

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV ANGLISTIKY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

BOHOVÉ FUTURISTICKÉHO VĚKU: KOEXISTENCE
ČLOVĚKA A UMĚLÉ INTELIGENCE VE SVĚTLE
POSTHUMANISTICKÝCH KONCEPTŮ AMERICKÉ
SCIENCE-FICTION LITERATURY 20. STOLETÍ

Vedoucí práce: doc. PhDr. Ladislav Nagy, Ph.D.

Autor práce: Roman Podlaha Bc.

Studijní obor: uD – uAJL

Ročník: 2.

2020

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47 b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 28. 7. 2020

Roman Podlaha

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu práce doc. PhDr. Ladislavu Nagyovi, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady a připomínky, které mi velmi pomohly při zpracování této diplomové práce.

Anotace

Tato diplomová práce se převážně zabývá *posthumanistickými* filosofickými koncepty, které jsou přítomny v americké literatuře science-fiction 20. století. Vybrané texty jsou ty, ve kterých hlavní roli hraje aspekt umělé inteligence. Díky rozboru a srovnání vybraných děl může čtenář snadno pocítit, jak doposud neměnný koncept humanistického *člověka* je hluboce přetvářen všudypřítomným užíváním vyspělé technologie, potažmo umělé inteligence. Úvod práce je hlavně věnovaný explanaci základních termínů a definic soudobého filosofického trendu *posthumanismu*. Zbytek práce se věnuje hledání konceptu "*postčlověka*" v nejznámějších dílech amerického science-fiction (Isaac Asimov, Philip K. Dick, William Gibson, Richard Powers a další).

Klíčová slova: science-fiction, umělá inteligence, robot, humanismus, posthumanismus, postčlověk, post-moderní, de-materialismus, virtuální realita

Abstract

The Diploma thesis is mainly focused on *posthumanistic* philosophical concepts present in American science fiction literature of 20TH century. Stories selected are those where the key role is put on the presence of artificial intelligence. Thanks to the analysis and comparison of selected texts, the reader can easily recognize how classical humanistic concept of *man* is nowadays deeply transformed by the immersive use of hi-technology and, by extension artificial intelligence. The introduction is primarily concerned with basic terms and definitions of what we call *philosophical posthumanism*. The next part of the text is searching for the notion of “*posthuman*” in the most renowned American science fiction authors’ works (Isaac Asimov, Philip K. Dick, William Gibson, Richard Powers and more).

Key words: science fiction, artificial intelligence, robot, humanism, posthumanism, posthuman, post-modern, de-materialism, virtual reality

Obsah

<i>Úvod: Jsem člověk</i>	7
<i>1 Dějiny budoucího lidství</i>	12
1.1 Analýza posthumanistických přístupů v kontrastu s humanistickým konceptem člověka	12
1.2 Abstraktní prostor zvaný science-fiction a jiné vynálezy lidské představivosti	24
1.3 Rozum nalezený a opět ztracený na pomezí fikce a skutečnosti	29
<i>2 Umělá inteligence ve světě člověka</i>	34
2.1 Ambrose Bierce: <i>Moxonův pán</i>	34
2.2 Leinster Murray: <i>Logik jménem Joe</i>	39
<i>3 Umělá inteligence bok po boku s člověkem</i>	43
3.1 Isaac Asimov: <i>Robbie, Rozum</i>	43
3.2 Philip K. Dick: <i>Sní androidi o elektrických ovečkách?</i>	51
<i>4 Člověk ve světě umělé inteligence</i>	60
4.1 Fredric Brown: <i>Answer</i>	60
4.2 William Gibson: <i>Neuromancer</i>	64
<i>5 Člověk a umělá inteligence ve vlastních rovinách</i>	71
5.1 Richard Powers: <i>Galatea 2.2</i> , Spike Jonze: <i>Her</i>	71
<i>Závěr</i>	80
<i>Přílohová sekce</i>	82
Bibliografie	82
Primární zdroje	82
Sekundární zdroje	82
Vizuální média	85

Úvod: Jsem člověk

Success in creating AI would be the biggest event in human history. Unfortunately, it might also be the last, unless we learn how to avoid the risks.

(Stephen Hawking)

Are you human?

(Můj počítač)

Svět člověka, náš svět je od začátku do konce postaven pouze na lidském úsudku. V závislosti na tomto tvrzení bych rád načrtl a popsal myšlenkový prostor, do kterého spadá obsah této práce. Člověka lze vnímat dvěma způsoby – z hlediska biologického a z hlediska kulturního. První způsob je výsledkem druhové evoluce (dalo by se říci nezávislý na nás samotných), kulturní koncept člověka je naopak nahodilým produktem lidské kultury. Tato práce se bude primárně zabírat kulturním konceptem.

Jestliže tedy uvážíme fakt, že kulturní obraz člověka je produktem jeho samotného, nelze se domnívat, že tento obraz je stálý, neměnný. Lidská kultura se chová stejně jako živý organismus, reaguje na podněty zvenčí a podle toho se transformuje, upravuje zevnitř. Aby se naše představy o sobě samotných mohly vyrovnat se svým okolím, s realitou kolem nás, je potřeba tyto představy upravovat podle prostředí v kterém mají fungovat. Řekněme, že doposud jsme si vystačili s konceptem člověka, který vytvořila humanistická filosofie – s konceptem *humanistického člověka*. V poslední době však dochází k tomu, že tato humanistická představa o nás samotných začíná být poněkud nedostačující v závislosti na doslovném prorůstání neživé technologie do živé lidské přirozenosti. Jednoduše řečeno: tento koncept člověka se rozplývá v závislosti na tom, jak ztrácí svůj kontext, do kterého byl stvořen. Zamysleme se například nad antonymickými pojmy: *opravdové* (authentic) a *umělé* (artificial). Obecně vnímáme technologii a její produkty jako něco umělého, kdežto člověka stavíme na úroveň opravdovosti. Ačkoliv ještě do nedávna nebylo hledání rozdílu mezi těmito kategoriemi důležité, dnes po tomto rozdělování doslova dychtíme a umělému se snažíme za každou cenu vyhnout. Více a více lačníme po opravdovosti, po autentickém zdroji (domácí, hand-made, eco-friendly...), který vnímáme jako něco, co bylo vyprodukováno čistě, přírodně, bez zásahu zvenčí. A to nemusíme hovořit pouze o materiálních věcech, ale i o našich představách, o tom, co je přirozené a co již nikoliv. Vezměme si například záležitost ohledně oblečení. Vlněný svetr je dnes vnímán jako běžně dostupná komodita. Dřívější

pěstování vlny bez chemie vyžadovalo mnoho času, a tudíž si tuto věc mohly dovolit spíše movitější vrstvy společnosti. Dnes pěstujeme vlnu s pomocí chemie, tudíž podstatně rychleji. Tento způsob produkce je však velmi zatěžující pro ekosystém a vlna nedosahuje požadované kvality. Představa levného vlněného svetru je však již pevně ukotveným standardem. Takovýto příklad bychom mohli vztáhnout pravděpodobně na všechny věci, které kolem sebe momentálně vidíme. Co je však dnes skutečně opravdové? A není tato opravdovost jenom výplodem naší lidské kultury, která, když jí nahlédneme z tohoto hlediska, je rovněž námi uměle vytvořeným konstruktem?

Ve spojení s technologiemi nahlédneme na člověka jako na bytost, která technologie ovládá a má nad nimi navrch už jen z toho důvodu, že je logicky původcem těchto věcí. V současné době nám však stabilita tohoto soužití začíná poněkud kolísat, respektive se začíná projevovat, jakou měrou je naopak člověk a vše kolem něj technologiemi zpětně ovlivňováno. Prostřednictvím tohoto náhledu by se dalo říci, že koncept humanistického člověka vystupuje ze svého pomyslného kulturního obrazu a dostává se do podoby, která byla dříve nemožná. Hranice mezi člověkem a strojem se v závislosti na tomto procesu smazávají stejně jako hranice mezi umělým a přírodním – opravdovým. Pro příklady nemusíme jít daleko. Stačí si uvědomit, kolikrát za den se nás náš vlastní počítač zeptá: „*Nejsi robot/Are you human?*“ a my se skrze triviální testy slepě snažíme počítači dokázat, že lidmi doopravdy jsme. Je jasné, že počítači nejde vůbec o to, jestli jsme skutečně lidmi a ptá se z toho důvodu, aby nebyl napaden škodlivými programy. Představme si však scénář, kdy logicky více a více vyspělejší viry budou potřebovat více a více sofistikované testy pro jejich odhalení, které budou ve výsledku nesplnitelné i pro samotné lidi anebo tak časově náročné, že pro ně zkrátka nebude prostor. Nakonec čím se budeme lišit od těchto, po technické stránce dokonalých, opravdově inteligentních programů a co vlastně znamená v této techno-kulturní realitě být *člověk*? Znamená to poznat a chtít poznat, co je umělé a co je autentické anebo to je už jen přebytečná dovednost?

Když Stephen Hawking mluvil o stvoření umělé inteligence (což z hlediska současného stavu bádání není nic víc než velmi vyspělá technologie) jako o posledním činu člověka, nemyslel tím, že na Zemi vypukne apokalypsa, a že nás nakonec stroje vymažou z povrchu zemského. Jde zde spíše o konec těch lidských dějin, které jsou rozvíjeny existencí onoho konceptu, jenž vytvořila právě humanistická filosofie, konceptu humanistického člověka. Stvoření umělého rozumu v tomto ohledu pak představuje historický přelom, který nás kulturně změní natolik, že již nebude možné

mluvit o lidských dějinách, ale *člověčenství* vstoupí do zcela nové fáze, *posthumanistické fáze*. Tato post-fáze humanistického obrazu lidství spolu se zastřešujícím pojmem *posthuman* neboli *postčlověk*¹ jsou pak výchozími body posthumanistických filosofických disciplín, které se v poslední době dostávají do popředí odborných diskuzí a které jsou i hlavním tématem této práce.

Jestliže máme možnost se někde setkat s potencionální podobou posthumanistického člověka v praxi, pak nám žánr science-fiction nabízí bohatý počet příležitostí. V těchto fantaskních narativedech je posthumanistická fáze lidství znázorněna v nespočetném množství způsobů. Náplní této práce je však zkoumání výhradně těch děl, které studují právě soužití člověka a umělé inteligence. Vytváření umělého rozumu v beletristickém prostředí bylo a pravděpodobně i bude tématem číslo jedna amerického science-fiction. Text této práce se vydá po literárních cestách tohoto toposu a bude zkoumat, jak přítomnost umělého rozumu ovlivňuje koncept člověka napříč vývojem amerického sci-fi, ale i rozvojem lidské kultury ve všech jejích myslitelných rovinách.

Úvod práce je naplněn souhrnným popisem toho, co to vlastně jsou a co nám přináší posthumanistické přístupy. Dále zde bude zohledněno, jak v závislosti na vývoji lidské vědy postupně nabývaly obsahy těchto postmoderních filosofických tendencí na své platnosti a aktuálnosti. Úvodní kapitola je zakončena články, které se věnují obecně žánru science-fiction, jeho nelehké klasifikaci, genezi, a nakonec i zdůvodněním, proč je tento žánr tak nenahraditelně přínosný, pokud chceme hovořit o termínu postčlověk.

Druhou kapitolou a kapitolami následujícími se výhradně přesouváme k beletristické tvorbě. Zde se budu nejvíce soustředit na prezentaci, z mého pohledu stěžejních textů, které v sobě nesou náznaky posthumanistických tendencí, či se vyloženě odkazují na tyto filosofické přístupy. Má práce je koncipována jako historický sběr literárního materiálu – snaží se o shrnutí vývoje americké robotické povídky a umělé inteligence jako literárně-populárního fenoménu. Je však důležité zmínit, že namísto abych postupoval bezkonceptním čistě chronologickým způsobem, rozdělil jsem beletristické texty do mnou předem stanovených kategorií. Pojdme si tyto kategorie více přiblížit.

¹ Termín „*posthuman*“ lze do českého jazyka přeložit několika způsoby, z čehož nejbližší ekvivalenty jsou: „*postčlověk*, *postlidské*, *posthumánní*“. Celkově je tento filosofický trend *posthumanismu* v českém kontextu novou látkou a základní termíny tedy ještě nemají zcela ucelenou podobu.

