

## Second Life: Místo mezi Zemí a Měsícem. O současných virtuálních podobách těla, self a genderu.

Klára Šimůnková

Astrid Ensslin – Eben Muse. *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. London: Routledge, 2011.

### 1. Úvod

Kyberprostor se mění.

Po fázi objevování a dobývání přichází čas osídlování a obývání. Kyberprostor již dávno není pouhou ideou, bájným územím, ke kterému se vztahují naděje těch, kteří touží po novém životě. Není snem. Nové technologie jej učinily hmatatelným, viditelným, obyvatelným, nepostradatelným, ba co víc: reálným v jeho důsledcích. Kyberprostor již není pouhým hřištěm, kde člověk může uvolnit své potlačované tenze, neožívá a neusíná zmáčknutím příslušného knoflíku. Kyberprostor žije a dává život, vytváří příběhy, rozpíná se, přesahuje. Virtuální komunity dělají z nekonečného *prostoru* útulné *místo* – domov. A právě toto je ona fundamentální změna, již dnes

kyberprostor prochází. Jeho obývání mění prostor na místo. Přitom rozlišení těchto dvou termínů je pro virtuální světy klíčové. Výstižně to popsal již v sedmdesátých letech minulého století americký geograf s čínskými kořeny Yi-Fu Tuan (1977: 3) ve své knize *Space and Place: The Perspective of Experience*, když řekl, že „*místo* je bezpečí, *prostor* je svoboda: jsme upoutáni k jednomu a toužíme po druhém“. Potřeba osvobodit se, nadechnout, objevit a uniknout je dnes v kyberprostoru doplněna (a často potlačena, jak uvidíme dále) potřebou obklopit se, ukotvit, zakořenit, splynout. *Místo* je ohraničeno, *prostor* je nekonečný.<sup>1</sup>

Člověk v kyberprostoru zdomácněl. Již není cizincem v neznámých končinách, stává se členem virtuálních komunit,<sup>2</sup> které poskytují jeho virtuální identitu (nebo identitám) místo k sebeprezentaci, realizaci, interakci s druhými. Když Tzvetan Todorov (1996: 12–14) popisoval ve své knize *Dobytí Ameriky* intenzitu setkávání s *druhým* na příkladu Kolumbova setkání s domorodými obyvateli Ameriky, poznamenal:

„Dvě věci ospravedlňují – ex post – výběr tohoto tématu jako prvního kroku na poli objevování druhého. Především objevení Ameriky nebo spíš Američanů je nejúžasnější ze všech setkání v našich dějinách. Při „objevování“ jiných světadílů a jiných lidí se nevyskytl ten pocit naprosté cizosti: Evropané nikdy neztratili povědomí o existenci Afriky či Indie nebo Číny; vzpomínka na ně byla stále živá. Měsíc je jistě vzdálenější

1 Tuan (1977) popisuje prostor (*space*) prostřednictvím pohybu. Abychom se mohli cítit svobodně, zažívat tedy prostor bez zábran, musíme mít možnost pohybu. Děti se podle něj právě proto tak rády a rychle pohybují, zažívají pocit svobody, zakoušejí prostor. Místo (*place*) je pro něj naopak „pauzou v pohybu“ (pause in a movement), zastavením. Jen pokud se v prostoru zastavíme, můžeme zakotvit, utvořit domov. Místo je tam, kde je pauza naplněna objekty a pocity. Stejně tak je podle Tuana primárním „místem“ pro malé dítě jeho rodič.

2 *Virtuální komunita* je termín zavedený v roce 1983 Howardem Rheingoldem. Ten jím ve své stejnojmenné práci označuje sociální skupiny utvářející se v kyberprostoru a udržované počítačově mediovanou komunikací. Rheingolda fascinuje tato neodbytná lidská potřeba budovat virtuální komunity. Kdykoli má podle něj člověk k dispozici počítačově mediovanou komunikaci, začne stavět virtuální komunity, stejně jako mikroorganismy budují své kolonie (Matei 2006).

než Amerika, ale dnes už víme, že se tam nedá mluvit o setkání, že tenhle objev nepřináší překvapení téhož druhu – aby mohla na Měsíci vzniknout fotografie živé bytosti, musí si před aparát stoupnout kosmonaut, a v jeho skafandru se odráží zase jen jiný pozemšťan. Naproti tomu Indiáni jsou na počátku šestnáctého století skutečně tady, ale nic se o nich neví, i když se na tyto čerstvě objevené bytosti přenášejí, jak se dalo čekat, obrazy a představy související s jinými vzdálenými národy. Setkání už nikdy nedosáhne takové intenzity [...]“

Troufám si tvrdit, že individuální objevování kyberprostoru obývaného virtuálními *druhými* je takovým setkáním, v jehož opakovaný příchod Todorov nevěřil. Nevýústilo, pravda (a doufejme, že ani nevyústí), v největší genocidu v lidských dějinách, jeho důsledky jsou ovšem stejně intenzivní. Ukazuje se, že život v kyberprostoru zpětně ovlivňuje náš fyzický život, virtuální komunity se prolínají s těmi reálnými do té míry, že mnozí autoři již odmítají hovořit o distinkci virtuální/reálný, neboť virtuální světy *jsou* roz-

hodně skutečné, *dějí se a mají* jasné sociální důsledky (Boellstorff 2008; Hansen 2006).<sup>3</sup>

Prostor, komunita, identita, autenticita<sup>4</sup> – to jsou bezesporu nejsilnější témata charakterizující současnou podobu kyberprostoru. Nebylo tedy možné nechat bez povšimnutí vydání knihy s názvem *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, která spatřila světlo světa v roce 2011 coby kolektivní dílo tuctu autorů pod editorskou taktovkou Astrid Ensslinové a Ebena Musea. Na více než dvou stovkách stran rozvíjejí autoři debatu ohledně současné podoby kyberprostoru složeného z virtuálních světů, jejich komunit a virtuálních identit, a to vše na příkladu jednoho konkrétního online virtuálního sociálního světa známého pod názvem *Second Life* (SL). Volba byla od počátku jasná. Jde totiž o v současnosti nejpoblárnější a zároveň největší z uživatelů tvořených 3D virtuálních komunit.

SL spustila v roce 2003 firma Linden Lab, sídlící v San Francisku. Dnes čítá kolem patnácti milionů členů, jimiž jsou jak

3 Boellstorff (2008) namísto toho rozlišuje *aktuální/fyzický svět* (*actual/physical world*) a *virtuální svět* (*virtual world*). Simon Gottschalk (2010: 513) aplikuje na virtuální svět Thomasův teorém a tvrdí, že „pakliže lidé definují virtuální jako reálné, stává se toto reálným ve svých důsledcích a interakce mezi self a avatarem se stávají významnými pro život jedince jako takový“. Boellstorff (2008: 148) při svém hloubkovém ponoru do SL zjistil, že „dokonce i rezidenti [oficiální označení obyvatel SL, pozn. autora], kteří byli ve svých aktuálních životech stydliví a nesmělí, častokrát zjistili, že anonymita a kontrolovatelnost virtuálního světa [...] je naučila být společenštějšími, kterýžto charakterový rys si pak s sebou odnášeli i do svého aktuálního světa“. Rezidenti při rozhovorech často uváděli, že experimentování se vzhledem a chováním v SL potenciálně otevírá nové způsoby chápání věcí z reálného života.

4 Jakub Macek (2004: 17) zmiňuje pesimistický postoj vůči technologii jako zdroji relativizace autenticity prožívání. Hovoří o tzv. krizi autenticity, nejistotě ohledně opravdovosti či reálnosti technologicky mediované interakce. Podle technopesimistů jsou „technologicky zprostředkované prožitky a zkušenosti [...] neautentické, od autenticity prožitku nás vzdalují a připravují nás o schopnost autenticitu rozpoznat i zakoušet. Svět neautentického prožívání, svět simulace, navíc může být prostředkem manipulace“. Právě zde se podle Macka rodí negativní konotace *virtuálního* jakožto falešného, umělého a nereálného. Na druhé straně ovšem stojí technooptimisté, kteří právě v této odtrženosti od reálna vidí možnost oprostění se od často restriktivních norem a struktur aktuálního světa (Haraway 1991; Turkle 1999). Díky technologii se při ponoření do kyberprostoru aktivizují, probouzejí i ostatní smysly, které jsou v reálném světě otupené, zlenivělé. Prožitek virtuálního světa se tak násobí, rozšiřuje (Biocca 1997; Hansen 2006). Technologie míchá virtuální svět s reálným (Massumi 2002; Boellstorff 2008) a tento koktejl nazvaný „smíšená realita“ (*mixed-reality*) (Hansen 2006) popijíme den co den. Biocca dokonce zpochybňuje autenticitu samotného fyzického světa, neboť ten je přece také světem zprostředkovaným. To, co o něm víme, víme díky smyslům, neurologickým procesům. Pocit prezence, přítomnosti, se podle něj nevztahuje pouze na virtuální svět, ale i na ten fyzický. Hillis (1999) připomíná slovy Lorenze Simpsona, že veškerá realita je přeci sociální a lingvistickou konstrukcí.

avataři – tedy naše digitální reprezentace –, tak instituce, firmy, známé značky.<sup>5</sup> Narozdíl od oblíbených online virtuálních herních komunit (EVE Online, World of Warcraft ad.) je SL určená především zájemcům o *social networking* – tedy o setkávání s *druhými*. SL je územím tvořeným několika málo kontinenty a mnoha malými ostrovy. Půdu si můžete libovolně kupovat za linden dolary (směnitelné za „skutečné“ americké dolary), stejně tak si můžete kupovat geometrické tvary jako stavební materiál a stavět si vlastní domy, obchody, bary či zahrady, na nichž se s ostatními setkáváte nebo naopak před některými schováváte. V prostředí SL se konají konference, festivaly, meditace, diskusní panely, svatby i pohřby. Lidé zde prostřednictvím svých avatarů podnikají, studují, baví se i léčí. Je to velmi živý a progresivní organismus, a proto si právem zasloužil pozornost mnoha vědců z rozličných oblastí: od lékařů, terapeutů, sociálních antropologů, politologů po ekonomy a počítačové experty. Zkoumání komunity SL, potažmo ostatních virtuálních světů, se stalo nedílnou součástí akademického bádání.

