

ZUR142 Kyberkultura — podzim 2008

25. 9. 2008 – New Media Studies

Od 60. let 20. stol. Nová média a komunikační platformy umožňují všechny dosavadní mediální formy.

- **Síťovost:** Nehierarchické struktury lidských společenství (viz sociální/kulturní antropologie). Nově – technologický rozměr. Makrosociální, makroekonomická proměna společnosti.
- **Proměna společnosti** vlivem informačním věku
- **Proměna textuality**

Vývoj:

- 70. + 80. léta 20. stol. – **subkultura**, geekovské téma na okraji
- 90. léta 20. stol. – mainstream. Masové použití počítačů většinou populace. **Éra sborníků:** nové pole výzkumu → nedostatek akademických odborníků, otevření pro mladé výzkumníky. Neexistence recenzovaných žurnálů ⇒ sborníky, antologie. (Jediné žurnály *Convergence*, *Information Society*)
- **Normalizace oboru.** Konec 90. let – nová pracoviště, nové obory, akademické tituly a přijetí ve společnosti. *Metapole*, *trans-oboroví autoři* – Silverstone, Livingstone. . . – mediální studia; další obory (psy, soc). Mladý obor ⇒ dynamický, rychle proměnlivý

Kyberkultura

= soubor diskursů (narácí) vzniklých s novými médii. *Kulturní archeologie* nových médií. Poselství: Kulturně konstruovaný příběh, ovlivněný různými faktory (kontrakultura v 60. letech, . . .) Pozitiva, negativa nových médií = konstrukty (s příp. inter-individuální shodou). **Shoda postojů?** „Co jsou to nová média? Pozitiva a negativa? . . .“¹

Definice termínů

- Lingvistika = magie :-)
- Významu slov se často učí člověk „za pochodu“

Diskurs. Foucault: „soubor všech výpovědí, které se podřizují stejným pravidlům výskytu.“ Spoutání jazyka podle určitých pravidel. *Pravidla diskursivní formace*:

1. **kdo smí mluvit** (Mocenský rozměr: ne každý do má do diskursu přístup, o čem se smí mluvit etc. – používají jej jen *zasvěcení lidé*),
2. **o čem smí mluvit**,
3. **ke komu smí mluvit**,
4. **s jakým nárokem na pravdu** (Expertní diskursy mívají *absolutní nárok na pravdu*. Potvrzují svět. *Mediální diskursy* nadřazené expertním).

Východisko: *Sociální konstruktivismus*.² Kritika technologického determinismu ⇒ chiméra, snaha nebýt technologicky deterministický. . .

(Komunikační) technologie: *Technologie* = artefakt + jeho užití + kontexty:

1. Technologický design ⇒ *artefakt* (objektivní, fyzické vlastnosti, substancionální stabilita. . .)
2. *Užití*. Artefakt bez užití není technologií. *Intencionalita*
 - a) *Uživatel*. Technologie bez uživatele není.
 - b) *Know-how*. Kulturní a operační návody jak s tím nakládat. Přístup k novým věcem se enkulturací rozvíjí a stabilizuje.
3. *Kontext*. Právní, náboženský, ekonomický,
 1. + 2 + 3.: *mutually constitutive* – vzájemně se spoluutvářející, spojené nádoby.Komunikační t. – technologie, která rozšiřuje možnost komunikovat.

¹ Teoretické zkoumání nových médií v akademickém světě – bude v dalším semestru

² Peter L. Berger, Thomas Luckmann: Sociální konstrukce reality
Anthony Giddens: New Rules of Sociological Method

2. 10. 2008 – „Synthetic Pleasures“ (1995) (projekce dokumentu)

Shrnutí filmu: Nové technologie mění tělesnost; S tělem lze manipulovat; Nezávislost na těle; Souvislost s drogami; Čas vzepřít se přírodě... *To vše proto, že žijeme v době informační revoluce*

9. 10. 2008 – Virtualita a tělesnost (reakce na dokument; Haylesová)

- **Tělesnost nás kotví** přes všechny platónské kecy o čisté ideji apod.
- Schopnost modifikovat tělo je limitovaná.
- Jsme po 12 letech od filmu (Synthetic Pleasures) osvobozenější od těla?
- Ochota dnešní generace modifikovat své tělo a vědomí je menší než před 10 lety (patrně např. z prevalence halucinogenů)
- K. Haylesová³ je *de facto* návodem ke kritickému čtení filmu.