Hlavním nosníkem textu jsou celkem čtyři kapitoly, které již ve svém názvu prozrazují stěžejní motiv: první kapitola – *Umělá inteligence ve světě člověka* (Ambrose Bierce: *Moxonův pán*, Lester Murray: *Logik jménem Joe*), druhá kapitola – *Umělá inteligence bok po boku s člověkem* (Isaac Asimov: *Robbie*, *Rozum*, Philip K. Dick: *Sní androidi o elektrických ovečkách?*), třetí kapitola – *Člověk ve světě umělé inteligence* (Fredric Brown: *Answer*, William Gibson: *Neuromancer*), čtvrtá kapitola – *Člověk a umělá inteligence ve vlastních rovinách* (Richard Powers: *Galatea 2.2* spolu se snímkem Spika Jonzeho *Her*). Je však samozřejmé, že i tyto kategorie jsou vcelku propustné a jedno dílo lze zařadit do jiných kategorií. Vždyť i v jednom příběhu se může skrývat hned několik konceptů umělé inteligence, z čehož každá pak má zcela jinou literární funkci či hodnotu (viz například novela od Waltera Tevise *Zpěv Drozda* z roku 1980, kde se děj jenom hemží mnoha podobami a funkcemi onoho prvku umělé inteligence).

Dále bych rád upozornil na obecný fakt, že ne každý text má hlavní záměr vykreslení umělé inteligence jako primární hrozby. Toho samého bych se velmi nerad dopustil i v mé práci. Ačkoliv se může na první pohled zdát, že má kategorizace děl spíše k jakési společenské pohromě, tedy od stavu přítomnosti umělé inteligence mezi lidmi k přítomnosti lidí ve světě umělé inteligence, toto rozdělení v sobě neskrývá žádné náznaky pokroku nebo naopak úpadku lidské kultury. Například, povídka Ambrose Bierce *Moxonův pán* je zařazena do kategorie *Umělá inteligence ve světě člověka*, nicméně v jádru je tento text laděn jako přísné varování a umělá inteligence zde slouží jako strašidelná proprieta. Na druhé straně zde můžeme uvést mnohem novější povídky od Isaaca Asimova, které spadají již do kategorie *Umělá inteligence bok po boku člověka*, avšak náznaky přímého nebezpečí či apokalyptických scénářů bychom mezi nimi mohli najít jen s velkými obtížemi. Chci tím poukázat na fakt, že literární koncept umělé inteligence v mnoha případech slouží jako spouštěč filosofických úvah a rozborů. Někdy však pokládané otázky směřují spíše k technice, někdy pouze a výhradně k člověku či lidství nehledě na to, jestli onen koncept symbolizuje nějaké nebezpečí nebo ne. Umělá inteligence figuruje v literatuře více než jedno století a za tu dobu se stačila transformovat do tolika podob a rovin, že zcela stoprocentní kategorizace je zřejmě nemožnou představou.

Pravděpodobnost či nepravděpodobnost science-fiction scénářů, které budou analyzovány v beletristické sekci samozřejmě není v žádném ohledu náplní této práce.

Záměrem je pohled na pozici a obraz současného člověka ovlivňovaného a utvářeného jeho soužitím s technologiemi. Technologie jsou však zajímavým kulturním materiálem v tom ohledu, že ačkoliv jsou plody našeho snažení, fungují od počátku mimo naši přírodní podstatu a působí na nás jakoby zvenčí. Dalším zajímavým faktem je, že způsob tohoto ovlivňování člověka technologiemi se ve skutečnosti neodvíjí od hloubky daného technologického pokroku. Na technologiích jsme závislí stejným způsobem dnes, jako jsme byli na úsvitu lidství nebo kdykoliv jindy. Opracovaný kámen byl v pravěku stejně vyspělý „(ná)stroj“ jako dnešní inteligentní čipy. Člověk byl na ně odkázaný stejným způsobem a potřeboval je pro své přežití, pouze jejich forma se změnila. Stejně tak se pravděpodobně mění forma i jejich uživatelů – nás. Termín postčlověk tedy v zásadě v sobě neukrývá konotace spojené s náhradou, ale spíše s přeměnou/transformací, ale o tom již více dopodrobna na následujících stranách tohoto textu.

1 Dějiny budoucího lidství

1.1 Analýza posthumanistických přístupů v kontrastu s humanistickým konceptem člověka

We're so intelligent now that we're too smart to survive.

(Bruce Sterling)

Jak již bylo v úvodu řečeno, tento text se zabývá posthumanistickými tendencemi v prostředí americké literatury science-fiction 20. století. V první řadě se hodlám zabývat tím, jak se pojmy – posthumanismus a postčlověk začaly v polovině 20. století objevovat ve vědeckých diskuzích a jak se posléze pomalu ale jistě začaly stávat platnou součástí výzkumných teorií a praktik. Druhá část této kapitoly se bude zabývat již výhradně uměleckým žánrem science-fiction, z čehož bude největší důraz kladen na to, aby čtenář pochopil spojitosti mezi posthumanistickými přístupy i těmito vědecko-technickými příběhy, a aby bylo jasné, proč právě v tomto tvůrčím prostředí lze pokládat otázky spojené s problematikou posthumanismu. Poslední část této kapitoly je naplněna polemikou nad termínem umělá inteligence. Zde načrtnu několik významových rovin daného termínu a zmíním technologické, ale i čistě filosofické a morální otázky spojené s tímto problémem.

Chceme-li posthumanistické přístupy přirovnávat k humanistické filosofii, je nutno přiznat fakt, že humanismus je v dnešní době hotový myšlenkový směr, utvářený po staletí. Z tohoto důvodu je velmi těžké konkrétněji stanovit, co vlastně humanismus je a jak utváří podobu naší společnosti. V nejširší rovině lze tento termín definovat jako kulturní premisu, která vyzdvihuje důležitost člověka jako jedinečnou bytost, individuálně i kolektivně. V tomto ohledu je postava člověka vnímána jako nástroj zkoumání, ale zároveň i jako střed zkoumaného.² Je samozřejmostí, že tato definice humanismu funguje v každém kontextu jinak. V případě této práce je nutností si stanovit hranice a pravidla postupu. Rád bych tedy načrtnul několik pevných bodů, které hlouběji definují myšlenky humanismu alespoň v rámci tohoto textu.

Humanismus nelze chápat jenom jako holý vědecký směr či filosofický pojem, jedná se spíše o historickou epochu, která stvořila obraz *člověka* tak jak ho dnes vnímáme.

² Stephen Law: *Humanism, A Very Short Introduction*, str. 18.

Funguje v podstatě jako součást ale zároveň i jako výsledek evoluce člověka a jeho morální vybavenosti. Ačkoliv si to ani nemusíme uvědomovat, tento obraz je pevně zakořeněn jak v naší biologické povaze, tak například v našich společenských zákonech. Z tohoto hlediska jsou všechny humanistické směry založené na antropocentrickém vnímání světa. Lidské tělo, nejen ve fyzické rovině, je evolučně hotovým produktem a člověk je měřítkem všech věcí spadajících do jeho okolí. Člověk je obrazem Boha a tento obraz je vnímán jako neměnný, dokonalý. Co člověka podle humanistického měřítka zásadně odlišuje od svého živočišného okolí, je *lidská řeč* (language). Tato definice je vlastní nejranějším humanistickým textům (Florence, 15. století), kde je člověk popisován jako „*zvíře, které umí mluvit*“.³ Humanistický koncept člověka, jakožto rozumné bytosti tedy představuje něco jako pojivo, které udržuje stabilitu a neměnnost celkové přírodní hierarchie.

Z hlediska kontinuity lidského rodu člověk nepředává své znalosti a instinkty pouze skrze geny, ale i mimogenovou cestou, tedy skrze tradice, literární texty a podobně. Tím vzniká něco, co vnímáme jako *kulturu*, která je ostatním živočichům zapovězeným nástrojem. Tento nástroj – kulturu lze vnímat jednak jako součást naší biologické evoluce, která nám umožnila přežít, tedy nutnost, nebo jako zcela bonusový aspekt.⁴

Ať už kulturu vnímáme jakkoliv, nelze popřít, že jedním ze základních lidských pilířů lidské pospolitosti a kultury jako takové, je *právo*. To je opět spolu s námi utvářeno již od počátků lidského věku a předáváno mimogenovou cestou. Na první pohled to není zřejmé, ale když si připomeneme například kulturu starých Sumerů, která se spolu s Chamurappiho zákoníkem obecně pokládá jako prvopočátkem naší jurisdikce, tak článek *oko za oko, zub za zub* nezní v naší současnosti jako definice morálně zralého uvažování. Ačkoliv byli Sumerové evolučně stejným druhem jako jsme my nyní – *Homo sapiens*, nachází se současný stav kultury ve zcela jiné rovině. Lidská kultura se tedy logicky vytváří mnohem rychleji než naše biologické schránky, což tuto jedinečnou vlastnost lidského rodu vlastně staví do jakéhosi nesouladu s přírodním fungováním. K této problematice se hodlám vrátit ještě později a věnuji tomu širší prostor.

Poslední součástí, která dotváří humanistický obraz člověka v rámci tohoto textu je *svobodná vůle* (free will)⁵. Tím nechci tvrdit, že jiné živočišné druhy nemají schopnost

³ Tony Davies: *Humanism*, str. 4.

⁴ Stanislav Lem: *Summa Technologiae*, str. 45.

⁵ Z hlediska humanistické filosofie lze lidské konání chápat dvěma způsoby. Člověk je buď charakteristickým stvořením právě proto, že má možnost *volby* (free will), respektive nekoná pouze skrze své instinkty, ale i pomocí citů, intuice, náhody a podobně. Druhá skupina si stojí za názorem, že ani člověk

konat podle svého úsudku. Člověk je však schopný dělat věci, které nejsou vyloženě nutné pro jeho přežití. Zvířata jsou zvířata, protože jednají podle svých instinktů, které se dotvářely miliony let a kdo nejednal podle svých instinktů, toho evoluce vymazala z povrchu zemského. Člověk jako tvor, který je již klasicky rozestoupen na hranici toho, „co mu říká rozum a co mu říká srdce“, má tedy možnost oné mnohdy nesnadné volby, a přesto se mu podařilo skrze labyrint evoluce druhů vykličkovat až do současnosti.

Ačkoliv by se koncept humanistického člověka dal rozebírat ještě více do hloubky, pro náš účel tyto základní konotace stačí. Navíc se k těmto bodům vrátím a prodiskutuji je podrobněji již při rozebírání konkrétních beletristických textů. Důležité je si však uvědomit, že všechny výše zmíněné předpoklady jsou posthumanistickými přístupy silně nabourávány a v podstatě brány jako potencionálně překonatelné.

Nyní se přesuňme výhradně k problematice posthumanismu. Nehodlám začít s konkrétní definicí posthumanistické filosofie už jenom z důvodu, že v současnosti se dělí na nespočet menších poddisciplín, které si i mnohdy protiřečí. Definice posthumanismu je tedy možná složitější než definice samotného humanismu a proto věnuji následující sekci textu spíše shrnutí toho, jak se vůbec posthumanistické myšlenky začaly objevovat a zmnožovat ve vědeckých diskuzích a jak pomalu ale jistě začaly nahlodávat stabilitu výše zmíněných truismů.

Nepopiratelným faktem je, že každá věda, humanitního nebo právě exaktního ražení, je prostoupena určitou filosofickou premisou, řekněme dobově platným *diskurzem*. To samé platí i v prostředí posthumanistických přístupů. Rozdíl je však v tom, že jestliže jsou koncepty humanismu užívány jako výchozí metodika pro rozvíjení našich poznatků v různých odvětví vědy, tak posthumanismus je naopak produktem těchto výsledků a zejména výsledků z exaktních věd. Jednoduše řečeno, posthumanismus je filosofický přístup, který vzešel z čísel, konkrétně z jedniček a nul. Ačkoliv by se mohlo zdát, že to nehraje příliš velkou roli, vcelku dostatečně to poukazuje na propastné rozdíly mezi konceptem humanistického člověka a konceptem posthumanistického člověka. Humanistický člověk produkuje vědu a poznání, postčlověk je vnímán jako produkt vědy.

nemá možnost volby a že i vše, co se zdá jako nahodilé, je pouze výsledkem pudového jednání, které je společné všem (determinismus). Podle deterministů má veškeré lidské jednání určitý cíl, tudíž je předvídatelné. Tato práce však pracuje na základě konceptu *svobodné vůle*. (*Robert Kane: The Oxford Handbook of Free Will*)

Existuje mnoho prací, které se věnují problematice historie posthumanistických tendencí a je velmi důležité si uvědomit, že mnoho vědců a filosofů formovalo základy posthumanismu, aniž by o to vůbec usilovali nebo si dokonce posthumanistické možnosti nebyli vůbec vědomi. V našem případě začneme u bádání amerických matematiků Norberta Wienera a Clauda Shannona, kteří jsou považováni za zakladatele oboru kybernetiky a informatiky. Wiener, jenž je silně inspirován Shannonovou *informační teorií*⁶ se ve své práci *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* z roku 1948 zabývá problematikou toho, co ve své podstatě *informace*, jakožto základní stavební jednotka reality je a jak funguje. Ve Wienerově pojetí se z abstraktního pojmu informace stává nová pevná fyzikální veličina, kolem které později vznikne celistvý vědní obor s doposud nepředstavitelnými možnostmi a východisky. Informace se stává stejně například jako gravitace matematickým pojmem, z kterého plyne existence materiálního světa a která tu je přítomna nezávisle na tom, jestli ji někdo nebo něco zpracovává svými smysly či nikoliv.

