejich technologických protéz (které jsou jistě jak diskurzívně, tak prakticky konstruované) je toto analytické označení nepřesné. Jak bylo řečeno, neoddelitelnou součástí lidské žité zkušenosti je její konstruovanost.²⁴ Vstupem do kyberprostoru, této datové abstrakce, můžete i zemřít (což se stalo Jackie, v románu *Count Zero* - Gibson

1995b: 315), nebo v něm zažít pocit dokonalého propojení myslí-těla a souhru s technologickým prvkem, jaké dosáhl Case s čínským ledoborcem, tj. jakýmsi virem na rozbíjení obranných struktur, s nímž se pohybuje v meditaci podobném "tanci" (Gibson 1992: 227²⁵).

Kyborg jako žítí na rozhraní, vhodné (nejen) pro feminist(k)y

"Můžeš plakat, Molly? Jak vidím, máš zabedněné oči. Jsem zvědavý."

(...)

"Já moc nepláču."

"Ale jak bys plakala, kdyby tě někdo rozplakal?"

"Plivala bych," řekla. "Kanálky mám vyvedené do pusy."

(Gibson 1992: 160)

Jedna z postav jakoby se dotýkala otázky, nakolik je ještě Molly člověkem, když má takto proměněny "základní biologické funkce", jako je pláč. Této scéně je navíc v Mollyině těle pomocí simstimové jednotky přítomen Case - Molly je tu přímo ukázkovým kyborgem. Ale její postava zároveň velmi lidská i tělesná - právě ona prožívá v *Neuromancerovi* bolestivá zranění - a také se vyznačuje harmonickým soužitím se svými vylepšeními i svou bolestí:

Věděl, že má nadupané reflexy, že jí neurochirurgové vymakali nervy pro boj, ale na simstimovém spoji s nimi zatím neměl žádné zkušenosti. Výsledkem bylo cosi jako video puštěné na zpomalenou rychlost, promyšlený tanec, jehož choreografii vypracoval zabiječský instinkt a dlouholetý trénink.

(Gibson 1992: 186)

Tato ženská postava rozhodně není konstruována ani nežije jako reprodukční orgán či pracující žena v mikroelektronice (jako typická postmoderní "pracující těla" žen u Anne Balsamové), a přece je příkladem technologizovaného ženského těla, které zároveň v románu vyvíjí největší tělesnou aktivitu (práci). Její tělesnost je technologicky konstruovaná i současně biologicky omezená, ovšem obojí je propojeno v proměnlivém obvodu, který může pozměňovat biologické projevy - jako je pláč - aniž by je rušil. To, že se Molly neslučuje s tradičními ženskými rolemi, lze chápat jako výraz kyberpunkového feminismu, na něž upozorňují mnozí autoři.

Joan Gordonová se věnuje ve svém eseji (Gordon 1991) přímo Gibsonovým textům a označuje je - spolu s dalšími některými díly kyberpunku a SF - jako skrytě feministickou literaturu, přestože na první pohled se mohou zdát být otevřeně maskulinní (tamtéž: 196). Gordonová si cení tohoto skrytého feminismu, který na rozdíl od otevřeně feministických fikcí rozvíjejících i v žánru SF idylické vize harmonického soužití s přírodou upozorňuje, že ženská identita nemusí být nevinná ani čistá.

Zde kyberpunk odkazuje na snad nejznámější feministickou vizi o propojení žen a technologie, kterou ve svém 'Manifestu kyborga' prosazovala v polovině osmdesátých let Donna Harawayová (viz Haraway 1991).²⁶ Její text může vrhnout světlo na to, proč postmoderní teorie tolik odmítají esencialismus. Harawayová - sama vzděláním bioložka - rozhodně nepopírá nějaké biologické základy, ale upozorňuje na jejich proměnlivost, též v souvislosti s proměnou diskurzů a paradigmat v mnohých vědách. Týká se to především kategorií obecně pokládaných za "přirozené". Ani gender, ani rasa pro ni nemohou mít nějaký stálý základ, a proto Harawayová odmítá hnutí, která by chtěla mobilizovat své členy na základě nějakých přirozených charakteristik a příběhů o tom, jak je jiné skupiny utlačují. Vhodnou politikou pro "ženu v integrovaném obvodu" je přiznání si částečné identity kyborga, který nezná nevinnost. Mýtus o této identitě čerpá ze SF literatury (přestože ne z kyberpunku, jsou to autoři již zmiňované tzv. "posthumánní SF"), která pro ni bez patetického lpění na ztracených pozicích, ukazuje "tělesnost ve světech high-tech".

Harawayová varuje, že kyborg je vždy hybridním stvořením a signalizuje "překračování hranic, plodné fúze i nebezpečné možnosti". Ty v sobě skrývá i svět kyborgů (tj. současný technologizovaný svět - J.N.), který může být z jednoho úhlu pohledu o "konečném položení mřížky kontroly nad planetou, konečné abstrakci ztělesněné v apokalypse Hvězdných válek tažených ve jménu obrany, o konečném přivlastnění ženských těl v maskulinní orgii války". Ale tento svět, v jazyce informatiky rozpouštějící dřívější dichotomie, může být z jiné perspektivy "o žitých sociálních a tělesných realitách, v nichž se lidé nebojí svého příbuzenství s živočichy a stroji, nebojí se neustále částečných identit a rozporuplných stanovisek." (viz Haraway 1991: 154) Harawayová zde z části brojí proti těm pozicím v socialistickém feminizmu, k němuž se - jak sama říká, ironicky - hlásí, které by chtěly "konstruovat revoluční subjekt z perspektivy hierarchie útlaku" (tamtéž: 176), a tedy všem vizím s jedinou ideologií. Její politika kyborgů, inspirovaná Foucaultovou biopolitikou, je politikou osobní volby a zodpovědnosti - uvědoměním si vlastní konstruovanosti máme možnost se přestrukturovat. Namísto emancipace podle domnělého vzoru muže či snahy o rozvíjení též domněle specificky ženských vlastností Harawayová vybízí ženy (a tím, při zpochybňování pevných dualit, i muže) k uznání své propojenosti s technologií, k vytváření se v post-genderovém světě.

