

ZUR142 Kyberkultura — podzim 2008

Konspekty z povinné literatury — 3. vlna rešerší

Termín odevzdání: 3. prosince 2008

Lewis Shiner – Uvnitř hnutí¹

Shrnutí: Kritické vymezení „*Hnutí*“ *kyberpunku* z pozice jednoho z takových autorů vůči povrchnímu „*sci-fiber punku*“ a zjednodušujícím škatulkovacím tendencím. Autor naznačuje potřebu hodnotného žánru, který bude **konstruktivně reflektovat skutečnost**, tj. nebude ani lpět na technooptimistickém idealismu, ani odosobněným a necitlivě chladným světem „*technochlapáctví*“. Technika nemůže být stavěna do světla, jako by byla schopná zalepit **spirituální vakuum** současného člověka, „problémy sociologického, duchovního a mravního rázu“, vyřešit problém AIDS, terorismu a všech dalších skutečných problémů ve společnosti a ve světě.

Zkomoditovaný kyberpunk

Problém devalvace pojmu „kyberpunk“, což běžně znamená „**komoditu**“ a úspěšnou komerční nálepkou na komiksy, hry, filmy a romány o „*boji násilnických narkomanů v černé kůži vylepšených implantáty s obrovskými korporacemi*“.

Původ pojmu kyberpunk – B. Bethke, 1983. Rozšíření pojmu – Gardner Dozois, 1984, článek pro Washington Post „*SF v osmdesátých letech*“ (autoři kyberpunku jako „dvorní dodavatelé bizarního, drsného, technického zboží“: B. Sterling, W. Gibson, L. Shiner, P. Cadigan, G. Bear)

Význačné knihy počátku 80. let:

- W. Gibson – *Neuromancer*
- K. S. Robinson – *Wild Shore*
- L. Shephard – *Green Eyes*
- D. Brin – *Startide rising*

Vymezení se: *Hnutí* × *sci-fiber punk*

Podiv nad společným škatulkováním „tak rozdílných“ autorů.

Odmítání „*pisálků převykujících omlétá prázdná fantastická klišé, která spolklí i s navijákem*“ (konkr. M. Resnick, S. Robinson, D. Brin).

Odmítání *techniky* jako jádra hnutí a jediného pilíře SF románů a kyberpunku

Příběh

Shiner popisuje seznámení se s **B. Sterlingem, W. Gibsonem** a dalšími. Ohromení dílem W. Gibsona (*Burning Chrome*,...) – vysoká nasycenost a lucidita textu, příklad SF, která je energická, moderní, elegantní a *realistická*. → „**Hnutí zrcadlovek**“ (1982): Gibson, Shirley, Sterling. Další společný jmenovatel – **hacker-ský přístup k technice**, surfování na „třetí vlně“. „**Rock’n’rollový rys**“ této realistické tvorby (mladý hrdina, odkazy na hudbu...) – kontrast ke komerčním žoldákům, chladné technice a anonymním korporacím.

Průběžné čtení rukopisu Gibsonova *Neuromancera* – „budoucnost sci-fi“: stylový naturalismus, energičnost.

Bruce Sterling jako mluvčí „Hnutí“.

Potřeba *srozumitelnost poselství* pro dnešního čtenáře: namísto akademické přednášky lidi pochopí spíš styl *Neuromancera* (⇒ označení podobných děl jako „**Romány gibbonovského vnímání**“ (NOGS)). „No, jo. Kyberpunk. Lidi s čipama v hlavě.“ (Takové nálepky můžou i do televize). Slogan pro literární hnutí je nutně redukcionistický, asi jako shrnutí Vojny a míru do jedné věty „válka je vůl“...

Sci-fiber punkový **koncept „kovboje od konzole“ je nutně zastaralý**. Taková díla podobně jako jejich detektivní a westernové předlohy jsou určeny především pro „odpadlíky, samotáře a rebely“.