Produktem takového zájmu je i kniha *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Většina prací v ní uveřejněných totiž vychází z příspěvků přednesených na konferenci pořádané pod názvem „Creating Second

Lives“ Velšskou univerzitou v Bangoru v říjnu 2008. Zaměření knihy je multidisciplinární,<sup>6</sup> cílem autorů je nahlédnout do způsobu, jakým jsou „druhé životy“ (*Second Lives*) ve smyslu virtuálních identit a komunit utvářeny v SL, a to v celé šíři jeho bytostně multimodální a multisenzorické povahy. Vytváření SL je tak podle editorů spíše stimulací smyslu než simulací skutečnosti, je vždy společným dobrodružstvím, sdíleným autory a čtenáři, programátory a hráči. V kreativních prostředích jako je SL rezidenti spolupracují na tvorbě společného prostoru, čímž mohou vyjadřovat vlastní identitu a zároveň připravovat místo pro interakci. Tato zdánlivá textuální a vizuální svoboda má ovšem své mantinely: zjednodušeně řečeno se dá stavět jen z toho, co vám nabídnou programátoři firmy Linden Lab. Zde představeným sborníkem se tato otázka svobody (textuální, vizuální, individuální, komunitní) implicitně proplétá a spojuje optimistické i pesimistické postoje, čímž kopíruje víceméně odvěký trend ambivalentního názoru odborné i laické veřejnosti na dopady působení informačních technologií. Autoři tak z jednotlivých příspěvků poskládali multidimenzionální mozaiku, která se z jimi vybraných online textuálních a obrazových projevů, virtuálních prezentací snaží vytáhnout naději i deziluzi, individuální i komunitní aspekty života ve virtuálních světech, pocity pisatelů i čtenářů,

5 Zmiňme například univerzity Yale, Harvard, Stanford, Princeton, London School of Economics, instituce jako Středisko pro kontrolu nemocí (Center for Disease Control), NASA, Muzeum holocaustu, korporace jako Nike, Coca-Cola, eBay, Nokia, Microsoft, také zpravodajské stanice CNN, BBC, NBC nebo Reuters mají v Second Life svá virtuální sídla. Švédsko je první zemí, která zde otevřela svou ambasádu. Second Life má své učebny, planetária, výzkumná centra, akvária, knihovny a posluchárny, nemocnice a muzea. Zdravotní sestry se prostřednictvím Second Life učí připravovat pacienty na operaci, psychiatrická centra nabízejí návštěvníkům simulace schizofrenních myslí, psychoterapeutická sezení, pacienti dlouhodobě upoutaní na lůžko se prostřednictvím svých „zdravých“ avatarů zapojují do života, komunity v Second Life pomáhají jedincům bojujícím s autismem, alkoholismem či zneužívaným dětem. Kontinent Second Life naleznete pod odkazem <http://www.secondlife.com>.

6 Autoři působí v oblasti nových médií, digitálních médií, herních studií a sémiotiky (Massoová, Ensslinová, Fizeková, Muse, Doyleová), gender studies a divadelní vědy (Wasilewska), antropologie (Boellstorff), literární vědy (Burgessová), environmentální komunikace a designu (Clark), informačních technologií (Sherman) nebo interaktivního umění (Sermon, Gouldová).

s důrazem na jejich interkonektivitu, vzájemnost a symbolickou podmíněnost.

Kniha je rozdělena do tří částí. Každá má pak tři kapitoly, v nichž autoři, působící v oblastech mediálních, komunikačních, kulturních a literárních studií, zkoumají problémy chápání, recepce a produkce identity, komunity, genderu, prostorovosti, přírodních a zastavěných prostředí SL, a to za použití mnoha metodologických přístupů (teoretická a filosofická kontemplace, sociální sémiotika nebo např. diskurzivní analýza). Část I., „*Creating Second Communities*“, je úvodem pro pochopení základních konceptů knihy. První kapitola s názvem „*Liberate your Avatar: The Revolution Will Be Socially Networked*“ představuje praktickou ukázkou společenských a politických přesahů tvorby SL prostředí. Paul Sermon a Charlotte Gouldová zde představují své realizované multimediální instalace využívající prvky smíšené reality ve formě setkávání SL a FL.<sup>7</sup> Chtějí tak přemostit prostor mezi těmito dvěma světy a objevují nové způsoby propojování SL a FL sociálních prostorů, jakými jsou parky či nákupní centra. Jejich instalace implicitně ožívují problematiku tělesnosti (odtělesněný uživatel ztělesněný avatarem), sociálních stereotypů, autenticity a svobody ve virtuálních prostředích.

Ve druhé kapitole, nazvané „*An Imagined Community of Avatars*“, se Kevin Sherman snaží představit komunitu SL jako národ, a to aplikováním Andersonova konceptu *představovaných společenství* na virtuální svět. Sherman zkoumá nový koncept virtuálního národa z perspektivy individua a snaží se ukázat, že skrze jeho poznatky můžeme koncept národa aktuálního světa nahlédnout v novém světle.

Ve třetí kapitole, „*Programming Processes: Controlling Second Lives*“, zkoumá Elisabeth Burgessová utváření SL

komunity od základu, jímž je podle ní čtení a psaní. Zabývá se zásadními otázkami autorství, kontroly a jednání. Burgessová například tvrdí, že při programování virtuálního prostředí hrají významnou roli sady pravidel či zákonů, jež ovlivňují chování a vzájemnou interakci obyvatel virtuálních komunit. Autorka ve svém příspěvku shrnuje širokou interdisciplinární debatu a snaží se z ní vyvodit současné a budoucí důsledky pro interaktivitu, autonomii a formování našich virtuálních, „druhých“ životů. Touto první částí tedy editoři naznačili základní přístupy analýzy virtuálních komunit. Zbývající dvě části knihy se pak věnují samotnému životu v SL.

Abychom v SL mohli žít a fungovat, potřebujeme si především vytvořit digitální reprezentace sebe samých, tedy avatary (postavy). Druhá část knihy tedy zkoumá ze široka problematiku tělesnosti a genderu ve vztahu k našim avatarům a nese název „*Creating Second Identities*“. V její úvodní kapitole, „*Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds: Reconfiguring Our Volatile Bodies*“, se Sonia Fizeková a Monika Wasilewska, s odkazem na slavné dílo Elizabeth Groszové, zabývají vztahem genderu a těla ve dvou konkrétních virtuálních světech: SL a Entropia Universe. Pracují přitom s postmoderní a post-postmoderní feministickou teorií. Začínají optimisticky: v kyberprostoru může člověk odhodit všechna tělesná omezení a začít proces utváření identity od nuly, přesně podle svých potřeb a představ. Autorky však dále upozorňují, že tato revoluční myšlenka ve virtuálních světech nikterak nevzkvétá. Naopak se zdá, že tradičně definovaná genderová identita založená na binárních opozicích (muž/žena; heterosexuál/homosexuál) přetrvává i v online prostředí. S tímto poznáním pak autorky nahlížejí na proces

7 Zkratka FL je v knize užívána jako označení „reálného života“, tedy toho „prvního“ – anglicky „First Life“. Autoři se tak chtějí vyhnout výše popisované dichotomii *real-virtual*, kterou de facto svou knihou popírají.

tvorby avatarů, zakoušení jejich tělesnosti a na fenomén genderově vyhraněných regionů v SL.<sup>8</sup>

Pátá kapitola, „*The Body of the Avatar*“, zkoumá způsoby, jak se ve virtuálních světech utváří naše přítomnost a jak ji zakoušíme takřikajíc na vlastní kůži. Pomocí Spinozovy teorie imaginace jako formy tělesného vědomí, koncepce vztahu mysli a těla, jak o ní pojednává ve svém učení současný dalajláma, a Bachelardovy teorie materiální imaginace se Denise Doyleová pokouší prozkoumat koncepty imaginárna a pocíťování, zakoušení lidské přítomnosti ve virtuálním prostředí SL, a tvrdí, že vztah mezi představami a tělem avatara hraje při interakcích s virtuálními světy klíčovou roli.

V závěrečné kapitole druhé části, nazvané „*The Grips of Fantasy*“, nás Isamar Carilová Massoová zve do světa virtuálních her *Diablo* a *War of Warcraft*. Zastává totiž názor, že díky své popularitě jsou právě hry skvělým didaktickým nástrojem šíření různých sociálních konstruktů a stereotypů. Massoová se zaměřila na utváření ženských postav v těchto hrách a ve své analýze se soustředí na korelaci lingvistických a vizuálních dat, přičemž dokládá existenci silného diskurzu genderové diference uvnitř vybraných herních prostředí.

Poté, co si vytvoříme a upravíme svého avatara, je potřeba vytvořit mu také místo pro život, prostor pro aktivitu. Problematikou prostorovosti a architektury virtuálních světů, tedy „druhých prostorů“ – *Creating Second Spaces* –, se zabývá třetí část knihy, a to ze tří různých úhlů, jimiž jsou příroda, architektura a krajina. V kapitole „*Second Chances*“ zkoumá Joseph S. Clark vyobrazení přírody ve virtuálním prostředí SL, nalézá analogie s postupy muzeí,

autorů tematických parků a turistických stezek a odkrývá komplexní provázanost světa aktuálního a virtuálního s důsledky potenciálně objevnými i ničivými. V osmé kapitole se posouváme od přírodních prostředí k prostředí architektury. Astrid Ensslinová svůj příspěvek nazvala „*Avatar Needs and the Remediation of Architecture*“. Ve snaze objevit hlavní rozdíly mezi architektonickými požadavky obyvatel FL a SL ožívuje známou Maslowovu „pyramidu potřeb“ a aplikuje ji na avatary SL. V závěrečné kapitole „*The Event of Space*“ rozebírá Eben Muse téma krajiny, prostoru a místa v širších historických a sociálně geografických souvislostech, neboť má za to, že jde o otázky zásadní ve vztahu k prožitku interaktivní fikce, virtuálních realit a počítačových her. Muse ožívuje staré technologie zobrazování trojrozměrného prostoru – geometrickou perspektivu a architektonický design – a tvrdí, že se obě podílejí na tvorbě virtuálního světa stejnou měrou, neboť ten je jak ilustrovaný, tak žitý.

Celou knihu uzavírá doslov „otce“ výzkumu SL komunity a autora rozsáhlé antropologické studie tohoto virtuálního světa, Toma Boellstorffa (2008), v němž shrnuje současný stav výzkumu daného tématu, navrhuje nové výzkumné otázky a obecněji rozebírá vztah virtuálních světů a toho fyzického a problematiku tvorby, spolupráce a kontroly ve virtuálním prostředí.

Knihy, kterou držím v ruce, by mohla být jen dalším z mnoha děl, zabývajících se životem ve virtuálním světě. Ale není. Co ji od ostatních odlišuje, je její mnohvrstevnatost, jež může být zpočátku matoucí, ovšem tomu, kdo se v ní zorientuje a najde si svou cestu, nakonec poskytne spoustu podnětů, donutí ho k přemýšlení, spojí rozpojené.

8 *Gender-restricted regions* je zvláštní fenomén virtuálních světů, které jakkoli se mohou na první pohled zdát otevřené všemu a všem, zcela v duchu zde nastíněné dichotomie svoboda vs. bezpečí, resp. prostor vs. místo, umožňují vznik oblastí vyhraněných striktně genderově, do nichž je vstup „jiným“ zakázán. Fizeková s Wasilewskou poukazují na fakt, že ačkoli je výběr genderu do značné míry kontrolován programátory a designéry, umožňují SL svým uživatelům vytvářet soukromé kluby, obchody či pozemky a utvářet si vlastní pravidla jejich používání. Teoreticky je tedy možné vytvářet nekonvenční místa nedotčená tradičními sociálními omezeními a genderovými restrikcemi. Namísto toho je ale SL plný těchto, slovy autorek, „limitací flexibility“.