Harawayová politika kyborga je samozřejmě srovnatelná s Giddensovou "politikou života", která se také velmi dotýká otázek spojených s novými technologiemi. Ty, jak Giddens upozorňuje, produkují svým vstupem do těla mnoho problémů, v nichž se individuální rozhodování může dostávat do četných morálních konfliktů, například ohledně genetických manipulací s lidmi, práva nad vlastním tělem, zásahů do svého okolí apod. (Giddens 1993: 224-26) Giddens se domnívá, že proto by měly emancipační politika a životní politika, s kterou přicházejí nová sociální hnutí, zůstat - a zůstávají - propojeny (tamtéž: 229-30). Harawayová, jejíž vize ruší hranice a je proti plošným identifikacím se s domněle utlačovanou (ovládanou) skupinou. Harawayová si slibuje schopnost řešit problémy od reflexe lidské propojenosti s technologií. O emancipaci tedy již nehovoří vůbec. Odpovědnost ve vztahu k vědě a technologii podle ní znamená "odmítnout anti-vědeckou metafyziku" a "démonizaci technologie" a "přijmout dovedný úkol rekonstrukce hranic každodenního života, v částečném spojení s jinými, v komunikaci se všemi našimi součástmi" (Haraway 1991: 181). Jde tedy spíše o prosazování jistého "vlastního" užití - ideových i hmotných (neboť se stejně prolínají) - produktů vědeckých a technologických systémů, než jejich zavrhování.²⁷

Lze říci, že nic jiného než uznání vlastní propojenosti s technologií a jednání na základě toho nezbyvá též postavám Gibsonových románů. Že postavám Gibsonových románů, o jejichž absenci nevinnosti již byla řeč, se otevírá cesta k určitému rozhodování nad svým osudem pouze, jestliže ovládnou používání technologií, které je obklopují. V Giddensově jazyce, který vedle sebe staví protiklady, bychom řekli, že ačkoli technologie, které vytvářejí specializované systémy, "zbavují lidi dovedností", na druhé straně si vyžadují vytváření a přivlastňování nových dovedností, a znamenají tak určitou moc. (srv. Giddens 138-9) V tomto smyslu jsou kyborgové biopolitičtí.

Jestliže bychom si měli shrnout, co lze říci o kyberpunkové postavě - tedy kyborgovi, v němž se tak důsledně propojuje technologické a biologické, konstruované a žité, mysl a tělo - pak by důkazem jeho životaschopnosti mohlo být toto získávání nových zkušeností a jednání na jejich základě. Toto velmi banální tvrzení v sobě obsahuje upozornění, že nelze předem zavrhovat žádné formy jednání jako nedostatečně lidské, ztělesněné, či skutečné. Chybí totiž měřítko pro posouzení. Přestože Gibson mezi řádky naznačuje, že masy lidí vedou příliš pasivní život, například v každodenním mnohahodinovém napojení na simstimové seriály, - a opravdu tvoří jakési pozadí konzumující "mlčící většiny", o níž hovoří Baudrillard ve svých esejích (1983b) - , i Gibsonovi aktivní hrdinové částečně pocházejí z tohoto prostředí. V konfrontaci s jinými světy - t.j. na rozhraní - dokáží aktivovat své schopnosti. Jejich informace nabývá hodnoty v komunikaci.

Zřejmě nejvýraznějším Gibsonovým přínosem je fakt, že technologie není ani zavrhována, ani glorifikována. Jestliže sám tvrdí, že neextrapoluje, ale píše o tom, co vidí kolem sebe (in McCaffery 1991b: 274), jenom to zvýrazňuje trefnost, s jakou zobrazuje v periférii vidění řady identických modelů, ale i originálních "monster", která vzájemným působením lidí a technologie vznikají. Mezi těmito

skupinami, jako mezi dalšími kategoriemi, ovšem není možné udělat jasnou dělící čáru, neboť nelze zhodnotit význam osobní zkušenosti. Tato ambivalence se projevovala i v popisovaném tělu kyborgů: z jedné perspektivy tělo (a s ním i člověk, z něhož je můžeme pouze analyticky vydělit) mizí a zakrývá ho technologie (televize a simstimová jednotka jsou přece pravými tvůrci životního stylu; ztělesněná bytost se stává balíčkem dat), z druhé perspektivy je dobře vidět, jak se tělo v kybernetickém obvodu zvyrazňuje (od potlačených, neopečovávaných těl hackerů po vyniknutí těla a nových prožitků díky řadě technologických protéz).

Přestože sborníky zabývající se kyberpunkem - například McCaffery (1991), Featherstone, Burrows (1996), Markley (1996) - zmiňují motiv kyborga, nerozvíjí se příliš jeho důsledky pro pojetí aktéra, těla, stručně: člověka, v sociálních teoriích. Možná je to proto, že perspektiva kyborga, jak upozorňují editoři sborníku *Cyborg Handbook* v úvodní kapitole (Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera 1995a), zatím spíše klade otázky. Neexistuje jeden druh kyborga, ani jeho pojetí, i když všechny spojují problémy tělesnosti, lidské subjektivity a jednání, kterými je "kyborgologie", jak nazývají studium kyborgů, fascinována (Gray et al. 1995: 10). Kyborgové vznikají v mnoha oblastech a jsou zde složeni z ideových (mýtů, myšlenek, teorií) i hmotných prvků (těl, strojů). Jako bytosti žijící na hranicích jsou multidisciplinární, překračují hranice mezi vědami humanitními, tvrdými a uměním.

Pod tímto náhledem ani jazyk kybernetiky - sám plný metafor, jak ukazuje Katherine Haylesová (Hayles 1996) - nemůže být sjednocující (a totalizující) vizí, neboť i její diskurz se proměňuje (tamtéž), a životy kyborgů se tak odehrávají na stále se přesouvajících průsečících určitých vědění / konceptualizací a praktických projevů. Otazníky kolem kyborga a kybertěla si pak musí hledat vyjasnění v každé (sporně ohraničené) oblasti zvlášť.

Jestliže přijmeme tuto metaforu, kyberkultura kolem nás nabude nekonečných rozměrů - neboť kyborganické vztahy prožívá v jistém smyslu každý, lidi z nezápadních kultur nevyjímaje (Gray et al. 1995b: 11) - a nebude zde pouze pro počítačové subkultury či feministky. Pro sociální a kulturní teorie, které se musí pouštět do oněch jednotlivých oblastí projevu kyborgů, to zřejmě neznamená žádné zcelující pojetí jednání, ale rašení dalších hraničních disciplín či spíše studií.

Inspirace kyberpunkem

Kyberpunk ve své literární podobě z 80. let "je mrtev" - tedy proměněn, o čemž svědčí jak to, že Gibsonova první kniha z let devadesátých *Virtual Light* (Gibson 1994) již přináší trochu umírněnější propojení lidí a technologie, tak existence spolehlivého návodu, jak napsat vzorový kyberpunkový příběh v němž "sebezničující, leč citlivý mladý protagonista s (implantátem/ protézou/ telechtronickým talentem) jehož zlé (megakorporace/ policejní státy/ kriminální podsvětí) sledují v (zpuštěných urbánních oblastech/ elitních luxusních enklávách/ excentrických vesmírných stanicích) plných groteskních (...)" (dále viz Csicsery-Ronay 1991: 184). V příručce typu *Cyberpunk Handbook* vám poradí, jak má takový kyberpunker vypadat - kde a kolik má mít implantátů, čipů (cit. in Heim 1993: 101), a jestliže si vyhledáte heslo "kyberpunk" na World Wide Webu, obvykle vás spíše než na fikci nebo studie o ní odkáže na nákup toho správného "kyberpunkového" zboží.