„There is a large class of phenomena in which what is observed is a numerical quantity, or a sequence of numerical quantities, distributed in time.”⁷

Z tohoto tvrzení plyne, že informace není závislá na živočišné podstatě, a navíc ani přístup k ní není výhradně doménou živých organismů.⁸ Jestliže vnímáme náš rozum jakožto médium, které operuje s informacemi, jak můžeme posléze určit, jestli za jeho správným fungováním stojí neurologické výboje mozku anebo jen čistě matematické konstrukce, které lze simulovat i v neživém prostředí?⁹ Wiener i Shannon na tyto věci nahlíží skrze militární potřeby, tudíž možnosti kybernetiky jsou v jejich případě vnímány spíše jako zbraň proti člověku než prostředek, který se může potencionálně stát neodmyslitelnou složkou lidstva. Nicméně, hranice mezi biologickým a mechanickým v tento moment povolily, stejně tak hranice mezi živým a neživým.

Ačkoliv jsou Wienerovy a Shannonovy myšlenky na svou dobu převratné, stále se zde nemluví o problematice umělé inteligence. K tomuto tématu se poprvé začne vážně

⁶ Claude Shannon jakožto první přišel s názorem, že informaci lze zaobalit do počítatelné jednotky. Tímto položil základy pojmům jako je *megabite*, *gigabite* a podobně.

⁷ Norbert Wiener: *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*, str. 60.

⁸ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 195.

⁹ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 11.

vyjadřovat Alan Turing (konkrétně ve své práci: *Computing Machinery and Intelligence* z roku 1950). Jestliže humanisté chápou lidskou řeč jako určující faktor lidského druhu, Turing s ní pracuje jako s měřítkem pro určení přítomnosti jakékoliv inteligence v uměle vytvořeném mozku, ve stroji. Abychom si mohli lépe představit možnosti Turingova testu¹⁰, je potřeba si uvědomit, jaké jsou spojitosti mezi lidskou řečí a již výše zmíněnou jednotkou – informacemi. V rámci informačního a kybernetického diskurzu je v našem světě každá informace vázaná na určitou *látku* (pattern), aby přetrvala a stále zůstávala fungující informací. Nejzákladnější lidská informace je uchovávána prostřednictvím deoxyribonukleové kyseliny (DNA), hudba se váže na tóny, bolest se váže k živému tělu a tak podobně. Lidský rozum zpracovává tyto informace – vjemy skrze jedinečný prostředek a tím je řeč. V tomto ohledu si nepředstavujme lidskou řeč jako pouze tu vlastnost, že umíme mluvit. Jde spíše o to, že dokážeme skrze řeč dekodovat informace, které existují kolem nás, a které bychom bez naší vlastní řeči nemohli uchopit (či bychom je uchopovali jiným než lidským způsobem). Informace se skrze řeč rozvíjí lineárně a stejně tak je chápeme a následně reprodukuje (hlasem nebo písmem).¹¹

Turing si jako vůbec první pokládá otázku, *zdali stroj může myslet*. Dochází k závěru, že pokud se stroj dokáže stát samostatným uživatelem lidského jazyka, tak opravdu myslí. V zásadě tedy načrtává přelomovou domněnku, že mentální stavy (lidský způsob zpracování informací) nemusí být nutně přítomné pouze v rámci neurálních soustav, ale že je lze simulovat i v neživém prostředí.¹² Turing však ve svém testu opomíjí několik faktů. Například nebere v potaz rozdíl mezi inteligencí a mezi rozumem. Vždyť i Garri Kasparov byl v roce 1997 poražen počítačem, ale dokazuje to, že počítač skutečně disponoval rozumem? Intelligence je měřitelná jednotka, rozum nikoliv. Druhý problém ohledně Turingova testu je přirovnávání inteligence jako takové k inteligenci lidské. Hodnotitelé v Turingově testu jsou pouze lidé. Jak ale můžeme mít jistotu, že lidský rozum je schopný poznat rozum zcela jiného – mimoživého charakteru a navíc, kde vlastně bereme jistotu, že my jsme ti inteligentní?¹³ Účelem těchto úvah není v žádném případě kritika Turingových teorií, spíše mi jde o to ukázat, jak moc složitá a komplexní je polemika o možnostech umělé inteligence, když jediným hodnotitelem jsme my lidé.

¹⁰ Turingův test spočívá v tom, že v jedné místnosti sedí člověk a ve druhé je testovaný předmět (počítač, program) spolu s dalším člověkem. Člověk v první místnosti klade otázky do druhé místnosti (nejčastěji písemnou formou, aby se zachovala neutralita projevu). Pokud člověk z první místnosti není schopný říct, kdo mu v druhé místnosti odpovídá (jestli počítač nebo člověk), počítač prošel Turingovým testem.

¹¹ Ferdinand de Saussure: *Kurz obecné lingvistiky*, str. 100

¹² Filip Tvrđý: *Turingův test: Filosofické aspekty umělé inteligence*, str. 22.

¹³ Stanislav Lem: *Tajemství čínského pokoje*, str. 46.

Potud jsme se zabývali pracemi z exaktního prostředí. Tyto texty, ačkoliv přímo nepostulují myšlenky o krizi humanistického konceptu člověka, položily základy a vůbec prostor pro uvažování o posthumanistické fázi lidského druhu. Za prvopočátek těchto úvah je považováno dílo Michela Foucalta *Slova a věci* z roku 1966. Tento text se především zaobírá problematikou poznání, popřípadě manipulací s poznáním (*epistémé*) a snaží se analyzovat roli a fungování diskurzu, jakožto nedílné součásti nejen vědy ale i lidské společnosti. Diskurz pro Foucaulta představuje kulturně utvořené společenské vědomí, které posléze definuje způsob, jakým nabýváme veškeré poznatky kolem sebe a jak s těmito poznatky fungujeme. Jedna z premis, které Foucault skrze svůj text vyzdvihuje je, že onen koncept *člověka*, tak jak ho vnímáme, je vlastně historicky specifický konstrukt, který byl formován již od novověku během dominance humanistické filosofie a který byl finálně dokončen v 19. století pod taktovkou osvícenských ideálů.¹⁴

„Zůstaneme-li u relativně krátké chronologie a na omezeném geografickém prostoru – západní kultura od 16. století – můžeme si být jisti, že člověk je zde nedávným objevem.“¹⁵

Z hlediska Foucaultovo přístupu není obraz člověka stálou instancí jednoho biologického druhu, ale spíše souborem představ a kulturních stereotypů, které se v průběhu věku transformují. Důležitý je postřeh, že právě podle Foucaulta je pravděpodobně tento koncept humanistického člověka před vlastním “vyhynutím”.

„Vědění se dlouho a tajuplně netočilo zrovna kolem něj (člověka) a kolem jeho tajemství. Ve skutečnosti mezi všemi proměnami vědění o věcech a jejich řádu, vědění o identitách, diferencích, charakterech, ekvivalentech a slovech – zkrátka v prostředí všech epizod této hluboké historie Stejného – jediné vědění, to, které se objevilo před jedním a půl stoletím a které se dnes právě možná uzavírá, nechalo vzniknout útvar člověka. A vůbec to nebylo osvobození starého neklidu, přechod k jasnému vědomí tisícileté starostlivosti, přístup k objektivitě toho, co dlouho zůstalo uzavřeno v pověrách nebo ve filosofii: byl to výsledek změny ve fundamentálním uspořádání vědění. Člověk je vynález, který může archeologie

¹⁴ Lars Schmeink: *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction*, str. 30.

¹⁵ Michel Foucault: *Slova a věci*, str. 295.

našeho myšlení snadno datovat do doby nikoliv příliš vzdálené. A možná i stejně tak jeho konec.“¹⁶

Foucault samozřejmě neuvažuje nad tím, že se blíží něco jako zánik lidského druhu, spíše zde naznačuje, že obraz člověka, tak jak ho vnímáme dnes, nahradí zase jiný koncept. Tento nadcházející koncept je pak středobodem posthumanistických přístupů. Foucaulta přibližně o desetiletí později doplňuje literární kritik Ihab Hassan. Ten se skrze analýzu rozdílů mezi modernistickou a postmodernistickou literaturou dostává k zajímavým výsledkům. Tyto dvě odlišné literární epochy staví na několika protikladných významech – juxtapozicích, které definují základní roviny a podoby textů. Například, jestliže modernistické texty stojí na hodnotách *hierarchie*, postmodernistická literatura je o *anarchii*, jestliže modernistická literatura míří k nějakému *účelu*, postmodernistická literatura je spíše *hra* s obecnstvem a nejasnou interpretací, jestliže je modernistická literatura postavena na jistotě a *přítomnosti*¹⁷, postmodernistická literatura pracuje spíše s konceptem *absence* a nakonec jestliže modernistickou literaturu obývají *lidé* (human), postmodernistická literatura pracuje již s konceptem *postčlověka* (posthuman).¹⁸ Z toho plyne, že tento koncept postčlověka nemusí být přítomný pouze v literatuře science-fiction, ale že se pravděpodobně stane (nebo už stal) naším v současnosti nejvěrnějším obrazem. Podle Hassana tuto změnu lidství nejvíce pohání prorůstání výdobytků technologie do naší biologické podstaty.¹⁹

*“We need to first understand that the human form – including human desire and all its external representations – may be changing radically, and thus must be re-visioned. We need to understand that five hundred years of humanism may be coming to an end as humanism transforms itself into something that we must helplessly call post-humanism.”*²⁰

Spolu s nadhozením termínů postčlověk/postlidské a posthumanismus je konec 70. let obecně považovaný za počátek vážnějších diskuzí o krizi humanistického

¹⁶ Michel Foucault: *Slova a věci*, str. 295.

¹⁷ Pojmy *přítomnost* a *absence* jsou i základními jmenovateli haynesovské definice rozdílu mezi humanistickým a posthumanistickým diskurzem. *Přítomnost* reprezentuje významovou vlastnost informace ve fyzické rovině – materiálním světě, *absence* je naopak vlastnost informace ve virtuální realitě.

¹⁸ Kenneth Gloag: *Postmodernism in Music*, str. 15

¹⁹ Lars Schmeink: *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction*, str. 208.

²⁰ Ihab Hassan: *Prometheus as Performer: Towards a Posthumanist Culture?* str. 31.

konceptu člověka. Jak již bylo řečeno, k této problematice se posléze začínají vyjadřovat nejen literární kritici a filosofové, ale i vědci z prostředí čistě exaktních věd. Zcela přelomové myšlenky pak přináší v 80. letech kybernetik Hans Moravec. V jeho pracích lze najít spoustu termínů a převratných myšlenek měnící pohled na lidské universum a celkovou přírodní podstatu.

Moravec do posthumanistického slovníku přispívá dalším pojmem, když tvrdí, že lidstvo čeká „*post-biologická budoucnost*“ (post-biological future), tedy že jsme odsouzeni k tomu, abychom splynuli se stroji – jak fyzicky, tak právě i psychicky.²¹ Co tím vším je tedy myšleno? Moravec vysvětluje evoluci lidské kultury jako postupné nahrazování veškerých lidských činností a dovedností *technikou* neboli *automatizací*. Technika je pro Moravce velmi obecný pojem, ale v zásadě tím označuje vše, co člověk používá, ačkoliv to není vyloženě součástí lidské přirozenosti – vynález kola, jeřáb, kalkulačka a tak dále. Čím více se technika stává vyspělejší, tím více nás nahrazuje/duplikuje v našich každodenních činnostech a v tom, co nám bylo a co nám je přirozené. Tento vývoj dějin pak Moravec uzavírá tím, že do budoucna již nebude nemožné extrahovat lidskou mysl do počítače.²²

Pokud hovoříme o mysli a rozumu, opět se dostáváme k výše zmiňovanému pojmu – informace. Již jsme zmínili, že informace jako taková se vždy váže k určitému materiálu, aby vůbec mohla existovat a plnit svou funkci. Jestliže však Moravec tvrdí, že v budoucnu již budeme schopni přesunout lidskou mysl do stroje, odděluje tím organický rozum od svého biologického těla. Jinými slovy, odděluje tím určitý druh informace – média – od svého původního materiálu a přesouvá ho do jiné materiální podstaty. Katherine Haynes při studiu Moravce přichází s pojmem „*odhmotněná informace*“ (disembodied information), aby popsala proces, skrze který Moravec pracuje s informací.²³ Tento nový svět informací, které postrádají svou materiální hodnotu, pak lze nazvat „*virtuální realitou*“.

