

See discussions, stats, and author profiles for this publication at:
<https://www.researchgate.net/publication/250614439>

Kyborg aneb cesta tam a zase zpátky

CHAPTER · JANUARY 2011

DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011

READS

26

1 AUTHOR:



Jakub Macek

Masaryk University

44 PUBLICATIONS 20 CITATIONS

SEE PROFILE

Kyborg aneb cesta tam a zase zpátky

Jakub Macek

Anotace – Kyborg – teoretický koncept, který se vyvinul v oblasti kybernetiky – silně formoval diskurzy obklopující nová média. Od raných šedesátých let žil koncept kyborga svůj symbolický život, který může sloužit jako symptomatická paralela kulturního vývoje nových, digitálních komunikačních technologií. Kyborg se proměnil z přesného kybernetického konceptu v popkulturní, fiktivní fenomén, postrukturalistický a feministický mikroprojekt nové, hybridní identity i symptom entuziastického techno-optimismu raných devadesátých let. Kapitola je věnována vzájemnému vztahu mezi příběhem nových médií, příběhem kyborga – a historií studií nových médií. Je koncipována jako jakási poznámka pod čarou ilustrující způsoby, jakými se v posledních čtyřiceti letech proměnily naše kulturní vztahy k novým komunikačním technologiím.

Úvod

Kyborg? Svým způsobem jedinečné téma – příběh, který začíná v hájemství kybernetiky a končí otázkou, zda je kyborg ve společenskovedných diskurzích obepínajících nová média skutečně mrtvý, nabízí totiž několik velmi příznačných zápletek a podkapitol. V nich se setkáváme s populární kulturou a uměním, poststrukturalismem a feminismem, filozofií vědy, politikou identity a tělesnosti, entuziastickým techno-optimismem, zbanálněním zneklidňujících technologických inovací a inovací uklidňujícím způsobem banální každodennosti. Příběh *kyborga*, slova, které ve vyprávěních o sítích, počítačích a datech patřovalo k prominentním termínům a jež se postupně a tiše odstěhovalo ze středu aktuální diskuze do čítanek klasických textů a do odkazů ke kanonickým publikacím, rozhodně stojí za to připomenout. Je totiž příběhem našeho proměňujícího se vztahu k těm informačním a komunikačním technologiím, jež překládají náš svět do jedniček a nul. A současně je výtečnou ilustrací vývoje a proměn studií nových médií, jak bývá označováno metapole, v němž se setkávají autoři zabývající digitálními médii z pohledu společenských věd a humanitních oborů.

Jistě – je možno namítnout, že v tomto ohledu už bylo řečeno vše. Mám ovšem za to, že stačí zvolit jiný úhel pohledu, aby se začaly vynořovat nové postřehy. Svě vyprávění o kyborgovi tedy koncipuji jako jednu dlouhou, volnější poznámku pod

čarou, v níž doplňuji, co jsem psal jinde a pro jiné účely.²⁰² Tedy poznámku k rozpravě o nových médiích a jejich kulturní a akademické historii.

Svět bílých pláštů

Je pozoruhodné, že při promýšlení intelektuální a kulturní historie nových médií tak snadno zapomínáme na jeden z nejsilnějších inspiračních zdrojů, které se do formování a zakoušení „novomediálního“ sociotechnického kontextu formativně promítly. Oním zdrojem je, jak ve své velmi inspirativní analýze kulturního příběhu posthumanity připomíná N. Katherine Haylesová,²⁰³ kybernetika – z pohledu dějin vědy překvapivě hybridní projekt disciplíny přemostující ve svém jazyce propast mezi technickými a přírodními vědami a integrující inspirace ze společenských i humanitních oborů.

Je to právě kybernetika, která je na přelomu padesátých a šedesátých let kyborgovým mateřským polem – Manfred Clynes a Nathan Kline svůj koncept *KYBERNETICKÉHO ORGANISMU (cybernetic organism)* formulovali plně v intencích kybernetického pohledu na organismy a stroje jako na souměřitelné systémy.²⁰⁴ V kyborgovi lze přitom vidět ideální příklad aplikované vědy. Clynes a Kline byli v rámci výzkumu pro NASA postaveni před problém, kterak zajistit přežití astronautů v hostilním vesmírném prostředí. Zadání pánové vyřešili tím, že (zcela v intencích kybernetického pohledu na organismy i stroje) doporučili pohlížet na astronauta a technologii jej obklopující jako na jediný autonomní, seberegulující zpětnovazební organicko-strojový systém – systém, v němž subsystém technologie kontroluje a udržuje vitální funkce subsystému organismu a organismus naopak zajišťuje řízení technologie na vyšší úrovni, jakou je například komunikace s řídicím centrem nebo řízení vesmírného plavidla v prostoru. Konkrétní aplikace se zde v de facto medicínské podobě dočkala základní teoretická výbava tehdejší kybernetiky: koncepty homeostáze, zpětné vazby, systému, informace.