Stává se předpona "kyber-" a pojetí kyborga, které by - jak jsme viděli v předchozím oddíle - mělo změnit úvahy o lidském jednání v technologizovaném světě, jen dalším z reklamních artiklů? Jak lze zhodnotit vliv tohoto hnutí?

V prvé řadě je třeba vycházet z toho, že Gibson (ani jiní autoři kyberpunku nebo SF) zdaleka není vynálezce "kyber-" terminologie, a že představy a mýty čerpající z jazyka kybernetiky a z výtvorů v oblasti nových technologií si žily vlastním životem před i po kyberpunku. Ten však představoval a představuje jejich natolik zdařilou syntézu, že dává podněty tvůrcům mnoha oblastí: od vývoje virtuálních realit přes počítačové kultury a technologicky inspirované životní styly až po reflexe veškerého tohoto vývoje v sociálních, kulturních aj. teoriích.

Přestože mnohá z témat, o nichž se pojednává, jsou ve stavu nekončící diskuze, jsou zde určitá zjištění, od nichž se mohou další debaty odvíjet. Jedním z takových přínosů je existence kyberpunku jako technologické kontrakultury, která spojila politickou a kulturní revoltu neuznávající autority s otevřeným přijetím technologie jako cesty k následování svých vizí. Do této (sub)kultury nepatří pouze jednotlivci a skupinky spřízněné s digitálním undergroundem a ovládající počítačové technologie, ale vytvářejí se složité spoje a vztahy k jiným hnutím: významné je užívání drog (nyní zejména "chytrých" pro zvýšení intelektu), trávení víkendů a nocí na ravech, produkce techno-hudby a techno-umění, zájem o teorie složitosti a chaosu, apod. Jde tedy o témata, na která kyber/punk jako hybridní složenina světa subkultur a nejnovějších technologií přímo upozornil.²⁸ K takovéto kyberkultuře se počítají i někteří příznivci subkultur a kontrakultur dřívějších (ostatně prolínání okrajových kultur je běžnou věcí), dokonce se k ní hbitě přiřadil i LSD guru Timothy Leary. Ještě je třeba říci, že kromě názvů kyberpunk a kyberkultura jsou pro širší označení techno-kontrakultury známé názvy "new edge" nebo "new breed".

Pro zájemce o studium těchto nových jevů je kyberpunk (mimo jiné) součástí povinné literatury (nejen proto, že v úvodních debatách v časopise *Živel* se tvrdilo, že členové rašících techno-kultur nečtou téměř nic jiného než SF), neboť je zdrojem motivů četných životních stylů - ve svých technologicky vylepšených rychle žijících městských postavách. Nejvýraznějším z hybatelů počítačově zdatné části kyberkultury byla pravděpodobně představa kovboje, který krade data mocným megakorporacím v kyberprostoru. Srovnání projevů hackerů na Internetu s kyberpunkovou literaturou umožňuje nahlédnout do toho, jak se konstruuje identita hackerů a jejich pojetí politiky.

Stejně cennou funkci plní rozbor Gibsonovy představy "kyberprostoru", která ovlivnila návrháře počítačových rozhraní k větší grafičnosti a vizuálnosti. Kyberprostor, který je u Gibsona jedním z mýtů, s nimiž si v postmoderním stylu hraje, pak vyniká jako metafora nekonečného prostoru pro expanzi, mateřského lůna i beztělesného ráje. Jelikož tyto metafory a mýty vstupují do jednání návrhářů virtuálních realit i jejich uživatelů, Gibson tak vlastně přitakává - jedno, zdali záměrně - spletité diskurzivní konstruovanosti technologie, která je stejně tak produktem imaginace umělce, jako výzkumníka. Z jeho definice či z připomenutí jeho textů pak často vycházejí i autoři, kteří se ve svých pracích nevěnují přímo kyberpunku, ale rozebírají některá z širokého záběru témat virtuálních technologií: může jít o možnosti politiky na Internetu (např. Nunes 1997) nebo vlivy proměn diskurzu kybernetiky na technologie virtuální reality (Hayles 1996).

Gibsonovu kyberpunku se ale lze věnovat i se záměrem obecnějšího teoretizování, neboť jeho působivé syntetické texty podle některých autorů mapují povahu současné společnosti (např. Kellner 1995: 298-9). Gibson svým zdůrazňováním všudypřítomnosti technologie, která prostupuje lidmi a může proměňovat mysl-těla, upozorňuje na možnost produkovat reality bez sociální interakce s jinými lidmi²⁹, na to, že žijeme ve virtuální skutečnosti, kterou vyrábějí média. Tato jeho stránka pak vybízí k diskusi a srovnání například s teoriemi o simulaci francouzského autora Jeana Baudrillarda (1983a) nebo s kritikami konzumu a průmyslu zážitků, ale může dát podnět i k debatám o tom, co a kdo stojí za určitou technologickou konstrukcí. Nemusí jít samozřejmě o konkrétní lidi (navíc snad přímo ovládající média) a jejich jazyk i praktiky - například Robert Markley ve svém eseji (1996) analyzuje kyberpunk a potažmo kritizuje současný svět jako produkt zrychleného kapitalismu, který se zacyklil ...

Jestliže chceme vzít kyberpunk opravdu radikálně, můžeme dekonstruovat jeho titulní postavu - kyberpunkera, jestliže v rámci kybernetického rušení hranic mezi stroji, lidmi a jinými živočichy provedeme malou extenzi, pak tedy kyborga. Jako bytost žijící na rozhraní konstruovaného a biologicky determinovaného přesunuje kyborg neustále hranice "přirozenosti", či spíše ruší kategorizující pohled jako relevantní. Perspektiva kyborga, kterou by za předpokladu stále intimnějších svazků lidí s technologií měly využít různé hraniční disciplíny, nutí samozřejmě i k analýze "původu" těchto nových bytostí, rozboru diskurzů a praktik, které je "stvořily", tedy k reflexi a seberefexi kybernetiky, biologie, medicíny, mikroelektroniky, bioniky, sociobiologie, psychologie, ... snad i sociologie a science fiction .. a dalších jiných disciplín, vědních/ uměleckých oborů - krátce: (jelikož tyto expertní systémy nejsou nevinnými teoriemi) k reflexi technologií.