Přesouvání lidského rozumu do stroje však Moravec nevnímá pouze jako možnost, kterou nám poskytují výdobytky moderní vědy, nýbrž jako přirozený proces vývoje, jimž lidstvo prochází. Ve spojitosti s diskuzí o evoluci lidské kultury jsme již diskutovali o tom, že naše kultura se vyvíjí mnohem rychleji než naše tělo. Toto tvrzení

²¹ Hans Moravec: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, str. 12.

²² Tamtéž, str. 14.

²³ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 16.

lze doložit mnohými důkazy. Jedním z nich je například srovnávání kapacity našeho mozku s každodenním příjmem podnětů z okolního světa. Touto problematikou se do hloubky zabýval i Stanislav Lem, který ve svých esejích tvrdí, že: „*lidský mozek dokáže absorbovat informace rychlostí od 0,1 do 1 bitu za sekundu, zatímco dnes do něj nové informace proudí rychlostí 3 až 20 bitů za sekundu.*“²⁴ Z toho plyne, že postupně si kolem sebe vytváříme kulturu, do které biologicky nespadáme, ba co více, biologicky jí ani nestačíme. Bráno v tomto ohledu, splynutí se stroji tedy není volba, ale nutnost.

„*Within the last 10 thousand years, changes within the human gene pool have been inconsequential with the snowballing advances in human culture.*”²⁵

Moravcovy studie dodnes slouží jako výchozí texty pro zkoumání posthumanistických tendencí v naší společnosti. Jeho pravděpodobně nejslavnější teoretická práce *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, kterou napsal v roce 1988 v podstatě smazává hranice mezi *přírodním* (respektive *opravdovým*) a *umělým*, de-antropologizuje způsob lidského vnímání a staví nás do světa nejistot. Člověk v tomto ohledu tedy představuje něco jako spojovací most, prostředníka mezi oním přírodním a umělým, z čehož z naší dosavadní zkušenosti víme, že *umělé* může být produktem *přírodního*. Z této nové perspektivy to může fungovat ale právě i zcela naopak, kdy *přírodní* může být produktem *umělého*. Tím se vlastně dostáváme i k problematice vytváření umělé inteligence, přičemž spojení těchto dvou slov může představovat krásný příklad oxymóronu (něco opravdu inteligentního nelze vnímat jako umělé) anebo reálný scénář.

Aby toho nebylo málo, tak Moravec se ve svých úvahách pouští mnohem dál, když se odvolává na studie chemika A. G. Cairnse-Smitha. Běžně vnímáme život a živé jako inherentně samostatný proces, který je vlastně protikladem *neživého*. Smith však při zkoumání počátků života na zemi přichází s teoriemi, že život (ve své zárodečné buněčné fázi) byl produktem krystalického procesu, tedy produktem něčeho, co živé rozhodně není. Moravec toto tvrzení aplikuje do současného stavu technologického progresu a polemizuje o tom, že pokud život mohl vzniknout z něčeho neživého, tak proč by naopak nemohl s neživým opět splynout, alespoň v informační rovině? Vždyť

²⁴ Stanislav Lem: *Tajemství čínského pokoje*, str. 21.

²⁵ Hans Moravec: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, str 15.

neodmyslitelným základem všech počítačů a moderní techniky je v podstatě křemík.²⁶ Nemysleme si však, že Moravec tímto odvážným tvrzením chce jakkoliv dokazovat, že je to reálně možné. Jde mu spíše o to naznačit, že jedna z našich nejzákladnějších lidských jistot, tedy naše výjimečnost, která spočívá právě v tom, že patříme do životné říše, a ne do té neživotné, není zcela neprůstředná.

Jak jsme mohli vidět, posthumanistická filosofie v podstatě stojí na vytváření nových pojmů, kategorií a diskurzivních rovin, které zcela nespadají do humanistického konceptu člověka a lidství. Stejně jako Moravec a mnozí další přispěli několika termíny, americká biologka Donna Harawayová přichází s dalším pojmem, který nabourává hranici mezi živým a neživým. V její teoretické práci *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* z roku 1985 přichází s termínem „kyborg“, kterýmž definuje objekt, jenž v sobě spojuje kvality *živého* a *mechanického*. Ačkoliv se pojem kyborg v současnosti nemusí na první pohled jevit jako přelomový termín, tak právě tento fakt dokazuje, jak moc je již spjatý s naším světem. Kyborg tedy není jen vědecký pojem, ale stal se i kulturním fenoménem, platnou metaforou postmoderního lidství.²⁷ Podle Harawayové je již hledání hranice mezi člověkem a strojem nesmyslným počinem, když nejsme zcela schopni určit, jaká je hranice mezi přírodním a umělým, stejně jako nejsme schopni přesně určit hranici mezi fyzickým a virtuálním.²⁸

Výčet názorů a nárůst teoretických prací spadajících do posthumanistických přístupů od 80. let by se dal rozebírat do nekonečna, což dozajisté není účelem tohoto textu. Rád bych tedy toto krátké shrnutí zakončil fukuyamovským tématem o konečnosti dějin a posthumanistické fázi historie.

V roce 1989 publikuje Francis Fukuyama velmi vlivnou práci *Konec dějin a poslední člověk*, kde se snaží obhájit vlastní názor, že pádem Železné opony končí lidské dějiny. To samozřejmě neznamená, že by se planeta přestala točit kolem Slunce a že by lidské plemeno jako takové vymřelo. Obecně řečeno, Fukuyama má touto studií na mysli, že státy, které dosáhly stavu liberální demokracie se nacházejí ve své poslední fázi historického a politického vývoje. Do tohoto výčtu tedy spadá většina západních států a států, které byly v relativně nedávné době propuštěny ze spárů diktátu SSSR. Z hlediska

²⁶ Hans Moravec: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, str. 15.

²⁷ Donna Haraway: *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, str. 3.

²⁸ William S. Haney: *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and Posthuman*, str. 14.

tohoto textu představuje stav nabytí liberální demokracie a rozšíření kapitalistické tržní ekonomiky konečností lidského úsilí v hledání nejspokudnějšího systému pro fungování státu a společnosti v něm. Fukuyama tento stav označuje jako „*nejspokudnější režim ve skutečnosti*“.²⁹

Téměř o deset let později po vydání *Konec dějin a posledního člověka* se však Fukuyama staví ke svým dřívějším závěrům poněkud obezřetněji a polemizuje o tom, jestli lze současný stav nazývat koncem historie, když se věda a zejména technologie vyvíjí tak rapidním tempem kupředu. V tomto ohledu však Fukuyama nechápe zlepšování technologie jako vývoj, ale spíše jako změnu. Avšak tato „*technologická změna*“ se Fukuyamovi jeví jako faktor, který nakonec může podkopat i samotné základy výše zmiňovaného systému liberální demokracie, který však je právě tím nejzákladnějším produktem humanistické filosofie a výsledkem humanistických snah.

*„...most significant threat posed by contemporary biotechnology is the possibility that it will alter human nature and thereby move us into a posthuman stage of history. (...) Human nature shapes and constrains the possible kinds of political regimes, so a technology powerful enough to reshape what we are will have possibly malign consequences for liberal democracy and the nature of politics itself.“*³⁰

Jestliže bychom chtěli dospět k určitému obecnému závěru, tak podle Fukuyamy nám současný stav vědy a poznání nabízí takové možnosti, které nás ve výsledku okrádají o to, co je nám typicky lidské – například bolest, stárnutí, ale i náboženství a tím pádem i pocit náležitosti a postavení v určité universální hierarchii. Jako příklad pro přirovnání Fukuyama uvádí román od Aldouse Huxleyho *Konec civilizace* vydaný v roce 1932, kde je lidstvo zobrazované jako nekonečně šťastné, což nám ve výsledku přijde až strašidelně nelidské. Skrze historii se lidstvo snažilo dostat k „*lepším dějinám*“, ale tato varianta se nám opět vzdaluje tím, jak přestáváme být lidmi.³¹

Ačkoliv by se na první pohled mohlo zdát, že valná většina myšlenek, které jsem zde doposud prezentoval staví současný stav lidstva a jeho prognózy do budoucna spíše

²⁹ Francis Fukuyama: *Konec dějin a poslední člověk*, str. 317.

³⁰ Francis Fukuyama: *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, str. 7.

³¹ Tamtéž, str. 6.

do negativního světla, ani v nejmenším to není záměr tohoto textu. To, co zde předkládám, slouží jako obecný úvod k tomu, co se vlastně skrývá pod termínem „*smýšlet posthumanisticky*“. Smyslem těchto úvah tedy není strašení současné populace či předkládání apokalyptických závěrů, ale spíše popud k zamýšlení nad tím, co je naše vlastní lidská identita v technokulturním světě, který si kolem sebe ať vědomě či nevědomě vytváříme. Ono vlastně závisí na každém z nás, jak tento proces vnímáme a jestli abstraktní koncept postčlověka, chápeme spíše skrze technofilní měřítko, tedy jako přirozené přizpůsobení se současnému stavu, anebo skrze technofobní měřítko, tedy jako naši náhradu. Zdánlivá nejasnost a letmá abstraktnost posthumanismu spočívá i v tom, že do tohoto filosofického diskurzu přispívají vědci z mnoha vědeckých odvětví, a tudíž pro každého z nich se pod tímto termínem skrývají jiné konotace.

„For Katherine Hayles, the posthuman is “point of view”. For Catherine Waldby the term evokes “a general critical space” in which the “stability of categories human and nonhuman” can be called into question. For Carry Wolfe, posthumanism is a mode of thinking which engages “directly the problem of anthropocentrism and speciesism (...).³²

³² Domma Pastourmatzi: *Science Fiction Literature*, str. 273.

1.2 Abstraktní prostor zvaný science-fiction a jiné vynálezy lidské představivosti

Nepotřebujeme jiné světy. Potřebujeme zrcadla. Nevíme si s jinými světy rady. I ten jeden je pro nás příliš velkým soustem.

(Stanislaw Lem, Solaris)

Nothing tells us more about a society than its assumptions about its future.

(Thomas Haigh)

Předchozí kapitola nastínila základní konceptuální východiska a roviny filosofického posthumanismu. V této sekci se již hodlám dostat ke konkrétní problematice, kterou se tato práce zabývá, tedy literaturou science-fiction. Hlavní zřetel pak bude kladen na to, aby bylo jasně pochopitelné, proč právě posthumanistické přístupy jsou tak zřetelné v tomto literárním žánru a proč vůbec toto odvětví lze efektivně používat jako pracovní prostor pro řešení specifických filosofických problémů.

Definicí science-fiction literatury je nekonečně mnoho a nerad bych se dopouštěl marného hledání doslovného vyjádření tohoto pojmu. Záměrem mého pojednání není polemika o tom, co sci-fi je a co už sci-fi není, ale spíše mne zajímají možnosti tohoto žánru. Pokud bychom tento literární žánr chtěli jakkoliv spojovat s posthumanistickými přístupy, je potřeba si uvědomit, že science-fiction představuje určitý abstraktní prostor, který pro lidstvo funguje jako celistvá a komplexní experimentální místnost, kde se meze nekladou. Ačkoliv hlavním tématem této práce je americká literatura, nelze tedy mluvit o literatuře science-fiction, aniž bychom jí nepropojovali s jinými uměleckými způsoby projevu (film, kresba, hudba a podobně). Jak science-fiction ale ve skutečnosti funguje, jak ho vnímáme a jak vnímáme sami sebe skrze tento žánr?

Člověk je zvědavý tvor, rád fantazíruje o možnostech a možných scénářích své existence, a právě proto si vytvořil prostředek pro to vhodný – což ve skutečnosti sci-fi rozhodně je. Hlavní metodikou pro sci-fi je pokládání si otázek, z čehož tou nejhlavnější otázkou je prostě „*Co kdyby?*“.³³ Avšak být se to na první pohled nemusí zdát, způsob tohoto uvažování má svá jasná pravidla. Adam Roberts společně s Darko Survinem ve svých studiích obecně definují science-fiction jako prostředek, který načrtává v podstatě nereálné scénáře, ale na druhou stranu se ve sci-fi nic neděje náhodně a vše má své pevné racionální vysvětlení. V tomto imaginárním světě tedy neopouštíme premisy a pravdy

³³ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 5.

reálného světa. V žádném případě to nelze vnímat jako například surrealismus nebo třeba magický realismus.³⁴

Abychom se posunuli dál, Roberts přináší několik konkrétních podmínek, které jsou přítomny v každém science-fiction narativu³⁵. Pojďme si je shrnout a zkusit aplikovat na konkrétní dílo. V tomto případě budeme pracovat s velmi vlivným románem „*Solaris*“ z roku 1961 od polského spisovatele Stanisława Lema. Prvním aspektem je podle Robertse prvek *odcizení se* (enstrangement), což lze popsat jako to, že určitou část našeho myšlení, našich obecných předpokladů o fungování světa kolem nás, odpoutáme od každodenního a známého. Toto odcizení se ale odehrává pouze v omezeném množství, řekněme v jedné rovině. Kdyby celý science-fiction příběh byl postaven ve zcela odlišném světě, nebylo by možné poselství onoho narativu chápat. Tento proces odcizení se pak slouží jako určitý způsob filosofické meditace nad věcmi možnými.

