

## TĚLESNOST A KYBERKULTURA

Jakub Macek

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

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

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

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

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

Tyto prvky byly pochopitelně vlastní i původní kyberkulturní reflexi tělesnosti, jejíž kořeny a základní směry zhruba mezi lety 1947 – 1993 nastiňuje a mapuje tento text (s přihlédnutím k tomu, že tento dosud jen zběžně mapovaný prostor je velehorstvem i Disneyho plastovým zábavním parkem zároveň). Zdroje této reflexe jsou barevné jako kyberkultura sama, jsou laděné utopicky i dystopicky, fantasticky i realisticky, ironicky i seriózně, přijímají tělo s kreativitou a zároveň jej s fatalistickým patosem odmítají... Nicméně, i přes jistou svou roztržitost, vnitřní dialogičnost a soudobou marginalitu, nakonec mají vliv na širší společenský kontext – patrně již od šedesátých let se čím dál tím výrazněji promítají do masové kultury i akademického světa, jichž jsou dnes pevnou a vlivnou součástí.

### Kybernetika a kyborg poprvé

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

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

---

<sup>1</sup> Viz Lévy 2001.

<sup>2</sup> Viz *Heslář* v tomto čísle Revue pro média.

<sup>3</sup> Haraway 2002: 52.

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

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

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

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

Reakce na Clynesova a Klineho kyborga byla velmi živá – jejich projekt byl sice formulován v praktickém duchu, jako snaha o řešení zadaného problému, nicméně dotýkal se přímo lidské tělesnosti. Ve vztahu k ní naboural a zrelativizoval symbolické i fyzické hranice těla, když toto tělo propojil a srovnal s vlastním umělým výtvorem a skrze tento výtvor

---

<sup>4</sup> N. Wiener tak rozlišuje čtyři historické stupně vývoje automatu. Tím prvním je mýtem ovlivněný „golemův“ čas, nesoucí představu těla jako hmoty nadané magickou životní silou. 17. a 18. století přináší s vynálezem a zdokonalením hodinového stroje metaforu těla jako hodinového stroje. Konec 18. století a století 19. má svou páru – a metaforu těla jako stroje, spalujícího živiny a převádějícího chemickou energii v pohyb. 20. století pak přichází s pojetím těla jako sítě elektrických vzruchů. (Viz Tomas 1996.)

<sup>5</sup> Citováno z: Tomas 1996: 28.

propojil v komunikačním aktu vnitřní svět těla a svět vnějšího prostředí. Koncept kyborga nabízel způsob informačního propojení zcela odlišných systémů a otevřeně hovořil o radikální proměně tělesnosti.

O síle svého nápadu Clynes a Kline dobře věděli, jak ukazuje například Clynesova předmluva ke knize *Kyborg: evoluce Supermana*,<sup>6</sup> v níž Clynes hovoří o kyborgovi jako o nové hranici (*frontier*)<sup>7</sup> lidských možností, jako o výzvě, přičemž se dostává do optimistické polemiky s karteziánským dualismem, když tvrdí, že fenomén kyborga je „mostem mezi myslí a hmotou, mostem začínajícím v našem čase a mířícím do budoucnosti“. Clynesova slova jsou již naplněna oním pro ranou kyberkulturu tak charakteristickým optimismem – v kyborgovi Clynes tuší naději svobody: Kyborg, a zde již nikoli kyborg v původním „přízemně konkrétním“ pojetí, ale kyborg jako vize, kyborg konceptuální, bude svobodnější a flexibilnější než lidský organismus, protože „jeho život a jeho délka nebudou svázány omezením dědičnosti“. Kyborg je pro Clynese – stejně jako později pro další kyberoptimisty – příslibem „nového a... lepšího bytí“.<sup>8</sup>

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

### Vizuální a fyzičtí asketové – hackeři

*„...patřilo k dobrému tónu elity pohrdat tělesností. Tělo bylo maso.“  
(Gibson 1992: 7.)*

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

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

---

<sup>6</sup> Tomas 1996: 36.