Tato kniha vyžaduje aktivního čtenáře, vybaveného tužkou, poznámkovým blokem a pokud možno „mapou“ pro lepší orientaci v ní. Tou může být znalost tématu nebo schopnost „subverzivního čtení“, jak jej představuje Elizabeth Burgessová ve svém příspěvku. Popisující vztahy mezi subjektem a aktivitou – čtenářem a čtením –, používá Kirkpatrickovo rozlišení *počítačového hráče a počítačového hackera*. První je konvenční, poslušný čtenář, sledující pokyny autora, programátora; druhý je rebel. Chcete-li si do sytosti užít všechna možná zákoutí virtuálního světa, jež kniha *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual* představuje, doporučuji vám metodu subverzivního čtení. Najděte si vlastní cestu, vlastní pořadí kapitol, sestavte si vlastní mozaiku, překračujte hranice textu tím, že to stěžejně, centrálně, polapíte a přeprogramujete v jiném kontextu. Teprve pak zažijete skutečnou „rozkoš z textu“.

Jak je patrné z pouhého nastínění záběru a zájmu knihy, jedná se o dílo hutné a přesahující. Každá kapitola by si jistě zasloužila detailnější představení, k čemuž zde vyhrazený prostor nestačí. Zaměřím se tedy jen na určité momenty zkoumaného textu, tedy na virtuální tělo, identitu a gender, a pokusím se prostřednictvím recenzované knihy představit SL jako virtuální domov a získané poznatky vztáhnout k širšímu celku transformujícího se kyberprostoru.

## 2. Kyberprostor jako metafora

Abychom lépe pochopili nadšení a zklamání, které kyberprostor a jeho možnosti vyvolávají a které budeme nacházet napříč celým následujícím textem, je nutné uvědomit si, že od svého zrození či vytvoření byl tento spojován s metaforou *objevování nového*. Různí autoři tuto hlubokou lidskou touhu po úniku z područí a nalezení svobody popisují různě a podle doby, v níž žijí, nalézají její ztělesnění v něčem jiném. Téměř vždy jde ale o pohyb (Adams 1997; Tuan 1977), cestu (Kerouack 1957), změnu. Pro Steinbecka byla metaforou hledání nového *highway 66* – v jeho díle *Hrozny hněvu* jde o fiktivní cestu, nicméně velmi podobnou skutečné *Route 66*, které se přezdívá „Matka cest“ nebo taky „Americká cesta“ (Marshall 2011), neboť spojuje malá americká města a dodnes představuje symbolické srdce Ameriky.<sup>9</sup> Malé, sebevědomé, nezávislé komunity, globální vesnice, propojené nějakou *komunikační dálnicí* otevřenou všem a zajišťující rovnou distribuci informací a přístup k moci byly ideálem představitelů kontrakultury. Jejich myšlenky vycházely z anarchistického hnutí šedesátých let, které bylo reakcí na uniformitu a masifikaci moderní společnosti (Matei 2006).<sup>10</sup> Další metaforou je *hranice (frontier)* jako cíl cesty (většinou na Západ), jako hranice možností a otevřeného prostoru za ní (Macek 2004).<sup>11</sup>

7 Hillis (1999: xvi) také chápe virtuální realitu jako uskutečnění zakořeněné potřeby Američanů unikat zákazům a omezením společnosti: „Je-li dnes možnost úniku v reálném prostoru vstříc neobydlené panenské zemi zaslíbené problematická, či nemyšlitelná, představuje pro mnohé hledání a vytváření ‚informačních superdálnic‘ umožňujících ‚migraci‘ k novým ‚elektronickým hranicím‘ nápaditou a působivou utopistickou alternativu fyzického vydání se ‚na cestu‘.“

10 Představitelé kontrakultury se od svých anarchistických vzorů lišili vztahem k technologii, která pro ně představovala prostředek osvobození jedince. Technologie se nebáli, naopak ji chtěli využít pro realizaci svého ideálu otevřené komunikace, která by umožnila lidem být sami sebou, a přitom žít společně.

11 Macek (2004:17) ve svých úvahách o kyberkulturních naracích zmiňuje tu, v níž je technologie chápána jako nástroj utváření nové hranice: „Kyberkulturní narace pohlíží na technologie jako na nástroj vytváření nového kulturního prostoru, vznikajícího technologickou implozí lidského světa, prostoru nepodrobeného moci formálních organizací, prostoru nenormalizovaného, prostoru pionýrského – prostoru ztotožněného s kyberprostorem. V souvislosti s kyberprostorem hovoří kyberkulturní narace o *nové hranici (frontier)*, hranici možností a otevřeného prostoru za ní, čímž odkazují k logice americké tradice ‚cesty na Západ‘.“

Metafora *informační dálnice*<sup>12</sup> sloužila Alu Gorovi jako model pro změnu způsobu komunikace, aby lépe vyhovovala potřebám občanské společnosti, a ne jen potřebám trhu. Jakkoli architektonické, prostorové se mohou tyto metafory zdát, více než k definici místa slouží jako sada sociálních funkcí (Adams 1997).<sup>13</sup> Neznámé předměty, krajiny, které si nedokážeme spojit s nějakým obrazem, zůstávají nepochopitelné, nepředstavitelné. Proto je zapotřebí nejdříve přijít s obrazy a naplnit je významy.<sup>14</sup>

Benedict Anderson (2008: 187) ve své knize *Představy společenství* napsal:

„Od roku 1761, kdy John Harrison vynalezl chronometr, jenž umožnil přesný výpočet zeměpisných délek, se zakřivený povrch celé planety podroboval geometrické mřížce, jež uzavřela prázdná moře

a neprozkoumané oblasti do přesně vyměřených čtverců. Cestovatelé, zeměměřiči a vojenské jednotky dostali za úkol tyto čtverce ‚zaplnit‘.“<sup>15</sup>

A když se tak stalo, nadešel čas zaplnit nový prostor, vynalézt ho – tím prostorem byl kyberprostor, který vznikl nejdříve v myslech jako koncept a posléze byl díky technologickému pokroku<sup>16</sup> oživen za monitory našich počítačů, proudící v kabelech našich elektrických sítí.<sup>17</sup> Tento nový prostor byl objeven a zabydlen, zaplněn. Jak prohlásil již v roce 1995 William Mitchell (in Adams 1997:167): „Kyberprostor se otevřel a závod o jeho obydlí a kontrolu odstartoval.“ Stejně jako byla (a je) Amerika pro mnoho běženců a vyvrhelů synonymem naděje a lepší budoucnosti, představuje takové místo i kyberprostor pro všechny ty, kteří

12 Macek (2003: 9) hovoří o *digitální (super)dálnici (Digital Superhighway)*. Šlo o projekt na využití technologií původně navržených pro projekt Hvězdných válek, který mnozí vnímali jako „projekt virtuální třídy proti stávajícímu pojetí Internetu jako decentralizované a tedy svobodné Sítě“.

13 Adams (1997: 158) cituje Hebdige, podle nějž „fungují metafory jako časované bomby nebo viry, semínka či spáči, které, aktivovány, rozšířeny, zasety či probuzeny ve správný okamžik, vybuchnou, uchytí se, zakoření, vykvétou v akci ať již budoucí, nebo bezprostřední“.

14 Podle Adamse (1997: 160–161) takové obrazy v oblasti kyberkultury objevil například William Gibson ve své klasické sci-fi *Neuromancer* z roku 1984. Hrdina jeho románu je „kovbojem počítačového rozhraní“ (*interface cowboy*), mužem s drsnou nepoddajností Billyho Kida či Jesseho Jamese, žijícím v technologicky vyspělé společnosti, živícím se sháněním informací. Jeho příchod potvrdil realizovatelnost sítí (*networking*) a posílil sociální povědomí o nich a metafora elektronické *frontier* si i díky němu našla své místo dokonce i v akademickém diskurzu“.

15 Laingová a Crouch ve své studii (2009) metafor a imaginárií vztahujících se k cestovatelským zážitkům nacházejí častá spojení těchto s hrdinskými objevitelskými cestami. V lidské historii rozlišují tři velké epochy objevování: první reprezentují španělské a portugalské úspěchy 16. století; druhou velké zámořské plavby Britů a Francouzů v 18. a 19. století a třetí epocha objevila podmořské hlubiny, ledovou krajinu Antarktidy a vesmír. Odvážují se tvrdit, že objevení kyberprostoru se v tomto světle jeví jako čtvrté pokračování objevitelských epoch.

16 Tuan (1977: 200) píše: „Pomocí map a kompasu (produktů myšlení) přepluli lidé oceány; díky mnohem sofistikovanějším nástrojům mohou opustit Zemi samotnou a letět na Měsíc.“ Nebo to vzít přes kyberprostor.

17 Adams (1997: 162) cituje Fredericka Jacksona Turnera, který již v roce 1893 předpověděl otevření virtuální hranice: „Unáhleným prorokem byl by ten, kdo by se domníval, že expanzivní charakter amerického způsobu života nyní ustane. Pohyb je jeho dominantním znakem [...] a americké myšlení bude i nadále vyžadovat širší a širší prostor pro svou realizaci.“ Virtuální hranice přetrvávají, i když už je terestriální prostor zcela kolonizován, a Turner proto předpokládal, že tyto hranice budou Američany lákat z důvodu svébytné povahy jejich historie a jejich temperamentu. Macek (2004: 17) zase cituje Gundolfa Freyermutha, podle nějž „fyzická hranice zmizela ve chvíli, kdy Amerika dorazila k Pacifiku, a jednou z nových kulturních hranic, novou výzvou nekolonizovaného prostoru a kreativního bezvládní se podle digitálního undergroundu osmdesátých let měl stát kyberprostor“. Kevin Miguel Sherman (in Ensslin – Muse eds. 2011) ovšem ve svém příspěvku upozorňuje, že virtuální světy v podobě současné nabízejí paradoxně méně možností pohybu. Hranice mezi nimi jsou (díky limitacím řízeným programátory a designéry) méně, pokud vůbec, propustné než hranice aktuálního světa.

už, řečeno obrazně, ani v Americe nena-  
cházejí prostor potřebný pro nadechnutí  
a pohyb. A právě v této „hyperstimulaci“,  
natěšenosti, může být ukryto často zakou-  
šené zklamání těch, kteří nakonec ani v ky-  
berprostoru nenašli to, co hledali, resp. ty,  
jež hledali. Kniha, jejímiž stránkami bude-  
me listovat, potvrzuje skutečnost, že ačko-  
li v sobě moderní digitální technologie skrý-  
vají obrovský potenciál něco změnit, lidská  
představitelost je přece jen poněkud ome-  
zená, ráda setrvává v určených hranicích  
a jen neochotně je překračuje a potenciálu  
moderních technologií dostatečně nevyuží-  
vá. Stereotypy FL si lidé přenášejí i do vir-  
tuálních světů a jen částečně využívají mož-  
ností, které jim „nekonečno“ nabízí. Osídlo-  
vání, zabydlování s sebou nutně nese jistá  
omezení. Jak bylo řečeno v úvodu: místo je  
ohraničeno, prostor je nekonečný.

