

Člověk v síti symbolů a významů

Man in the Network of Symbols and Meanings

Doc. PhDr. VÁCLAV SOUKUP, CSc.

Ústav etnologie, Filozofická fakulta, Univerzita Karlova
nám. Jana Palacha 2, 116 38 Praha 1; e-mail: vaclav.soukup@ff.cuni.cz

ABSTRAKT:

Předmětem studie je teoretická analýza symbolické báze kultury. V ohnisku výzkumného zájmu je problematika symbolů a významů jako atributu lidské kultury. Člověk je prezentován jako Homo symbolicus, který se prostřednictvím užívání znaků ocitl ve světě kyberkultury. Ve studii je proto kladen důraz na analýzu kyberantropologie jako relativně nové antropologické disciplíny, jež se zaměřuje na výzkum informační a komunikační technologie, kyberprostor a sdílený způsob života uživatelů informačních systémů.

ABSTRACT:

The subject of the study is a theoretical analysis of the symbolic basis of culture. The description focuses primarily on symbols and meanings seen as attributes of human culture. Man is presented as Homo symbolicus who got in the world of cyberculture through using symbols. That is why the study also describes cyberanthropology as a relatively new anthropological discipline that focuses on information and communication technologies, cyberspace and a shared way of life of the users of information systems.

KLÍČOVÁ SLOVA:

kultura; hyperrealista;
kyberantropologie; kyberprostor;
kyberpunk; kyborg

KEYWORDS:

culture; hyperreality; cyberanthropology;
cyberspace; cyberpunk; cyborg

DVĚ DIMENZE KULTURY ANEB OD ARTEFAKTŮ K SÉMIOLOGICKÝM SYSTÉMŮM

Charakteristickým a současně unikátním atributem lidského rodu je schopnost vytvářet kulturní realitu dvojího řádu. První řád reality představuje svět praktických artefaktů, které tvoří adaptivní materiální bázi společnosti. Druhý řád reality je světem znaků – kulturních významů a symbolů, které lidem slouží nejen ke komunikaci, ale také k výkladu a organizaci světa. Na lidskou kulturu nelze pohlížet pouze jako na utilitární adaptivní systém. V průběhu evoluce lidstva totiž stále více materiálních prvků a komplexů začalo kromě praktické funkce plnit i funkci znakovou, a tím informovat o sociálním statusu, vkusu, vzdělání, moci nebo bohatství svých uživatelů. Výsledkem je skutečnost, „...že žijeme ve světě, v němž se všechno stává znakem a transformuje v symbol.“ (Petrušek 2006: 120) Podstatu současné kultury, kterou lze označit za svět „velké znakové hry“, ovlivňují zejména nové systémy přenosu a uchování informací, které vytlačují tradiční formy zobrazení a komunikace. Jak konstatoval český sociolog Milan Petrušek, mění se „...role tradičního obrazu, produkce a reprodukce hudby, vyprávění je vytlačováno jednoduchým zobrazením...“ (Petrušek 2006: 120)

V průběhu vývoje lidské společnosti lidé různým způsobem vytvářeli a vzájemně si předávali symboly a významy. Lze souhlasit s kanadským filosofem a teoretikem médií Marshalllem Herbertem McLuhanem, že v dějinách nebylo důležité, „co“ se sdělovalo, nýbrž „jak“ se to sdělovalo. Doslova „médiu je poselství“, které ovlivňuje vnímání světa. „Poselstvím každého média nebo technologie je změna měřítka, tempa nebo modelu, které zavádí do lidských záležitostí.“ (McLuhan 1991: 20) Různé typy sdělovacích prostředků totiž výrazně ovlivňují organizaci různých forem společnosti. Každá nová technologie determinuje lidské smysly, modifikuje repertoár lidského chování a prožívání a vytváří zcela nové prostředí. Modi-

fikované vnímání a prožívání se podílí na odlišném přístupu ke světu a na změně v charakteru kultury. Tatáž informace vyslovená tváří v tvář, vytištěná na papíře nebo prezentovaná na televizní obrazovce přináší tři různá poselství, neboť je vnímáme různými smyslovými orgány (komunikačními kanály).

Podle McLuhana vývoj západní společnosti postupoval od orální společnosti přes literární společnost ke společnosti elektronické. V preliterární orální kultuře lidé disponovali vyrovnaným množstvím informací a všechny lidské smysly vystupovaly v souladu. Kmenový člověk existoval v akustickém prostoru, který neumožňoval převahu individualismu a specializace. Literární společnost a s ním spjatý vynález knihtisku umožnily univerzální rozšíření gramotnosti a vnesly do společnosti prvek opakovatelnosti a návratnosti. Nové médium řádkové, jednotné a opakovatelné sazby rozmnožovalo informace rychle a ve velkém množství. Vyprávěcí chronologie, která vystupuje v literatuře a psychologický způsob introspekce, zesílily sklony k individualismu a specializaci. Jedinec získává odstup od emociálních prožitků a charakterizuje jej časová a prostorová oddělenost od děje a obsahu. V elektronické společnosti lze zaznamenat nastupující přechod od individuálního ke kolektivnímu vlastnictví informací, který naznačuje návrat k původní orální kultuře. S tím souvisí také způsob využívání informací, vzájemné komunikace a jednání. „Po třech tisíciletích specialistické exploze a rostoucí specializace a odcizení v technologických extenzích našich těl přišel dramatický zvrát. Svět se scvrkl.“ (McLuhan 1991: 16) Šíření informací prostřednictvím elektronické technologie a „rychlostí světla“ reintegrují svět do jedné velké a informačně propojené „globální vesnice“. Metafora „globální vesnice“ vyjadřuje představu malého a propojeného prostoru, v němž mohou lidé rychle komunikovat a vzájemně se podílet na jeho podobě a vývoji.