Jelikož lidé a technologie tvoří v kyberpunkovém světě nedílnou součást, pak tato reflexe a smíření se s naší techno-logickou povahou. Editoři *The Cyborg Handbook* poznamenávají, že při rozvažování snad nemusí být dokonce tak zlé stávat se stroji a dodávají, že "možná budeme nuceni to poznat, abychom byli schopni rozhodnout, jak změnit stroje samotné" (Gray et al. 1995b: 13).

Ačkoli kyberpunk samotný nemusí nutně vést k podobným úvahám, nahlížen touto perspektivou rozhodně nevyznívá pesimisticky, to jest neústí v nemožnost jakéhokoli změnu přivozujícího lidského jednání v technologizovaném (= zaplněném ideovými i hmotnými produkty lidské dovednosti) prostředí. Smíření se svou situací, kyborgové se mohou snažit jednat pro svou harmonii s okolím, s nímž jsou propojeni, na základě reflexe svého dosavadního vědění a praktik. Pokud se při svém jednání budou spolčovat (- a ani kovbojové v kyberpunku nejsou neustále napojeni na kyberprostor), zřejmě bude důvod pro to, nazývat úvahy o nich sociální teorií. - Také to, zda se tu z technologické dystopie, jakou bývá kyberpunk nazýván, nestává (kybernetická) ekologická utopie, může být také předmětem teoretických diskusí.

Abychom neztratili Gibsonovy knihy ze zřetele, lze v tomto místě shrnout, že jeho vědecko-fantastické texty "o současnosti"³⁰ rozhodně nezůstaly nepovšimnuty zraky sociálních, mediálních, kulturních aj. teoretiků. Zobrazení technologizovaného světa - přestože jej nahlížíme pouze koutkem oka jednajících postav, a nedokážeme tudíž zobecnit jeho problémy - je v něm natolik působivé a věrohodné, že dokázalo rozpoutat celou řadu diskusí a zapsat se jako - jeden z mnoha - podnětných textů nabízejících plodnou syntézu některých znaků současných high-tech světů. Syntetičnost a multiperspektivnost kyberpunku (a samozřejmě i nových technologií, které překračují hranice disciplín) si pak samozřejmě vyžádala kombinaci přístupů i v jeho teoretizování, proto lze dodat, že mnozí z autorů zde zmíněných mají v záhlaví svých textů názvy institucí a publikací, která snahu o mnohostranný pohled dotvrzují.

Přestože se v tomto textu jistě nepodařilo dostatečně zvýraznit všechna podnětná témata, k nimž četba Gibsonových textů může v teoretické interpretaci vést, doufám, že nicméně vzbudí zájem čtenářů o případnou diskuzi.

Slovníček

cracker - osoba nebo spíše role příslušející k digitálnímu undergroundu. Podle jednoho náhledu jde o lidi schopné rozlousknout kód určitého softwaru a umožnit tak jeho nelegální kopírování, z jiného hlediska má jít o osoby, které pronikají do počítačových systému s úmyslem jejich poškození.

digitální underground (computer underground) - volné sdružení osob, které se angažují v aktivitách hackování, phreakování, softwarového pirátství a udržují neformální síťové kontakty. Mezi jejich proklamované cíle patří volnost a šíření veškerých informací na počítačových sítích a snahy o decentralizaci kontroly. Některé skupiny a jednotlivci se hlásí k anarchistickému nazírání světa a politiky, mnozí tímto stádiem procházejí. Stejně relevantní je nahlížet činnost digitálních podzemníků jako snahu o pluralitu diskurzů a hravé podírání jednotného jazyka počítačové kultury, k čemuž přispívá i to, že vnímají aktivity spojené s počítačem a technologií jako umění. Digitální underground bujel zejména v osmdesátých letech, v letech devadesátých zřejmě došlo - díky ohromnému nárůstu uživatelů sítí - k výraznějšímu oddělení zkušených elit a rádoby hrdinů. Nejznámější organizací digitálního podzemí byla zřejmě Legion of Doom, která vznikla rovněž díky inspiraci Gibsonovými romány a postavou počítačového kovboje. V souvislosti s politickými dopady existence DU je třeba zmínit, že proti němu vláda Spojených států (kde byly aktivity nejčastější) vyhlásila tzv. informační válku, přičemž docházelo k výrazné démonizaci jeho členů, vykreslovaných spíše jako sci-fi monstra.

hacker - je slovo, kterým se často označuje další - nejobecnější? - z rolí v počítačovém podzemí, kterou je umění pronikat do cizích programů, systémů a sítí. Hacker je však výraz, který původně také označoval zapálené, téměř garážové, počítačové znalce (zejména z Massachusetts Institute of Technology nebo ze Silicon Valley), a dosud přetrvává spíše tento význam, označující osobu s velkými znalostmi a dovednostmi z oblasti počítačů. V souvislosti s mediální hysterií ve věci průniků do sítí některých

komerčních i vládních organizací se však výraz "hacker" vžil jako pejorativní nálepka pro jakési mladistvé vandalství, poškozování počítačových systémů a hrozbu síťovým aktivitám. Sami hackeři, kteří se často uchylují k "bezdůvodným" průnikům do cizích systémů, však tvrdí, že chtějí mimo jiné upozornit na jejich špatné zabezpečení, a tedy možnost snadného zneužití. Tento názor vyjadřovala i česko-slovenská skupinka CzERT, která se proslavila nabouráním serveru Mamédií a pozměněním webové stránky Ministerstva vnitra.

kovboj (console cowboy - v textu počítačový kovboj) - je postavou světa Williama Gibsona, která ovšem nemohla neinspirovat aktivity kyberkultury a digitálního undergroundu. Kovbojové jsou vlastně hackeři, ovšem s tím rozdílem, že spojení s kyberprostorem se v Gibsonových textech děje přímým spojením mozku a databáze matrix pomocí elektrod. Většinou získávají ilegální data nebo spojení pro různé zákazníky, pohybují se tedy na okraji zákona. Kovbojové pohrdají péčí o tělo, jejich vztah s matrix je však velmi tělesný.

kybernetika - věda o komunikaci a kontrole v živých organismech a strojích, za jejíhož zakladatele je považován Norbert Wiener. Původ kybernetiky, stejně jako mnohých jiných (sub)disciplín po druhé světové válce, lze vystopovat ve vojenském výzkumu a v mezidisciplinárních univerzitních výzkumných programech, které s ním byly spojeny. Kybernetika se úzce dotýkala sporů o vymezení informace a fungování systémů, jejichž pojetí se odvíjelo od pouhé reflexivity přes sebe-organizaci až po emergenční (vyvíjející se) systémy. V sociologii lze s druhým stádiem - sebe-organizací - spojit například dílo Niklase Luhmanna.