„Indeed, some of the best science-fiction tales are in fact long versions of philosophical thought experiments.”³⁶

V příběhu Stanisława Lema je Solaris planeta objevená lidmi v hlubokém kosmu. Celá planeta je však obklopena oceánem. Potud zůstává čtenář v podstatě ve známé rovině. Víme, že ve vesmíru jsou jiné planety, víme, že tímto prostorem lze (alespoň hypoteticky) cestovat vesmírnými loděmi. Onen oceán na planetě Solaris je však schopen myslet. Tato s nesnázemi pojmenovatelná entita je tedy inteligentní, ale je inteligentní v naprosto jiné rovině než v té lidské. Tímto se dostáváme k druhému prvku, a to je přítomnost zcela nového *poznání* (cognition). Survin tento element nazývá jako „*novum*“. Přítomnost tohoto aspektu pak funguje v podstatě jako práce s neznámou v matematické rovnici.³⁷ Myslicí oceán na planetě Solaris je ono novum, které před námi otevírá široký prostor pro ty nejhlubší otázky týkající se inteligence jako takové, možnostmi komunikace, údělu lidského rodu nebo podstaty náboženství. Kniha graduje a ke konci doslova rozkládá nám vlastní antropocentrický způsob myšlení, bortí stěny našeho světa, který je v pravdě tak malý, tak titěrný oproti nezměrné hloubce vesmíru a obecného universa vůbec. Síla těchto imaginárních světů tedy tkví v tom, že nám umožňují, byť jen

³⁴ Adam Roberts: *Science Fiction*, str. 7

³⁵ Verbální či neverbální typ komunikace (od autora k publiku), která je samostatnou strukturou nezávislou na médiu a sestává se z příběhu (obsahu – co je zobrazeno).

³⁶ Domma Pastourmatzi: *Science Fiction Literature*, str. 275.

³⁷ Adam Roberts: *Science Fiction*, str. 8.

částečně, nejen rozšířit naše obzory, ale nahlédnout i za ně. Tento proces pak nabývá skrze oproštění se od *známého-lidského* směrem k *neznámému-universálnímu*.

Třetím a posledním aspektem, který opět významně koreluje s těmi předchozími, je v podstatě pravidlo, že každý narativ science-fiction je doslova svázán obecnými předpoklady a znalostmi soudobé vědy.

„(...) this alternative world of science fiction, determined by estrangement and cognition, must be possible, by which it is meant it must reflect the constraints of science.”³⁸

Tento požadavek směrem k imaginárním světům science-fiction výrazně stanovuje hranici mezi tímto žánrem a žánrem klasického fantasy, kde *vědecká uvěřitelnost* (cognitive plausibility) vůbec nehraje roli. I Stanislaw Lem ve svém příběhu o planetě Solaris poskytuje vcelku detailní popis toho, jak byla planeta v minulosti zkoumána a jakým způsobem se lidstvo dostávalo do kontaktu s oním oceánem. Téměř polovina zmiňované knihy je vlastně kronikou psanou výhradně dějepisně-popisným způsobem vyprávění.

Pokud si tyto tři podmínky science-fiction narativů spojíme dohromady, zcela jasně cítíme, že tento žánr pracuje na základě stavění kategorických protikladů do jedné existenciální roviny.

„Science-fiction is a developed oxymoron, a realistic irreality, with humanized nonhumans, this-wordly Other Worlds and so on.”³⁹

Jak již bylo zmíněno, na imaginární světy science-fiction můžeme nahlížet jako na určitý prostor, kde lze testovat všemožné hypotézy či filosofické konstrukty a posléze se snažit zapasovat je do našeho běžného života. Tento předpoklad dělá ze žánru science-fiction nebývale efektivní prostředek pro hluboké diskuze. Ale o čem tyto příběhy vlastně jsou a čím se zabývají? Důležité je si uvědomit, že ačkoliv téměř v každém narativu, který se odehrává ať v blízké nebo vzdálené budoucnosti a kde vystopujeme přítomnost exponované vědy či jiných smyšlených futurologických

³⁸ Adam Roberts: *Science Fiction*, str. 10

³⁹ Darko Survin: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, str. 11.

diskurzů, science-fiction primárně nezkoumá to, čím se v budoucnu můžeme potencionálně stát, ale to, čím již v současnosti jsme. Science-fiction v podstatě funguje jako sociologické zrcadlo, ve kterém se nevidíme přímo, ale spíše z mnoha úhlů. Tento žánr nám tedy poskytuje vytváření a vyjádření nových souvislostí o nás, nicméně mimo naši bezprostřední zkušenost.⁴⁰ Z toho ale také plyne, že kvalitu příběhů nelze posuzovat skrze předpoklad, že dané futurologické scénáře mohou nastat či skutečně nastaly. Sci-fi v žádném případě není nástrojem konkrétních predikcí. Svět těchto příběhů je spíše naší vnitřní podobou, která se snaže jeví ve světle exponovaných, ale racionálně uchopitelných předpokladů.

Přínos sci-fi nicméně tkví ještě v dalších oblastech. Jak se ještě v následujících kapitolách přesvědčíme, je poměrně častým pravidlem, že kanonická díla tohoto literárního odvětví napsali lidé spadající do vědecké obce nebo alespoň absolvovali vysokoškolské vzdělání v oboru exaktních věd (viz Asimov, Lem, Clarke a další). Tyto příběhy tedy slouží nejen jako filosofické traktáty nad možnými scénáři, ale i jako prostředek pro zpřístupnění vědeckých myšlenek širšímu obecenstvu. Ačkoliv sci-fi pracuje s mnohdy velmi komplexními vědeckými závěry a pojmy, jsou tyto aspekty obroušené srozumitelností “polidštěného“ uměleckého vyjádření se.

„Undeniably, philosophical framework can be difficult to follow (especially if they are grounded in abstract language and permeated with the jargon and theories of seasoned philosophers), often requiring the meditation of an expert to become comprehensible, whereas many science fiction tales with a philosophical orientation are far more approachable.”⁴¹

Sci-fi je velmi proměnlivý žánr, už jenom z tohoto důvodu není zcela přínosné se ho pokoušet specificky definovat. Jelikož je toto umělecké odvětví pevně vázáno na soudobý stav vědeckého bádání a vědních předpokladů, velmi často se jeho funkce a podoba transformuje, někdy i bortí. Vezměme v potaz například označení Julese Verna jakožto pionýra, pokud jde o přínos do sci-fi žánru. Verne již v 19. století píše o strojích, které byly vynalezeny teprve až ve 20. století. Všechny ty ponorky, letadla a jiné vymoženosti jsou v tomto ohledu pravé science-fiction. Stejně tak Verne psal o cestě do středu Země (kde lze navíc najít uzavřený pravěký svět), což je z hlediska dnešního

⁴⁰ Ondřej Neff, Jaroslav Olša Jr.: *Encyklopedie literatury science-fiction*, str. 19.

⁴¹ Domma Pastourmatzi: *Science Fiction Literature*, str. 275.

vědeckého konsensu naprostý nesmysl, nepoužitelná látka, ale pro tehdejší společnost to představovalo prostor pro vážné úvahy.⁴² Na druhou stranu, právě pro tuto nestálost, se sci-fi stává nebyvale pružným uměleckým odvětvím, které nám umožňuje mít hlavu v oblacích, ale přitom stát pevně na povrchu zemském. Sci-fi jakožto abstraktní prostor dokáže narušit hranici mezi pojmy *lidské* a *nelidské*. Je to žánr, který ve své podstatě jde od člověka ven, aby ho nakonec mohl zkoumat z jiné perspektivy, než je běžné. Je to dimenze, kde se naše fyzikální zákony stávají nejvýše pravděpodobnostmi. A právě z těchto důvodů lze v tomto žánru hledat mnohé odpovědi na posthumanistické otázky, které přesahují rámec běžného lidského diskurzu.

⁴² Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 13

1.3 Rozum nalezený a opět ztracený na pomezí fikce a skutečnosti

One day ladies will take their computers for walks in the park and tell each other, 'My little computer said such a funny thing this morning!'

(Alan Turing)

Termín umělá inteligence je jeden z nejrozvětvenějších a nejkompexnějších pojmů v prostředí současné vědy, krásné literatury a lidské kultury vůbec. Každý z nás má jasnou představu o tom, co to umělá inteligence je. Ovšem až do momentu, než se o ni začne vážně diskutovat – a totéž platí i o lidském rozumu. Tento text vychází z předem stanovené premisy, že na problematiku umělé inteligence lze nahlížet dvěma hlavními způsoby: skrze optiku “těžké“ a odosobněné vědy a skrze naši vlastní imaginaci, tedy pomocí beletristické literatury.

Prostřednictvím následující podkapitoly bych rád načrtl, jak koncept umělé inteligence byl a je obecně utvářen naší lidskou kulturou, a jak naopak tento pojem naši kulturu ovlivňoval a stále ovlivňuje. Také bych rád stanovil hranici mezi onou vědní kategorií umělé inteligence – tedy mezi reálnou rovinou a mezi rovinou literární fikce.

Ačkoliv se na první pohled zdá, že umělá inteligence může být plodem pouze moderní techno-vědy, opak je pravdou. Snaha o vytvoření umělé inteligence a umělého života vůbec je stejně stará jako lidstvo samo. Jinými slovy, spolu s vytvářením lidské kultury vznikala paralelně i kategorie umělého bytí. Roboti, inteligentní stroje, uměle vytvořené bytosti jsou ve skutečnosti nedílnou součástí mytologických příběhů starověkého folkloru.⁴³ Připomeňme si ty nejdůležitější. V eposu Apollonia Rhodského *Argonautika* ze 3. století před naším letopočtem chrání ostrov Krétu měděný obr Tálós, kterého stvořil bájný Héfaistos, bůh ohně a kovářství, který je mimo jiné tvůrcem mnoha dalších neživých bytostí. Již v tomto příběhu bylo položeno několik kanonických konceptů, které se stanou základními stavebními pilíři budoucích robotických příběhů. Zde je shrnutí těch nejdůležitějších.

- (1) Tálós byl stvořen za konkrétním účelem a tím je služba člověku – je to stroj pomocník, chcete-li sluha.

⁴³ Adrienne Mayor: *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*, str. 1

- (2) Tálós je vyroben z kovu. Tento prvek dodnes ve valné většině slouží jako primární materiál pro uchování umělého rozumu – jak v rovině fikce, tak i ve skutečnosti.
- (3) Tálós je zobrazován jako velmi silný a člověku nebezpečný stroj. Již zde můžeme spatřovat strach člověka z technologie.
- (4) Na druhou stranu musí Tálós sám bojovat o své vlastní přežití. V závěru, kdy je Tálós poražen a “usmrcen“, je čtenáři této tragické postavy vyloženě líto.
- (5) Při interpretaci tohoto příběhu není zcela jasné, jestli Tálóvo uvědomování si sebe sama nebyla jen “naprogramovaná“ vlastnost, anebo jestli si skutečně Tálós sám sebe uvědomoval.

Další známou uměle stvořenou postavou mytologických příběhů je například Pandora. Od Tála se v zásadě liší tím, že byla uplácána z hlíny, tedy z něčeho člověku mnohem bližšího, než je kov. Pandora a koncept této apokalyptické postavy se objevuje v mnoha dílech. Nejznámější je zřejmě Hesiodova báseň *Práce a dni*, kde je vyloženě kladen velký důraz na popis umělého způsobu stvoření této postavy.

„Domluvil otec bohů a lidí a potom se zasmál:

*Slavnému Hefaistovi pak ruče uložil uhníst
hlínu s vodou a lidský hlas do ní vložit i sílu,*

(...)

*Ruce uhnětl z hlíny ten umělec na slovo vzatý
podobu cudné panny dle úradku Kronova syna:*

(...)

*Do prsou arcí jí Argův vrah a hlasatel bohů
slova lichotivá a lži a povahu lstivou
vložil, jak hřímatel Zeus si přál, a ovšem i mluvu
přidal, křídlatý bůh, a pak té ženě dal jméno Pandoré“⁴⁴*

Pandora je taktéž v mnoha ohledech primárním zdrojem pro příběhy, kde figuruje uměle vytvořený život. Tato postava je především velmi nebezpečná, ale na druhou zde vidíme lidský obdiv k její až nadpřirozené kráse. Lidé se snažili již od nepaměti uměle

⁴⁴ Hesiodos: *Práce a dni*, str. 11

vytvořit bytosti, které jsou mnohonásobně krásnější než oni sami. Urgentní láska k neživým modlám je starověku doslova vlastní a krásně ji lze vystopovat například v Ovidiově básni *Pygmalion*, kdy se sochař zamiluje do své vlastní sochy, které je v závěru vdechnut život. Nakonec se v hliněné postavě Pandory skrývá i jeden z největších paradoxů vytváření umělého života a to ten, že skrze biblickou interpretaci byl přece i samotný člověk v počátku uplácán z hlíny, tedy uměle stvořen, nikoliv narozen.