Svět jako globální vesnice. © ThoughtCo.

Masmédia zapojujú do procesu vnímání téměř všechny smysly, písmo je vytlačováno obrazem a zvukem. Vznik klasických prostředků masové komunikace – tisku, rozhlasu, filmu a televize vyústil ve zformování nového typu kultury, která je označovaná jako kultura masová (populární, běžná). Kvalitativně novou dimenzi vtiskl prostředkům masové komunikace internet a jeho masové užívání. Na počátku třetího tisíciletí je tak možné konstatovat, že došlo ke spojení dvou zásadních mechanismů globalizace světa – procesů celosvětové ekonomické integrace a stále účinnějšího působení prostředků masové komunikace. Zrodil se „světový informační řád“, který vystupuje v podobě mezinárodního systému výroby, distribuce a spotřeby informací (Giddens 1999: 377). Charakteristickým rysem vývoje současné společnosti je informační a mediální přetíženost kultury. Řada teoretiků v této souvislosti mluví o „velké informační revoluci“. Ta vedla ve vyspělých zemích světa ke vzniku „informační společnosti“, v níž byly ekonomické, politické a sociokulturní procesy zásadním způsobem posíleny, propojeny a významněny prostřednictvím stále efektivnějších komunikačních a informačních technologií.

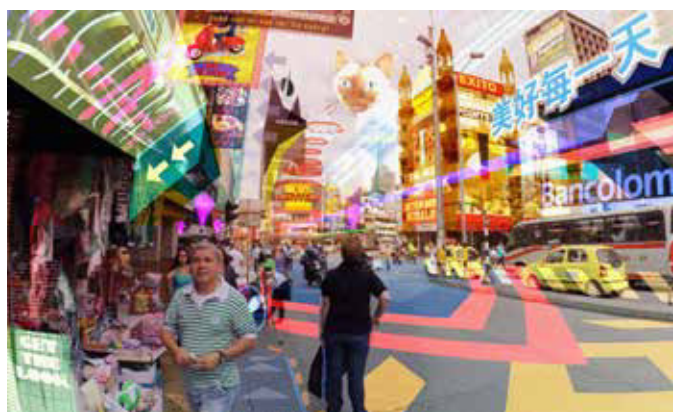
Síla prostředků masové komunikace primárně spočívá v tom, že svět nejenom prezentují, nýbrž i ve stále větší míře definují a konceptualizují. Francouzský filozof, sociolog a teoretik kultury Jean Baudrillard je přesvědčen, že nové komunikační prostředky přetvářejí podstatu lidského života. Expanze masmédií ve svých důsledcích vedla k transformaci moderní společnosti, založené na výrobě a spotřebě zboží, ve společnost postmoderní, která je organizována na základě všeobjímajícího toku virtuálních simulací, hry znaků a obrazů. Baudrillard spatřuje obrazy nových komunikačních technologií, informatiky, computerizace, digitalizace a vizualizace jako umělou skutečnost, která může být mediální kulisou. Oproštěnost od skutečnosti ústí ke vzniku nové vrstvy reality a autenticity mediálního světa, v němž nelze vést hraniční čáru mezi skutečným (reálným) a simulovaným (imaginárním) světem. Podle Baudrillarda se v postmoderní společnosti zhroutily modernistické taxonomie světa a dosavadní konotační hierarchie, dichotomie, binární opozice a vztahy byly destruovány. Novým hrdinou postmoderní doby se stalo simulakrum – imitace nebo kopie bez originálu (referentu). Simulakra jsou zobrazení, která se oddávají hře, jejíž pravidla vyžadují simulovat vztah k reálnému předobrazu. Simulakra vyvolávají účinnou realitu, která destabilizuje distinkci mezi realitou a fikcí. Moc simulaker spočívá v jejich sugestivním projevu, který představuje pouze odraz



Jean Baudrillard. © Lillian Birnbaum.

a zrcadlení reálného objektu. Paradoxně čím více reality dostáváme, tím více ji postrádáme (Baudrillard 1994: 164).

Ústřední roli v postmoderním světě simulací hrají prostředky masové komunikace a s nimi související proces imploze, vedoucí ke zhroutení hranic mezi světem prezentovaným médiem a sociální realitou. To, co zůstává, jsou fragmenty, vytržené a vyňaté z původního kontextu. Baudrillard je například přesvědčený, že v televizním vysílání splývá zpravodajství, realita, zábava a fikce do té míry, že televize je svět. Podstata televizního vysílání údajně nespočívá v simulaci skutečného života nebo reprezentaci reality, nýbrž ve vytváření autonomního světa hyperreality, jež je „reálnější než reálné“. Hyperrealita jako „vyretušovaná skutečnost“ a „estetická halucinace“ představuje specifický sémiotický text, který v době postmoderny zprostředkovává lidem kontakt s realitou. Tato „mediace“ (zprostředkování), může mít nejrůznější podobu, od neutrálního informování, přes dohadování až po snahu o sociální manipulaci a ovládnutí. Nové komunikační prostředky, vytvářejí stále rafinovanější podobu hyperreality. Fungují jako návod, ukazatel a mapa, které lidem říkají „jak žít“. Hyperrealita poskytuje mnohem intenzivnější zážitky než scény z banálního světa každodennosti. Mediální simulace skutečnosti člověku umožňuje uniknout z „pouště skutečného“ do alternativních světů umělé nápodoby života. Prostřednictvím komunikačních sítí, jež nám sdělují, jak interpretovat skutečnost a utvářet vzorce chování, dochází ve stále větší míře k unifikaci obrazu světa a standardizaci způsobu života (Baudrillard 2001).