kyborg - neboli kybernetický organismus je výrazem, který v roce 1960 zavedli Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline pro označení organismu, který pomocí technologických vylepšení dokáže kontrolovat své tělesné funkce (pracovali na výzkumu přežití lidí v mimozemském prostředí). Od pojetí sebe-regulujícího organismu spojujícího organické s umělým se výraz rozšířil na prolínání rozdílných systémů a jejich schopnost vzájemné komunikace. Kyborg tak - ve stylu kybernetiky, která vše převádí na informace - odkazuje k životu na rozhraní, k rušení či posouvání hranic (zejména mezi organismem a strojem, ale tím pádem i člověkem a jinými živočichy). Kyborgové ovšem nevystupují pouze v příbězích vesmírného výzkumu či SF literatuře, ale jako prolnutí člověka a technologie (která může do našich těl vstoupit třeba v podobě pouhého očkování) je kyborgem do určité míry skoro každý.

kyberprostor - zčásti invence Williama Gibsona z povídky 'Burning Chrome', kterou později použil ve svých románech. Kyberprostor neboli matrix je v Gibsonových textech oblast veškerých digitálních informací, která je simulována jako třírozměrný prostor, do něhož se operátoři zapojují přímým přenosem signálů z vlastního mozku a pohybují se v něm jako beztělesný pohled i jako virtuální tělo. Přeneseně se výraz kyberprostor používá k označení virtuálních prostorů "našeho" světa, t.j. virtuálních realit, MUDů, počítačových sítí apod. Gibsonova představa kyberprostoru měla vliv především ve vývoji rozhraní pro počítačové operační systémy, která se svou grafikou snaží navodit vizuální a plastický dojem pohybu. Kyberprostor můžeme chápat jako širší termín pro digitálně (technologicky) vytvářenou nebo prostředkovanou - ale i v tomto případě jde už o vytváření - skutečnost. Podle Johna Barlowa, zakladatele Nadace elektronické hranice, je kyberprostorem prostředí mezinárodních počítačových a telekomunikačních sítí.

matrix - Gibsonův kyberprostor, abstrahovaná data ze všech databází světa, uspořádaná ve vizuálně - prostorové podobě, vytvářející jakýsi virtuální svět, kterým se můžete pohybovat. Kromě vašeho zobrazení jako ikony můžete v tomto kyberprostoru existovat i ve své tělesné podobě a komunikovat v něm s umělými inteligencemi, počítačovými konstrukty a dalšími entitami, které jej obývají. Tuto představu rozvíjí Gibson zejména v románech *Count Zero* a *Mona Lisa Overdrive*, přičemž naznačuje, že matrix není omezena jen na pozemský svět.

MUD (multiuser domain) - v překladu tedy multiuživatelská oblast (doména) je druhem virtuálního světa fungujícího na počítačových sítích, který je založen na principech her na hrdiny. Na rozdíl od diskusních místností na vývěškových systémech (BBS) zde uživatelé hrají určitou postavu, jejíž jednání se znázorňuje v textové podobě. Variantou MUDů jsou MOO (object oriented), tedy multiuživatelské

domény orientované objektově, kde hráči mohou s postavami více manipulovat.

(phone)phreak - opět příslušník nebo role v digitálním podzemí, který se zabývá phreakováním. Stručně řečeno se jedná o různé způsoby získávání neplacených hovorů. Dříve se v této činnosti uplatňovaly zejména různé druhy (elektro-mechanických) skříněk, které se připojovaly k telefonním přístrojům, např. aby měnily frekvenci tónu a signalizovaly tak ústřednám falešný stav - tj. že linka není v provozu. Od doby úzkého propojení telekomunikačních společností a počítačů je při phreakování téměř nutností hackerská dovednost. Naopak pro hackera, zvláště pokud operuje přes domácí modem, je stejně nezbytné umět si zajistit neplacené užívání telefonní linky.

rozhraní (interface) - je výrazem pro označení pomyslného styku dvou systémů. Pokud jde o rozhraní člověka a určité technologie, je takovým rozhraním televizní či počítačová obrazovka, klávesnice, myš apod., tedy zařízení či součásti, které zajišťují těmto systémům interakci.

simstim - simulovaná stimulace je dalším z trefných novotvarů Williama Gibsona, v jehož díle simstimová jednotka označuje zařízení k přenosu smyslových vjemů jiného člověka (potenciálně zřejmě i jiného živočicha atd.). Na simstim se postavy jeho románů napojují opět přímo prostřednictvím elektrod stimulujících mozek a nervový systém. Vjemy, které zažívají, mohou být buď přenášeny přímo v reálném čase z nervového systému jiné osoby, která ale musí být upravena na vysílací režim, nebo mohou být přednatáčeny a editovány podobně jako film. Na této druhé možnosti je v Gibsonovově trilogii *Sprawlu* založen obrovský průmysl, ovládaný firmou Sense/Net, vyrábějící zážitky (většinou příběhy "nahrávané" několika superhvězdami v rolích "bohatých a krásných" v atraktivním prostředí). Tento virtuální svět, mnohem více pohlcující než televize či video, pak nahrazuje masám lidí jejich vlastní zubožené podmínky.

softwarové pirátství - se týká neautorizovaného kopírování a distribuce softwaru. Přestože používat "warez" (tedy pirátský software) je v digitálním undergroundu často nutností, phreak-hackeři se údajně distancují od pirátství, které považují za nepříliš propracovanou aktivitu a za maniakální posedlost získat každou poslední počítačovou hru. Softwarové pirátství podle nich může za přílišné zneužívání telefonních linek (přes které se programy distribuují) a za mediální obrázek hackera jako pubertálního zlodějčka. Tyto výhrady ovšem nejsou reprezentativní ani zobecnitelné a softwarové pirátství, které lze chápat jako boj za svobodu informace a snahu čelit multinacionálním monopolům, je rovněž do jisté míry součástí digitálního undergroundu.

virtuální realita - z definice slov tvořících toto spojení jde o skutečnost, která je skutečná ve svém výsledku a působení (což by například podle Jungovy psychologické definice skutečnosti byla skutečností každá). Prototo paradoxní spojením Jarona Laniera lze v určitém odlišovacím smyslu používat na označení některých druhů kyberprostoru, tj. "míst" vytvářených pomocí digitálních technologií. Přestože i Internet coby druh kyberprostoru, zejména je-li prezentován grafickým rozhraním, působí jako virtuální realita, nejčastěji se tímto spojením (VR) odkazuje na počítačově generovanou stimulaci lidských smyslů za použití speciální přilby a rukavic, popřípadě celých obleků, které snímají - omezeně - reakce připojeného člověka a prostředkují mu vjem virtuální skutečnosti, v níž je dálkově přítomen. VR pracuje na principu vstup-výstup. Předchůdci takovéto virtuální reality byly vojenské letové simulátory a interaktivní digitální hry. Trochu odlišným druhem virtuální reality je tzv. **umělá** (artifciální) **realita** Myrona Kruegera, která nevyžaduje použití obtěžující přilby či rukavic, nýbrž pouze lehkých brýlí, ale uživatel je uzavřen v krychlové místnosti, jejíž stěny slouží jako projekční plátna, měnící se podle jeho reakcí.