### 3. Virtuální tělo, identita, gender

#### 3.1. Tělo z/bez masa

Stejně jako náš aktuální, fyzický svět je  
i svět virtuální posedlý tělem, tělesností.  
V začátcích objevování kyberprostoru se  
zdálo, že tento bude ideálním místem pro  
„odhození“ nedokonalé, nechtěné tělesné  
schránky – odtělesnění (*disembodiment*)  
– a skrze tuto „nahotu“ umožní jedinci na-  
hlédnout a žít jeho skutečné já (jako *disem-  
bodied self*), že se tedy stane místem do-  
konalého uskutečnění karteziánského du-  
alismu *body/mind*, v jehož rámci je *mysl*  
nadřazena *tělu*. Hnízdem těchto představ  
byly hackerské subkultury rodící se v počí-  
tačových laboratořích MIT a IBM koncem  
padesátých let dvacátého století a literární

kyberpunk (Macek 2003) reprezentova-  
ný především Williamem Gibsonem a jeho  
*Neuromancerem*.<sup>18</sup>

Fizeková a Wasilewska ve svém příspěv-  
ku připomínají, že právě ve světle kartezi-  
ánského oddělení těla a mysli je odtěles-  
nění považováno za ideální formu virtuální  
existence. Tzv. *jacking-in* (ve smyslu opu-  
štění „masa“) předpokládá opuštění těla  
a napojení (*uploading*) vědomí na virtuálně,  
což de facto umožní ryzí spojení s techno-  
logickým médiem. Podle Fizekové a Wasi-  
lewské se stejný postoj uplatňoval v akade-  
mickém diskurzu v souvislosti s posthuma-  
nistickým pojetím člověka jako lidské bytos-  
ti, která je nahlížena jen jako soubor infor-  
mačních procesů. Mysl, kódy a informace  
jsou nejdůležitějšími komponenty posthu-  
manistické existence. Vezmeme-li si na po-  
moc Gibsona, říkají autorky, můžeme post-  
humanistické tělo (*post-human body*) po-  
psat jako „maso tvořené daty“ (*data made  
flesh*). Pokud má tělo v očích posthumanis-  
tů<sup>19</sup> vůbec nějaký význam, pak pouze jako  
protéza kontrolovaná naším vědomím. Tato  
představa těla jako „překážky“ převažova-  
la ve filosofickém myšlení podle Fizeko-  
vé a Wasilewské od Platónovy *somatopho-  
bie* a největší intenzitu zaznamenala v době  
osvícenství. Dalších tři sta let od Descarte-  
sa se pak podle nich filosofie snažila „zkrotit“  
tělo, které teprve relativně nedávno za-  
čalo být chápáno jako něco víc než jen pou-  
hý „nosič“ (*vehicle*) mysli. Slavné prohlá-  
šení Maurice Merleau-Pontyho: „*I am not  
in front of my body [...] I am in it, or rather  
I am it*“ pak autorky považují za symbolický  
konec a zároveň začátek nové kapitoly  
v oblasti tělesnosti.

18 Gibson jednou prohlásil, že idea kyberprostoru jej napadla v momentě, kdy sledoval „řeč těla“ dětí hrajících  
videohry někdy v osmdesátých letech minulého století. Sledoval je, jak se naklání ke svým konzolám, snaží se  
dostat skrz obrazovku přímo do děje, který se za ní odehrával, splynout s hrou.

19 Ann Weinstoneová (2004: 24) ve své knize velmi originálním způsobem spojuje posthumanistické představy  
o člověku s tantrickou tradicí. Zmiňuje zde například poznámku Camilly Griggersové, která v příkladně  
posthumanistickým duchu prohlásila, že „přijmeme-li skutečnost, že tělo existuje ve spojení s technologií, může  
se ‚lidské‘ tělo stejně tak dobře jevit jako podřízené kyborgovu tělu, jehož je součástí“. O tělesnosti v kyberkultuře  
viz také Macek (2003).

Současné dění ve virtuálních světech jasně dokazuje, že tělo je ve skutečnosti avatarova prvotní starost (Peachey – Childs eds. 2011: 68); základní kámen, na němž se staví identita. Tělo je zdrojem emocí a tužeb, prostřednictvím těla zakoušíme vnější svět a uvědomujeme si, že žijeme (Peachey – Childs eds. 2011: 82); díky tělu můžeme dosáhnout skutečného cíle virtuální reality – pocitu *přítomnosti* (*presence*), *teleprezence* (Biocca 1997; Hansen 2006),<sup>20</sup> *hyperprezence*, *přímé percepce* (*direct perception*) (Hillis 1999).<sup>21</sup> Tělo je *povrch*, *slupka*, *komunikační zařízení*, *displej*, *simulátor*, *hardware myslí* (Biocca 1997). Díky evoluci virtuálních zařízení, která zapojují senzory a displeje přímo do těla, aby tak mohlo vstoupit do virtuálního světa a plně jej pociťovat, přirovnává Biocca vstup do kyberprostoru k ponoření do vany plné vody. Přesně takový pocit dnes podle něj může člověk ve virtuálních světech potenciálně prožívat. Ale pouze s tělem, které se v kyberprostoru rozhodně nechová jen jako nádoba, nosič myslí.<sup>22</sup> Denise Doyleová ve své kapitole „*Tělo avatara*“ představuje mimo jiné myšlenky Jacqueline Morieové, jež ve své knize *Performing*

*in (Virtual) Spaces* konstatuje, že v éře digitální technologie prošlo tělo rekontextualizací a že *imersivní* virtuální prostředí obohacují lidské bytí o speciální, ryzí, niterné kvality. Morieová považuje tělo za integrální součást posthumanistického konceptu a spolu s Katherine Haylesovou jej chápe sice jako *nádobu* (*container*), ovšem na rozdíl třeba od Gibsona jako nádobu aktivní a nezbytnou. Virtuální tělo podle ní potřebuje bity informací, stejně jako bity masa a kostí. Podle Morieové by neexistovala mysl, jak ji známe, bez těla, které ji zplodilo, obsáhlo a živí ji. Ponoření těla do virtuálního prostředí podle ní naznačuje posun k dualistické existenci ve dvou simultánních tělech.<sup>23</sup> Žité tělo se podle Morieové rozdvojilo a stalo se dvěma.

Problematika tělesnosti ve virtuální realitě se dnes nezabývá ani tak otázkou buď anebo, nerozvíjí dichotomii těla a myslí, ale spíše nabízí různé alternativy symbiózy *body and mind*, jak ji navrhl Biocca (1997). V kyberprostoru tedy nemusíme opouštět staré tělo a chodit „nazi“ (*disembodied*), ale naopak své tělo můžeme využít k plnějším, opravdovějším a intenzivnějším ponoření do virtuálního prostředí, obláci jej

20 Hansen (2006) definuje *teleprezenci* jako pocit přítomnosti v prostoru zprostředkovaný komunikačním médiem.

21 Podle Bioccy (1997) je pocit *přítomnosti* ve virtuální realitě součástí odvěké touhy člověka používat média k transportu a zažívání „fyzické transcendence“, cest do minulosti či pocitů jiných lidí. Tuan (1977) zase pocit přítomnosti (ačkoli nehovoří o virtuálních prostorech, ale prostě o prostorech) spojuje s pohybem. Muse (in Ensslin – Muse eds. 2011) popisuje pocit přítomnosti pomocí Goffmanovy teorie rámování. Přítomnost je pro něj spojená s pocitem „bytí tam“ (moderní virtuální technologie se snaží navodit pocit „bytí zde“). Přítomnost je procesem, v němž myšlení a citění působí společně, aby vytvořily pocit místa. Muse dále vyvozuje, že čím silnější je hráčův/uživatelův pocit přítomnosti, tím ochotnější je tento hráč/uživatel podřídit se sociálním pravidlům a fyzikálním zákonům virtuálního prostředí.

22 Biocca (1997) v souvislosti s karteziánským dualismem body–mind oživuje Damasiovu poznámku o „Descartesově omylu“ jakožto zavádějící tendenci uvažovat o těle a myslí, rozumu a citu, jako o oddělených systémech a navrhuje nahradit dichotomii symbiózou, tedy *body and mind*.

23 V této souvislosti se hovoří např. o *phenomenal body* a *physical body*, přičemž první je mentální reprezentací těla a nemusí se podle Bioccy (1997) nacházet nutně uvnitř druhého, ale v jakémsi rozšířeném těle (*extended body*), jako například v obrázku na obrazovce. Tomuto procesu se pak říká „*embodiment*“ – vtělení, ztělesnění. Childs (in Peachey – Childs eds. 2011: 25) popisuje jeho zrod: „Vztah, který má člověk ke svému avatarovi často přeroste pouhý akt stvoření a používání avatara k objevování [...] vlastní identity. Po určitém čase stráveném ve virtuálním světě pocit spojení s vlastním avatarem zesiluje do té míry, že události v jeho životě a jeho světě mohou mít emocionální, či dokonce fyzický dopad na člověka, jenž ho stvořil. Právě takovému stupni spojení se říká *embodiment*.“ Massumi (2002) rozlišuje *actual* a *virtual body*, Merleau-Ponty *body image* a *body schema* (in Hansen 2006) atd.

do nové, zdokonalené identity (či identit) (*re-embodiment*) a zažít onen kýžený pocit osvobození.

Denise Doyleová se ve svém příspěvku detailněji zabývá tělem avatara a možnostmi, jak skrze něj můžeme „žít“ virtuální životy. Cituje například Toma Boellstorffa, který tvrdí, že zatímco slovo „avatar“ bylo historicky spojováno s inkarnací – tedy přechodem od virtuálního k aktuálnímu –, v souvislosti s online světy označuje pohyb právě opačný, tedy od aktuálního k virtuálnímu, *dekarnaci* (*decarnation*) či *invirtualizaci* (*invirtualization*). Avataři tak podle něj činí virtuální světy *reálnými*, nikoli *aktuálními*; jsou místem, v němž se *self* potkává s virtuálem. Ne každý dnes ovšem vnímá avatary takto optimisticky. Doyleová uvádí například Dona Ihdeho, podle něhož jsou virtuální těla méně než reálná, neboť nikdy nemožou dosáhnout „hutnosti masa“. Ihde rozlišuje *here-body* a *image-body* a klade si otázku: Kde cítíme vítr? Nebo závrat? Můžeme je cítit mimo naše tělo? *Here-body* je tělo, které prožívá plnou, multidimenzionální tělesnou zkušenost, zatímco vizuální

objektivace toho „tam“, „mimo“ je pouhým spektáklem. Avatar je pro Ihdeho právě takovýmto *image-body*. Doyleová dále nachází podobnost mezi vizualizačními postupy v určitých meditačních tradicích a jogínských cvičeních (obzvláště v praktikování tantry)<sup>24</sup> a způsoby, jak dosáhnout pocitu *prezence* ve virtuálním světě. Pro obě situace je podle ní centrální *imaginace*. Díky meditaci i prezenci ve virtuálním prostředí zakoušíme virtuální i imaginární prostory jako reálné, ačkoli nejsou aktuální.<sup>25</sup>

Kyberprostor tedy tělo nemarginalizoval, jak o tom snila ve svém *Manifestu kyborgů* Donna Harawayová, to ovšem neznamená, že zůstává nezměněno. Naopak. Ve virtuálních světech se rodí nová, zdokonalená těla – *proper social bodies* (Ensslin – Muse eds. 2011),<sup>26</sup> *virtuální těla* (Hansen 2006), *bodies-in-code* (Hansen 2006), resp. naše fyzická, původní těla jsou zde „prodloužena“, „rozšířena“, tělesné senzory aktivovány, takže „člověk sedící před obrazovkou svého počítače může převést svůj pocit tělesnosti přímo do konkrétní vizuální formy“ (Murray 2013: 316).<sup>27</sup>

24 Doyleová vysvětluje, že při tantrických cvičeních vnitřní očisty prochází meditující několika stádii, přičemž každé z nich si musí určitým způsobem vizualizovat. Takto generované imaginární krajiny jsou ve své virtualitě osvobozující. Svým důrazem na detail obrazu nemají být tyto krajiny materializované; jejich virtualita je nástrojem rozvoje a transformace těla a mysli.