<sup>7</sup> „Logika hranice“, respektive „logika frontier“, dědictví americké tradice „cesty na západ“, je – jak zmiňuje například Freyermuth (1997) – od samého počátku výrazným prvkem kyberkultury; fyzická frontier zmizela ve chvíli, kdy Amerika dorazila k Pacifiku, a novou frontier, novou výzvou nekolonizovaného prostoru a kreativního bezvládní se podle digitálního undergroundu osmdesátých let měl stát kyberprostor.

<sup>8</sup> Citováno z: Tomas 1996: 37.

<sup>9</sup> Je důležité mít na paměti, že dnes běžně přijímaný význam slova *hacker*, zatíženého značně negativními konotacemi a spojeného s mýty pubescentního datového výtržnictví, kyberprostorového terorismu a levicového extremismu, je značně vzdálený významu původnímu. Přejemnějším do poloviny osmdesátých let hacker neznamenal nic jiného než schopného počítačového experta, softwarového kreativce, talentovaného programátora, který byl „více, než jen uživatel“.

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

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

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

Kultura prvních hackerů tedy kyberkultuře odkazuje nedůvěru k tělu a odmítání vlastní tělesnosti, upřednostnění seberealizace v netělesném, symbolickém prostředí datových konstruktů a utvoření a upevnění vlastní identity skrze toto prostředí. Vztah hackera ke svému *nedokonalému* a *neuspokojivému* tělu je problém, jehož řešení budou

<sup>10</sup> Viz Levy 1984, Clark 1996.

<sup>11</sup> Jakkoli působí texty T. Learyho komicky, pozérsky a nepatřičně, v tomto ohledu je mu nutno přiznat schopnost trefné zkratky. Ve své knize *Chaos a kyberkultura* (Leary 1997: 85) píše: „Až donedávna byly computery v totožné společenské a politické situaci jako předgutenbergovské systémy. Systémy na zpracování myšlenek, jež ovládaly společnost, byly monopolním vlastnictvím vlád a velkých korporací. Byly pečlivě střeženy mnišskými technikami, kteří procházeli přísnými kontrolami.“ Tato „mnišská paralela“ dále nabývá na zajímavosti vzhledem k níže charakterizované hackerské kultuře odmítání těla a asketismu.

<sup>12</sup> Podle Clarka (1996), vycházejícího z McLuhana a Baudrillarda, souviselo hackerské vymezení se vůči tělu i s jejich odporem ke grafické reprezentaci počítačových dat – obě přý mohlo být motivováno potřebou vyrovnat se zpětně s vizuální kinematografickou kulturou, posilující úlohu vizuálního vjemu (v rovině tělesnosti se hackeři vyrovnávali s filmovým průmyslem předkládanou reprezentací těla; v rovině programování se absencí ulehčující grafické reprezentace dat posilovala jejich výjimečnost coby nezastupitelných expertů). (Viz Clark 1996: 114 – 117, 119 – 120.) Jak Clark píše, „počítačový kontrakulturalismus se explicitně vymezoval spíše vůči kultuře pohyblivého obrazu, než vůči nevýrazné, šedé technokracii... [...] počítačový monitor jako brána k participaci na informačním podsvětí byl stavěn do protikladu k televizní obrazovce jako pasivnímu oknu do plochého světa vizuální kultury.“ (Clark 1996: 120.)

<sup>13</sup> Viz Clark 1996: 118.

další generace hledat (napřed skrze kyberpunk a později prostřednictvím politizace jeho dílčích témat) v přivlastnění si konceptu kyborga – vztah k tělu tak od odmítání posunou do roviny vize kreativní transformace vlastního *masa* prostřednictvím technologie.

## Kyberpunk

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

*Egon Bondy, Živel (www.zivel.cz)*

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

O kyberkultuře, tedy kultuře uživatelů digitální technologie, jak je otevřeně definována v úvodu, je zřejmě možno hovořit již od vzniku prvních hackerských komunit. Významněji se ale začala samozřejmě šířit až s otevřením přístupu k výpočetní technice širší veřejnosti, umožněným v sedmdesátých letech vývojem prvních osobních počítačů. Celkem pochopitelně se technologická novinka začala šířit především v univerzitním prostředí, kde se kulturní zázemí kyberkultury obohatilo o řadu vlivů. Těmi nejzřetelnějšími inspiracemi byly vědecká fantastika (kyberkultura se ostatně až do konce osmdesátých let do značné míry překrývala s fandomovou subkulturou, s níž sdílela mj. velmi sebereflexivní charakter), doznívající kultura hippies (se všemi konsekvencemi – pro další vývoj je důležitý především otevřený vztah k drogám, svobodě a komunitě), ale i Foucaultovo pojetí moci a tělesnosti, McLuhanův s kybernetikou velmi souznící přístup k technologii jako transformativní kulturní extenzi, či například díla Deleuze a Guattariho, Tofflera, Bella nebo Touraina.