Teze: „**Tradice spotřebního čítiva je tradicí sebestředných dětinských výmyslů**“. Jednoduché schéma binární opozice (dobří/zlí), jednoduché postupy, jednoduchá řešení... zásadně neodpovídá realitě. Sci-fiber punk vytváří iluzi, že sociální, duchovní a morální vakuum zaplní technika.

Závěr

„**Aby román přežil, musí čelit budoucnosti.**“ Tj. pracuje s novými paradigmaty, omezuje předsudky a omezenosti, integruje a pracuje s problémy skutečného světa v nezjednodušené podobě bez laciných binárních opozic. Dnes navíc potřeba být **energický, moudrý a vtipný**.

„**Je životně důležité bojovat, růst a měnit se.**“

¹ Shiner, Lewis. 2001. „Uvnitř hnutí.“ In *Ikarie* 11/2001. Strany 46–49 — 3 strany, česky.

Tom Maddox – After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s²

Shrnutí: Autor střízlivě popisuje zrod fenoménu kyberpunku v 80. letech, zejm. vlivem vydání fenomenálního Gibsonova *Neuromancera* jako knižní ikony žánru, a *Blade Runnera* jako jedné z prvních filmových předloh. Popisuje roztržité žánry, jeho klony a deriváty, symbolické násilí napáchané na pojmu kyberpunk komerčním a mediálním světem.

Vydání *Neuromancera* v r. 1984 přišlo v době rozšiřování počítačů do společností a postupně i do domácností, román tak reagoval na aktuální změny. Ukazoval „hi-tech“ aplikovanou v „low life“ pouličním prostředí.

Vzájemnému seznámení se dominantních autorů kyberpunku mezi sebou přispěl Bruce Sterling prostřednictvím jím vydávaného fanzinu *Cheap Truth*. Sterling rovněž dokázal později být „tiskovým mluvčím“ hnutí, dokázal slovy zachytit ideový rámec kyberpunku jako takového a tím jej definovat. . .

Na závěr textu komentuje T. Maddox názor, že kyberpunk je na začátku 90. let mrtev se slovy, že se jako subkulturní žánr spíše rozpustil a asimiloval do již ani nevnímaného mainstreamu. **Kyberprostor byl dosud virtuální ideou** ve sci-fi a myslích několika vizionářů, s rozvojem počítačových sítí a techniky na konci milénia se ale stává realitou: „cyberspace is now under construction“ . . .

Dana R. Fisher, Larry M. Wright – On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet³

Shrnutí: Internet má schopnost ovlivňovat to, jak lidé mezi sebou interagují, a zvyšovat přístup k informacím. Není zcela zřejmé, jak tyto faktory ovlivňují sociální realitu, nicméně to nebránilo mnoha lidem vytvářet domněnky o účincích technologie na společnost. Článek konceptualizuje témata internetu v utopických a antiutopických perspektivách. Za pomoci teorie „**kulturního lagu**“ (*cultural lag*) W. Ogburna je uveden rámec pro pochopení extrémních reakcí na danou technologii. Lag („prodleva“) značí, že k pochopení účinků technologie dojde až **s odstupem**, tj. *ex post* a nikoli přímo v době působení daného jevu. To vysvětluje, proč rozpravy na téma internetu bývají **ideologicky zabarvené** a stejně často plné nadějí či

² 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. WWW: http://www.ecn.org/settorecyb/txt/tom_maddox_sul_cyberpunk.html

³ Fisher, Dana R.; Wright, Larry Michael. 2001. „On Utopias and Dystopias: Toward an Understanding of the Discourse Surrounding the Internet.“ *Journal of Computer-Mediated Communication* 6(2) January 2001. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol16/issue2/fisher.html> (16.2.2005) cca 11 stran, anglicky.

obav samotných autorů jako skutečných účinků tohoto média. (*Z abstraktu článku*)

Úvod

2000 – **soudní kauza s Napsterem** (nástrojem pro sdílení hudby) pro porušování autorských práv. Na to vznikly reakce obhajující Napster, že „změnil svět“, právník Napsteru označil za příčinu problému, že se „jedná o novou technologii, která ohrožuje *možnost kontroly*“ . . .