Protože nemíním přikročit k hlubšímu ponoru do kybernetického pojetí kyborga (k tomu ostatně nejsem dostatečně odborně způsobilý), dovolím si příběh zrození kyborga nahlédnout z vnějšku, jaksi kontextuálně.

202 Podrobněji se studii nových médií, jejich nadoborové povaze i jejich historii věnuji v disertaci Macek, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. (Disertační práce.) Brno : Masarykova univerzita, 2010, jež je zde klíčovým referenčním textem.

203 Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999; pro komentář viz Macek, Jakub. Postčlověk aneb Tak pravili kybernetici. In *Revue pro média* 09. Brno : Spolek přátel pro vydávání Hosta, 2004, s. 46–48.

Dostupné on-line: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze_hayles.htm> [cit. 11. 11. 2011].

204 Clynes, Manfred – Kline, Nathan. *Cyborgs and Space*. In *Astronautics*, September 1960, s. 26–27, 74–76. <<http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>> [cit. 1. 9. 2011].

Kyborg byl – stejně jako výpočetní technologie – zrozen do expertního světa bílých pláštů, do krajiny normálních, přírodních věd akcelerovaných motorem druhé světové války. A případná kyborgova cesta do světa neakademických diskurzů nebo do tematické výbavy společenských věd se v tu dobu mohla zdát stejně iluzorní a v zásadě nesmyslná, jako cesta počítačů do domácností, do každodennosti. Kybernetický organismus je v hájemství kybernetiky funkčním, naprosto nemetaforickým konceptem, patřícím toliko expertnímu, akademickému jazyku. Koho – krom samotných kybernetiků – by takový koncept zajímal?

Paralela s počítači se zde zřetelně nabízí – stačí znovu zalistovat klasickou Levyho technobiografickou knihou *Hackers: Heroes of Computer Revolution*²⁰⁵ a připomenout si, že sálové počítače jsou na přelomu padesátých a šedesátých let v postavení specializovanému vědeckému personálu vyhrazených strojů, jež slouží výhradně důstojně sakrálním potřebám akademického výzkumu. V případě kyborga ovšem, stejně jako v případě počítače, stačilo přesadit zdánlivě inertní „akademický fenomén“ do překvapivého kontextu, aby se v končinách na pohled nehostinných zrodila velmi nečekaná kulturní dimenze: jeden z počítačů v laboratořích MIT byl na počátku šedesátých let zkolonizován entuziastickou skupinkou hravých studentů, kteří o sobě mluvili jako o hackerech a kteří se stali jedněmi z převozníků na cestě počítače do kulturního světa každodennosti. A o půl dekády později (příznačně ve stejné době, kdy tým Douglase Engelbarta na Stanfordském výzkumném institutu finalizuje svůj revoluční, uživatelsky orientovaný oNLine System, NLS) vstupuje počítač do populární kultury: coby člověku sloužící, ale zřetelnou nejistotu vyvolávající entita promlouvá v například Roddenberryho *Star Treku* (1966–1969) či Kubrickově legendě *2001: Vesmírná odysea* (1968). Kyborga se populární fikce ujímá podobným způsobem a vlastně v tomtéž okamžiku – v šedesátých letech se kyborgovi otevírají dveře do hájemství vědecké fantastiky, čímž je kybernetický koncept přeložen do jazyka, který má sice s logikou vědy vlastně méně společného, než by leckterí členové fandumu chtěli připustit, ale který je jazykem žité kultury.

Svět fantastické budoucnosti

Dveřníkem, který vypustil kyborga z krajiny bílých pláštů do galaxie populární kultury, byl – a to je zajímavé – sám Manfred Clynes, který v roce 1965 napsal předmluvu k popularizační knize *Cyborg: Evolution of the Superman*.²⁰⁶ Kyborg je zde Clynesem přesazen do rámce futuristické vize dobývání vesmíru – lidský organismus rozšířený o technologické součásti se tu stává „novým pomezím“ lidství, obrazem technologicky zdokonaleného, odolnějšího člověka směřujícího po trajektorii nevyhnutelného technologického pokroku vpřed v čase i v prostoru. Vize nahrazuje vědu – řešení

²⁰⁵ Levy, Steven. *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*. New York : Anchor/Doubleday, 1984.