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

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

---

<sup>14</sup> Toto vyjádření působí samozřejmě poněkud neobratně – ve světle skutečnosti, že se jedná o celou sumu vyprávění, a to vyprávění velmi rozmanitých, shodujících se, jak bylo ostatně napsáno již v úvodu tohoto textu a jak vyplývá i z níže uvedené Adamovičovy definice kyberpunku, především na fascinaci proměnou (tělesností, identity, společnosti či i lidstva jako druhu) skrze digitální technologie.

<sup>15</sup> Fandom – organizovaná subkultura autorů a čtenářů vědecké fantastiky, fantasy a fantastického hororu.

<sup>16</sup> To znamená, že vedle sebe kladl různé typy diskurzů, tedy jazyků, čímž dával vzniknout jazyku novému.

<sup>17</sup> „Potíž je v tom, že z uvedeného termínu se stala ‘komodita’, pokud mám použít postmoderní nálepku.

Označení kyberpunk se stalo reklamou na cokoli od komiksů přes deskové hry až po specializované časopisy pro hráče na syntezátory. V science fiction evokuje velice omezené pole; totiž romány o boji násilnických narkomanů v černé kůži, vylepšených implantáty, s obrovskými korporacemi,“ píše o komodifikovaném klíče

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

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

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

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

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

Kyberpunk doplnil přijetím konceptu kyborga hackerské odcizení od vlastního *masa* o prvky kreativní transformace – o artikulaci nutnosti (v rovině realizovatelnosti symbolického a

---

kyberpunku spisovatel Lewis Shiner, jedna ze zakládajících osobností hnutí. (Shiner 2001: 46.) Kontextem vzniku kyberpunku i jeho proměnou se v mírně ironickém duchu, ovšem velmi bystře a přínosně zabývá také spisovatel a další člen „jádra žánru“ Tom Maddox ve svém eseji *Cyberpunk in 80's and 90's*. (Maddox 1992.)

<sup>18</sup> V češtině viz Bethke, Bruce. 2001. „Kyberpunk.“ *Živel* 19.

<sup>19</sup> Navrátilová 1998: 3.

<sup>20</sup> Jak poznamenává například Martin Bastl, seznamů kyberpunkových autorů „je celá řada a – kupodivu – až na několik jmen se jejich obsah značně liší“. (Bastl 2001: 10.) Za původní jádro žánru je možno ovšem patrně považovat autory zastoupené v „manifestní antologii“ *Zrcadlovky (Mirror Shades, česky 2000)*, kterými jsou T. Maddox, P. Cadiganová, R. Rucker, M. Laidlaw, J. P. Kelly, G. Bear, L. Shiner, J. Shirley a P. di Filippo.

<sup>21</sup> Adamovič 2001.

<sup>22</sup> Navrátilová 1998.

v rovině vize i fyzického) prolínání těla a stroje, vycházející z velmi McLuhanovského chápání počítače jako extenze rozšiřující symbolické možnosti a schopnosti moderního subjektu. Kyberpunkový postoj k extenzím (ostatně jako i po hackerech zděděný přezíravý postoj k vlastnímu masu, typický pro kyberpunkové hrdiny) je sice, jako i v případě mnoha jiných témat, mnohdy spíše estetický než jakýkoli jiný, ale skrývá v sobě silný potenciál.