Při kompilaci tohoto slovníčku byly mimo jiné použity následující materiály: texty o digitálním undergroundu z klávesnice Gordona Meyera a Jima Thomase ([href 1](#) a [href 2](#)) a slovníčky z knih *The Metaphysics of Virtual Reality* (Heim 1993) a *Virtual Politics* (Holmes 1997).

Poznámky

1. V *Neuromancerovi* Gibson zavedl několik charakterových "archetypů" - např. počítačového kovboje a neurochirurgicky vylepšenou zabijačku, které se pak objevovaly v dalších knihách. Nutno říci, že méně imaginativní autoři prostě použili jeho postavy a kulisy pro plochá akční dramata.
2. Román *Neuromancer* vyšel česky již v r. 1992 v dobrém překladu Ondřeje Neffa, následující dva romány vydalo brněnské nakladatelství návrat pod názvy *Hrabě nula*, přeložili Šárka Bartesová a Hynek Filip (1997) a *Zběsilá jízda*, přeložil Ivo Pospíšil (1998). Tyto překlady, včetně názvů, pokládám za špatné, a proto případné citace provádím úpravou z anglických vydání a názvy ponechávám v originále.
3. V charakteristikách žánru budu nadále vycházet převážně z tvorby W. Gibsona, který je v ohnisku této práce.
4. Viz Wienerova kniha stejného názvu - *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). Česky vyšlo jako *Kybernetika neboli řízení a sdělování v živých organismech a strojích* (1960).
5. Jean Jacques Solomon tvrdí, že v souvislosti s rozšířením strojové výroby a podřizováním technik(y) vědecké logice přestává postupně slovo technika, které se původně vztahovalo k lidským dovednostem, odpovídat mnoha oblastem, na něž je používáno. Solomon navrhuje použití slova technologie, jako "technika, která prošla vědou", převzatého z anglosaského kontextu, jenž podle něj odkazuje i na změny nemateriálních objektů (Solomon 1997: 65-67, 91). Podobně bude výrazu technologie užíváno i v tomto textu.
6. Gibson sice slova "kyborg" nikde neužívá, přesto se jeho romány kyborgy hemží.
7. Mezi firmy s cílem naplňovat Gibsonovu vizi patřila například americká softwarová společnost Autodesk.
8. O Gibsonových literárních aj. vzorech bude řeč dále.
9. Také je možno říci: "Dokázat by bylo třeba i sám důkaz." - Jean Françoise Lyotard (1993) *O Postmodernismu*, Praha: FILOSOFIA - Φ Ι Λ Ο Σ Ο Φ Ι Α , s. 150.
10. Jedná se o autory (a hnutí), kteří opouštějí tradiční motivy expanze do vesmíru a lidstva jako hrdinů technologického pokroku. Veronica Hollingerová v této souvislosti hovoří o "posthumánní SF", kam řadí autorky Joannu Russovou, Jody Scottovou a Margaret Atwoodovou a ze známých spisovatelů pak například Philipa K. Dicka, Samuela R. Delanyho, Johna Varleyho. (viz Hollinger 1991: 207-8)
11. Tento příměr rozvíjejí ve svých esejích autoři ve sborníku *Cyberfutures* (Sardar, Ravetz 1996), zejména Ziauddin Sardar v první studii nazvané 'alt.civilizations.faq: Cyberspace as the Darker Side of the West' (tamtéž, s. 14 - 41).
12. Myšlenku neustále se opakující moderny, která jako nekonečný pásek obehřává sama sebe, rozvíjí Baudrillard například v esaji 'Reversion of History', dostupném na adrese: <http://www.ctheory.com/>
13. Pavel Slezák v textu 'Výšiny nadbohů'in *Ticho* 6 - 7/97, s. 41.
14. Gordon Meyer a Jim Thomas ukazují ([href 3](#): 1-2), že masmédiá se zcela nijak nesnažila prozkoumat, co vězí za různými druhy počítačových průniků, ale házela všechny případy do stejných pytlů se skandálními nálepkami, jako "elektroničtí vandalové", "high-tech pouliční gangy", "počítačové spiknutí", "zlomyslná monstra, která plní obrazovky amatérských uživatelů pornografií", apod.
15. Což se projevuje i v názvu Nadace elektronické hranice (Electronic Frontier Foundation) , která vznikla k prosazování svobodného pohybu na sítích. Viz <http://ftp.eff.org>
16. Chápání nových technologií jako vytváření světa bez genderu (popř. postgenderového) má částečně

původ ve feministických kruzích; jeho příkladem může být již zmiňovaná Donna Harawayová (1991).

17. Kniha samozřejmě vyšla v tradiční papírové podobě - v několika vydáních, já jsem se bohužel dostala pouze k její hypertextové podobě na Rheingoldově domovské stránce na WWW.

18. V tomto textu není možné se zmiňovat o různých problémech, s nimiž se virtuální komunity a komunikace mnoha uživatelů na Internetu potýkají. Kromě vizí o rozvíjení společných zájmů a snahách o překonání genderových a rasových daností se samozřejmě vyskytuje i velmi asociální jednání, často využívající i zneužívající např. motiv genderu. Michelle Kendricková se ve svém eseji 'Cyberspace and the Technological Real'(in Sardar, Ravetz 1996, s. 143-160) na rozdíl od Postera dotýká spíše potíží, které vznikají z konstrukcí identity a subjektivity ve virtuálních komunitách. V souvislosti s případy vytváření a používání vymyšlené identity a dokonce virtuálního znásilnění si všímá toho, jaký tyto virtuální skutečnosti měly dopad ve skutečnosti "reálné", na mysl a těla "zneužitých" uživatelů.

19. Gibsonovo vidění věcí je, přestože to nikde neříká, nepochybně inspirováno Foucaultovou "biopolitikou".

20. Což je představa očividně velmi příbuzná Foucaultově teorii o (sebe)disciplinaci, kterou přinášejí moderní diskurzy a jimi inspirované praktiky. Viz např. FOUCAULT, Michel (1979) *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, přeložil Alan Sheridan, Harmondsworth: Penguin Books; 1. franc. vyd. 1975.