²⁰⁶ Halacy, D. S. *Cyborg: Evolution of the Superman*. New York : Harper & Row, 1965.

technologického problému je zaměřeno za projekt budování budoucnosti lidského druhu, projekt formulovaný v charakteristicky moderní víře v sílu instrumentálního rozumu a ve smysluplnost cesty vpřed.

Na *popularizátora* Clynese brzy navazují další, již otevřeně fikční texty. Britský seriál Doctor Who uvedl na scénu kyborgskou rasu Cybermenů již v roce 1966. O šest let později vychází ve Spojených státech román *Cyborg*,²⁰⁷ jenž je v následujícím roce stanicí ABC odvysílán v podobě televizní seriálové adaptace nazvané *The Six Million Dollar Man*. I český čtenář se v několika vydáních mohl setkat s klasickým románem *Man Plus* Frederika Pohla,²⁰⁸ popisujícím technologickou rekonstrukci astronauta připravovaného na vesmírnou misi... V instrumentáriu vědecké fantastiky se v sedmdesátých letech kyborg usadil pevně a suverénně a v desetiletí následujícím se stal jedním z takřka nevyhnutelných příznaků „aktuální fantastiky“ – kyborg byl takřkajíc všude, od kyberpunkových textů přes Robocopa a americké superhrdinské komiksy po japonské anime a resuscitovaný *Star Trek: Next Generation*. Příznačně nicméně je, že jeho probuzení ve fikci let šedesátých a sedmdesátých se svým vyzněním poněkud liší od „evolučního“ kyborga, o němž vyprávěl Clynes – nejen v případě Cybermanů, ale i v Caidinově *Cyborgovi* a Pohlově knize *Man Plus* je zřetelný symbolický neklid, který do kultury vnáší porušení jasně hranice mezi artefaktem a tělem. Strukturalisticky je snad možno poznamenat, že kyborg se ve fantastice staví vedle dalších dráždivých přechodových znaků – vedle upírů a dalších nemrtvých, vedle frankensteinovských monster, která kyborgovi prošlapala cestu, a vedle strojů obdařených prvky lidskosti – což snad může kyborgovu kulturní potenci vysvětlit. (Pointa této teze zůstává až do poloviny osmdesátých let skryta – ale už na tomto místě si dovoluji poznamenat, že to, co je v moderním textu zdrojem symbolické nejistoty, stane se v postmoderním vyprávění o identitě, které otevře například Donna Harawayová, klíčem k politice identity.)

Proč ve vyprávění o kyborgovi a jeho roli v enkulturaci nových médií hraje právě vědecká fantastika? Důvod je prostý. Pro *ranou kyberkulturu* – tedy pro široké pole diskurzů a praxí, jež od šedesátých do devadesátých let dvacátého století formovaly kulturní dimenzi nových médií – je velmi charakteristické prolínání expertních, akademických diskurzů, politického a subkulturního jazyka a textů ze sféry populární kultury,²⁰⁹ přičemž populární kultura je zde zastoupena nejviditelněji právě science fiction²¹⁰ – a sehrává roli svého druhu cvičného pole, v němž je nové, ztělesněné zde jak kyborgem, tak novými médii, kulturně pokoušeno, utvářeno, reformulováno.

207 Caidin, Martin. *Cyborg*. New York : Arbor house, 1972.

208 Pohl, Frederik. *Man Plus*. Plzeň : Laser, 2010.

209 Podrobněji viz Macek, Jakub. Koncept rané kyberkultury. In *Média a realita* 04. Ed. Volek, Jaromír – Binková, Pavlína. Brno : Masarykova univerzita, 2004, s. 35–65.

210 Což bezpochyby souvisí s tím, že technologické subkultury i akademické komunity zabývající se novými médii v době, kdy tato média byla skutečně nová, se do značné míry překrývaly s fandomem, tedy se subkulturou fanoušků vědecké fantastiky.

Populární kultura je testovací půdou, na níž jsou nové, nejisté a nejistotu probouzející invazivní prvky na svém vstupu do sociokulturního světa kroceny ustálenými vyprávěčskými pravidly a domestikovány sdílenými hodnotami.²¹¹

Formativní síla vědecké fantastiky (tedy čehosi, co může z vnějšího pohledu skutečně vypadat až poněkud obskurně) je přitom nejzřetelnější v první polovině osmdesátých let, kdy autoři soustředění kolem Bruce Sterlinga a Williama Gibsona dávají vzniknout žánru označenému jako kyberpunk, v němž se kyborg plodně a poměrně okázale setkává s počítači a počítačovými sítěmi. Je to právě kyberpunková beletrie, jež dává rané kyberkultuře i novým médiím cosi, co poněkud stigmatizovaný svět technologických subkultur velmi zřetelně postrádal – identitní vzory, obrazy prestižních životních způsobů. Kyberpunk byl pro ranou kyberkulturu stylovou silou. A kyborg i počítačové technologie se v jeho příbězích nejen potkaly, ale především byly jeho klíčovými příznaky a byly jím transformovány v provázaný symbolický celek – v základ vyprávění o identitách vyrůstajících ze setkání masa a křemíku, abych použil kyberpunkový obrat. O identitách zrozených na rozhraní mezi informační technologií, ulicí a lidským tělem. Kyborg se zde, jinak řečeno, začal proměňovat v identitní metaforu.