Humanismus

Humanistický, moderní subjekt – liberálně humanistické pojetí subjektu (subjekt vlastní sám sebe). Identita se odvozuje od vlastnických vztahů (majetku). Moderní subjekt – centralizovaná entita, ohraničená. Vnitřek a vnějšek. Dokonce i ideální komunista *spolu*vlastní všechny výrobní prostředky!

Posthumanismus⁴

Macy Conferences: na podnět vlády po WW2, aby se podpořil vznik nového oboru. ⇒ Matematická definice informace (ignorován kontext, význam, smysl, ...) – potřeba podříditi se pozitivistickým normám. Společenské vědy ale zkoumají subjekty – objekty s vlastní vůlí! Nicméně, informace se stává abstrakcí: informace jako *funkce*. Přenositelnost informace mezi datovými médii. Haylesová: „Užitečné, ale nezůstává jen na rovině kybernetiky, dostává se ven, časem metafora začínou zakrývat svůj původ a stanou se 'faktem'“

Teoretická metaforika kybernetiky se roznesla i do přírodních, sociálních věd a běžného života:

- DNA jako *kód*,
- strukturální funkcionalismus (Parsons),
- uvažování v těchto kategoriích i v běžném životě (reifikace těla).

Post-člověk je soubor trendů vzdalujících se od liber.-humanist. pojetí s rysy. Haylesová: „Nemůžeme přenést teoretické abstraktum (koncept odtělesněné informace) do každodenního života, pro vysvětlení sociální reality. Tělesnost je základní podmínkou života, nemůžeme od ní abstrahovat!“. Pozor na používání metanarací, metafor z jiných oborů. ⇒ vyhnout se *ideologickému svodu*. Haylesová rozklíčovala a pojmenovala historické kořeny současných fenoménů

16. 10. 2008 – brozkeff nepřítomen

23. 10. 2008 – Marshall McLuhan

Determinismus explicitně/implicitně předpokládající, že (1) soc. změna ve společnosti je způsobena technologickou změnou, (2) je to charakter technologie, kt. bezprostředně určuje charakter společnosti.

Periodizace dějin existuje podle (nalezených) **výrobních nástrojů** – od pravěku dodnes: doba kamenná, železná, ... století páry etc. Marxismus: (1) charakter společnosti určen používanými výrobními prostředky, (2) spor mezi těmi, kteří je vlastní a kteří je nevlastní.

- *On social change*: kauzální vztah mezi vývoj–technologie
- Lincoln Dahlberg
- R. Williams: televize jako kulturní forma. Kritika technodeterminismu dodnes pokračuje
- **Harold Innis, Marshall McLuhan** – „torontská škola“⁵.
- Mýtus: „Innis učitelem McLuhana“. Nepotvrzena existence takového vztahu

Lehká a těžká média – H. Innis

Innis – ekonom, studium historických společností. Rozlišení dvou typů médií, každé médium má svůj *bias* (předpojatost), to utváří určitý obraz a typ společnosti:

1. **těžká média** – dlouhá archivační schopnost, *time-binding*: transgenerační kontinuita informací. Geograficky ohraničená, ale dlouhodobá existence civilizace. (starověký Egypt)

³ Haylesová – How we become posthuman. Toward embodied virtuality

⁴ Doporučená literatura: N. Stephenson – *Cryonomicon*.

⁵ „škola“ je škatulka vynalezená kritiky. Označuje společnou memetickou základnu

2. lehká média – prostorová přenositelnost, manipulovatelnost, levná, *space-binding*: správa většího prostoru (starověký Řím)

Jednoduchý koncept, ale neřeší složitější situace (poměr lehkých a těžkých médií – je to matematizovatelné?) apod. K čemu to je dobré?

Horká a chladná média – M. McLuhan

McLuhan – literární teoretik, stvořil příběh o světě s dominantní rolí médií. Intelektuální hvězda v USA v 70. letech. Nekonvenční v odborném světě, ale brutální přesvědčivost argumentů...

Médium je jakákoli extenze lidského těla a lidských schopností, smyslů...