„Hospodin Bůh pak z prachu země zformoval člověka a do jeho chřípí vdechl dech života. Tak se člověk stal živou bytostí.“ (Bible, Genesis)

Vytváření umělého života je odvěký impulz lidstva, který v sobě zračí snahu o napodobení božských vlastností.⁴⁵ Tyto pokusy však často končí neúspěchem ba katastrofou ať v osobním měřítku anebo v měřítku společenském. Ačkoliv vytváření umělého života konotuje nejvyšší/božskou formu umění, lidský folklor tento proces vždy zobrazoval jako symbol nejistého balancování na hranici mezi osudovou přijatelností a opovážlivého překračování vymezeného lidského údělu. Tento koncept lidské *opovážlivosti a následku* zůstává pak ve fiktivních ale i filosofických narativech dodnes.

Jak můžeme vidět, uměle stvořené bytí vstoupilo do lidského povědomí skrze uměleckou tvorbu mnohem dříve, než zaujalo své místo ve vědeckých kruzích. Čím se tedy liší ta smyšlená podoba umělé inteligence od své reálné verze? Je více než evidentní, že literární podoba umělého rozumu je mnohem více rozvinutá, než doposud věda ve skutečnosti stačila předvést. Samotný pojem „*umělá inteligence*“ byl do prostředí vědy zaveden teprve v 50. letech 20. století Johnem McCarthym, tedy o mnohem později, než s touto problematikou začali pracovat první přispěvatelé do žánru fiktivní robotické povídky. V imaginárním světě tedy opustila umělá inteligence již dávno onu hranici pomyslné laboratorní zkumavky a stala se součástí každodenního života v mnoha formách a platnou položkou v sociální hierarchii.

Cílem kybernetické a robotické vědy je hlavně technologické vylepšování umělé inteligence. V literatuře je tento produkt již hotový a primárním účelem tohoto motivu se stává diskuze o možných scénářích vzniklých při soužití umělé inteligence a lidstva.

⁴⁵ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 137

Z toho plyne, že vědecko-fantastické příběhy mohou v sobě skrývat jak negativní hodnocení tohoto fenoménu, tak i zcela pozitivní. Samotná věda je spíše neutrálním pozorovatelem svého vlastního produktu. Koncept umělé inteligence v prostředí vědy je zcela odosobnělý, často bez jakéhokoliv spojení s lidskou kulturou či s konceptem lidského těla jako takového – umělá inteligence je v tomto exaktním prostředí pouze nahá myšlenka, která se ještě nestačila obléci do společenského hávu. Literatura science-fiction na druhé straně ve valné většině spojuje myšlenku umělé inteligence výhradně s rozumem člověka a vůbec s humánními otázkami, postupuje tedy od onoho humanistického konceptu nejvyššího rozumu. Téměř žádný autor science-fiction nám nepředkládá příběh, v kterém by hlavním hýbatelem příběhu bylo něco, co má například inteligenci mravence, kdežto věda na to jde právě z druhé strany, kdy se snaží simulovat nervové vzruchy mozku těch nejnižších forem života. Proces simulace je pak celkově zajímavou kategorií, co se týče diskuze o hranicích mezi opravdovou vědou a vědeckotechnickou literaturou. Science-fiction nám většinou prezentuje uměle stvořené ale opravdové rozumné bytosti, kdežto věda v zásadě onu *rozumovost* v podstatě jen simuluje.

Další rozdíl mezi vědou a beletrií je ten, že pokud budeme zkoumat literaturu science-fiction, tak aspekt umělé inteligence je téměř vždy spojován s ideou uměle stvořeného života. Respektive, v těchto imaginárních světech již autoři počítají s tím, že pokud v něčem existuje rozum (nezáleží na tom, jestli uměle vytvořený), tak to s sebou nutně přináší i vlastnost určité *života-schopnosti*. Na této premise pak vzniká mnoho nosných linek těch nejznámějších vědeckotechnických příběhů. Věda naopak s touto premisou nepočítá a umělá inteligence a život jako takový jsou v techno-vědních kruzích od sebe na míle vzdáleny.

Ačkoliv je jisté, že věda a fikční literatura se navzájem hluboce ovlivňují, tyto dvě roviny jsou v mnoha aspektech velmi odlišné a obecně cílí ke zcela jiným záměrům. Jestliže se věda snaží posouvat lidstvo někam dál, science-fiction se ptá, co to „*dál*“ vůbec znamená a jaký to může mít pro nás dopad.

Spolu s tímto článkem uzavírám úvodní kapitolu, která primárně sloužila k tomu, abychom získali povědomí o tom, jak lze spojovat posthumanistické tendence se science-fiction a abychom také odlišili rovinu čistě technovědeckou od roviny literární fikce. Jestliže bychom chtěli zkoumat beletristickou robotickou literaturu, můžeme ji hodnotit skrze měřítko uvěřitelnosti či proveditelnosti, k čemuž bychom dozajisté potřebovali

hluboké znalosti z prostředí kybernetiky a informatiky. Záměrem předkládaného textu je však rozbor těchto vědecko-technických příběhů z hlediska relevance. Na tyto příběhy nahlížím jako na finální, do sebe uzavřené imaginární reality, v kterých se odráží skutečnosti z našeho světa a které jistým způsobem ovlivňují i následující rozvoj a podobu naší kultury.

2 Umělá inteligence ve světě člověka

2.1 Ambrose Bierce: *Moxonův pán*

„Do you happen to know that Consciousness is the creature of Rhythm?“

(Ambrose Bierce, *Moxon's Master*)

Americká literatura science-fiction je plodem konce 19. století, kdy se tento žánr pomalu ale jistě začal formovat v prostředí romantické a gotické literatury (Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne a další). Amerika v této době stále hledala svou kulturní identitu, kterou měl podpořit takový druh literatury, jenž by se odlišoval od Británie a potažmo od celého zbytku Evropy. To samozřejmě neznamená, že zárodky science-fiction bychom v anglické literatuře nenašli. Nicméně američtí spisovatelé přistupovali k této problematice zcela jiným způsobem. Jestliže Evropa upřednostňovala vysokou literaturu, což například Wellsovy práce skutečně splňovaly, v Novém světě se k vědecko-technickým dobrodružstvím šlo zdola, tedy od literatury, která byla primárně určena středním, ale i nižším sociálním vrstvám.

Již na přelomu 80. a 90. let devatenáctého století se v Americe uchycuje literární žánr „*dime novel*“⁴⁶, který ve svém názvu odráží jednak samotný obsah těchto textů, ale i formu a zpracování. Tato lehce stravitelná levná paperbacková vydání chlapeckých příběhů nejčastěji pojednávala o dalekých cestách, ale také o vědecko-technických dobrodružstvích.⁴⁷ Vůbec prvním průkopníkem amerického robotického science-fiction byl Edward S. Ellis se svou novelou *The Steam Man of the Prairies*. Tento krátký příběh se stal základním textem, ve kterém se objevuje archetypální postava vzhledově polidštěného robota (nezapomínejme však na fakt, že v této době nebyl pojem robot ještě ani specifikován). Tato postava pak byla inspirací mnohým spisovatelům a v literárním prostředí zůstává v zásadě dodnes.⁴⁸

Ačkoliv Biercova povídka *Moxonův pán* z roku 1899 je dnes vesměs neznámý literární text, děj a hlavně úvahy v něm načrtnuté jsou stěžejní, pokud sledujeme počátky nejen robotické literatury, ale i posthumanistické filosofie. Již obsah první věty příběhu „*Are you serious? – do you really believe that a machine thinks?*“⁴⁹ se v podstatě do této

⁴⁶ Pojem, který zastřešuje nízkonákladovou zábavnou literaturu vydávanou v Americe na konci 19. století.

⁴⁷ Everett F. Bleiler: *Science-Fiction: The Early Years*, str. 20.

⁴⁸ Roger Lockhurst: *Science Fiction*, str. 53.

⁴⁹ Ambrose Bierce: *Moxon's Master*, 1899.

doby neobjevil na poli žádné literatury. O to více je čtenář konce 19. století překvapen, když jedním z hlavních hybatelů děje je opravdu myslící stroj.

Zápletka této krátké povídky je vcelku jednoduchá, nicméně velmi důležitá pro náš vlastní rozbor. Celý děj je vyprávěn skrze techniku první osoby a my jsme ihned od začátku jsme svědci plamenné diskuze mezi samotným vypravěčem a jakýmsi vědcem panem Moxonem. Tento pan Moxon se všemožnými způsoby snaží přesvědčit svého posluchače o tom, že je možné, aby stroj myslel. Během debaty se pan Moxon odebere do vedlejší místnosti, odkud se ozývají podezřelé zvuky. V této vedlejší místnosti s někým rozmlouvá a posléze se vrací se šrámem na tváři. Debata nakonec skončí tak, že rozhořčený vypravěč se vydá domů, ale při zpáteční cestě je myšlenkami o umělé inteligenci a myslících strojích natolik vyveden z míry, že se rozhodne k Moxonovi vrátit a diskuzi dokončit. Když se však dostane do Moxonova sídla, najde Moxona, jak hraje v šach s neznámou osobou, která na první pohled vypadá velmi divně. Posléze si vypravěč uvědomuje, že protihráč je stroj. V moment, kdy Moxon vyhrává, se stroj zvedne a začne Moxona škrtit. Celá tato scéna je ukončena tím, že do domu uhodí blesk a vypravěč se probírá až za několik dní v nemocnici. Z domu zbyl jen popel a pan Moxon je už dávno pohřben.

Hned na první dojem je povídka klasickým gotickým příběhem, který primárně cílí na to, aby svého čtenáře vystrašil. Celý děj se odehrává během deštivé noci, debata probíhá při mdlém světle ve velkém a ponurém sídle. Konec je završen vraždou. Čím je však povídka zajímavá a novátorská, je to, že ačkoliv je čtenář opravdu vyděšen, v povídce nefiguruje pražádné nadpřirozeno. Tuto problematiku rozebírá Daniel W. Powell ve své práci *Horror Culture in the New Millennium: Digital Dissonance and Technohorror* a tvrdí, že v polovině 19. století se v textech začíná objevovat nový narativní prostředek a tím je právě zaujetí technologií/stroji. Tento narativní prostředek sloužil primárně jako nástroj pro vytvoření údivu, ale později i strachu.⁵⁰ Ačkoliv se Powell nevyjadřuje přímo k Biercovi, *Moxon* nám demonstruje fakt, že strach v člověku z konce 19. století lze vyvolat i prostřednictvím umělé/neživé věci, prostřednictvím studeného stroje. Doposud jsme se báli nadpřirozena a Boha, ale to už nestačí a místo toho, abychom se obávali věcí zvenčí, počínáme se bát našich vlastních produktů. Nebezpečí plynoucí ze zpřítomněné umělé inteligence je později nosným základem

⁵⁰ Daniel W. Powell: *Horror Culture in the New Millennium: Digital Dissonance and Technohorror*, str. 15.

mnoha literárních zápletek, zmiňme například jednu z nejznámějších prací *R.U.R.* od Karla Čapka z roku 1920, kde bylo vůbec poprvé vyřčeno a definováno slovo „robot“.

Jednou z nejnosnějších částí *Moxonova pána* je již výše zmiňovaná diskuze o možnostech *mimoživého* rozumu. Celá tato debata je nekonečné slovíčkaření a zkoušení nabourat strukturu, pro člověka již pevných a neprostupných definic o rozdílu mezi *živým/neživým* a mezi *člověkem/strojem*.⁵¹ Během tohoto slovíčkaření nás text neustále odkazuje na renomované slovníkové pojmy (Spencer, Mill), díky kterým však lze vidět, že právě tyto odvěké kategorie, při nejmenším potřebují upravit v novém technokulturním světě.

„What is a “machine”? The word has been variously defined. Here is one definition from a popular dictionary: “Any instrument or organization by which power is applied and made effective, or a desired effect produced.” Well, then, is not a man a machine?”