Svět kritické teorie

Kyborg je výtečným dokladem toho, jak blízko si v hájemství nových médií byly až do druhé poloviny devadesátých let akademické a neakademické (čili takzvané vernakulární) diskurzy, jak nejasná byla hranice mezi těmito kulturními poli a jak intenzivně se tato pole v některých momentech navzájem ovlivňovala.²¹² Velmi pěkně se to ukazuje například právě v okamžiku, kdy se kyborga ujímá Donna Harawayová²¹³ a kybernetický organismus se stává kritickým politickým projektem. Kyborg zrozený normální vědou a zvýznamněný a proměněný populární kulturou se v rukách historičky vědy a socialistické feministky proměňuje opět v koncept. Tentokrát ovšem v koncept společenskovední – a ke všemu ironický.

211 Výrazná žánrovost science fiction (tedy ochota autorů i čtenářů přistupovat na jasná, striktní žánrová pravidla) tomuto nakonec slouží lépe nežli otevřenost úmyslně reflexivní experimentální umělecké formy – i přes svou „odvahu extrapolovat“ a „chuť vyprávět budoucnost“ je vědecká fantastika vlastně velmi konzervativním kulturním polem, v němž je svět dominantních hodnot zpochybňován jen velmi málo a opatrně.

212 Raná společenskovední reflexe nových médií se zčásti odehrávala fakticky mimo hranice zavedených disciplín a ve své juvenilitě „velmi nerozumně“ přijímala inspirační impulzy z oblastí, které jsou pro zralé, sebekontrolou a uměřeností vynikající společenské vědy spíše objektem zájmu nežli „důvěryhodným akademickým zdrojem“. Podrobněji viz Macek, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. (Disertační práce.) Brno : Masarykova univerzita, 2010, s. 33–47.

213 Haraway, Donna. Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století [1985]. In *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia 7*. Ed. Barša, Pavel. Brno : Masarykova univerzita, 2002, s. 51–58.

Donně Harawayové a jejímu „Manifestu kyborgů“, publikovanému poprvé v polovině osmdesátých let, bylo dokonce i v českém prostředí věnováno prostoru více než dost,²¹⁴ a proto si dovolím na straně čtenáře předpokládat obecnou obeznanost s tímto klasickým textem. Spíše než detailní interpretaci manifestu se proto věnuji obecnější povaze tohoto dalšího „překontextování“ kyborga.

Harawayová především plně rozvíjí ten „identitní“ a „kritický“ potenciál, který kyborgovi ve svých šerých dystopiích nejviditelněji přisuzují patrně kyberpunkoví autoři. Bylo by jistě nemístné a naivní předpokládat, že historička vědy Harawayová „svého“ kyborga odvozuje toliko z literární fikce, a to tím spíše, že autorčina argumentace dalece přesahuje ve své okázalé popovosti poněkud zjednodušující pravidla kyberpunkové hry. Ve své tematizaci vztahu identity a technologie a ve vyprávění o roli technologie v subverzi vůči totalitě moci Harawayová nicméně na kyberpunkovou fikci čitelně odkazuje, a to exaltovaným, efektním jazykem i otevřenou provokativností.

V kyberpunku je vstup technologie do lidského těla transformativním prvkem – ve vztahu k tělesnosti i k identitě. Kyberpunkový (anti)hrdina je technologií, která je mu implantována nebo s jejíž pomocí manipuluje se světem dat, spoludefinován. Harawayová ve svém manifestu ukazuje, že právě totéž platí i pro sociální svět, nejen pro svět fikce, a ukazuje, že technologie vstupující do lidského těla nejenže člověka spoluutváří, ale především dovoluje rozkrýt a obnažit obecnější pravidla symbolické identitní hry. Hry, která zakrývá svou hranost. Stručně řečeno: kyborg coby nová, hybridní kulturní entita rozrušuje symbolicky konstruovanou opozici mezi biologickým a strojovým, mezi přirozeným a stvořeným, mezi lidským a nelidským, mezi neživým a živým. A otevírá tak cestu ke zpochybnění dalších opozic, jež tvoří rámec přijatelných a „správných“ identit a které se v kultuře jeví jako nezpochybnitelně přirozené, esenciální a pevné – přičemž na prvním místě pro Harawayovou (jež svůj manifest píše jakožto škodolibý atak vůči esencialistickým proudům feminismu hledajícím „pravou ženu“) je pochopitelně opozice mezi mužským a ženským.