„Společnost je skutečně taková, jaká jsou její média a jaké smysly rozšiřují“. Není podstatný obsah, ale forma (jakým kanálem to je přinášeno)

McLuhanova mytologie – keywords:

- **horká média** (nasycená, dominantní zapojení jednoho smyslu na úkor ostatních)
- **chladná média** (informačně nenasyčená, tribalizace, podpora sociálních interakcí)

Příchod knihtisku jako horkého média: nástup vizuální kultury, moderního individualismu. Abstrakce obsahů od konkrétních zvuků.⁶

Nástup nových elektronických médií (chladných) jako **re-tribalizace společnosti!**

Spojení **globální vesnice** – tribalismus v globálním měřítku, všichni jsme pod vlivem stejných „bubnů“. (dnes užíváno v jiných kontextech)

30. 10. 2008 – čtecí týden

6. 11. 2008 – brozkeff nepřítomen

13. 11. 2008 – Antropologické a epistemologické koncepty kyberkultury

Antropologické koncepty kyberkultury

Výzkumy – analýza komunitního jednání, výzkumy svéráz. subkultur v akademické sféře

90. léta – věčná snaha uchopit info. a komunik. technologie. *Nová mladá generace* (25–30letí) se sama sebe postavila do zakladatelů nového vědeckého oboru. Tehdy **radikalismus**, odmítání všeho normálního. Po 10 letech posun – **reakceptace klasiků** („konzervativců“)⁷ Blbá metafora: nevykládáme vaničku s dítětem, ale přiléváme dítěti do vaničky čerstvou vodu. [Co s bezztrátově se multiplikujícím dítětem? ;-)]

Arturo Escobar: Welcome to cyberia

Technospolečenství a biospolečenství – dva diskursivní režimy

- **Biospolečenství** – manipulace s přírodou, manipulace s tělem (gen. technologie, lékařství etc.), užívání drog a smart drugs (viz kauza Prozac aj. 3G antidepressiva). Důkaz manipulovatelnosti přírodních procesů v těle, přírodě atd. (prof. Možný – „antikoncepční pilulky největším vynálezem po objevení knihtisku – autokontrola početí“). *Příběh manipulace vlastního těla*, schopnost racionálně řídit tělesnost. Diagnózy vnímané jako zásadní bývají konstruované (viz časopisecký konstrukt „celulitida“, „těhotenská cukrovka“)
- **Technospolečenství** – virtuální komunity, virtuální světy a podobné bláboly

⇒ **Kyberkultura.**

David Hakken: Cyborgs and cyberspace (1999)

Jeden z prvních, kdo začal antropologicky pokrývat kybernetickou kulturu matfyzáků a spol.

Zdravě skeptický přístup k tématu: bez nekritického nadšení, mesiášského tónu.

„Všechno co budeme psát by od samého začátku nemělo být založeno na domněnkách a přáních, ale na empirických skutečnostech“

Kvantitativní nárůst [počtu počítačů, připojení k internetu etc.] automaticky nevypovídá o kvalitativních změnách ve společnosti. Opatrnost při formulování pojmů „revoluce“, „fenomén“...

Užívání pojmu „kyberprostor“⁸ namísto kyberkultura.

Cyberpunk dal *styl* raným technologickým subkulturám. J. P. Barlow (Grateful Dead, zakl. EFF): „víze kyberprostoru ala Gibson je hezká, ale nepraktická, neanalytická. Redefinice kyberprostoru jako mnoho úrovní

⁶ kniha Dějiny čtení, pasáž o tichém čtenářství

⁷ Odpověď na otázku: jsme stále v té „konzervativní epoše“ nebo už té nové...?

⁸ „A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphical representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non-space of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...“ –William Gibson, *Neuromancer* (1984)

komplexnosti, během komunikace vytváříme dočasně nový svět – symbolicky konstruované světy, mimo ten reálný“

Hakken: **kyberprostor jako sociální aréna** – zde info. kontakt, technicky mediováný. Přiznání kulturní objektivitu prostoru. Komunikační kódy, pravidla kontaktu (technologická, sociokulturní)... přináší toto *nové životní styly*? ANO. Nová vrstva sociální existence ⇒ relevantní k tomu, aby se to řešilo.

Jak to uchopit? Metodologie? Schopnost „zastavit svět“ a popsat jej?

Situace neustále dramaticky podléhá změně, předpoklad, že se to časem bude zpomalovat, dojde k „uzavření“. Soubor sociálních praxí se časem ustálí („stabilizace kyberprostoru“). Mezitím – *protokyberprostor*.

Odpovídá Millarchově volání po „technorealismu“.

Epistemologické koncepty kyberkultury

Výchozí bod zkoumání – *volba paradigmatu* (např. optika sociálního konstruktivismu, fenomenologie, etc.) = „věděni o věděni“. Obhajoba metodologie, přehledová stať... = epistemologická rozprava. **Kyberkultura jako věděni o...**

- Lev Manovich – kyberkultura jako označení pro reflexi nových médií
- Martin Lister⁹ – KK jako soubor kulturních praxí, kódů a narácí. KK odkazuje k teoretickému zkoumání KK takto definované...