„Life, Spencer says, is a definite combination of heterogenous changes, both simultaneous and successive, in correspondence with external coexistence and sequences. (...) What I want you to observe is that in Herbert Spencer’s definition of “life” the activity of a machine is included – there is nothing in the definition that is not applicable to it.”⁵²

Ačkoliv toto vnímání lidského těla a života vůbec skrze termíny strojovosti nejsou zcela novátorské (připomeňme například La Mettrie a jeho esej *Člověk stroj* z roku 1747), Bierce nám předkládá možnost přítomnosti rozumu v neživých materiálech, což by v tehdejší době spadalo spíše do mytologické literatury než do vážné vědecko-filosofické diskuze. Podle Moxona je rozum přítomný ve všem kolem nás, dokonce i proces krystalizace lze označit jako rozumný proces. Z tohoto hlediska tedy není nemožné vzkřísit rozum i v něčem, co bylo vyrobeno z neživých látek, jako například stroj. V dnešním měřítku působí tento *panpsychicky*⁵³ způsob uvažování poněkud komicky a nepřírozeně. Nicméně, moxonovské vnímání rozumu jakožto matematické množiny

⁵¹ Lawrence I. Berkove: *A Prescription for Adversity: The Moral Art of Ambrose Bierce*, str. 155.

⁵² Ambrose Bierce: *Moxon’s Master*, 1899.

⁵³ *Panpsychicismus* je filosofický názor s kořeny ve starověkém Řecku, který propaguje myšlenku, že mysl je základním stavebním prvkem reality. Vědomí jednotlivých druhů jsou propojena a vytváří tak celistvé universum. Mysl je přítomna ve všech živých objektech, či materiálech.

staví samotný koncept člověka do zcela jiné roviny. Najednou se ocitáme ve světě, kde naše výlučné postavení a představa lidství může být transformován něčím, s čím jsme doposud vůbec nepočítali, co tu doposud ani nebylo.

Moxonův pán ale před nám otevírá další možnosti. Hlavním motivem tohoto textu je debata o možnostech existence umělé inteligence, která je posléze demonstrována skrze hru v šach mezi člověkem a strojem. Tento moment je pak spouštěcím faktorem jednoho velkého technologického dobrodružství, které v podstatě trvá dodnes. Motiv hry v šach se strojem se v literatuře objevoval už dříve, z čehož snad nejdůležitější text pochází od Edgara Allana Poa *Maelzel's Chess-Player* z roku 1836. V této kritické eseji se Poe snaží své čtenářstvo přesvědčit o tom, že von Kempelenův vynález *Turek*⁵⁴, tedy *automaton*⁵⁵, který byl schopný hrát s člověkem šachy, je pouhý podvrh. Poe v tomto tvrzení měl pravdu, když vyšlo najevo, že onen automaton byl řízen taktéž opravdovým člověkem. Povídka *Moxonův pán* dokazuje fakt, že Bierce byl Poeovou literaturou hluboce ovlivněn. Vždyť i samotný Moxonův vynález nemá na hlavě nic jiného než právě turban. Avšak důležitější je, že Poe se ve své eseji snaží možnost umělého rozumu kategoricky popřít, zatímco Bierce chce svého čtenáře přesvědčit o tom, že to možné je.⁵⁶

Bierce tedy přichází s fenoménem, který bude zajímat vědce (a hlavně ty vědce z prostředí exaktních věd) po celé následující století až do současnosti. Šachy byly vždycky hrou lidí z vyšších vrstev, hrou vzdělaných a rozumných. Již ve 40. letech 20. století se vědci pouští do vytváření programů, které by doopravdy mohly soutěžit s člověkem v šachu. První vlaštkou v tomto projektu je Turingův program nazvaný *Turochamp*. Základy tohoto kódovacího systému byly posléze mnohonásobně zlepšovány a upravovány.⁵⁷ Dnešní situace je taková, že žádný člověk není schopný počítač v šachové hře porazit. Něco, co bylo dříve v přímém vlastnictví čistého lidského rozumu, patří dnes výhradně počítačům – tedy rozumu umělému. Motiv, který Bierce používá jako prostředek pro čiré science-fiction, pro extatické úvahy, bychom v současnosti stěží vnímali podobným způsobem. Převédeme-li *Moxona* do dnešní doby, tak tehdejší nepředstavitelný děj, ve kterém se vypravěč baví se svým kolegou o možnostech umělé inteligence a posléze ho spatří hrát s robotem či spíše s počítačem

⁵⁴ *Turek* byl mechanický stroj z roku 1771, který simuloval hru v šach proti opravdovému člověku. Tento stroj bratislavského vynálezce Wolfganga von Kempelena byl však pouze jen podvrh, který byl taktéž řízen druhým pečlivě ukrytým člověkem.

⁵⁵ *Automaton* je stroj, který je nastaven tak, aby repetitivně a nezávisle na svém okolí zastával určitou předem nastavenou funkci.

⁵⁶ Arthur M. Miller: *The Influence of Edgar Allan Poe on Ambrose Bierce*, str. 141.

⁵⁷ Stephen Webb: *New Light through Old Windows*, str. 135

šachy, je pro současného čtenáře naprosto běžná každodenní záležitost. Hranice mezi světem lidského rozumu a umělého rozumu (různorodě vyvinutý) dnes v podstatě neexistují a my s touto abstraktní matematickou množinou interagujeme neustále.

Konec Biercovy povídky je velmi přímočarý až fádňí. Prohrávájí automat, který v záchvatu zuřivosti zardousí svého soupevníka pana Moxona, představuje zvednutý ukazováček směrem ke každému, kdo by se pokoušel s touto pekelnou možností, stvořením umělého rozumu, jakkoliv zabývat. Tento konečný faustovský koncept nám velmi blízce připomíná podobně laděný text Marry Shelleyově *Frankenstein* z roku 1818. I tady je archetypální postava pomateného vědce nakonec odsouzena k záhubě právě kvůli tomu, že porušila neměnné zákony přírodní rovnováhy a překročila tak hranice vymezeného lidského údělu. A i tady je umělá bytost prezentována jako strašlivá, nepřirozená a ve výsledku velmi nebezpečná. Bierce je snad posledním autorem, který se snaží udržet tuto rovnováhu mezi hloubkou lidského rozumu a rozumu universálního, božského. Ačkoliv má tato povídka mnoho interpretací (zejména o tom, kdo vůbec Moxona zabil), tak onen blesk, který ukončuje vyvrcholení tohoto příběhu, pak představuje něco jako hlas z hůry, Boží hlas.

„The automaton’s destruction and the scientist’s death carried a moral decree, and resolved the dilemma raised by the question of the intelligence of machines: if machines were intelligent, then the soul, and therefore God, did not exist. Like many of his predecessors in the genre of automaton story, Bierce argued against the Machine in favour of God and Man.”⁵⁸

Vynález umělé inteligence je zde ve výsledku prezentován jako od počátku špatný vynález, zatraceníhodná myšlenka, která by vážně mohla ohrozit stabilitu konceptu člověka a potažmo lidství. Trend honby za umělou inteligencí samozřejmě spíše narůstá, než aby klesal. To se zrcadlí i v novějších dílech beletristické literatury, kde jsou tyto hrozby ještě mnohonásobně exponovány a pokračují tak v novátorské tradici technogotického příběhu.

⁵⁸ Daniel Canty: *Notes and Correspondence: The Meaning of „Moxon’s Master“*, str. 4.

2.2 Leinster Murray: *Logik jménem Joe*

Pulp

- (1) *A mixture of old paper, plant fibres, and wood mixed with water until they form a soft wet mass, used for making paper*
- (2) *Books and magazines that are of low quality in the way they are produced and the stories and articles they contain*

(Cambridge Dictionary)

V době, kdy Bierce psal svého *Moxonova pána*, pojem science-fiction ještě ani neexistoval. Tento druh žánru poprvé pojmenoval a klasifikoval Hugo Gernsback v roce 1929, který je spolu se svým pulpovým magazínem *Amazing Stories* považován za otce pravého amerického sci-fi. Jak již bylo řečeno, vědecko-technický příběh měl zcela jinou podobu, než tomu bylo v Evropě. Gernsback popisuje sci-fi jako prostředek pro zábavu, ale velký důraz zde klade na vzdělání a racionální podklad všech příběhů.

“Not only is science fiction an idea of tremendous import, but it is to be an important factor in making the world a better place to live in, through educating the public to the possibilities of science and the influence of science on life.” (Hugo Gernsback)⁵⁹

Americká kultura je logicky mnohem mladší a v mnoha ohledech i pružnější než evropská. To je samozřejmě také důvod, proč se zde mohly kultivovat takové literární žánry, které v Evropě patřily spíše na okraj literární pozornosti. Etablování této “nižší“ literatury bylo umožněno právě pulpovými magazíny. Tyto plátky dělají z amerického sci-fi žánr, který v jiných zemích nemá obdobu. Do psaní se pouští spousta autorů, kteří, ačkoliv byli zapomenuti, ihned, jak odevzdali svůj první příběh, vytvořili barvitý kolorit amerického vědecko-technického dobrodružství. Valná většina těchto pionýrských začátků amerického sci-fi (mnohdy brakové hodnoty) je zapomenuta a čtena pouze literárními historiky, kteří se zajímají o tento žánr. To samé by se dalo říci i o spisovateli Leinsterovi Murrayovi a jeho povídce *Logik jménem Joe* z roku 1946. Ačkoliv je tato povídka brána jako součást širokého fondu renomovaného Počítačového Muzea v San

⁵⁹ Adam Roberts: *Science Fiction*, str. 51.

Franciscu (CHM – Computer History Museum), nikdo Murraye v podstatě nezná. Čím je tedy tato povídka tak zajímavá, a proč byla vybrána i jako součást mé studie?

Mezi Biercem a Murrayem je časová mezera půl století a svět stihne zažít dvě světové války, modernizaci a spolu s tím přechod ke konzumnímu způsobu života (alespoň pokud zůstáváme v mezích západního světa). Všechny tyto skutečnosti se v *Logikovi* krásně zrcadlí a můžeme zde najít i další mnohé aspekty vhodné pro posthumanistický rozbor. To, co však z tohoto textu dělá opravdový unikát, je jeho predikční síla. V době, kdy počítače svou velikostí přesahovaly běžné místnosti (nehledě na složitost uživatelské přístupnosti), píše Murray o malých rodinných počítačích s obrazovkou a klávesnicí, tak jak je známe dnes. V době, kdy byly telefony čerstvě zavedeny do domů rodin z vyšší společnosti, Murray píše o komunikaci skrze virtuální informační síť – tedy internet. Jeho text je dokonalým popisem světa, který přišel až o 50 let později spolu se všemi pozitivními ale i negativními hledisky.⁶⁰

Způsob vyprávění a nosný děj tohoto příběhu opravdu spadá do pulpového jádra a není se moc čemu divit, že Murray nikdy nevstoupil do kánonu vědecko-technického románu. Hlavní postava i vypravěč příběhu je technik, který má na starost zprávu domácích počítačů – logiků. Všechny tyto počítače jsou napojeny na společnou centrálu/databanku, odkud čerpají požadované informace. V tomto imaginárním světě mohou lidé na počítačích číst nejčerstvější novinky ze světa nebo mohou dokonce mezi sebou komunikovat prostřednictvím videohovoru (obdoba dnešního Skypu). Jeden z těchto logiků, kterého hlavní hrdina pojmenoval Joe, však začne špatně fungovat tím způsobem, že skrze síť spojí všechny ostatní logiky do jednoho celku a tím pádem může poskytnout světu veškeré informace/znalosti, kterých lidstvo doposud nabylo – a hranice jsou neomezené. Když lidé zjistí tuto možnost, začínají se ptát na věci jako: „*Jak odstranit svou manželku, Jak rychle zbohatnout, Kde se nachází a co teď dělá ta a ta osoba?*“ a počítače se společně snaží ze všech sil veškeré informace svým klientům dodat. Ačkoliv je povídka velice krátká a netrvá pravděpodobně déle než jeden den, svět se začíná rychle hroutit a na povrch se dostávají ty nejčernější lidské myšlenky. Hlavní hrdina tuší, jaký počítač za to může (protože ho sám servisoval) a kde ho lze najít. Navštíví tedy onu rodinu, kde se logik nachází, odpojí ho, a nakonec uloží do vlastního sklepa. Aniž by to Murray tušil, vykreslil svým komicky laděným příběhem hořkou metaforu současného světa.

⁶⁰ David Ferro, Eric Sweden: *Computer Fiction „A Logic Named Joe“: Towards Investigating the Importance of Science Fiction in the Historical Development of Computing*, str. 85.