Hyperrealita. © Will Keiichi Matsuda.

Lidstvo si zcela paradoxně díky své tvořivosti a stále sofistikovanějším komunikačním technologiím vytvořilo nový typ otroctví. Americký antropolog Clifford Geertz komentoval skutečnost, že člověk je tvůrcem a současně zajatcem symbolické kultury, kterou vytvořil, následujícími slovy: „Člověk je zvíře zavěšené do pavučiny významů, kterou si samo upletlo.“ (Geertz 2000: 15) Na rozdíl od tradičních společností, v nichž bylo sociální kontroly dosahováno viditelnými fyzickými prostředky a veřejnými tresty, v moderní společnosti je sociální dohled, manipulace a kontrola zajišťována symbolickými nástroji. Rozhodující roli z toho hlediska hrají stále více komunikační sítě a masmédiá. Vazba na počítačové a informační technologie ústí v nové sociální situace a zkušenosti, jež se odehrávají ve virtuální realitě „jiného“ kulturního řádu.

Zamyslíme-li se nad evolucí lidstva z této perspektivy, můžeme konstatovat, že na počátku třetího tisíciletí simulakrum, vystupující v podobě sémiotické hyperreality, globálně převrstvilo tvář naší planety. Znakové systémy se zrodily již v mladém paleolitu v podobě fascinujících pravěkých jeskynních maleb, rytin a soch. V průběhu další kulturní evoluce došlo k další explozi lidské kreativity, která našla svůj výraz v expanzi znakových systémů. Vznik písma a stále více vyspělejších komunikačních systémů změnil celý svět v sémiotickou síť symbolů a významů – hyperrealitu, představující autonomní jev sui generis, specifický vesmír, který se vyvíjí podle svých vlastních zákonů.

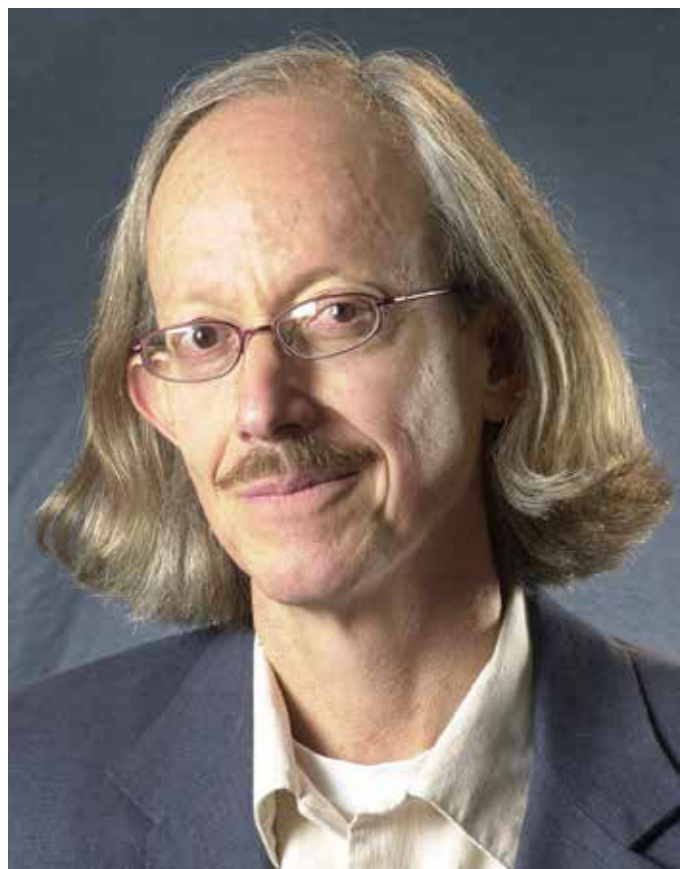
ZROZENÍ KYBERANTROPOLOGIE

Moderní informační technologie, stejně jako vědecké poznatky v oblasti mediální komunikace, dnes stále více ovlivňují fungování sociálních, ekonomických a politických systémů, stírají dříve nezpochybnitelné hranice mezi lidmi a stroji. V rámci antropologie se otevřelo nové výzkumné pole zahrnující (1) místa, kde jsou nové informační a komunikační technologie vytvářeny, (2) kyberprostor, v němž jsou informace umístěny a (3) sdílený způsob života jejich uživatelů. Jako součást životního stylu spjatého s užíváním moderních informačních a komunikačních technologií se zrodila kyberkultura a kyberprostor. Snaha antropologů postihnout tento nový kulturní fenomén vedla ve svých důsledcích ke zrození nové tematické oblasti a subdisciplíny antropologie – kyberantropologie. Kyberantropologie („cyberanthropology“) představuje relativně novou oblast antropologických výzkumů, která se zabývá studiem člověka a proměn lidské interakce v kontextu moderních počítačových, informačních a komunikačních technologií. Předmětem této antropologické disciplíny je výzkum, popis, analýza a interpretace kulturně utvářených sítí informací a sdílených významů, jež jako specifický typ virtuální reality vznikají v průběhu interakce uživatelů kybernetických a komunikačních systémů. Zásadním stimulem, jenž obrátil pozornost antropologů ke studiu moderních technologií a komunikačních sítí, byla expanze internetu, který propojil miliony počítačů a jejich uživatelů. Prostřednictvím moderních počítačů, informačních technologií a internetu lidé vstoupili do kyberprostoru, kde začali vytvářet specifické zájmové skupiny, vykazující rysy subkultury. Tyto virtuální komunity, sdílející specifické vzorce chování a myšlení a disponující vlastním jazykem, vytvořily rozsáhlé sociální pole umožňující realizovat antropologický výzkum zcela nového typu.