Čím je takový kyborg? Kyborg je v rukách Donny Harawayové symbolickým katalyzátorem: vstup nových technologií do řádu kultury rozrušuje zdánlivý klid, který panuje v symbolických vodách omývajících sedimenty našich identit, a ve znakovém kalu, který je tímto vstupem nového prvku zviřen, lze tušit nové vzory a nové pravidelnosti. Zároveň je kyborg kritickým projektem: je výzvou k identitní hře, která cíleně performativní politikou nejasnosti a přechodnosti rozkrývá symbolickou totalitu

214 Viz např. Navrátilová, Jolana. *Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie*. (Diplomová práce). Brno : FSS MU, 1998.

Navrátilová, Jolana. Donna Haraway a útok na jednotu bez různosti. In *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia 7*. Ed. Barša, Pavel. Brno : Masarykova univerzita, 2002, s. 59–66.

Macek, Jakub. Heslář: Kyborg (cyborg). In *Revue pro média 05. Média a digitalizace*. Brno : Spolek přátel pro vydávání Hosta, 2003, s. 37–39.

Macek, Jakub. *Raná kyberkultura*. (Diplomová práce.) Brno : Masarykova univerzita, 2004.

„patřičných“ identit. Kyborg je ve své neukončenosti (která sestava tělesnosti a technologie je finální?) permanentní taktickou vzpourou proti „pravdě přirozenosti“, jež vzhledem ke svému sociokulturnímu původu není a nemůže být ničím jiným než pravdou moci... V neposlední řadě je ovšem Harawayové kyborg *nadsázkou*. Je tématem, které otevírá rozpravu, ale sám o sobě je konceptuálním vtípem. Harawayové kyborg tu není proto, aby byl vzýván jako nový model lidství, ale je tu proto, aby – coby dobře načrtnutá hyperbola – vzývané modely esenciální humanity znejistil.

Z pohledu širší kulturní historie nových médií je obrat, který kyborg učinil díky Harawayové, stejně příznačný jako předchozí kyborgovo prolnutí do světa fikce. Nové informační a komunikační technologie totiž v osmdesátých letech začínají být akademickými autory nazírány jako možný nástroj naplnění ideálů kritické teorie, a tak je kyborgův přechod z domény popkulturní fikce do sféry kritické teorie dobově velmi pochopitelný.

Kyborg pochopitelně není jediným „kritickým projektem“. Tak jako je on sám odpovědí na (feministické, poststrukturalistické a postmoderní) zpochybnění pevných, jasně ohraničených a centralizovaných sociálních identit, je například hypertext převyprávěn jako naplnění představ kritických teoretiků o ideální textualitě²¹⁵ a počítačové sítě začínají být promyšleny jako možná cesta k realizaci Habermasovy normativně ideální veřejné sféry.²¹⁶ Z kontextu uměřených akademických rozprav Harawayové kyborg sice ve své extravaganci poněkud vyčníval, ale skutečná akademická sláva kyborga teprve čekala – ta měla přijít ve chvíli, kdy se očekávaná informační budoucnost začala stávat žhavou současností.

Svět nadcházející budoucnosti

Harawayové kyborg byl ironickou teoretickou nadsázkou. Zlotřilou ironií – v daném případě spíše popkulturní než teoretickou – je sycen i kyborg, o němž na přelomu osmdesátých a devadesátých let píše v jízlivě hravém časopise *Mondo 2000* autoři jako R. U. Sirius a Queen Moo.²¹⁷ Kyborg, s nímž se setkáváme v akademických textech od první poloviny deváté dekády, nadsázkou není. Stejně jako nadsázkou není kyborg z textů magazínu *Wired*, který v roce 1993 přeložil anarchistickou technofilní a chemickou hru *Monda 2000* do kontextu mainstreamově přijatelných životních stylů. Kyborg oné doby, v níž je veřejnosti zpřístupňován internet a v níž se všudy-

215 Srv. např. Landow, George P. *Hypertext 3.0*. London: The Johns Hopkins University Press, 2006. Bolter, David J. *Writing Space*. New Jersey: Lawrence Erlbaum A.P., 2001.

216 Srv. např. Dahlberg, Lincoln. *Cyberspace and the public sphere: Exploring the democratic potential of the net*. In *Convergence*, 4(1), 1998, s. 70–84.