Podobné reakce se objevovaly i u jiných aspektů internetu od poč. 90. let 20. stol. **Důležité pochopit kontext a diskurs tohoto komunikačního média**, neboť ovlivní i to, jak bude technologie užívána společností v budoucnu. Mnoho rozprav lze polarizovaně zaškatulovat do *utopických* či *dystopických* představ o budoucnosti internetu.

Teze: utopicko-dystopická dichotomie pramení z „kulturního lagu“ (viz Ogburn), kdy technologie (stejně jako jiný kulturní fenomén) je nezabarveně a neutrálně pochopena až z historické perspektivy. Polarizace na obě strany tedy spíše vypovídá o autorech textů než o skutečném významu nové technologie pro společnost. . .

Rozdělení článku na 3 části:

1. prezentace Ogburnova konceptu kulturního lagu, vysvětlení jeho silná a slabá místa;
2. přehled literatury o internetu se zaměřením na literaturu věnující se potenciálním účinkům na společnost (utopickou či dystopickou optikou);
3. vysvětlení co Ogburnův koncept přináší k lepšímu pochopení dosavadní akademické literatury k tématu, s možností poučit se a začít rozvíjet kritičtější uvažování o vlivech nové technologie na společnost.

Kulturní lag

Kritika teorie a příčiny její aktuální nepopularity (přesto je teorie užitečná pro porozumění zde popis. problému):

- je *technologicky deterministická*. (technologie jako nezávislá proměnná ovlivňující závislou proměnnou kultury),
- obsahuje *teleologické zkreslení* (jediná příčina identifikuje problém).

Kulturní lag = časový rozdíl v sociální kauzalitě – je doba mezi *vynálezem tech.*, její *distribucí do společnosti*, a *sociálním přizpůsobením* *vyplýv. z nové technologie*. Některé technologie jsou rychle reflektovány změnami soc. institucí, některé pomaleji.

Aspekty setrvačných mechanismů způsob. kulturní lag: (1) **technologický**, (2) **industriální**, (3) **vládní**, (4) **sociálně-filosofický**. Teorie tvrdí, že po [1]–technologii se nejrychleji přizpůsobuje [2]–průmysl, pak [3]–vláda (prostřednictvím regulací), a teprve pak teorie a koncepty vědců.

Obtížnost identifikovat kulturní lagy. **Hindsight bias** způsobuje, že v historické perspektivě již zapomínáme na kulturní lagy a vyhlazujeme je. Uvažujeme jakoby nic takového nebylo. Jednodušší najít a rozlišit lagy u nových technologií (jasné příklady u telefonu a televize, ve své době rovněž vnímány zpočátku polarizovaně).

Unikátnost internetu – schopnost slučovat a nahrazovat množství různých komunikačních technologií dřívější. ⇒ O to lépe patrný kulturní lag.

Utopické a dystopické vize internetu

Již zmíněná polarizace názorů.

Utopie

Nápadný rys – **implicitní teze, že technologie může být řešením sociálních problémů**. „Internet zjednoduší státní správu, umožní překonat geografické a sociální hranice etc.“ např. online referenda, iniciativy

McLuhan – *medium is the message*, médium je samo o sobě hlavním motorem změn. Internet jako decentralizované svobodné médium → podle toho by mělo ovlivňovat společnost ap.

Dystopie

Barber, Slouka, Stoll, Holub...

Internet nikoli jako pouze [užitečný] nástroj, ale věc, která ovlivní komunikaci tak, že **negativně ovlivní základní pilíře na kterých stojí demokracie**. (T. Luke)...

Hrozba **rozdrobení demokracie, fragmentarizace společnosti, izolace lidí od sebe**, kdy reálné styky budou nahrazeny počítačově zprostředkovanými... závislost společnosti na nové kom. technologii způsobí její manipulovatelnost („*iron band of terror*“ – Arendt)

Třetí cesta – technorealismus

Výskyt v literatuře: *Bimber, Calhoun, Monberg*

Větší opatrnost při formulování budoucích vizí než u obou předchozích extrem. skupin.