Základy kyberantropologie položil v roce 1994 americký antropolog Arturo Escobar v článku *Vítejte v Kybérii: Poznámky k antropologii kyberkultury* (1994). Escobar uvedl do antropologie pojem kyberkultura, aby jeho prostřednictvím analyzoval základní strukturální proměny moderní společnosti, které ve druhé polovině 20. století vyvolaly nové technologie. Podle Escobara lidé stále více žijí a utváří své osobnosti v technokulturním prostředí informačních technologií a biotechnologií. Informační technologie podle jeho názoru vedou k rozvoji „technosoci-

ality“, biotechnologie naopak vyvolávají „biosocialitu“ (Escobar 1994: 214). Escobar je přesvědčen, že antropologie je vhodná pro popis a kulturní diagnózu sociokulturních procesů, jež v současném světě vyvolaly vědecko-technické vynálezy. Proto za hlavní cíl rodící se kyberantropologie označil „etnografické studium hranic mezi lidmi a stroji, které jsou specifické pro společnosti pozdního 20. století“ (Escobar 1994: 216). Escobar zásadním způsobem přispěl k tomu, že předmětem antropologických výzkumů se stala kyberkultura. Tu lze z antropologické perspektivy vymezit jako součást kulturní praxe a životního stylu, spojeného s využíváním moderních informačních a komunikačních technologií. Kyberkultura může být studována prostřednictvím kulturních idejí, rituálů a společenských vztahů, které vznikají v kyberprostoru a hodnot, norem a institucí, jež virtuální realita vytváří a podporuje. Ohniskem kyberkultury jsou především diskurzy a kulturní praktiky spojené s využíváním informačních a komunikačních technologií. Mezi preferovaná témata kyberantropologického výzkumu patří:

1. Produkce a využívání nových informačních a komunikačních technologií jako nástrojů antropologické výuky a výzkumu.
2. Vliv vědy a informačních technologií na představivost, estetické technonary a technoliterární praktiky vznikající v kyberprostoru.
3. Kyberkulturní texty (literatura, hudba, film, videohry) a komunikace zprostředkovaná počítačem a internetem.
4. Vztah mezi internetovou komunikací, sociální strukturou a kulturní identitou.
5. Komunity založené na využívání počítačů a internetové infrastruktury.
6. Tok informací a informačních kategorií v lokálním i globálním kontextu.
7. Informační kapitalismus a politická ekonomie kyberkultury.



Arturo Escobar. © The Guardian.



Kyberpunk city. © Gavia Baker-Whitelaw.

8. Kyberpunk a jeho vliv na životní styl v době postmoderny (Thomas 1991).

Obecně je možné konstatovat, že kyberantropologie usiluje o studium diskurzů a praktik uživatelů počítačů a informačních technologií. Zvláštní pozornost přitom věnuje analýze vztahu mezi realitou a kyberprostorem a interpretaci fenoménu kyberkultury jako specifického životního stylu sdíleného a předávaného příslušníky různých typů internetových subkultur. Za průkopnickou práci je z tohoto hlediska možné označit knihu antropologa Daniela Millera a sociologa Dona Slatera *Internet: Etnografický přístup* (2000), která představuje první ucelenou antropologickou studii o internetu. Předmětem analýzy bylo zjistit „jak se členové určité kultury doma pokouší vytvořit transformující se komunikační prostředí, jak mohou sami sebe v tomto prostředí nalézat a současně se snažit učinit je součástí svého vlastního obrazu“ (Slater, Miller 2000). Výzkum byl realizován na ostrově Trinidad v Karibském moři. Zde Miller a Slater zkoumali, jak místní domorodci využívají internet a jeho aplikace (webové stránky, e-mail, diskurzní skupiny atd.) v sociálním, politickém, ekonomickém a náboženském kontextu.

Vlivné kyberantropologické Slatery výzkumy byly realizovány také na Vídeňské univerzitě, kde od roku 1996 Manfred Kremser pořádá sérii přednášek a seminářů na kyberantropologická témata (Khittel, Plankensteiner, Six-Hohenbalken 2004). Kremser sám realizoval řadu výzkumů věnovaných analýze afro-karibských a afrických náboženství v kyberprostoru. Podle Kremsera s nástupem kyberprostoru získala tradiční africká náboženství zcela nový rozměr, který označil jako „africká digitální diasporická náboženství“. Kremser svými výzkumy prokázal, že mnohé původní náboženské koncepty a praktiky pod vlivem moderních informačních technologií ztratily svůj lokální charakter

a staly se široce dostupnými a globálními ve svém účinku a rozšíření. Na sociokulturní úrovni lze navíc pozorovat, že jak tradiční, tak digitální africké diaspory pod vlivem informačních technologií nemusí nutně nahrazovat původní náboženské praktiky. Spíše mají tendenci reinterpretovat dřívější koncepty podle nových kontextů, přidávat nové dimenze k tradičním náboženským představám a vytvářet tak paralelní světy náboženských praktik. Kremser ve svých studiích také upozornil na paralely, které lze nalézt mezi virtuálními zážitky, jež přináší fenomén kyberkultury, a tradičními mystickými prožitky spjatými s rituály a náboženskou extází. Podle jeho názoru princip, který tento typ transcendentních zážitků umožňuje, je totožný – je to možnost komunikace jedince s „virtuálními nositeli“ vyššího vědění.