Dahlberg, Lincoln. *Democracy via cyberspace: Mapping the rhetorics and practices of three prominent camps*. In *New Media & Society*, 3(2), 2001, s. 157–177.

217 Podrobněji viz Macek, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. (Disertační práce.) Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 36–41.

přítomnost sítí a osobních počítačů konečně zdá být opravdu na dosah ruky, je zkrátka kyborg zbavený hry. Je to kyborg entuziastický, kyborg promyšlený zleva i zprava, kyborg politický, rasový, genderovaný, kyborg vykukující zpoza každého rohu – ale ironie mu je v tuto dobu spíše cizí. Jsou věci, z nichž se (ani sofistikovaná) legrace povětšinou nedělá a k nimž se nesluší přistupovat ironicky. A mezi takové patří vítání rodící se budoucnosti. Kyborg je zkrátka utopen v doslovnosti.

Co se s kyborgem stalo? V zásadě nic šokujícího: byl jedním z nejviditelnějších příznaků masivní vlny akademického i neakademického zájmu o nová média, která se v devadesátých letech zvedla spolu s otevřením internetu laické veřejnosti. Kyborg onu rodící se – a nevyhnutelně se blížící – budoucnost, z níž není radno si utahovat, ztělesnil.

První polovina devadesátých let je – jak jsem důkladněji ukázal jinde²¹⁸ – obdobím, kdy se v explozi mediálního zájmu (rodícího „počítačové celebrity“ označované jako *digerati*) přetavuje ještě nedávno okrajová kyberkultura v široce přijatelné téma, jež doslova vyprodává subkulturní svět nových médií hlavnímu kulturnímu proudu. Současně je to samé období provázeno napřed ostýchavě přijímaným, leč nevyhnutelně sílícím zájmem společenských vědců o nová média (především internet) a jejich uživatele – v letech 1994–1998 tak přichází ještě jedna „exploze“, jež postihuje akademický svět a na sebe bere podobu několika desítek recenzovaných sborníkových publikací. Tato druhá exploze si vzhledem ke svým širším veřejným dopadům zaslouží uvozovky, ale explozí je – přinejmenším v kontextu studií nových médií, z nichž se má prakticky vzápětí stát promptně posilující oblast vědeckého bádání.

V případě obou úhlů pohledu, toho neakademického i akademického, lze mluvit o tom, že přichází období vyhlásování *velkého projektu*.

Digerati spolu se svým nadšením pro počítače a internet předložili veřejnosti všeobjímající, svůdnou a vesměs krajně optimistickou vizi lepšího, novou technologií napraveného světa. Nová média měla přinést znovuzrození veřejné sféry, ozdravení i další rozšíření západní demokracie, oživení ekonomiky, umenšení sociálních nerovností i propasti mezi rozvinutým a rozvojovým světem – a měla vést ke zrodu nových, volných, starými pouty nesevřených identit, které nebyly ničím jiným než „naplněním“ Harawayové identitní hry.

Autoři sborníkové konjunktury pak budovali projekt společenskovědního bádání zabývajícího se právě tím světem, který ve svých vizích tvořili subkulturní mluvčí a následně digerati – a věda to měla být stejně rozostřená, svobodná a ve své nové citlivosti a opravdovosti otevřená jako rodící se nový svět nových technologií. Nové a lepší teorie, nové a lepší metody, překračování oborových hranic – a velmi čitelný entuziasmus vyvolaný pocitem, že prsty dotýkající se klávesnice jsou prsty na tepu revoluční doby.

Kyborg, jedněmi ideologicky vítaný a druhými teoreticky modelovaný, byl obyvatelem toho ohlašovaného nového světa – obyvatelem svobodnějším ve spojení se svou technologií, kreativnějším a ve své nové „harawayovské“ autenticitě opravdo-

218 Tamtéž.

vějším, než jakým kdy prý mohl být „předchozí“ moderní subjekt, který byl stvořen pro totalitu moderního světa. Mnozí – jako třeba Pierre Lévy²¹⁹ či Nicholas Negroponte²²⁰ – se samotnému termínu „kyborg“ sice vyhýbali, ale vize nových generací zakoušejících svět digitalizovaného vědění a síťové komunikace měly v zásadě velmi podobný charakter: spojení člověka s digitálními technologiemi mělo nepochybně vést ke zrodu nové humanity. Kyborg zkrátka měl být (tak jako tomu bylo v případě kyborga Clynesova a Klineho nebo kyborga Donny Harawayové) adaptací na nové prostředí. Jen v tomto případě nemělo jít o prostředí hostilního, chladného vesmírného prostoru ani o prostředí symbolicky nepřátelského genderového univerza, ale o prostředí veskrze báječného, technologicky vyspraveného světa.