21. Balsamová uvádí, že k této klasifikaci ji inspirovaly podobné taxonomie Bryana S. Turnera a Arthura Franka. (viz Balsamo 1996: 224)

22. Jde samozřejmě o slovní a symbolickou hříčku, jestliže původně latinské slovo mělo znamenat "matku" či "lůno".

23. Ostatně při konstruovanosti lidského já je jako společenský konstrukt vnímána především mysl.

24. Konstruovaná zkušenost samozřejmě nepopírá zkušenost žitou, alespoň tak to vidí Balsamová (1996) i Landsbergová (1996). Turner se domnívá, že postmodernismus přináší spíše vidění těla jako (sociálně a diskurzívně) konstruovaného (Turner 1992: 25), ale zároveň upozorňuje, že i u autorů, kteří se zabývají tělem jako konstruktem, je i Jiné tělo (např. před-diskurzívní) - Turner hovoří o Foucaultovi (tamtéž: 20).

25. Neffův překlad ovšem tuto pasáž komolí (namísto propojení mysli a těla hovoří o jakémisi duchovním těle, které mu možná ladí s mystickým charakterem popisu), proto je lepší se podívat do originálu (viz Gibson 1984: 262).

26. O úzkém propojení žen a technologie a o jejich vzájemném popírání hranic, které "muž" údajně konstruuje, je i hravý feministický esej Sadie Plantové "The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics" in Featherstone, Burrows (1996), s. 45 - 64. Stejně téma rozvíjejí i jiní autoři a autorky, například Katherine N. Haylesová.

27. Tvrzení Donny Harawayové by si vyžádaly delší rozbor, především s odkazem na paradoxní situace, které stíráním hranic nutně vznikají, zejména v jazyce.

28. Jedním z prvních knižních publicistických představení kyberkultury a jejího světa - "Kyberie" - pro nezúčastněné byla kniha Douglase Rushkoffa *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*, San Francisco: HarperCollins (1994), která by měla letos vyjít u nás. Jejími médii jsou však, kromě publikací na Internetu, specializované časopisy jako např. *2600*, *Mondo 2000* a *Wired*. V České republice se kyberkulturním tématům občas věnovalo *Vokno*, v roce 1995 však (v souvislosti s rozpadem *Vokna*) vznikl mluvčí nové generace - *Živel*. V roce 1997 pak opět vyšlo - pod novým názvem - *Vokno 2000*, které slibovalo věnování se kyber- tématům, na další číslo se ale dosud čeká.

29. Na sociální konstruovanost skutečnosti, potvrzovanou v denních interakcích, upozornili v sociologii

výrazně v 60. letech Peter L. Berger a Thomas Luckmann v knize *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, Harmondsworth: Penguin Books, 1981, 1. vyd. v USA 1966.

30. Samozřejmě by se dalo namítnout, že jde o současnost euro-americké a japonské high-tech kultury, ale vzhledem k výše zmíněným obecným vývodům, které lze dělat o vztazích lidí a technologie tu můžeme nechat Gibsonovu "současnost" - když říká, že píše o "světě, v němž žijeme" (in Leary 1997: 53)

Literatura - knihy a články

ADAMOVIČ, Ivan (1993) 'Realita je berlička pro ty, kteří se nedovedou vyrovnat se science fiction', *Vokno (Psychedelie a kyberpunk)*, č. 25, jaro 1993, s. 50 - 56.

ADAMOVIČ, Ivan, ed. (1997) 'Hackeri sou svině!', rozhovor s CzERTem, *Živel* 8, Zima 1997, s. 62 - 67.

BALSAMO, Anne (1996) 'Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture'in Featherstone, Burrows (1996), s. 215 - 237.

BAUDRILLARD, Jean (1983a) *Simulations*, přeložili Paul Foss, Paul Patton a Philip Beitchman, New York: Semiotext(e).

BAUDRILLARD, Jean (1983b) *In the Shadow of the Silent Majorities or, The End of the Social and Other Essays*, přeložili Paul Foss, John Johnston a Paul Patton, New York: Semiotext(e).

BRANDE, David (1996) 'The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson'in Markley (1996), s. 79 - 106.

CASTELLS, Manuel (1991) *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process*, Cambridge MA, Basil Blackwell, 1.vyd. 1989.

CHESHER, Chris (1997) 'The Ontology of Digital Domains'in Holmes (1997), s. 79 - 92.

CSICSERY-RONAY, Istvan, Jr. (1991) 'Cyberpunk and Neuromanticism'in McCaffery (1991), s. 182 - 193.

CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. (1995) 'Cyborgs and Space'in Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera (1995), s. 29-34.

DRUCKERY, Timothy (1993) 'Otevírač očí. Rozhovor s Jaronem Lanierem'in *Vokno (Psychedelie a kyberpunk)*, č. 25, jaro 1993, s. 142 - 147.

FEATHERSTONE, Mike (1994) *Consumer Culture & Postmodernism*, London: SAGE Publications; 1.vyd. 1991.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (1996) *Cyberspace/ Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London: SAGE Publications.

GIBSON, William (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books.

GIBSON, William (1992) *Neuromancer*, přeložil Ondřej Neff, Plzeň: Laser; 1. angl. vyd. 1984.

GIBSON, William (1994) *Virtual Light*, Harmondsworth: Penguin Books; 1.vyd. 1993.

GIBSON, William (1995a) *Burning Chrome*, London: Harper Collins Publishers; 1.vyd. 1986.

GIBSON, William (1995b) *Count Zero*, London: Harper Collins Publishers; 1.vyd. 1986, česky 1997.