Na Kremserovy práce tvořivým způsobem navázali další antropologové, jako například

Mark Wilson, jenž uskutečnil kritickou analýzu jedné z nejkomerčnějších webových stránek afro-amerického náboženství – Ifa Foundation. Ve svém výzkumu se zaměřil především na to, zda historické vykořisťování afrického lidu a kultury v africké diaspoře pokračuje v kyberprostoru. Inspirativní kyberantropologický výzkum realizoval také Kremserův žák Philipp Budka, který ve své etnografické studii hledal odpovědi, jak domorodé skupiny užívají počítačové sítě, jako je internet, www stránky, adresáře a diskurzní skupiny. Mezi otázky, na něž se ve svém výzkumu pokusil odpovědět, například patří: Jak a proč jsou domorodé skupiny reprezentovány na internetu? Kdo je reprezentuje? Při svém výzkumu kombinoval metody zúčastněného pozorování a dotazníkového šetření s etnografickou analýzou textů. Výzkum naznačil, že domorodé skupiny mají tendenci užívat počítačové sítě k šíření informací a komunikaci v rámci jiných sítí a komunit.

Antropologické výzkumy minoritních skupin a příslušníků virtuálních subkultur, jejichž příslušníci sdílí svůj život v kyberprostoru a na internetových sociálních sítích prokázaly, že kyberkultura hraje stále důležitější roli v životě lidí. Má totiž stále větší vliv na lidskou kulturu, sociální interakce, strukturu symbolického světa a sdílený způsob života lidí. Proto antropologové věnují zvýšenou pozornost vzájemnému ovlivňování virtuálního a reálného světa, sociokulturní komunikaci online, kyberprostorovému diskurzu, proměně identity jedinců v kyberprostoru a důsledkům informačních a počítačových technologií pro život člověka v postmoderní kultuře a společnosti. Výzkumy kyberkultury v současné době zahr-



Členové afro-amerického náboženství – Ifa Foundation. © Ifa Foundation.

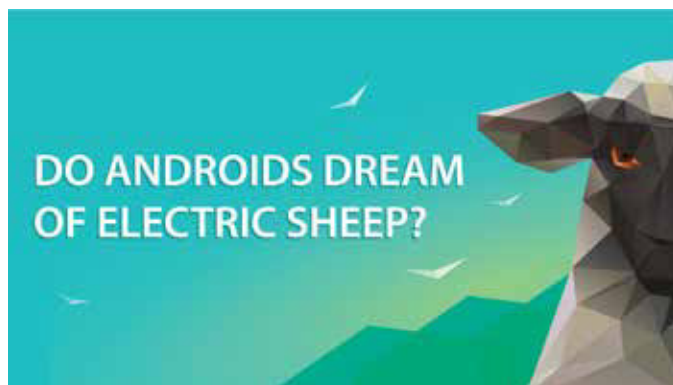
nují široké spektrum přístupů, akcentující zejména informační, sociální, ekonomické, psychologické, technologické, antropologické a epistemologické důsledky vlivu informačních a počítačových technologií na člověka, společnost a kulturu.

MY A „TI DRUZÍ“ V ZRCADLE KYBERPROSTORU A KYBERPUNKU

S pojmem kyberkultura je úzce spjatý termín kyberprostor („cyberspace“) – virtuální prostor vytvářený prostřednictvím moderních informačních a počítačových technologií. Pojem kyberprostor se dříve, než ve vědě prosadil v krásné literatuře, kam jej poprvé uvedl americký spisovatel William Ford Gibson ve své povídce *Jak vypálit Chrome* (1982) a knize *Neuromancer* (1984). Podle Gibsona kyberprostor představuje počítačový trojrozměrný svět, ve kterém se data uživatelům sítí jeví jako geometrické struktury a virtuální realita. Někteří hrdinové jeho románu jsou schopni vstoupit do tohoto digitálního prostoru a zažívat v něm různá dobrodružství. Gibson se při psaní svých knih inspiroval stylem a drsnou poetikou detektivek amerického spisovatele Raymonda Chandlera, kterou spojoval s žánrem science fiction. Osobitou směsicí metafyziky a technické estetiky virtuálního světa přispěl k etablování témat, jež kombinují razantní vypravěčství drsných a akčních příběhů se zájmem o vědecké technologie, umožňující zásah do lidského těla a mysli. Z tohoto hlediska lze Gibsona označit za průkopníka hnutí kyberpunk, jehož představitelé, inspirovaní virtuálním počítačovým světem, vytvořili unikátní literární a umělecký žánr vědecké fantastiky. Kyberpunk („cyberpunk“) vznikl jako literární směr, který se na počátku osmdesátých let 20. století odklonil od žánru klasické science fiction. V průběhu následujících let se dále profiloval jako svébytná teoretická, filozofická a umělecká reflexe světa, vystupující nejen v podobě literárních děl, ale také prostřednictvím divadelních a hudebních performancí. Literární představitelé amerického kyberpunku – William Ford Gibson, Lewis Shiner, Michael Bruce Sterling, John Patrick Shirley, Pat Cadiganová a Rudolf von Bitter Rucker provedli ve svých knihách originální syntézu metafyziky, antropologie, technizované estetiky a science fiction, založenou na příbězích o potenciálním spojení umělých technologií s lidskou biologii a virtuální realitou.