25 Více o možných způsobech zažívání virtuálního světa v Hansen (2006), Biocca (1997), Sermon a Gouldová (Ensslin – Muse eds. 2011) ad.

26 Fizeková a Wasilewska rozvíjejí ve svém příspěvku Kristevin koncept „objektu“, který je podle nich a Groszové, na niž odkazují, velmi blízce spojen s problematikou tělesných tekutin, které svědčí o prostupnosti těla, jeho nezbytné závislosti na vnějším prostředí – o nebezpečném dělení vnitřku a vnějšku těla (*body's inside and outside*). Avataři virtuální těla v SL a v Entropii (dvou virtuálních světech, které Fizeková a Wasilewska zkoumají) jsou v tomto smyslu prázdná, a proto stabilní, fixní. Odpovídají tedy naší kulturní představě ideálního těla jako stabilního objektu, který má naprostou kontrolu nad svými „tekutinami“ – v případě avatarů absolutní, neboť je jich prost –, a tudíž je neposkvrněný a čistý. Fizeková a Wasilewska tedy docházejí k názoru, že virtuální těla v SL a Entropii můžeme považovat za nadřazená jejich reálným, resp. aktuálním protějškům, avatarovo tělo je podle nich ukázkou dokonalého sociálního těla, reflexí procesu kulturní kodifikace a konstrukce. Autorky tuto myšlenku dále rozvíjejí a docházejí k optimistickému závěru, a sice že právě díky neexistenci tekutin jakéhokoli typu již nemohou být ženská virtuální těla chápána jako nádoby, nádrže, a nemůže s nimi být takto zacházeno. Historické rozlišování mezi ženami jakožto přírodou a muži jakožto kulturou (distinkce, které se autorky dále detailněji věnují) bylo ve virtuálních světech zpochybněno. Ženské tělo bylo rekonstruováno, re-embodied, a tím získalo zpět kontrolu nad sebou samým a rovnocenný kulturní status, jaký nyní požívá tělo mužské.

27 Murray (2013) hovoří v této souvislosti o *senzorickém těle* (*sensorial body*). Virtuální realita je podle něj ztělesněným (*embodied*) zážitkem a může usnadnit transfiguraci těla a jeho senzorické stavby. *Senzorické tělo* se podle Murraye nachází uvnitř sociokulturního, genderového a technologického kontextu, a proto se s těmito kontexty musí nutně neustále počítat.

### 3.2. Virtuální jako skutečnější já

Tělesně zdokonalení, změnění, osvobození, vstupujeme do virtuálního světa, abychom se zde střetávali nejen s *druhými*, ale především se sebou samými. Virtuální světy nabízejí obrovský prostor pro formování nové identity, resp. identit, resp. *virtuálních self*.<sup>28</sup> Fizeková s Wasilewskou připomínají Baumanovy a Giddensovy představy identity jako tekuté, měnící se entity a jejího utváření jako nikdy nekončícího úkolu. Každý má dnes, řečeno s Baumanem, právo vybrat si, kým chce být nebo kým se chce stát. Stát se může cokoli a cokoli se může udělat. Pro Giddense není identita něčím daným, ale spíše něčím, co musí být opakovaně utvářeno. Model společnosti, v níž skupina přiřadí individu u jeho identitu na základě jakýchsi konstantních kulturních standardů, přestal existovat. Byl podle autorek nahrazen „hybridními identitami“, jež v sobě snoubí různé prvky konstruované, nikoli zděděné, v souladu s individuálně zvolenými kritérii. Virtuální identita se vyznačuje tvárností, multiplikovatelností. Autoři hovoří o *multiple self*, *flexible self* (Turkle 1999), *zmnožení masek* (*multiplication of masks*) (Riha – Maj eds. 2009), *identity tourism* (Peachey – Childs eds. 2011). Obyvatelé virtuálních světů většinou oceňují

možnost zvolit si např. pět jmen ke svému profilu, vytvořit tak pět identit a oblékat se do nich podle aktuální nálady (Turkle 1999). Sherry Turkleová (1999: 644) si všímá skutečnosti, že i v běžném životě jsme byli zvyklí hrát více rolí, a to když například „žena vstane z postele jako milenka, připraví snídani jako matka a odjede do práce jako právnička“. Virtuální identity ovšem podle ní umožňují hrát více rolí v jediném okamžiku.<sup>29</sup> Multiplicita, zmnožování v souvislosti s identitou měla zpočátku spíše negativní konotace. Turkleová se přiznává, že při prvním setkání s myšlenkami Guattariho, Lacana nebo Deleuze v šedesátých letech a s jejich popřením existence „ega“ a přesvědčením, že všichni jsme složeni z mnoha částí, fragmentů, nevěděla přesně, co si má s touto ideou počít. Nový pohled na vztah těla a mysli jako by nerezonoval s jejím tělem a její myslí. Až objevení virtuálního světa jí umožnilo si multiplacitu „osahat“ a oblíbit si její možnosti (Turkle 1999).

Ačkoli se může na první pohled zdát, že toto „zkoušení“ identit,<sup>30</sup> „převlékání“ rolí podle nálady, znemožňuje ve virtuálních světech vytvoření pevných a smysluplných sociálních vazeb založených na důvěře a pochopení řeči druhého, hlubší zkoumání

28 S tímto pojmem přišel Ben Agger (2003: 1). *Virtuální self* se podle něj vztahuje k člověku spojenému se světem a s ostatními elektronickými prostředky, jakými jsou internet, televize či mobilní telefony. „Virtualita je zážitek ‚byť online‘; je to stav ‚byť‘ odkazující k určitému konkrétnímu způsobu zakoušení světa a interakce s ním.“

29 Turkleová (1999: 644) používá pro vysvětlení této změny metaforu zapůjčenou z oblasti IT, a sice metaforu „oken“ (*windows metaphor*). „Okna“ byla původně vyvinuta pro usnadnění a zefektivnění pohybu v a práce s počítačem. Dnes mohou sloužit jako „výstižná metafora chápání *self* jako zmnoženého, rozčleněného, jako systému sdílení času [systémy sdílení času umožňují interaktivní práci na jednom počítači, tedy vykonávat více činností současně; pozn. autora]“. Tento přístup ruší veškeré obavy ze ztráty celistvosti, rozpadu, dezorientace na internetu. Tak jako se učíme a umíme být v mnoha oknech na obrazovce najednou, umíme žít naše zmnožené identity ve virtuálních světech. Někdo samozřejmě lépe, někdo hůře (srov. např. Prensky 2001a; 2001b a jeho rozlišení mezi digitálními domorodci a imigranty).

30 Tento termín používá Toddová (2012: 109), když popisuje kyberprostor jako „inovativní a vzrušující místo pro ‚zkoušení‘ nových identit [...], místo, kde mohou lidé experimentovat se svým genderem, aniž by byli limitováni a obtěžováni závazky reálného světa“. Takovým místem kyberprostor skutečně je. Problematická totiž není samotná změna či prohazování pohlaví, to se děje docela spontánně a často. Problémem a jistou restrikcí skutečné svobody pohlaví a genderu v současném kyberprostoru je, že ačkoli projdeme touto změnou, nezbavíme nové tělo atributů, rysů a stereotypů s novým genderem spojených. Tyto stereotypy si s sebou do virtuálního světa z toho fyzického přinášíme jednak sami, jednak jsou nám dány, určeny programátory, kteří jsou ovšem také z fyzického světa a v jejich myšlení se tento fakt neúprosně odráží.

fungování virtuálních komunit odhalí pravý opak.<sup>31</sup> Goffmanovo „divadlo“ bylo i se svými pravidly adaptováno na virtuální prostředí a velmi úspěšně funguje i zde.<sup>32</sup> Turkleová (1999: 647) cituje Philipa Bromberga: „Být zdravý znamená být zmnožený, a přitom jednotný. Zdraví je, když se různé aspekty *self* navzájem znají a reflektují.“ Cílem většiny konverzací a setkání ve virtuálních světech není uvádění druhých v omyl, utahování si z ostatních, přetvářka a faleš. Zmnožené identity slouží jako způsob sebereflexe (Gotschalk 2010), uvolnění napětí, terapie<sup>33</sup> (Turkle 1999), nalezení skutečného *já* (Boellstorff 2008; Gottschalk 2010). Stejným způsobem, jakým naše řeč fyzického těla a gesta reagují na očekávání druhých, chová se i náš avatar při virtuálních setkáních v zájmu zachování jisté konzistence,

kontinuity. Například Kristine L. Nowaková a Christian Rauh (2005) dospěli ve své studii zkoumající vliv podoby avatara na vnímání antropomorfismu, androgynie, kredibility, homofilie a atraktivity k závěru, že teorie redukce nejistoty (*uncertainty reduction theory*)<sup>34</sup> platí i ve virtuálním prostředí. Ačkoli v případě komunikace přes počítač mohou být tělesné informace potřebné pro snížení nejistoty ohledně druhého nedostupné, poskytnou nám je avataři, kteří tak slouží jako základní způsob identifikace, poznání a hodnocení ostatních. Jelikož je avatar vizuální reprezentací člověka ve virtuálním prostředí, může být hodnocení fyzického vzhledu avatara přeneseno i na jeho nositele – tedy na osobu, jež stojí za ním.

Podle Nowakové a Rauha tedy lidé používají informace vztahující se k virtuálnímu

31 Mark Childs ve svém příspěvku (in Peachey – Childs eds. 2011: 22–23) upozorňuje na skutečnost, že i přes zdánlivou tvárnost online identity působí i ve virtuálních světech sociální tlak na udržování stabilní primární identity. „Účastníci musejí zachovávat trvalou identitu, chtějí-li budovat a utvářet vztahy s lidmi a komunitami, neboť díky ní mohou být identifikováni jak softwarem, tak druhými. Tato konstantní identita také implikuje, že interakce v rámci virtuálního světa nemohou být anonymní (i když vystupujeme pod jiným jménem), ale že jsou *pseudonymní*, tedy že pod tímto novým jménem vystupujeme stále.“ Tato trvalá identita podle Childse omezuje naše jednání ve smyslu sociálních důsledků antisociálního chování, přičemž tyto důsledky mohou být emocionálně reálné. Všechny komunity, aktuální nebo virtuální, fungují na principu „dám, abych získal“. Trvalá identita a její udržování nutí podle Childse obyvatele virtuálních světů investovat do svých online reprezentací více ze sebe samých, a tím je činí hodnověrnějšími. Neomezena biologicky danou tělesností a pečující o své virtuální identity, považuje většina rezidentů (podle Childsova výzkumu) své virtuální identity za skutečnější, lépe odpovídající reflexi sebe sama než ty fyzické.