Svět banální každodennosti

Na výsluní vrcholné mediální ani sociálněvědní popularity kyborg nepobyl příliš dlouho – futuristický technooptimismus, který ve svém dokumentu *Synthetic Pleasures* v polovině devadesátých let zachytila Lara Lee, byl totiž poměrně záhy konfrontován se silou, jež je protijedem opojného vizionářství. Utopie se zkrátka setkala s empirickou zkušeností – vize byla s invazí nových médií do skutečného života utopena v rutinně banální každodennosti a výlučnost nadcházející budoucnosti se proměnila v prachobyčejnost žité současnosti. Konec devadesátých let 20. století přináší do zakoušení nových médií i do jejich společenskovedního zkoumání střízlivost. Z nových médií, z hříček znamenajících zítřek, se stávají aktuálně konzumované, domestikované objekty – a digerati umlkají a na jejich místo nastupuje regulérní marketing IT společností. Studia nových médií se v tom samém období odklánějí od spekulativní esejistiky a rychle se pouštějí do výzkumu šíření nových médií, jejich užití, jejich vztahu ke starším mediálním formám, jejich vlivu na sociální jednání – a ke slovu přicházejí grantové pobídky, recenzované žurnály, studijní programy a metodologické příručky.

Pro společenskovedního kyborga jsou banalizace světa nových médií i střízlivá rozvaha svým způsobem smrtícími. Ukazuje se totiž, že kyborg byl ve společenských vědách funkční coby teoretická provokace – jako využitelný analytický koncept, tedy jako seriózní nástroj, který je nutně nemetaforický a doslovný, se ovšem společenským vědám vzpírá. Ilustrovat to lze na argumentaci etnografa Davida Hakkena, v dobrém slova smyslu skeptického empirika, který ve své monografii příznačně nazvané *Cyborgs@Cyberspace?*²²¹ konstatuje, že sociálněvědní kyborg je svým způsobem analyticky natolik bezbřehý a volný, že má smysl jej chápat spíše jako topos, než

219 Lévy, Pierre. *Collective Intelligence*. Cambridge : Perseus Books, 1997.

Lévy, Pierre. *Kyberkultura*. Praha : Karolinum, 2000.

220 Negroponte, Nicholas. *Digitální svět* [1995]. Praha : Management Press, 2001.

221 Hakken, David. *Cyborgs@Cyberspace? An Ethnographer Looks at the Future*. London : Routledge, 1999.

jako koncept. Kybernetická definice kyborga je – pakliže je překládána do jazyka společenských věd – konfrontována se skutečností, že člověk je svým zpětnovazebním vztahem s materiálními a symbolickými nástroji de facto definován:

„Slovem ‚kyborg‘ odkazují ke všem entitám, jež nesou lidskou kulturu, protože jsme vždy byli technologičtí i biologičtí, a tedy kyborgičtí. (S uctivým odkazem na Latourovu knihu *Nikdy jsme nebyli moderní* [1993] jsem chtěl knihu svou nazvat *Vždycky jsme byli kyborgy.*)“²²²

A kdo tedy není či nebyl kyborgem? Pojem kyborg se ve společenských vědách zjevně stává zcela zbytečným.

Poznámka na závěr: Vrátil nám kyborg úder?

Byl kyborg sociálním vědám k ničemu? Byl jen špatně přesazenou hříčkou? Měl zůstat kybernetice a populární kultuře? Nemyslím si. Harawayová kyborgovi jeho (její) prostor našla. Pokus o sociálněvědní koncept kyborga můžeme chápat jako odpověď na symbolické nejistoty, které do kultury vnáší vstup nové technologie – kyborg vlastně zafungoval přesně tak, jak měl. Coby vyprávění umenšil tíseň, kterou do lidského světa vyplavila symbolická, kulturní transformace, jež se rodila s novými médii. Kyborg byl součástí anestetického příběhu, který přinášel sice na fiktivních základech vystavenou, ale pro přijetí nových médií nutnou jistotu, že budoucnost s novými technologiemi je budoucností pokroku a osvobození (ironii v tomto momentu stranou).

A kam kyborg odešel? Přiznám se, že nevím – jeho aktuální cesty jsem přestal sledovat. Pole společenských věd totiž opustil. Občas jej zahlédnu ve vědeckofantastických příbězích, ale těmi již prochází bez svého, ne tak dávno ještě velmi atraktivního označení – propojení těla a technologie zkrátka ztratilo na své dráždivosti, na svém potenciálu zneklidňovat, a proto není nutno je pojmenovávat. Předpokládám tedy, že se kyborg vrátil zpět do svých mateřských vod, do jazyka kybernetiky. Zda tam má své místo a jak tam si vede, je ovšem otázka, kterou cobo sociolog neumím zodpovědět.