Reflexe KK se zpětně promítá do KK samotné.

Kyberkultura jako

- subkultury,
- budoucí formy společnosti,
- kulturní kódy a praxe spojené s NT,
- širší pojaté kulturní praxe,
- vědecké diskursy,
- součást kulturního mainstreamu.

20. 11. 2008 a 27. 11. 2008 – Koncepty rané kyberkultury

Kyberkultura: Soubor diskursů (narácí) a praxí, které vznikají v souvislosti s novou technologií, nástroje které nová média enkulturuje (vytváří je jako nový fenomén).

Raná kyberkultura: 50.–90. léta. Stojí *mimo mainstream*. (Jsou na hranici každodenního života, nepoužívá je celá populace). Masivnější šíření (PC, internet, mobily etc.) je až od počátku 90. let ⇒ konec období „rané“ kyberkultury.

Začátek příběhu v období subkulturního hnutí v 50. letech na univerzitách, *konec příběhu* v okamžiku, kdy technologie začíná patřit všem.

Periodizace

Ulehčuje člověku vnímání věci. Zde pohodlné, lze členit po dekadách.

Konec 50./60. léta

Neexistence osobního počítače. Sálkové počítače ve velkých organizacích, přístup má jen elita s patřičnými znalostmi. Počítač slouží především *k počítání*. Další funkce (práce s textem, video, obraz, zvuk, ...) vznikají až od 70. let.

- **Vznik „hackerské subkultury“** (viz příběh S. Lévyho – MIT). Specifika: velmi málo početná subkultura, velmi specifická, v té době neprestížní... přesto se těm lidem tehdy podařilo pohnout světem. Dali světu pojem *hack*, hacker etc.
- **Vznik hypertextu** (Vannevar Bush – MEMEX), Douglas Engelbart
- Koncept **Kyborga** (cyborg – cybernetic organism). 1960 – Kline, Clynes. Člověk obohacený technologickými extenzemi. Brzy přenos i do literatury sci-fi, součást jazyka subkultury scifistů.
- **Kontrakultura hippies** – vzpoura proti zažitým konvencím, experimentování se sebou samým – snaha dosáhnout nové formy svobody. (sexuální svoboda, psychedelické experimenty – LSD dávky řádově vyšší než dnes, 1000 gama žádná míra ;e)). Další nápad co může uskutečnit tyto ideály: *počítač*. Později *Whole earth catalogue* (DIY subculture) – P. Brokman. Výsledek: generační kocovina do 70. let, konec ekonomického boomu v 1973

⁹ sborník New Media: a critical introduction. Nová kniha Handbook of New Media, 8th ed.

70. léta

Zvláštní „mrtvé“ období – ekonomická krize, problém najít práci etc. *Druhá etapa kyberkultury.*

- 1971 – vynález **mikročipu Intel** (dostatečné množství tranzistorů na dostatečně malém prostoru, dostatečně levná výroba)
- Xerox – pokusy o malý domácí počítač (velikost ledničky, cena cca \$ 50 000, bez programového vybavení)
- Atari – malé herní konzole (hra Pong a další podobné blbiny) + jejich zvětšené stroje na mince do heren ... *úspěch :-)*
- Vznik subkultury technologických klubů (radioamatérství aj.). Vize postavit vlastní počítač. Reálné od r. 1971. Výstup: možnost přeprogramovat „bluebox“ (hraje melodie) – umožňovalo ovládat ústřednu telefonní sítě, volat zadarmo etc. ⇒ **phone phreaking** ... Steve Wozniak a Steve Jobs ;)
- **Altair 8800** – **první domácí počítač** jako *skládačka*, potřeba dopájet a poslepuvat. Páčky a pár diod, nicméně možnost jej přestavět.
- Wozniak + Jobs – modifikace Altairu: 50 kusů PC Apple, garážová výroba a vývoj **Apple II**. (HP: „Prosím vás, kdo by si kupoval počítač domů?“)
- Založení vlastní společnosti, obrovský úspěch. Start boomu 8bitových počítačů.
- Další společnosti: Atari, Sinclair, ZX Spectrum, Sharp etc. Souboj o to co se stane standardem. Vlastní proprietární systémy, nekompatibilita.
- Stále omezený okruh užití (programátoři, nadšenci, hráči, první pokusy o kancelářské aplikace)
- **ARPA** – decentralizovaná propojená počítačová síť Centrem bude koncept, standardizovaný komunikační protokol. (nejlevnější, nejefektivnější; primárně v tom nebyl zájem odolnosti vůči jadernému útoku). → protokoly TCP, IP (dodnes prakticky beze změny)