- GIBSON, William (1995c) *Mona Lisa Overdrive*, London: Harper Collins Publishers; 1.vyd. 1988, český 1998.
- GIBSON, William (1997) 'Jako v televizi'in *RAMAX* 1/97, s. 124-127.
- GIDDENS, Anthony (1993) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge: Polity Press; 1. vyd. 1991.
- GORDON, Joan (1991) 'Yin and Yang Duke It Out'in McCaffery (1991), s. 196 - 202.
- GRAY, Chris Hables; MENTOR, Steven; FIGUEROA-SARRIERA, Heidi J., ed. (1995) *The Cyborg Handbook*, London: Routledge.
- GRAY, Chris Hables; MENTOR, Steven; FIGUEROA-SARRIERA, Heidi J. (1995b) 'Cyborgology: Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms'in Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera (1995), s. 1 - 14.
- HARAWAY, Donna J. (1991) 'A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century'in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge. s. 149 - 181.
- HAYLES, Katherine N. (1996) 'Boundary Disputes: Homeostasis, Reflexivity and the Foundations of Cybernetics'in Markley (1996), s. 11 - 37.
- HEBDIGE, Dick (1991) *Subculture: The Meaning of Style*, London: Routledge; 1. vyd. 1979.
- HEIM, Michael (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford: Oxford University Press.
- HEREC, Ondřej (1997) 'Cyberpunk' in *Vokno 2000: Trip & Trans*, jaro 1997, s. 56 - 61.
- HOLMES, David, ed. (1997) *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*, London: SAGE Publications.
- HOLLINGER, Veronica (1991) 'Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism'in McCaffery (1991), s. 203 - 218.
- KADREY, Richard; McCAFFERY, Larry (1991) 'Cyberpunk 101: A Schematic Guide to *Storming the Reality Studio*', in McCaffery (1991), s. 17 - 29.
- KELLNER, Douglas (1995) 'Mapping the present from the future: From Baudrillard to cyberpunk'in *Media Culture*, London: Routledge, s. 297-330.
- KINNEY, Jay (1996) 'Is There a New Political Paradigm Lurking in Cybespace?'in Sardar, Ravetz (1996), s. 138 - 153.
- KROKER, Arthur (1992) *The Possessed Individual: technology and the french postmodern*, Montreal: New World Perspectives.
- LANDSBERG, Alison (1996) 'Prosthetic Memory: *Total Recall* and *Blade Runner*'in Featherstone, Burrows (1996), s. 175 - 189.
- LEARY, Timothy (1997) *Chaos a kyberkultura*, přeložil Alexandr Neumann, Praha: MAŤA, DHARMAGAIA 1997.
- LUPTON, Deborah (1996) 'The Embodied Computer/User'in Featherstone, Burrows (1996), s. 97 - 112.
- MARKLEY, Robert, ed. (1996) *Virtual Realities and Their Discontents*, Baltimore: The Johns Hopkins

University Press.

MARKLEY, Robert (1996a) 'Boundaries: Mathematics, Alienation, and the Metaphysics of Cyberspace'in Markley (1996), s. 55 - 77.

McCAFFERY, Larry, ed. (1991) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham: Duke University Press.

McCAFFERY, Larry (1991a) 'Introduction: The Desert of the Real', in McCaffery (1991), s. 1 - 16.

McCAFFERY, Larry (1991b) 'An Interview with William Gibson', in McCaffery (1991), s. 263 - 285.

McCAFFERY, Larry (1991c) 'Cutting Up: Cyberpunk, Punk Music, and Urban Decontextualizations', in McCaffery (1991), s. 286 - 307.

McLUHAN, Marshall (1991) *Jak rozumět médiím*, přeložil Miloš Calda, Praha: Odeon; 1. angl. vyd. 1964.

NUNES, Mark (1997) 'What Space is Cyberspace? The Internet and Virtuality'in Holmes (1997), s. 163 - 178.

POSTER, Mark, ed. (1992) *Jean Baudrillard: Selected Writings*, Cambridge: Polity Press, původně 1988.

POSTER, Mark (1996) 'Postmodern Virtualities'in Featherstone, Burrows (1996), s. 79 - 95.

POSTER, Mark (1997) 'Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere'in Holmes (1997), s. 212 - 228.

PORUSH, David (1996) 'Hacking the Brainstem: Postmodern Metaphysics and Stephenson's *Snow Crash*'in Markley (1996), s. 107 - 141.

ROBINS, Kevin (1996) 'Cyberspace and the World We Live In'in Featherstone, Burrows (1996), s. 135 - 155.

SALOMON, Jean-Jacques (1997) *Technologický úděl*, přeložila Ivana Holzbachová,

Praha: FILOSOFIA - Φ Ι Λ Ο Σ Ο Φ Ι Α

SARDAR, Ziauddin; RAVETZ, Jerome R., eds. (1996) *Cyberfutures: Life and Politics on the Information Superhighway*, London: Pluto Press.

SOBCHACK, Vivian (1996) 'Democratic Franchise and the Electronic Frontier'in Sardar, Ravetz (1996), s. 77-89.

STERLING, Bruce, ed. (1986) *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New York: Ace Books.

TOMAS, David (1995) 'Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of Cybernetics'in Featherstone, Burrows (1996), s. 21 - 43.

TURNER, Bryan S. (1992) *Regulating bodies: Essays in medical sociology*, London: Routledge.

Literatura - elektronické zdroje

href 1: BAUDRILLARD, Jean: 'Vivisection the 90s', rozhovor připravený Caroline Bayardovou a Grahamem Knightem, na adrese

<http://www.ctheory.com/>

href 2: MEYER, Gordon R.: 'The Social Organization of the Computer Underground', diplomová práce na Northern Illinois University, sociologie, 1989, na adrese

<http://sun.soci.niu.edu/theses/gordo>

href 3: MEYER, Gordon R.; THOMAS, Jim: 'A Postmodernist Interpretation of the Computer Underground', na adrese

http://ftp.eff.org/pub/Net_culture/Cyberpunk/baudy_world_of_byte_ban.article

href 4: MIZRACH, Steve: 'I Cyberpunk the Counterculture of the 1990s?', na adrese

http://ftp.eff.org/pub/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_as_counterculture_article.

href 5: RHEINGOLD, Howard: "Virtual Community" (přepis knihy), k nalezení přes

<http://www.rheingold.com>.

href 6: WARK, Mc Kenzie: 'Cyberpunk: From Subculture to Mainstream' na adrese

http://ftp.eff.org/pub/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream_paper.

Anotace

Jolana Navrátilová: *Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie*, diplomová práce, Brno 1998.

Práce představuje literární kyberpunk na díle jeho nejznámějšího autora Williama Gibsona, jehož knihy syntetizující světy nových technologií a městských subkultur vyvolaly značné odezvy zejména v činnostech počítačové kultury, ale i v teoretických úvahách literárních kritiků, sociologů, teoretiků médií a kultury apod. Po stručném osvětlení okolností vzniku kyberpunkového žánru a jeho témat následuje uvedení do diskuse o postmoderní povaze Gibsonových textů. Ta se dotýká udávané spřízněnosti s teoriemi o simulaci skutečnosti a lidské zkušenosti, ale zároveň i neudržitelnosti jejich perspektivy. Snaha o prezentaci odlišných pohledů pokračuje i v dalších částech práce, které pojednávají o debatách ohledně politiky v kyberpunku a jím inspirované kyberkultuře a o motivu kyborga a vztahu kyberpunku k tělesnosti. Kyberpunková dvojznačnost, znázorňovaná prolnutím lidí a technologie, dává možnost mnohým interpretacím a podněcuje k multiperspektivnímu pohledu, k němuž odkazuje i závěrečné shrnutí inspirativnosti kyberpunku pro teoretické úvahy.

Práce obsahuje slovníček některých výrazů.

Jolana Navrátilová je absolventkou FF MÚ Brno.