Mezi preferovaná témata kyberpunku patří interakce lidí s roboty, androidy a kyborgy disponujícími umělou inteligencí. Hrdinové kyberpunkových příběhů, často spjatí se světem hackerů, se pohybují v přetechizovaném světě blízké budoucnosti, ve kterém hrají významnou roli informační technologie, implantáty fyzické i mentální povahy, biotechnologie, nanotechnologie a kyberprostor. Dějové dynamiky je dosaženo využitím detektivních zápletek a akčních scén, jež se odehrávají v nihilistické, undergroundové atmosféře a cynickém prostředí, v němž často vládne zločin, drogy, průmyslová mafie a nadnárodní společnosti. V tomto kontextu se utváří poznání, že autenticitu lze generovat synteticky a rozdíly mezi kyberprostorem a skutečnou realitou, biologii a technologií, člověkem a umělou inteligencí jsou nejen relativní, ale i fascinující.

Z perspektivy kyberpunku získalo zcela nový rozměr velké antropologické téma řešící vztah člověka k jiným živým bytostem. Lidé od nepaměti hledali svoje místo v univerzu prostřednictvím konfrontace se světem přírody. Tak se v průběhu lidské historie zrodily četné mytologické, filozofické, románové, filmové i vědecké příběhy na téma „člověk versus zvíře“. Navzdory současným etologickým a genetickým výzkumům, které naznačily, že hranice oddělující člověka od šimpanze je velice křehká, ale příslušníci lidského rodu tvrdohlavě trvají na osudovém statusu „vyvoleného primáta“. Zcela nový rozměr úvahám na téma „výlučné vlastnosti člověka“ ale vtiskly kyberpunkové narace, které za „ty druhé“ neoznačily zvířata, ale produkty lidské invence a kreativity – člověkem



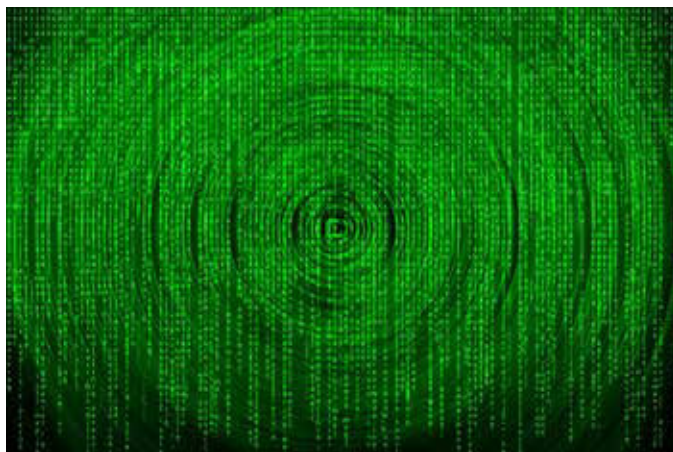
Sní androidi o elektrických ovečkách? © Len Fisher.

vytvořené stroje nadané umělou inteligencí. Porobenou „minoritou“ ve světě lidí se tak stali androidi a kyborgové bojující za právo na autentickou existenci.

Dnes již klasickou ukázkou působivého kyberpunkového příběhu představuje film *Blade Runner*, který v roce 1982 uvedl na plátna kin slavný britský režisér Ridley Scott. Jedná se o působivý příběh konfrontace člověka se skupinkou androidů, kteří přestože jsou stroje, touží po autentické existenci a právu prožít svůj život jako lidé. Knižní předlohou tohoto kultovního filmu byl román *Sní androidi o elektrických ovečkách?* (1968) amerického spisovatele Philipa Dicka. Není náhodou, že právě tento film, odehrávající se v blízké budoucnosti, se stal základem pro vizuální ikonografii kyberpunku. Ridley Scott zde prostřednictvím skvělé výpravy, rafinované režie a působivé hudby prezentuje Los Angeles jako odcizené, depresivní a neustále deštivé město, v němž se dekadentně



Kyborg. © Science ABC.



Film *Matrix*. © The Awesome Daily.

a absurdně prolínají různé kultury a národy. Úkolem hlavního hrdiny, osamělého detektiva Ricka Deckarda, je pátrat po androidech, kteří uprchli na Zem z jim vyhrazených pracovních kolonií na jiných planetách. Existenciální hloubka filmu vyrůstá ze zpochybnění hranic, jež oddělují člověka a androidy. Ti totiž v morfologických i mentálních parametrech vykazují obdobné vlastnosti jako lidé a jejich útek je bojem o právo na lidský život. Dilema hlavní postavy vyrůstá ze zjištění, že není schopen dále androidy ničit, když dokážou být více lidsší než sám člověk. Presentovaný problém vztahu člověka k umělé inteligenci, která je sice lidským dílem, ale bojuje o vlastní identitu a právo na autentický život, se stalo významným tématem kyberpunkových knih a filmů, a dokonce ovlivnilo úvahy některých antropologů a filozofů nad specifikou lidského rodu.