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

### Kyborg jako manifest a hledání ráje

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

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

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

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

Jednou z přelomových prací v tomto ohledu, prací, jež kyberkultuře pomohly etablovat se jako fenoménu hodnému společenskovedné reflexe, byl bezpochyby *Manifest kyborgů* bioložky, historičky vědy a socialistické feministky Donny J. Harawayové, který poprvé vyšel v *Socialist Review* v roce 1985.<sup>28</sup> Tento pokus „vybudovat ironický politický mýtus věrný feminismu, socialismu a materialismu“,<sup>29</sup> text vycházející stylem jazyka z nejlepších tradic kyberpunku jako literárního žánru, se patrně stal nejsilnějším a

---

<sup>23</sup> Viz Leary 1997: 53.

<sup>24</sup> Ostatně snímek Ridleyho Scotta *Blade Runner* (1982), jenž je filmovou adaptací Dickova románu *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968, česky jako *Blade Runner*, 1993), bývá vedle Gibsonova *Neuromancera* uváděn jako jedno z děl klíčových pro vznik žánru – mj. díky své postmodernistické vizualitě. (Viz např. Maddox 1992.)

<sup>25</sup> Haraway 2002: 53.

<sup>26</sup> Viz Shiner 2001, Maddox 1992, Sterling 1992.

<sup>27</sup> Je ovšem nutno poznamenat, že o kyberkultuře té doby a v té době se většinou hovořilo obecně jako o „kyberpunku“, i když se samozřejmě jednalo o fenomén distinktivní od zmiňovaného literárního hnutí.

<sup>28</sup> Český překlad (z pera Jolany Navrátilové) tohoto textu – viz Haraway 2002.

<sup>29</sup> Tamtéž, s. 51.

nejcitovanějším textem reflektujícím postup kyberkultury v osmdesátých letech. Harawayová v něm, s nadsázkou a ironií kriticky namířenou proti esencionalismu tělesné a sociální identity i druhé vlně feminismu,<sup>30</sup> přebírá koncept kyborga jako projekt životní politiky, založené na vědomé re-konstrukci sebe sama, vlastního těla a vlastní identity – Harawayová navrhuje (čímž vlastně „naplňuje“ kyberpunkové vize) cíleně bořit a posouvat diskurzivní hranice a stavět nové, za něž bude jedinec/kyborg ochoten a schopen nést zodpovědnost. Harawayové kyborg ve své fyzické/symbolické jedinečnosti narušuje pohlavní dualismus a další „biologicky dané“ kategorie, úmyslně je trivializuje a renovuje v kontextu propojení těla a stroje, propojení zajišťujícího svobodu jedinečnosti...

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

Kyberkulturní tělo je od této chvíle jednou provždy tématem politickým.

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

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

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

---

<sup>30</sup> Viz Navrátilová 2002.

<sup>31</sup> Velmi zajímavý je v tomto ohledu Fisherův text *The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace* (*Postmoderní ráj: Dante, kyberpunk a technosofie kyberprostoru*; viz Fisher 1996), vycházející především z Baudrillarda a Haylesové.

<sup>32</sup> Výbornou ilustrací tohoto je kupříkladu kniha *Cyberland* Gundalfa Freyermutha (Freyermuth 1996), napsaná stylem a jazykem tzv. digitálního undergroundu – Freyermuth se zde mimo jiné zabývá několika dnes spíš zábavně než jakkoli jinak působícími směry, jakými byli například extropiáni Maxe Moorea či značně futuristicky orientovaní kryogenikové. Podobnou atmosféru, pro zmiňované období velmi typickou, evokuje také již citovaná práce Timothy Learyho (viz Leary 1997).

<sup>33</sup> Hayles 1993: 173.

<sup>34</sup> Fisher 1996: 113.



## Virtuální třída a mizející tělo

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

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

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

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

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

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

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

Ve vztahu k tělesnosti Kroker a Weinstein tvrdí, že dochází a především bude docházet k tzv. *mizení těla*. Virtuální kultura je ve vztahu k subjektu založena na jeho novém zvěcnění, důkladnějším, než jakého byla zdrojem i svědkem industriální moderna. Virtualizovaný člověk, člověk připojený k digitální dálnici<sup>36</sup>, ovládané virtuální třídou, je cenný jako soubor symbolů a informací o sobě samém; pro virtualizovanou společnost má hodnotu

<sup>35</sup> Kroker a Weinstein 2001: 11.