Bibliografie

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

Caidin, Martin. *Cyborg*. New York: Arbor house, 1972.

Clynes, Manfred – Kline, Nathan. *Cyborgs and Space*. In *Astronautics*, September 1960, s. 26–27, 74–76.

<<http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>>

[Cit. 1. 9. 2011].

222 Tamtéž, s. 5.

- Dahlberg, Lincoln. Cyberspace and the public sphere: Exploring the democratic potential of the net. In *Convergence*, 4(1), 1998, s. 70–84.
- Dahlberg, Lincoln. Democracy via cyberspace: Mapping the rhetorics and practices of three prominent camps. In *New Media & Society*, 3(2), 2001, s. 157–177.
- Hakken, David. *Cyborgs@Cyberspace? An Ethnographer Looks at the Future*. London : Routledge, 1999.
- Halacy, D. S. *Cyborg: Evolution of the Superman*. New York : Harper & Row, 1965.
- Haraway, Donna. Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. In *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia* 7. Ed. Barša, Pavel. Brno : Masarykova univerzita, 2002, s. 51–58.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago : The University of Chicago Press, 1999.
- Landow, George P. *Hypertext 3.0*. London : The Johns Hopkins University Press, 2006.
- Latour, Bruno. *We Have Never Been Modern*. Cambridge : Harvard University Press, 1993.
- Lévy, Pierre. *Collective Intelligence*. Cambridge : Perseus Books, 1997.
- Lévy, Pierre. *Kyberkultura*. Praha : Karolinum, 2000.
- Levy, Steven. *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*. New York : Anchor/Doubleday, 1984.
- Macek, Jakub. Heslář: Kyborg (cyborg). In *Revue pro média 05. Média a digitalizace*. Brno : Spolek přátel pro vydávání Hosta, 2003, s. 37–39.
- Macek, Jakub. Postčlověk aneb Tak pravili kybernetici. In *Revue pro média 09*. Brno : Spolek přátel pro vydávání Hosta, 2004, s. 46–48.
Dostupné on-line: < http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze_hayles.htm > [Cit. 11. 11. 2011].
- Macek, Jakub. Koncept rané kyberkultury. In *Média a realita 04*. Ed. Volek, Jaromír – Binková, Pavlína. Brno: Masarykova univerzita, 2004, s. 35–65.
- Macek, Jakub. *Raná kyberkultura*. (Diplomová práce.) Brno : Masarykova univerzita, 2004.
- Macek, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. (Disertační práce.) Brno : Masarykova univerzita, 2010.
- Navrátilová, Jolana. *Kyberpunk v díle Williama Gibsona a jeho přínos pro sociální teorie*. (Diplomová práce). Brno : FSS MU, 1998.
- Navrátilová, Jolana. Donna Haraway a útok na jednotu bez různosti. In *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity – Sociální studia* 7. Ed. Barša, Pavel. Brno : Masarykova univerzita, 2002, s. 59–66 .
- Negroponte, Nicholas. *Digitální svět*. Praha : Management Press, 2001.
- Pohl, Frederik. *Man Plus*. Plzeň : Laser, 2010.

Vědecká redakce MU

prof. PhDr. Petr Fiala, Ph.D., LL.M.
prof. RNDr. Zuzana Došlá, DSc.
Ing. Radmila Droběnová, Ph.D.
Mgr. Michaela Hanousková
doc. PhDr. Jana Chamonikolasová, Ph.D.
doc. JUDr. Josef Kotásek, Ph.D.
Mgr. et Mgr. Oldřich Krpec, Ph.D.
doc. PhDr. Růžena Lukášová, CSc.
prof. PhDr. Petr Macek, CSc.
PhDr. Alena Mizerová
Mgr. Petra Polčáková
doc. RNDr. Lubomír Popelínský, Ph.D.
Mgr. Kateřina Sedláčková, Ph.D.
prof. MUDr. Anna Vašků, CSc.
prof. PhDr. Marie Vítková, CSc.
Mgr. Iva Zlatušková
Mgr. Martin Zvonař, Ph.D.

Umění a nová média

Martin Flašar – Jana Horáková – Petr Macek a kol.

Návrh obálky: Tomáš Staudek

Redakce: Martin Flašar, Jana Horáková

Typografie a příprava k tisku: Lea Novotná

Tisk: Reprocentrum, a.s., Bezručova 29, 678 01 Blansko

Vydala Masarykova univerzita

Brno 2011

Vydání první

ISBN 978-80-210-5639-8

DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011

www.muni.cz/press