Velice originálním způsobem uplatnila koncept kyborga, který v dílech autorů science fiction vystupuje jako hybridní spojení stroje a lidského organismu, americká bioložka, feministka a filozofka Donna Harawayová. Ta ve své slavné eseji *Manifest Kyborgů* (1985) využila metaforu kyborga, aby zpochybnila hranice oddělující od sebe zvířata, lidi a stroje. Z perspektivy kyborga, do níž se Harawayová s lehkou ironií a nadsázkou stylizuje, takové distinkční kategorie, jako je „pohlaví/gender“, „člověk/stroj“, „přirozené/umělé“, „autentické/neaautentické“, „příroda/kultura“, ztrácí svůj smysl a objektivní platnost. V identitě kyborga, která je založena na propojení živého těla a umělých technologických extenzí je zpochybněn pohlavní dualismus a narušena totalita tradičních diskursivních hranic.

S motivem konfrontace člověka s umělou inteligencí se ale ve světě sci-fi a kyberpunku nesetkáváme pouze v příbězích popisujících konflikt na úrovni jednotlivců. Existuje totiž mnoho „kyber“ příběhů, v nichž proti sobě stane v boji na život a na smrt integrovaná umělá inteligence existující v podobě superpočítače a lidský druh jako celek. Expanzivní „ti druzí“ se tak stávají konkurenty druhu *Homo sapiens* na úrovni mezidruhové konfrontace. Klasickou ukázkou takto koncipovaného konfliktu je kultovní film *Matrix*, který natočili američtí režiséři – bratři Andy a Larry Wachowští. *Matrix* zde představuje rozsáhlý počítačový systém, na který jsou připojeni lidé, žijící v něm svůj virtuální život. Jejich základní funkcí je dodávat strojům, jež převzaly nadvládu na planetě, energii svých těl. Ztročení lidé si ale tento úděl neuvědomují, neboť je jim do mozku promítána virtuální realita. Filmová trilogie *Matrix* originálním způsobem



Sřít civilizací. © Center for Strategic and International Studies.

zpracovala velké postmoderní téma – paradoxní dualitu vztahu mezi člověkem a umělou inteligencí.

Kyberpunková, postmoderně koncipovaná díla, se ale nezabývají pouze řešením vztahu lidí a strojů. V ohnisku zájmu kyberpunku je i aktuální problematika vztahu bohatých a chudých sociálních skupin. Charakteristickým rysem současného stále více globalizovaného světa je růst migračních procesů. Hybnou silou pracovní migrace a s ní spjaté kulturní difuze jsou obyvatelé chudých rozvojových zemí, kteří se snaží všemi prostředky proniknout do zemí s dobře fungující ekonomikou, hospodářskou prosperitou a vysokým životním standardem. Koloniální uspořádání světa, ve kterém byl vztah „my a oni“ založený na paradigmatu západní moci a asymetrické dichotomie „vládnoucí versus ovládaný“, přestalo existovat již ve druhé polovině 20. století. Dědictvím kolonialismu se ale stal příliv mnoha milionů lidí žijících v bývalých koloniích do západní Evropy, Spojených států, Kanady a Austrálie. Jedním z důsledků imigračních procesů je narušení národních identit, růst multikulturalismu i xenofobie. Tradiční vzorce chování a myšlení typické pro západní Evropu a Severní Ameriku pod vlivem příchodu přistěhovalců s odlišnou kulturou byly výrazně narušeny. Velice silně prožívají strach o národní identitu zejména Spojené státy, neboť příliv velkého počtu přistěhovalců, především hispánského původu, narušil kulturní ohnisko tradiční americké společnosti, jímž jsou specifické hodnoty anglosaské protestantské kultury. Podle amerického historika Samuela Huntingtona: „Mezi klíčové elementy této kultury patří: anglický jazyk; křesťanské hodnoty; religiozita, anglosaské pojetí vlády práva, zodpovědnost politických vůdců a práv jednotlivců;

a v neposlední řadě i hodnoty odvozené z tradice protestantismu jako jsou individualismus, etika práce, a víra, že lidé mají schopnost a zároveň povinnost vybudovat pro sebe ráj na zemi...“ (Huntington 2005: 419) Snaha Američanů vybudovat mocný a bohatý stát se v průběhu 19. a 20. století skutečně naplnila. Slovy amerického politologa Fareeda Zakaria „se tato země stala nejmocnějším státem od dob císařského Říma a jedinou zemí, jež byla silnější než jakékoli možné spojení ostatních národů. Po většinu minulého století Spojené státy ovládaly světové hospodářství, politiku, vědu a kulturu.“ (Zakaria 2010) Skutečnost, že Američané díky tradičním hodnotám vybudovali svůj vytožený „ráj na zemi“ učinila z této země preferovaný cíl četných vln přistěhovalců, kteří chtějí na bohatství, prosperitě a technologických vymoženostech Spojených států participovat. Výsledkem přílivu nového obyvatelstva z Mexika je narůstající strach Američanů o tradiční základy americké kultury, neboť hrozí vznik hybridní kultury „zčásti amerického a zčásti mexického původu“ (Huntington 2005: 226) Američany ale neděsí pouze odlišné hodnoty a vzorce víry, které sdílí svým původem hispánský přistěhovalci. Bojí se také „nájezdu chudých barbarů“, kteří by je mohli přivést o jejich americký sen a proniknout do jejich bohatého světa, který jejich předci vybudovali. Ve Spojených státech proto narůstá xenofobie a začínají se prosazovat snahy teritoriálně oddělit jasnými hranicemi odlišný svět bohatých a chudých. A právě v těchto snahách bohatých zachovat si ráj na zemi a ochránit jej za každou cenu od potenciálních chudých imigrantů, lze vidět zdroj inspirace, který vedl ke vzniku kyberpunkově koncipovaného filmu jihoafrického režiséra Neilla Blomkampa *Elysium* (2013). Jak sám autor filmu přiznává,