Podstatný poznatek Monberga: „jakékoli otázky si klademe o internetu DNES, jediné co víme určitě je, že si klademe *špatné* otázky.“ Médium je pro výzkumník příliš nové na neutrální posuzování jeho dopadů. *De facto* konzistentní s Ogburnovým konceptem *kulturního lagu*.

Výskyt v populární kultuře

- William Gibson – *Neuromancer* (1984) – způsobil inflaci dystopických vizí o tom kam svět bude s příchodem internetu směřovat
- Stephenson – *Snow Crash* (1992) – mix utopie a dystopie; lidi mají superschopnosti jako internetová alter ega...
- *etc.*

Diskuse

Pokusy **institucionálně omezovat svobodu internetu**:

- 1996 – pokus US kongresu omezit volný projev na internetu (návrh *Communications Decency Act*), nakonec Nejvyšší soud zamítl pro porušení 1. ústavního dodatku
- další pokusy o omezování, např. ze strany církevních organizací...

Zároveň však oslavování demokratizujících možností nové technologie.

Utopie nebo dystopie?

Pravda leží jako obvykle někde **uprostřed**. Pro pochopení a vysvětlení postojového extremismu je moudré užít konceptu *kulturního lagu*, který vhodně fenomény v raném vývojovém období nové technologie explikuje.

Kevin Robins – Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme⁴

K. Robins – profesor komunikačních studií (University of London), studium dopadů globalizace na kulturu – na média a kultur. identity, kultur. aspekty nových technologií.

Shrnutí: Ostrá kritika utopických kyberkulturních vizí, důraz na potřebu zůstat „na zemi“, zakotvený ve skutečnosti a reflektovat reálné dění. Autor rozšiřuje Gibsonovo označení kyberprostoru na většinu disputací na toto téma, s tím že jde zpravidla o hypertrofovanou imaginaci místo realistického uvažování. Svůj uzemněný pohled autor argumentuje citováním největších „technoutopistů“ a dekonstruováním jejich utopických vizí.

Kyberprostor je *konsenzuální halucinací* (Gibson – *Neuromancer*), podobně tomu je i pro diskuse o kyberprostoru a virtuální realitě. Jde o abstraktní pohled odvrácený od prožívané skutečnosti.

Kyberprostor jako utopická představa postmoderní doby: „existuje, můžeme se tam dostat, ale nemá žádnou polohu...“ (N. Stenger)

Virtuální realita umožňuje „hrát si na Boha“. VR se může stát pohodlnější než nedokonalá skutečnost. Vize „VR je nadějí příštího století“ etc. – bla bla bla, „obnovení komunity“, „globální vesnice“, „nástroj pro oživení veřejné sféry“, „obnovení sousedských vztahů a veřej. sféry malého města“...

„Virtuální komunity jsou sociální celky vznikající v Síti při dostatečném množství lidí v elektronicky mediovaných veřej. diskusích...“ (Rheingold). Robins považuje za utopii, a pochybuje o užitečnosti elektronické komunity jako plnohodnotné společnosti.

Analýza utopických konceptů kyberkultury

Propagátoři revoluce virtuál. tech. hovoří jako by *skutečně existovaly nové a alternativní reality*. Pocit jako

⁴ Robins, Kevin. 2003. „Kyberprostor a svět, ve kterém žijeme.“ In *Revue pro média 05* (čtvrtletní tematická příloha Hosta). Brno: Host. Strany 15–23 — 8 stran, česky.

bychom mohli nechat skutečnost být a přesídlit se do lepší sféry. Lidé se mohou stát bohy, pohrdání „politikou“ jako mocenským bojem o zdroje (v cyberspace není nedostatek) etc. . .

Potřeba se zbavovat iluzí: „Alternativní a dokonalejší svět kyberprostoru a virtuální reality budoucnosti neexistuje.“ Existuje skutečný svět, kde všichni žijeme a musíme žít.