32 Childs (in Peachey – Childs eds. 2011) rozebírá Goffmanův dramaturgický přístup k sociálním interakcím a jeho představu sociálního prostředí jako *divadla*, v němž hraje každý svou roli schován za svou maskou, a pokouší se jej aplikovat na virtuální světy. Dochází k názoru, že ačkoli mnohé Goffmanovy postřehy již odvál čas (např. jeho chápání taktu a etikety, které dodržujeme v zájmu sdílené dramaturgické aktivity spolu s respektem k individuálním definicím situace), některé zůstávají stále relevantní. Virtuální svět pak chápe jako divadlo a avatary jako naše masky, resp. naše skutečná *self*.

33 Kromě skutečně léčivých účinků u pacientů s psychickými či fyzickými problémy – o tomto více viz např. Green-Hamann – Campbell Eichhorn – Sherblom 2011 – může být vytvoření virtuální identity také způsobem, jak posílit vlastní sebevědomí, najít odvalu k doposud odkládaným krokům, objevit v sobě nové schopnosti, najít nové přátele, kteří naslouchají (Gottschalk 2010; Turkle 1999; Todd 2012).

34 Teorie redukce nejistoty předpokládá, že primárním cílem člověka při interakci s ostatními je snížení nejistoty vůči osobě, s níž interaguje. Tímto lidé usilují o pochopení chování druhých během interakce a stejně tak o odhadnutí jejich budoucích reakcí. Lidé se tedy snaží o druhých něco „dozvědět“ či si na ně utvořit názor. Nejistota se nesníží pouhým získáním informací, ale tím, že tyto povedou k pozitivnímu vnímání, sympatiím na základě kvality získaných vjemů. V přirozeném nezprostředkovaném světě lidé většinou spoléhají na informace podávané prostřednictvím vizuálních tělesných podnětů biologickým tělem. Tělesná informace je lehce dostupná a důvěryhodná – vzhled totiž v průběhu setkání zůstává stabilní. Použití tělesných charakteristik při vnímání druhého je navíc praktické, neboť počáteční, prvotní dojmy na těchto informacích založené pomáhají do určité míry odhadnout povahu druhého. Nehledě na autentičnost takovýchto dojmů lidé svému úsudku analyzujícímu gesta a vzhled důvěřují, proto tyto atributy podle Nowakové a Rauha (2005) nemůžeme opomíjet.

vyobrazení stejným způsobem, jakým se naučili s nimi nakládat ve svém přirozeném, nemediovaném prostředí – tedy za účelem snížení nejistoty.<sup>35</sup> Na rozdíl od komunikace tváří v tvář, jakou zažíváme ve svém přirozeném světě, kde je první fyzický dojem mnohem více spjat s jeho nositelem, ve zprostředkovaném světě mohou být charakteristiky avatara nastaveny tak, aby vyvolávaly různé typy dojmů a reakcí. Na první pohled by se mohlo zdát, že možnost modifikovat ty aspekty vzhledu, které Goffman (1959) považoval za neměnné a permanentní (vzhled, rasa, gender), naopak orientaci při virtuálních setkáních zpřehlední. Jak se ovšem stále jasněji ukazuje, stereotypy a principy aktuálního sociálního světa ovládají i svět virtuální. Jak píše Gottschalk (2010: 511), „ačkoli nám virtuální realita nabízí nepřeberné množství možností, jak upravit svůj zevnějšek, většina avatarů nakonec kopíruje vzhled svých ‚reálných‘ *self* – jsou jen trochu atraktivnější, atletičtější a obdařenější“.<sup>36</sup> K témuž názoru docházejí i Paul Sermon a Charlotte Gouldová v první kapitole recenzované knihy, když na základě svých bohatých praktických zkušeností s propojením FL a SL ve svých multimediálních instalacích a zkoumání ironií a stereotypů SL konstatují, že hlavním trendem ve vizualizacích virtuálních prostředí a avatarů je potvrzení konvencí ultrarealismu a „superhumanismu“.

Ačkoli nám tedy slovy Sherry Turkleové virtuální světy nabízejí osvobození

od daného těla, genderu či vzhledu a umožňují nám zvolit si, kým budeme chtít být, vypadá to, že naprostá většina rezidentů SL chce být Barbie a Kenem.<sup>37</sup> Opět tedy narážíme na meze lidské představitivosti a kreativity. Jakkoli se může tento rys virtuálních světů jevit jako diskvalifikující (právě ve vztahu k jejich nevyužitému potenciálu), komunikaci jistě usnadňuje. Kulturní stereotypy mohou jistým způsobem omezovat kreativitu, svobodu, ale nezakazují je; mnohým nabízejí společnou řeč, usnadňují orientaci a v neposlední řadě provokují k revoltě.<sup>38</sup>

Simon Gottschalk (2010: 514) zmiňuje ještě jeden důležitý aspekt SL umožňující kontinuitu a koherenci sebe prezentace. Nazývá jej *avatar paradox*. Virtuální prostředí umožňuje sice změnit neměnné (vzhled, gender), ovšem to, co považuje Goffman za *dynamické* při komunikaci tváří v tvář, tedy způsob chování, kvůli svému technologickému nastavení naopak okleštuje. Co nás v SL charakterizuje kromě vzhledu (který má spíše tendenci nevybočovat, jak jsme viděli výše), je podle Gottschalka komunikační styl. Styl, který nemůžeme jednoduše měnit, obzvláště proto, že tempo konverzace je zde velice rychlé. „Avatarův paradox spočívá v tom, že zatímco můžeme vytvořit množství různě vypadajících avatarů, kteří se nám nemusí vůbec podobat, vždy budou komunikovat stejným stylem. Naším stylem.“

35 Ve svém výzkumu pak Nowaková s Rauhem detailně rozebírají, jaké reakce vyvolávají různé typy vizualizací, a docházejí k názoru, že charakteristiky avatara mohou sloužit jako relativně přesné informace o člověku, který stojí za ním. Většina dotázaných totiž preferovala avatary, kteří byli „jako oni“ (přínejmenším v souvislosti s pohlavím). Toto podle autorů naznačuje, že i ostatní charakteristiky (barva vlasů, rasa, sexuální orientace, či dokonce koničky) se budou s těmi reálnými shodovat.

36 To, že je avatar idealizovanou podobou nás samých, podle Gottschalka (2010) jeho hodnověrnost nesnižuje, neboť ve svém fyzickém světě koneckonců také tihneme k idealizacím sebe samých v očích druhých.

37 Sermon s Gouldovou si všimají i jiných stereotypů (to je koneckonců cílem jejich instalací), ve virtuálním světě až nemístných. Ačkoli zde například neprší a avatari mohou létat, jsou jejich domy zastřešené, obehnané plůtky a krajinu lemují silnice, po nichž nikdo nechodí.

38 Právě tyto stojaté vody kyberprostoru se snaží svými pracemi Sherman s Gouldovou rozvířit.

### 3.3. Virtuální gender: nevyužitá svoboda

Snad nejvýraznější oblastí dokazující nevyužitý potenciál kyberprostoru, resp. svobody, kterou nabízí, je *gender*. Jak zmiňují Fizeková s Wasilewskou, co se týká online existence ve virtuálních světech, přenesla se naše pozornost od textových popisů ke grafickému znázornění nás samých jako avatarů a virtuální reality, jež nás obklopuje. Úprava našich virtuálních *personas* (tedy volba jména, tělesných proporcí a oblečení) se točí zejména kolem specifikace pohlaví. Autorky ve svém příspěvku kromě jiného shrnují bohatou diskusi kolem tělesnosti subjektu, která byla po odklonu od karteziánského upřednostňování mysli na úkor těla od počátku spojována s jeho sexualizací. Nejsilnější zpochybnění idealizované představy lidského vědomí představila Freudova psychoanalýza v podobě významu, jaký přikládala nevědomí, potažmo tělu a jeho sexuálním dimenzím. Stejně významnou roli hrálo pohlaví ve feministickém myšlení, mezi jehož hlavní zájmy patřila především interpretace vztahu mezi ženskostí a tělesností: tyto pojmy byly považovány za významově identické,<sup>39</sup> feministické hnutí vůči tomuto faktu nemohlo zůstat indiferentní. Fizeková s Wasilewskou upozorňují, že vztah feminismu a těla byl vždy ambivalentní a vyústil v jakési rozdělení hnutí, kdy každý proud sledující stejný cíl (úspěšné osvobození, vymanění se) nacházel jiná řešení: radikální transgresi těla nebo jeho úplnou kulturní rekonstrukci. Tyto proudy

nevytvářejí koherentní celek. Jejich rozdělení odráží akademickou opozici pohlaví vs. gender, kdy první termín definuje ženskost prostřednictvím široce užívaných biologických kategorií, zatímco druhý prostřednictvím jejich sociokulturních protějšků. Jakkoli se může zdát, že konstrukcionismus<sup>40</sup> náleží čistě akademické utopii, vidí v něm autorky dva zásadní momenty ovlivňující současnou problematiku genderu ve virtuálních světech. Jsou jimi myšlenky Judith Butlerové, jedné z nejvýznamnějších představitelky postmoderního myšlení, a neméně revoluční koncept *postgenderu*, posthumanistického těla Donny Harawayové.

Zastavme se na chvíli u prvně zmiňované. Podle Butlerové není umělý a konstruovaný pouze gender, ale také pohlaví, čímž se jejich protikladné pozice stírají. Butlerová nezpochybňuje existenci biologických rozdílů a neruší reálná těla, nýbrž zkoumá a rozporuje samotnou jejich „reálnost“. Těla jsou pro ni nosiči kulturních významů. Přestože nejsou sama o sobě fiktivní, je to fikce, co je konstruuje a významňuje. Ve světle tohoto konceptu, píše Fizeková a Wasilewska, je otázka „být“ mužem či ženou chápána nikoli ve smyslu předurčení, ale zdůrazňuje její performativní dimenzi. Gender tak může být pojímán jako určitý styl tělesnosti, prostor pro všemožné subverzivní činy – převleky, parodii, stylizaci –, které s pohlavím zacházejí instrumentálně (transvestité, cross dresserši, drag queens, drag kings).<sup>41</sup> Butlerová tak podle Fizekové a Wasilewské

39 Autorky dále na pozadí historické disputace ohledně muž vs. žena jako kultura vs. příroda představují hlavní interpretační proudy feministického myšlení.