<sup>36</sup> *Digitální (super)dálnice (Digital Superhighway)* byl začátkem devadesátých let projekt Ala Gora a Billa Clintona na využití technologií původně navržených pro projekt Hvězdných válek. Clintonova administrativa v tomto byla podporována např. Microsoftem. K. a W. vymezují (možná v inspiraci kritickou teorií) digitální dálnici jako projekt virtuální třídy proti stávajícímu pojetí Internetu jako decentralizované, a tedy svobodné Sítě.

pouze jako symbolický, čistý datový konstrukt. Reálné, tedy fyzické tělo z virtualizované společnosti mizí, respektive je zcela podřízeno své virtuální reprezentaci.

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

„Je-li virtuální třída posthistorickou obdobou raných buržoů primitivního kapitalismu, pak hypertextové tělo je internetovým ekvivalentem pařížské Komuny: Anarchistické, utopistické, rebelující proti tlaku na lidské rozměry Internetu, proti tlaku probíhajícímu ve prospěch monetárních zájmů virtuální třídy. Virtuální třída – vždy už jen minulá ve vztahu k budoucnosti hypertextového těla – musí být jako partikulární zájem překonána hypertextovým tělem datového odpadu.“<sup>37</sup>

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

Kroker a Weinstein, podobně jako Harawayová, nedoručují odtěsnění, ale projektují (v reakci na svou pesimistickou anticipaci vývoje společnosti) vlastní verzi politiky tělesnosti. Touto svou vizí odporu proti virtuální třídě uzavírají, jak již bylo řečeno, jakési zárodečné období reflexe tělesnosti (a společenskovedné reflexe vůbec) v kyberkultuře. Zároveň otevírají ovšem období nové – spolu s tím, jak kyberkultura ztrácí marginální, subkulturní charakter a stává se součástí hlavního kulturního proudu, přestává mít nádech čehosi naprosto krajového a marginálního i její společenskovedná reflexe. Ne snad, že by dnes kyberkulturní témata byla běžnou součástí sociologie, kulturní antropologie, teorie masové komunikace či některé jiné společenskovední disciplíny. Akademická komunita jako by stále váhala, zda dát studiím kyberkultury prostor konstituovat se jako svébytný (z principu multiparadigmatický) obor, nebo zda se téma digitálních médií stane organickou dílčí součástí oborů již existujících. Ať tak či tak, témata kyberkultury jsou již nevyhnutelnou a neopominutelnou součástí kultury – a téma proměny tělesnosti v kontaktu s digitálními technologiemi, jeden z klíčových kyberkulturních fenoménů, taktéž.

## Literatura

- Adamovič, Ivan. 2001. „Vzpomínka na budoucnost.“ P. 2 in *Ikarie 11/2001*.  
Bastl, Martin. 2002. „Kyberpunk.“ Pp. 9 – 12 in *Sedmá generace 8*.  
Bethke, Bruce. 2001. „Kyberpunk.“ *Živel 19*.  
Clark, Nigel. 1996. „Rear-View Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody.“ Pp. 113 – 133 in *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* ed. by Featherstone, Mike – Burrows, Roger. London – Thousand Oaks – New Delhi: SAGE Publications.  
Fisher, Jeffrey. 1996. „The Postmodern Paradiso: Dante, Cyberpunk, and the Technosophy of Cyberspace.“ Pp. 111 – 129 in *Internet Culture*. Ed. by Porter, David. New York, London: Routledge.

---

<sup>37</sup> Viz Kroker a Weinstein 2001: 18 – 19. *Datový odpad* (tedy *data trash*), po němž je celá kniha nazvána, je označením pro jakékoli subjektivní obsahy, umístěné v prostředí informační dálnice – jakýkoli subjektivní obsah je podle K. a W. pro virtuální třídu nadbytečný a zatěžující, neboť virtuální třída vytváří virtualitu jako prostor pro skladování věcných, zbožních dat. V tomto ohledu K. a W. říkají, že data jsou antitezí, antivirem obsahu, stejně jako je virtuální třída antitezí společenskosti. (Viz Kroker a Weinstein 2001: 6 – 8.)

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