Technologické imaginace vizionářů kyberprostoru. Jejich zaměření na filosofické otázky, spekulace o „odhmotněné racionalitě, tele-existenci“ etc.

Kyberprostor a identita

Leary, Sherman, Judkins, Sheff, Lanier. . .

Vize identity jako „svobody a volby“. Možnost libovolných manipulací fyz. těla. **Formovatelnost identit do míry omezení skutečného světa a fyzického těla.**

„Elektronické sítě rozpouštějí hranice identity“ (Rheingold). Virtuální identity jako variace na téma „představme si, že“ – *alter ego*

„Bytí v reálném světě nás nutí podřizovat se diktátu omezující a frustrující skutečnosti. . . “ (J. Lanier)

NT slibuje odtělesnění, technologie ~ všemohoucnost fantazie. Diskurs virtuální budoucnosti jako reformulace kantovské *transcendentální imaginace*, . . .

Další postmoderní kyberkulturní diskursy. Východiskem je pluralitní subjektivita, víra v základní jednotu a soudržnost já. Virtuál. technologie jako „nevyhnutelný trest transcendentálního ega a jeho představitosti“ . . .

Virtuální komunita a kolektivní identita

Zvrácený předpoklad autonomie technologické sféry, bez sociálního a politického kontextu.

Setkání a konfrontace kultur je prvkem městského života, virtuální komunity neexistují v jiném světě.

Utopický koncept VR jako *alternativy* ke složité a nebezpečné sociální realitě.

Utopické aspirace projektu VR: „Kyberprostorové *jinde* místem spásy a transcendence“.

Realističtější postoje:

- „Elektronické virtuální komunity jsou komplexními a důmyslnými *strategiemi přežití*. . . žijí na pomezí materiální a virtuální kultury“ (Stone) – tj. existují **ve skutečném světě ve vztahu k němu**.
- „kyberprostor se může stát jedním z neformálních veřejných prostorů, kde bude možné obnovit komunitní aspekty ztracené proměnou koloniálu v supermarket“ (Rheingold⁵) Znovuoživení pocitu rodiny „neviditelných přátel“ s příchodem internetu. Propojování virtuálu s problémy skutečného světa. (viz televize, liberace z proximální vázanosti – Meyrowitz).
- *inverze reality* (A. Giddens)

⁵ Howard Rheingold — *The Virtual Community*, „dobrý kondenzát pragmatického pohledu na sdružování a kolektivitu v kyberprostoru“

Virtuální komunitarianismus jako filosofie soc. jednání přijat. *v podmínkách nového technologického řádu*. — není korektní odpovědí na vývoj tech.

„Zaznívá volání po komunitě, ale nevytváří se společnost.“

„Subjekt redukován na čistou funkčnost“ (G. Raulet)

Apolitičnost technokomunity. „Řád jako regresivní fantazie“ (S. Moscovici)

Koncept mdlého světa „neutralizovaného města“ – vzhled měst ovlivněn nepřipouštěným strachem z vystavování se na odív, strachem ze sociálního kontaktu (Sennett). **Ve skutečnosti i samotný koncept kyberprostoru je motivován nutkáním neutralizace.**

⇒ Program nové formy společenství by neměli určovat pouze ti, co o ni usilují (používají své vlastní, omezené a technokratické způsoby).

Světy, v nichž žijeme

Utopický ideál kyberkultury skrývá něco banálního, nepřesvědčivé: *regresivní způsoby a smýšlení virt.kultury*, (1) všemocné fantazie na úrovni jedince, (2) na úrovni rodinného komunitarianismu. **Regrese jako transcendence.**

Souč. společnost: „Vykoupení skrze absolutizaci dětství.“ (Lenzen)

Vize **koexistence dvou společností** (Virilio):

1. společnost „**zámotků**“ (lidé ukrytí doma, napojení na komunik. sítě, neteční),
2. společnost **přelidněných megalopolis** a městského nomádství.