40 Konstrukcionistickou perspektivou nahlíží na utváření identit poststrukturalistické feministky, podle nichž jsou tyto výtvořem (construction) historicky nahodilých sociálních praktik a diskurzů. Kritizují tak představy dalších dvou proudů feministického myšlení, a sice feminismu difference a humanistického feminismu. Jak píše Barša (2002: 18), „v jejich ‚konstrukcionistické‘ perspektivě se diferencionalistické podřazení všech žen pod skupinovou kategorii ‚ženství‘ jeví pouze jako nové stvrzení starého patriarchálního vězení [...] Diferencionalistická esencionalizace pohlavního rodu i humanistická esencionalizace abstraktního jáství představují pro ně jen dva příklady falešné ‚naturalizace‘ a ‚univerzalizace‘ výtvořů historicky a kulturně partikulárních praktik. Rod i abstraktní já vytěsňují komplexní počátky každé – individuální i skupinové – identity“.

nejen mění ustálenou interpretaci pohlaví/gender, ale také zastupuje lidi, pro něž je genderová nestálost základem identity, ty, kteří vnímají gender nezávisle na svém pohlaví.<sup>42</sup>

Donna Harawayová namísto akademické interpretace kategorie genderu vytvořila vizi jeho finální transgrese v postgenderové, posthumanistické tělo. Strategie překonání tělesnosti spočívala ve vytvoření *kyborga*, kombinace muže/ženy a stroje – hybridního organismu, který by zaručil eliminaci biologických rozdílů mezi pohlavími.<sup>43</sup> Není-li kůže již více hranicí těla, má *kyborg* moc svrhnout přirozený řád, smazat hranice mezi tělem a technologií, přírodou a kulturou, feminitou a maskulinitou. *Kyborg* jako dokonalé řešení.<sup>44</sup>

Jakkoli utopistické se v době svého zrodu mohly obě myšlenky zdát, virtuální technologie jim v současnosti nabízejí úrodnou půdu pro rozkvět. Není tedy překvapením, že problematice genderu ve virtuálních světech věnují badatelé speciální pozornost. Fizeková s Wasilewskou zkoumaly virtuální komunity SL<sup>45</sup> a Entropia Universe,

zatímco Isamar Carrillová Massoová se zaměřila na prostředí virtuálních her *Diablo* a *War of Warcraft*. Závěry z průzkumu obou virtuálních prostředí se významně shodují. V obou typech virtuálních světů převládají a vládnou stereotypy světa aktuálního, čímž podstatně omezují tolik opěvovaný potenciál kyberprostoru.

Massoová konstatuje, že v některých počítačových hrách se sice ženské charaktery posunuly z pozice „slečinky v nouzi“, ve většině však jejich role žádnou větší změnou neprošla. Massoová, využívající metody kritické analýzy diskurzu (CDA), zkoumá počítačové hry jako text. Snaží se nalézt kontext, který není tvořen pouze obrazy text doprovázejícími, ale také diskurzy existujícími kolem (a uvnitř) textu. CDA se obvykle soustředí na ideologie přítomné v diskurzích a chápe je dvojím způsobem: jako výpovědi o tom, jak věci *jsou* či *byly* a jako představy o tom, jak by věci *měly* být. Autorčiným hlavním zájmem tedy je pochopit analýzou reprezentace ženských postav v počítačových hrách způsob, jakým výchozí diskurz ženství utváří ostatní diskur-

41 Fizeková s Wasilewskou citují pro ilustraci podstaty myšlenek Judith Butlerové např. Moniku Bakkeovou, podle níž mají nehledě na svou anatomii lidé možnost „vtělit se“ (*embody*) do různých kulturních genderů bez nutnosti přiklonit se na jednu stranu. Tímto způsobem podle Bakkeové zmnožují svou sociální identitu. Představa, že jedno tělo odpovídá jednomu kulturnímu genderu, již v současnosti neplatí, což podle ní vede k genderovému relativismu.

42 Nowaková s Rauhem (2006) se přiklání k názoru, že jelikož je gender sociálně konstruovaný, bude lepší jej nahlížet spíše než pomocí dichotomie mužský/ženský jako kontinuum nazývané *androgynie*. Člověku je tak dána možnost projevit jak své ženské, tak své mužské charakteristiky, což může být obzvláště přínosné během interakcí v kyberprostoru, kde je tato svoboda výběru avatara jakéhokoli tvaru a morfologie spojována s absolutní kontrolou nad vlastním vzhledem, tedy tělem. Podle Nowakové a Rauha se tak kyberprostor stal místem, kde se binární kategorie muž/žena stala kategorií falešnou, stejně jako ostatní zažitá představa o genderových a třídních rozdílech. *Androgynie* se v kyberprostoru stává kontinuem s možností být mužem, ženou, oběma nebo ani jedním.

43 *Kyborg* měl ženy osvobodit z patriarchálního řádu zodpovědného za současné chápání genderu, rasy či třídy. Komunikační technologie podle Harawayové nabízejí ženám možnost „přetvarovat“ (*recraft*) svá těla a vytvořit nové sociální vztahy, nové významy, které nebudou nutně ženskou tělesnost uzamykat v roli matky. Odtělesnění či kyborgizace žen tak v tomto smyslu značí jejich osvobození z područí patriarchálního sociálního systému.

44 Fizeková s Wasilewskou v tomto bodě zmiňují práci Sadie Plantové, která koncept *kyborga* rozvinula a položila tak základy kyberfeminismu – mnohovrstevnaté ženské platformě na internetu. Kyberfeministky věří, že právě díky spolupráci s technologií se ženy mohou plně emancipovat.

45 Totéž učinili např. Anna Peacheyová a Mark Childs (2011), Simon Gottschalk (2010), Kristine L. Nowaková a Christian Rauh (2006), Cherie Toddová (2009, 2012), Daniel Riha a Anna Majová (2009) ad.

zy, z nichž vycházejí mainstreamové reprezentace žen, a jak je tento proces překládán uvnitř textu. Těm, kdo by namítali, že hry a tradiční narativy nemají nic společného, tvrdíce, že hráčovy volby ovlivňují závěr vyprávění, Massoová oponuje, že zapominají na skutečnost, že možné výsledky nejsou nekonečné. Jsou závislé na tvůrcích počítačových her, resp. na tom, jaké možnosti oni hráčům dají. V tomto smyslu může být chování hráčů „programováno“, „modelováno“ řadou omezení voleb, jež formují text do podoby hry. Massoová se domnívá, že většina počítačových her dodržuje jednoduchý vypravěčský styl à la knihy s více možnými konci, a proto může být řada klasických narativních nástrojů recyklována a použita i v případě tohoto žánru.

Uvědomíme-li si, jak silnou pozici mají podle výše řečeného programátoři při tvorbě virtuálních světů, pochopíme snáze a jasněji souvislost mezi „mužským“ světem tvůrců počítačových her a slabou pozicí žen (jako postav, hráček i tvůrkyň) v jejich naracích.<sup>46</sup> Významnou roli v této přetrvávající nerovnováze hraje podle Massoové „mýtus typického hráče“, tedy pozdního teenera mužského rodu, bílé barvy pleti, s nulovým sociálním životem, geeka, jenž nemá

nic jiného na práci než hrát hry. Massoová si všimá, že podle tohoto pravidla jsou ženské postavy v počítačových hrách převážně označovány za „ty druhé“, sdílející stejné charakteristiky (pěkně tvarovaná postava, velké oči, mladé, štíhlé, dlouhovlasé modelky v rolích světic nebo padlých žen, jejichž hlavní význam v příběhu spočívá v iniciaci „strategického erotického trojúhelníku“),<sup>47</sup> a že se zde tedy podle všeho uplatňuje představa genderové diference vycházející z obecných představ o tom, co gender je a jak se utváří, kořenících v kulturních stereotypech „neherního“ světa.<sup>48</sup> Tento diskurz diference přitom není, podle jejích slov, nevyhnutelný. V počítačových hrách neexistuje nic předem daného, co by programátoři, designéři nebo hráči nemohli změnit. K obavám z nezájmu o genderově vyvážené počítačové hry neexistuje žádný důvod.<sup>49</sup>

Fizeková s Wasilewskou tento paradox skvěle shrnul, když smutně konstatovaly, že internet, virtuálně, ačkoli nadány technologií s úžasným potenciálem, setrvávají v heteronormativním kulturním, sociálním a politickém řádu. Nástroj, který mohl být použit k implementaci revolučních idejí popírajících stávající binární opozice a tísni-

46 Massoová považuje skutečnost, že počítačové hry jsou potomky tradičně vysoce maskulinního kontextu, za velice významnou pro pochopení způsobu, jakým se v jeho rámci udržuje status quo a brání se ženám ve svobodnějším přístupu k technologii. Když je tým designérů sestaven téměř výlučně nebo výlučně z mužů, jsou jejich rozhodnutí ohledně podoby a charakteru postav intuitivně odlišná od těch, která by učinil genderově vyvážený tým. Výzkumy v této oblasti ukazují, že kdykoli se ženy pokusí vstoupit na toto výlučně mužské území, zůstávají neviditelnými, přehlíženými, ignorovanými, a to i jako hráčky, ačkoli statistiky dokazují, že podíl žen-hráček se stále významně zvyšuje. Podle Toddové (2012) žánr počítačových her většinou vylučuje ženy z vůdčích rolí a často jedinou nabízenou volbou pro hráče je hrát jako „muž“. Pokud vůbec ženy hrají v příběhu nějakou roli, pak je tato výlučně sexuální, submisivní a vedlejší.

47 Tento termín používá E. K. Sedgwicková ve svém článku *Gender asymmetry and erotic triangles*. Dostupné: <http://www.unc.edu/~days/Gender.pdf>. V tomto erotickém trojúhelníku jde podle Sedgwickové o simulované soutěžení muže (hráče) s jinými muži (hráči) o ženu (ženská postava), které má pouze zastřít fakt, že ve skutečnosti jim jde o sebe navzájem.

48 Výsledky autorčina výzkumu například ukázaly, že ve hře World of Warcraft existuje devět typů postav (class). Sedm z nich jsou postavy mužské, pouze dvě jsou ženské a jejich způsob boje je primárně „nefyzický“, tzn. že útočí z dálky: hází kopím, střelí šípky, líčí pasti a používají kouzla.