k natočení této temné futuristické vize konceptualizující dichotomii „my a ti druzí“ do podoby dvou oddělených světů, jej vedlo hlubší zamyšlení nad vlivem majetkových rozdílů na migraci. Podle Blomkampa, i když jeho film představuje alegorii dálné budoucnosti, se jedná o zobrazení reálně existujících konfliktů a kontrastů, které již dnes na Zemi existují.

Blomkampův film *Elysium* se odehrává v roce 2159, v období, kdy se lidská populace diferencovala na dvě diametrálně odlišné skupiny lidí. První skupinu tvoří chudí lidé, kteří obývají ekologicky zdevastovanou a přelidněnou Zemi a živoří v rozpadajících se slumech. Obyvatelé planety jsou odsouzeni k otročké práci, na níž dohlížejí policejní a vojenští roboti, které paradoxně v továrnách lidé sami vyrábějí. Druhou skupinu tvoří bohatá elita, jež žije na obrovské vesmírné stanici jménem Elysium. Tato působivá vesmírná stavba, jež na oběžné dráze Země vypadá jako nádherný snubní prsten, je pro živořící pozemšťany symbolem ráje, kam touží proniknout. Elysium svým obyvatelům totiž poskytuje pohodlí honosných vil, krásu přilehlých bazénů a parků, nepoškozené životní



Film *Elysium*. © Digital Trends.

prostředí, vysoký životní standard a dokonalou lékařskou péči. Také zde se setkáváme s roboty, kteří jsou ovšem plně ve službách lidí, jimž od dané slouží, pečují o jejich zdraví a kvalitu života. Ústřední motiv filmového příběhu je prostý až banální. Hlavní hrdina Max Da Costa (Matt Damon) reprezentující svět pozemské bída a chudoby, je při své práci dělníka vystaven smrtelné dávce radioaktivního záření. Jeho jedinou nadějí na záchranu života je proniknout na Elysium, kde se nacházejí dokonalé lékařské stroje umožňující lidem přežít za všech okolností. Jeho snaha dostat se za každou cenu do světa neomezených možností nabývá na lidském rozměru tím, že svůj boj za záchranu vlastního života spojí s osudem malého děvčátka, kterému bez léčebné péče na Elysiu hrozí také neodvratná smrt. Maxovým protihráčem je elysejská ministryně obrany Delacourtová (Jodie Foster), která si za svůj životní cíl vytýčila ochranu hranic vesmírné stanice i za cenu fyzické likvidace imigrantů. Je totiž hluboce přesvědčena o tom, že příchod chudých přistěhovalců do Elysia by znamenal úpadek a postupný zánik luxusního ráje. Konečné a poněkud utopické vyústění celého příběhu není podstatné. Podstatný je konflikt mezi bohatou minoritou, která kolem svého světa vytvořila teritoriální hranice a zbídačelou většinou populací, jež se v nelidských podmínkách pod kuratelou robotů pokouší přežít. Podíváme-li se na tento filmový příběh skrze prizma konfliktů, které narůstají na skutečné hranici oddělující současné Spojené státy a Mexiko, pochopíme, že Elysia není pouze umělecká fikce. Ostatně i v Evropě existují ostrovy luxusu, jejichž bohatí obyvatelé před světem „těch druhých“ staví „vysoké ploty“ a úzkostlivě střeží své hranice. Z této perspektivy je poselství filmu jednoznačné. Příběh, který Neill Blomkamp situoval do vzdálené budoucnosti, se totiž začal odehrávat již naší současnosti. Otázka zní, jak dalece se naplní temné pesimistické vize cyberpunkových literárních, výtvarných a filmových děl, ve kterých příslušníci rodu *Homo* stanuli na osudové křižovatce jak ve vztahu k „myslícím“ androidům, tak sobeckým příslušníkům svého vlastního živočišného druhu.

LITERATURA:

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2001). *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplus.
- Dick, P. K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?* New York: Doubleday and Company.
- Escobar, A. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. *Current Anthropology* 35(3), 211–232.
- Geertz, C. (2000). *Interpretace kultur*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Gibson, W. F. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- Gibson, W. F. (2004). *Jak vypálit Chrome*. Brno: Návrat.
- Giddens, A. (1999). *Sociologie*. Praha: Argo.
- Haraway, D. A. (1991). *Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: Haraway, D. A., Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 149–181.
- Huntington, P. (2005). *Střet civilizací*. Praha: Rybka Publishers.
- Kimmel, S. B., Plankensteiner, B., Six-Hohenbalken, M. (Eds.) (2004). *Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology*. Wien: Loecker Verlag.
- McLuhan, M. (1991). *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon.
- Petrušek, M. (2006). *Společnosti pozdní doby*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- Slater, D., Miller, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg Publishers.
- Thomas, D. (1991). Old Rituals for New Spaces. In: Benedikt, M. (Ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 31–47.
- Zakari, F. (2010). *Postamerický sen*. Praha: Academia.