80. léta

Rozvoj decentralizovaných počítačových sítí. Postupný rozvoj fenoménu „osobní počítač“ (sofistikovaná a drahá hračka pro divné kluky). *To be continued...*

27. 11. 2008

- 1980 – IBM staví prototyp PC, OS od Microsoftu (zakoupení již existujícího OS, přepsání pro IBM PC)
- 1981 – IBM PC na trhu. Textové rozhraní, méně rozvinuté než Apple, přesto do konce 80. let téměř odstraňuje Apple ze scény (IBM si dělá trademark na „Personal Computer“).
- Apple – Lisa, vykradení konceptu GUI a myši od Xeroxu (nutnost uzpůsobit GUI pro pomalou Lisu). Komerčně neúspěšné, později Macintosh

Do doby IBM PC – proprietární, nekompatibilní rozhraní. IBM nabídla svůj standard jako otevřený, kdokoli další mohl vyrábět klony jen s licenčním poplatkem pro IBM. → dominance IBM/PC (& compatible), zejm. po úspěchu MS Windows 3.0

Sítě: TCP/IP (National Science Foundation – NSFnet – 1993 otevř. veřejnosti), BBS (Fidonet, usenet - telefonní linky, místní hovory zdarma) ... postupně spojování sítí

90. léta

- Tim Berners-Lee – HTML — World Wide Web
- 1993 – první HTML prohlížeč Mosaic, 1994 Netscape. GUI + hypertext – zjednodušení pro uživatele.
- Boom počítačů a masovost, vztah k PC jako dnes.

Cyberpunk

Technologické subkultury: vznik lit. žánru *cyberpunk* (navaz. na New Wave, technofobie jako důsl. jaderné hrozby atd.). Bruce Sterling – snaha vytvořit z cyberpunku něco jako rocková/punková hudba. Technologie ani pozitivní ani negativní, sestupuje do „prachu ulic“ aby pomáhala těm co se proti Moci brání.

- **Bruce Bethke** – Headcrash. Téma: **probourávání hranic** (mužské/ženské, člověk/technika,...). Hravé a potměšilé.
- **Bruce Sterling**
- **William Gibson** (Burning Chrome, Johnny Mnemonic, 1984 – Neuromancer). Subkultura bez tváře dostala popkulturní rozměr.
- Operace *Sundevil* (1990) – zátah na crackery. ⇒ Vznik EFF jako právní poradny pro odsouzené hackery.
- Změna pojetí „hacker“. Fenomén „datových kovbojů“ (self-fulfilling prophecy).

Skupiny: uživatelé (office users, gamers, subculture users–hackers etc.), ekonomické subjekty (společnosti), stát

⇒ Konec období „rané subkultury“ (dominantními se stávají normální uživatelé kteří si prostřednictvím počítačů nebudují svoji identitu).

IT v mainstreamu.

4.12.2008 – Kyberkulturní diskursy

Máme tendenci vnímat nová média tak, jak se nám prezentují. Nová média chápána jako přirozeně demokratické technologie.

Potřeba „svléknout“ kyberkulturní narace, dívat se na nová média *kriticky*. Otázka: *Jsou opravdu média taková?* Nemají spíše charakter Barthesovské mytologie? *Kd o příběh vypráví? Jaký v tom je zájem?*

Technodeterminismus kyberkulturních narací – Primárním východiskem je zásadní a určující role techniky v utváření sociálního světa. Kritika až od pol. 90. let 20. stol. **Okruhy:**

1. „Technologie je agentem změny“
2. „Technologie a svoboda, technologie mění rozložení moci.“ *White side*: Představa, která slabé skupiny získávají nástroj pro prosazování svých zájmů vůči dominantní skupině... × *Dark side*: „Technologie dají mocným další nástroj k utlačování slabých“ (Kroker).
3. *New Frontier* (viz Divoký Západ v období kolonizace Ameriky)
4. Vztah technologie a autenticity. Viz kyberpunk, tělesnost... *kyberprostor* a autenticita. „Výzva skrývající svobodu“ × „Zmizela poslední hranice opravdovosti“. Srov. klasické virtuální komunity (Nyx – spornost identit) vs. další rovina skutečných vztahů (Facebook)

. . . : o : . . .