49 Toddová (2012) uvádí, že hry využívající jako hlavní postavy silné sexy ženy (např. *Lara Croft: Tomb Raider*) si mužská hráčská populace natolik oblíbila, že se stalo naprosto běžnou praxí, že muži používají ženského avatara.

vé stereotypy, slouží naopak k jejich posílení. Stereotypizovaná heteronormativní bipolarita je podle Fizekové a Wasilewské v SL posilována nejen prostřednictvím grafických reprezentací, ale je reflektována taky například avatarovými motorickými schopnostmi, jako jsou chůze, způsob sezení, tanec, gestikulace.<sup>50</sup> Jak se ukazuje, konstatují autorky, zažívání virtuálního světa a interakce s jeho objekty a s *druhými* jako avatary jsou do velké míry determinovány avatarovým pohlavím. Nowaková s Rauhem (2005) citují Anne Balsamovou, podle níž je rozhraní mezi ženským a mužským jednou z mála hranic, která zůstává přes veškeré technologické možnosti, jak přepsat tělo na „maso“, stabilní a chráněnou. Namísto *mizení* sledujeme v kyberprostoru naopak zesilování tohoto rozlišení. Gender nebyl v kyberprostoru odhozen, jak doufaly feministky. Avataři SL kopírují své FL protějšky,<sup>51</sup> a pokud svůj gender mění, činí tak většinou spíše za účelem zpestření hry než z hluboké vnitřní potřeby. V tomto směru zůstávají v SL vize vizemi, a pokud snímky o jiném těle, pohlaví, nemáme je zde s kým sdílet. Simon Gottschalk (2010: 518) ve své studii SL popisuje zážitky jedné obyvatelky SL, o něž se s ním při jejich rozhovoru podělila: „Přišla jsem do klubu, všichni byli přátelští, řeč plynula, když vtom se náhle objevil avatar. Žena, velmi, velmi

tlustá, obézní. Všichni zmlkli. Jsme tady tak zvyklí na to, že všichni vypadají skvěle, že každý, kdo do této škatulky nezapadá, vzbudí okamžitě pozornost. Jindy zase vstoupila do klubu dívka o berlích, bez jedné nohy. Totální ticho. Všichni se cítili dost nepřijemně.“

#### 4. Cyberspace vs. cyberplace

Po všem, co zde bylo řečeno, nabízí se otázka zásadní povahy: Jaká je vlastně ona svoboda, kterou nám v souvislosti s identitou, tělem a genderem virtuálně nabízí, resp. v co měníme onu esenciální svobodu, kterou nám nový kybersvětadíl, čtvrtý prostor poskytl?

Odpověď nám může nabídnout opět metafora zahalující kyberprostor. Představme si jej jako Todorovův nově objevený kontinent. Divoký, ryzí a nespoutaný. Čeká na setkání s *druhými*. Ti přicházejí zpočátku jednotlivě, dobrodruzi, snílci, idealisté, vizionáři. Objevují, dobývají, klesí cestu pro ostatní. Opěvují krásu bezbřehého *prostoru* (space), svobodu nalezenou v nekonečnu, v „bezhraničí“. Představují si novou budoucnost pro sebe i pro ostatní, kteří přijdou za nimi. A oni přijdou. Jsou jich stovky, tisíce, milióny. Objevené začnou obydlovat. Nekonečnou svobodu *prostoru* vymění za bezpečí *místa* (place), zakotví.<sup>52</sup> Nepřijdou s holýma rukama, nazí, bez těl

50 Ačkoli se snažíme chovat v ženském těle jako ženy a v mužském jako muži, i když jsme třeba ve skutečnosti opačného pohlaví, naše skutečné *já* se stejně nakonec v konverzaci, díky specifickému lingvistickému stylu vlastního ženám či mužům, projeví. Dokazuje to podle Martínézové (in Peachey – Childs eds. 2011) řada studií. Komunikační styly jsou podle nich na genderu závislé a avataři se v tělech jiného pohlaví často dopouštějí chyb, které jejich skutečný gender prozradí. Muži tak například častěji používají výroky, sarkasmy, rétorické otázky, častěji klejí a používají sexuální narážky a urážky, zatímco ženy častěji tajnůstkáří, mají častěji tendenci se ospravedlňovat, vyjadřovat emoce, smát se, častěji používají osobní zájmena a zdvořilostní jazyk.

51 Studie Nowakové a Rauha (2006) tuto tendenci jasně prokázala. Její účastníci silně preferovali lidské avatary, kteří se shodovali s jejich genderem, z čehož autoři vyvozují stejnou tendenci i u ostatních avatarových charakteristik. Docházejí tedy k názoru, že vizuální charakteristiky avatarů mohou uživatelům poskytnout hodnotné informace o jejich partnerech. Jelikož je virtuální tělo mnohem flexibilnější, může o svém nositeli nakonec vypovědět více než jeho „off-line“ tělo. Vzhled a gender tak podle Nowakové a Rauha hrají v kyberprostoru zásadní roli, androgynní avataři byli vyhodnocováni jako méně kredibilní a zájem o ně byl významně menší.

52 Tuan (1977: 54) tuto přirozenou lidskou tendenci výstižně popsal: „Prostor je v západním světě typickým symbolem svobody. Prostor zůstává otevřený; nabízí budoucnost, vybízí k akci. Na druhou stranu jsou prostor a svoboda ohrožením [...]. Být otevřený a volný znamená být nechráněný, zranitelný [...] Lidské životy jsou dialektickým pohybem mezi bezpečím a rizikem, připoutáním a svobodou.“

a pohlaví. Ze starého světa si přinesou své jistoty. Své tělo, své pohlaví a umístí jej do virtuálního domu, ulice, baru, které se budou velmi podobat těm, na něž byli zvyklí ve svém starém světě. Technologii využijí jen ke kosmetickým změnám, zdokonalením, nikoli k naprosté rekonstrukci. Revoluční potenciál nového světa je nechává chladnými. V novém světě se mohli stát svobodně „jinými“, ale rozhodli se stát svobodně „stejnými“. Tato masová tendence nevyklučuje možnost skutečného osvobození pro ty, kteří po něm touží. Ano, v novém světě mohou odhodit tělesnost, identitu, gender, stát se někým jiným, kyborgem, neživou věcí, hrozí jim ovšem stejné osamění a nepochopení ze strany *druhých*, jaké zažívali ve světě starém, v tom, který opustili. Kevin Miguel Sherman (in Eben – Muse eds. 2011: 39) ve svém příspěvku tuto skutečnost popisuje jako „mimikry aktuálního světa“ a ptá se: „Jak je možné, že ve virtuálním světě, kde je možné cokoli, vypadá většina věcí tak familiárně?“ Yi-Fu Tuan (1977: 73) by mu zajisté odpověděl: „Když nám začne *prostor* připadat familiárně, znamená to, že se stal *místem*.“

## Literatura

- Adams, Paul C. 1997. „Cyberspace and Virtual Places.“ Pp. 155–171 in *Geographical Review*, 87(2).
- Agger, Ben. 2004. *The Virtual Self: A Contemporary Sociology (21st Century Sociology)*. Malden – Oxford – Carlton: Wiley-Blackwell.
- Anderson, Benedict. 2008. Představy společnosti. Praha: Karolinum.
- Barša, Pavel. 2002. Panství člověka a touha ženy. *Feminismus mezi psychoanalýzou a poststrukturalismem*. Praha: SLON.
- Biocca, Frank. 1997. „The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments.“ *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Penguin Books.
- Gottschalk, Simon. 2010. „The Presentation of Avatars in Second Life: Self and Interaction in Social Virtual Spaces.“ Pp. 501–525 in *Symbolic Interaction*, 33(4).
- Green-Hamann, S., Campbell Eichhorn, K. and Sherblom, J. C. 2011. „An Exploration of Why People Participate in *Second Life* Social Support Groups.“ Pp. 465–491 in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(4).
- Hansen, Mark B. N. 2006. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. NY: Routledge.
- Haraway, Donna. 1991. „A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.“ Pp. 149–181 in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Hillis, Ken. 1999. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Laing, Jennifer H. – Crouch, Geoffrey I. 2009. „Myth, Adventure and Fantasy at the Frontier: Metaphors and Imagery behind an Extraordinary Travel Experience.“ Pp. 127–141 in *International Journal of Tourism Research*, 11(2).
- Macek, Jakub. 2003. „Tělesnost a kyberkultura.“ Pp. 2–9 in *Host – Revue pro média 05*.
- Macek, Jakub. 2004. „Koncept rané kyberkultury.“ Pp. 35–65 in *Média a realita*. Brno: FSS MU.
- Marshall, Rick. 2011. „Steinbeck’s Cognitive Landscapes in *The Grapes of Wrath*: The Highway as Commentary on 1930s Industrialization.“ Pp. 57–76 in *Steinbeck Review*, 8.
- Massumi, Brian. 2002. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation (Post-Contemporary Interventions)*. Durham – London: Duke University Press Books.
- Matei, Sorin A. 2006. „From counterculture to cyberculture: Virtual community discourse and the dilemma of modernity.“ *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(3).
- Miessler, Jan. 2007. Kritická diskurzivní analýza

(CDA) a velké množství masmediálních textů. Pp. 118–124 in *Médiá a text II*. Prešov : Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove.

Murray, Craig D. – Sixsmith, J. 2013. „The corporeal body in virtual reality.“ Pp. 315–343 in *Ethos*, 27(3).

Nowak, Kristine L. – Rauh, Christian. 2005. „The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction.“ Pp. 153–178 in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(1).

Peachey, Anna – Childs, Mark (eds.). 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. London: Springer-Verlag.

Prensky, Marc. 2001a. „Digital Natives, Digital Immigrants (Part 1).“ Pp. 1–6 in *On the Horizon* 9(5).

Prensky, Marc. 2001b. „Digital Natives, Digital Immigrants (Part 2): Do They Really Think Differently?“ Pp. 1–6 in *On the Horizon* 9(6).

Riha, Daniel – Maj, Anna (eds.). 2009. *The Real and the Virtual: Critical Issues in Cybercultures*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Todd, Cherie. 2012. „‘Troubling’ gender in virtual gaming spaces.“ Pp. 101–110 in *New Zealand Geographer*, 68(2).

Todorov, Tzvetan. 1996. *Dobytí Ameriky*. Praha: Mladá fronta.

Tuan, Yi-Fu. 1977. *Space and Place. The Perspective of Experience*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.

Tuan, Yi-Fu. 1978. Sign and Metaphor. Pp. 363–372 in *Annals of the Association of American Geographers*, 68(3).

Turkle, Sherry. 1999. „Cyberspace and Identity.“ Pp. 643–648 in *Contemporary Sociology*, 28(6).

Weinstone, Ann. 2004. *Avatar Bodies: A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

## Vítězství encyklopedismu nad etikou médií

Jan Motal

**Anna Remišová: Etika médií.** Bratislava: Kalligram 2010. 312 stran. ISBN 978-80-8101-376-8.

Česká odborná krajina zaměřená na média postrádá monografické dílo či vůbec jakoukoliv systematickou studii zaměřenou na etiku médií. Dosavadní příspěvky jsou buď parciální (Navrátilová 2003), nebo mají publicistický charakter a jsou spíše intuitivní (např. Blažek 1995). I třeba jen kvalitní přehledová publikace, jakou mají například k dispozici německy mluvící sousedé (Schicha – Brosda 2010), u nás zatím chybí. První pohled přes východní hranice by mohl dávat naději, že slovenská mediální studia jsou na tom lépe. Co do rozsahu a cíle nejzávažnější monografický příspěvek posledních let, *Etika médií* Anny Remišové, však této naději nedává dlouhé trvání.

Kniha je na první pohled rozkročena velkoryse. Skládá se z osmi částí, které prozrazují snahu vystihnout problematiku komplexně: *Médiá a spoločnosť, Etika, Novinárska profesijná etika, Formy samoregulácie novinárskej profesijnej etiky, Etika novinára, Základné etické otázky v žurnalistike, Hlavné etické otázky v médiách, Spoločenská zodpovednosť mediálnych podnikov*. Kapitoly jsou strukturovány podle jasného, logického rámce a jsou doplněny cvičeními a krátkými případovými studii, které ukazují na to, že monografie má být