V této povídce figuruje zcela nový koncept umělé inteligence. Doposud jsme se po většinou seznamovali se stroji, které jsou v jádru špatné a nebezpečné pro člověka (zmiňme například díla Johna Wyndhama, Harla Vincenta nebo E.M. Fostera, kteří přispěli svými díly do seznamů pulpové literatury). Všechny tyto příběhy však sledovaly tentýž monotónní koncept, který jsme spatřili již u Bierce a který je silně poznamenaný frankensteinovskou tematikou. Murray tento komplex do jisté roviny překonává.⁶¹ V prvním případě Murrayův logik Joe je strojem, který ani vzdáleně nevlastní jakékoliv lidské atributy – ať už v rovině fyziologické, tak v rovině psychické. Je to pouhý stroj, který se strojově chová a člověku je zcela cizí. Takovýto koncept byl v Murrayově době zcela novátorský (a zůstává to tak v podstatě dodnes). *Logik Joe* však překonává onen frankensteinovský komplex tím, že Joe není v jádru vůbec špatný, ve skutečnosti je nijaký a neosobní přesně tím způsobem, jakým stroje jsou. Joe nás sám o sobě ohrozit nemůže, nicméně představuje symbolickou metaforu spojení lidského světa se světem virtuálním.

„Joe ain’t vicious, you understand. He ain’t like one of these ambitious robots you read about that make up their minds the human race is inefficient and has got to be wiped out and replaced by thinkin’ machines. Joe’s just got ambition. If you were a machine, you’d wanna work right, wouldn’t you? That’s Joe. He wants to work right.“⁶²

Humanistická představa o člověku jakožto o nástroji pro hledání, strádání a následovné šíření znalostí je v tomto novodobém – postmoderním světě, ve světě logiků poněkud komplikovaná. Joe je na jednu stranu perfektním zprostředkovatelem znalosti jako takové, ale v zásadě to je pekelný nástroj, který z lidí dělá amorální stvoření. Lidské dějiny jsou mnohdy interpretovány skrze nekonečnou honbu za informacemi, avšak v Murrayově imaginárním světě přicházíme na pomyslnou hranici tohoto procesu. Vysvětlení lze najít v naprosto disproportionálním srovnání reálného světa s oním světem virtuálním, což zkrátka nefunguje. Joe pracuje v podstatě stejně jako například dnešní program v zařízeních Apple Siri. Problém však nastává v tom, že ve virtuálním světě nalezneme vše, a právě i to, co bychom raději nalézt neměli. Joe nám to přesto umožní. A proč? – protože Joe je jenom bezcharakterní stroj a my jsme lidé a my lidé se

⁶¹ David Ferro, Eric Sweden: *Computer Fiction „A Logic Named Joe“: Towards Investigating the Importance of Science Fiction in the Historical Development of Computing*, str. 84.

⁶² Leinster Murray: *A Logic Named Joe*, 1946.

od přírody rádi ptáme.⁶³ Tento abstraktní svět nehmotných informací a nehmotných hodnot nemá v podstatě žádný pevný dozor, a to z něho dělá velmi exponované místo. Jednou snad z neaktuálnějších diskuzí ohledně virtuálního světa je věková zralost a problematika s tím spojená. V případě Murrayově povídky tato virtuální zralost však dostává nový rozměr a to takový, že ve vzduchu stále visí otázka, jestli je lidstvo vůbec zralé na to, aby mohlo navštěvovat tento velmi komplexní prostor virtuality.

Joe je nakonec vyřazen z provozu a tím je i zachráněna civilizace, která vcelku závrtným tempem spěla ke konci tím, že začala obnažovat své nejtemnější touhy. Symbolickou scénou je pak moment, kdy hlavní hrdina uzavírá Joa do sklepa, který můžeme vnímat jako metaforu pro naše freudovské *id*. Murray nám odkrývá prostor pro posthumanistické debaty o tom, že nelze spojovat něco jako nepředvídatelnost lidské duše a strojovost moderní techniky. Jestliže člověka lze s vnímat jako stvoření, které je specifické tím, že jedná intuitivně, tedy má předpoklady k tomu, aby dělalo chyby, pak je jeho spojování s až neuvěřitelně bezchybnou technikou nevyhnutelně špatným počinem.

Jak již bylo řečeno, science-fiction je žánr protikladů. I tento příběh nám odhaluje jeden z největších paradoxů naší současné techno-kultury, když se nás na jedné straně snaží poučit o tom, že technika a virtualita jsou při nejmenším ošemetné záležitosti, ale na druhou stranu nám skrze slova hlavního hrdiny demonstruje tu nejhlubší pravdu:

„Listen, fella! Logics changed civilization. Logics are civilization! If we shut off logics, we go back to a kind of civilization we have forgotten how to run.”⁶⁴

Ačkoliv Bierce a Murray jsou od sebe vzdáleni půl století, jeden aspekt je neodlučitelně spojuje. Společně ohraničují tu nejdůležitější pulpovou éru žánru science-fiction. Bierceho lze vnímat jako proto-pulpového autora, kdežto Murray tento trend naopak uzavírá (alespoň pokud zůstaneme v rámci robotické povídky). Nadcházející díla a jejich autoři mají už zcela jiné ambice a tím pádem i jiný způsob vyjádření společenských problémů.

⁶³ Sudhir Dixit, Ramjee Prasad: *Human Bond Communication: The Holy Grail of Holistic Communication and Immersive Experience*, str. 180.

⁶⁴ Leinster Murray: *A Logic Named Joe*, 1946.

3 Umělá inteligence bok po boku s člověkem

3.1 Isaac Asimov: *Robbie, Rozum*

1. *A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.*
2. *A robot must obey the orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.*
3. *A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws.*

(I, Robot, Isaac Asimov)

Jak již bylo dříve zmíněno, v této práci není pravidlem, že jednotlivé kapitoly na sebe chronologicky navazují. Předchozí pojednání uzavírala povídka *Logik Joe Leinstera* Murrye z roku 1946. Nyní se pojdme vrátit zpět do 30. let 20. století, abychom mohli vystopovat začátky jednoho z nevlivnějších velikánů robotického příběhu – Isaaca Asimova, a vůbec zcela nové motivy, které se začaly objevovat v tomto žánru.

V roce 1938 se stává novým ředitelem časopisu *Astounding Stories* doposud neznámý literární kritik John W. Campbell. Ten zcela změnil politiku tohoto časopisu a tím i celý následující rozvoj vědecko-technických příběhů. Campbell je přísný editor a na stránky svého časopisu si už nepustí jen tak někoho. Od nynějška jsou pulpové příspěvky pod přísnou optikou a spíše než pro pobavení, mají čtenáři sloužit jako prostředek pro hlubší úvahy. Campbell již nevnímá budoucnost jako levnou proprietu snadno dosažitelné senzace. Budoucnost se pro něj jeví jako faktor neodmyslitelně spjatý s přítomností, a proto se zde naskýtá mimořádná příležitost pro metaforické zobrazení současných poměrů. Kdo v těchto požadavcích neobstojí, nemá právo v Campbellově časopise publikovat a naopak, v kom vidí Campbell potenciál, ten se stává jeho žákem. To je právě případ i samotného Isaaca Asimova.

V letech 1938 až 1946 v Americe mluvíme o *Zlatém věku science-fiction*. Ačkoliv je tento pojem poněkud nestálý, hlavně ve svém časovém rozpětí, faktem zůstává, že tato doba vyprodukovala nejrenomovanější spisovatele science-fiction žánru. Mezi nejzvučnější jména *Zlatého věku* spolu s Asimovem patří Robert A. Heinlein, Clifford D. Simak, A. E. van Vogt a mnoho dalších. Všechna zmíněná jména již nepředstavují ten druh autora, který ze sebe “ždíká” jednu senzační povídku za druhou. V těchto nových

druzích prací se autoři vážně vyjadřují k politice, sociálním problémům, ale i k vědeckým problémům, které zase ovlivňují předešlé zmíněné aspekty.⁶⁵

Asimov svým životem, a hlavně svými pracemi představuje mezník na poli science-fiction. Jeho nejznámější tvorba, pokud jde o robotické povídky, se pohybuje v rozmezích 30. až 50. let. Z těchto povídek pak vznikla příběhově ucelená kniha *Já, robot*, která byla vydána v roce 1950. Tato kniha nejenže souhrnně představila slavné robotické zákony, ale hlavně prolomila bariéru mezi magazínem a opravdovou knihou. Science-fiction se tedy posouvá z nízkonákladového brakového tisku do světa vysoké literatury. Asimov svými zákony jednak vytvořil nový typ robotické povídky, ale načrtnul i diskurz zcela nové technologické kultury. Jeho zákony dodnes nefungují pouze jako literární hříčky, ale jsou zdrojem vážných diskuzí o možných i nemožných scénářích vývoje informatiky, robotiky nebo kybernetiky. Tyto povídky pak odhalují opravdové možnosti žánru science-fiction. Asimovovy zákony jsou hrou, krásnou, nicméně hluboce vážnou.

Padesátá léta spolu s vydáním této kompilace jsou celkově důležitou dobou, pokud hovoříme o umělé inteligenci. Jednak ve stejném roce, ve kterém je publikován *Já, robot*, sepisuje i Alan Turing svou již zmíněnou práci *Computing Machinery and Intelligence*. Podle Moravce dokázala věda v 50. letech vytvořit první stroj, který opravdu myslí (ačkoliv jeho inteligence by se dala přirovnat k inteligenci nejnižšího červa)⁶⁶ a jako poprvé se začaly ve filosofických diskuzích oficiálně objevovat posthumanistické příspěvky. Robot (nepokládat však do stejné roviny v jaké je umělá inteligence) už v této době není pouze vědeckým abstraktním pojmem, ale začíná se objevovat i v běžných domácnostech. Postava robota tedy už nemůže sloužit jako zdroj „wau-efektu“, který mohl používat například Bierce. Současný autor už musí psát mnohem dospělejší literaturu, kde se čtenář bude moci posunout zase o něco dál. Už jenom z tohoto tvrzení je cítit, že člověk poloviny 20. století je svým způsobem zcela jiný, než člověk konce 19. století. Techno-kultura se stala každodenní zkušeností a lidé vnímají sebe a aspekt umělého rozumu v novém světle, respektive ne tak vzájemně cize, a ba co více, rozhodně ne sobě nebezpečně.⁶⁷

Pro účely tohoto textu jsem vybral z kompilace *Já, robot* dvě konkrétní povídky, které efektivně a dostatečně zobrazují to, jak se koncept humanistického člověka posouvá

⁶⁵ Ondřej Neff, Jaroslav Olša Jr.: *Encyklopedie literatury science-fiction*, str. 48.

⁶⁶ Hans Moravec: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, str. 8.

⁶⁷ Joana Russ: *The Wearing out of Genre Materials*, str. 47

skrze soužití s umělou inteligencí do zcela jiných rovin. Text *Robbie* z roku 1940 představuje jeden z nejranějších Asimovových pokusů na poli robotické literatury. Dějem i strukturou je tato povídka zcela odlišná pozdějším pracím, a možná právě proto není vnímána jako klasická asimovovská – je mnohem lidštější. Nosným motivem této povídky nejsou ony slavné robotické zákony, ale spíše celkový vztah člověka a robota, nikoliv v prostředí těžké kovové vědy, ale v každodenním životě. Hlavními postavami jsou osmiletá holčička Glorie a její opatrovník robot Robbie. Tento Robbie je velice inteligentní stroj určený pro to, aby si hrál, vychovával a ochraňoval svého svěřence. Glorie si toho faktu je samozřejmě vědoma, to ji však nebrání v tom si k Robbiemu vytvořit velmi vřelý a hluboký kamarádsko-rodčovský vztah. Rodiče se však rozhodnou tento vztah ukončit, Robbieho pošlou pryč a Glorii darují psa. Toho Glorie rázně odmítá, a nakonec se u ní začínají projevovat příznaky apatie a deprese. Rodičům nezbyvá nic jiného než přizvat Robbieho opět do kruhu rodinného.

Už při zběžném přečtení této povídky je nám Robbieho tak trochu líto, a to čtenář ani nemusí mít zcela jasnou představu o tom, proč tomu tak vlastně je. Skrze celý text je nám Robbie prezentován jako stroj sestavený ke konkrétnímu účelu – zastávat práci klasické chůvy. Avšak v mnoha případech nám text jasně dokazuje, že Robbie je nejen strojově inteligentní, ale také doopravdy rozumný. Robbie je tak první stroj, který překračuje své vlastní hranice stroje, když projevuje smutek, empatii nebo cit pro morálku.⁶⁸ Toto tvrzení lze podložit například situací, kdy Glorie neprávem obviní Robbieho z podvádění během hry na schovávanou.

„You peeked!” she exclaimed, with gross unfairness. “Besides I’m tired of playing hide-and-peek. I want a ride.” But Robbie was hurt at the unjust accusation, so he seated himself carefully and shook his head ponderously from side to side.“⁶⁹

Tento fakt však dělá z Robbieho doslova tragickou postavu robotického science-fiction a z humanistického konceptu lidství pouhý stín vybledlých ideálů. Jestliže je Robbie věc, která je schopna myslet (nejméně stejným způsobem jako člověk), pak to, že jeho účel existence začíná a končí u hlídání dítěte, je dosti nehumánní břímě naložené člověkem. Tento imaginární svět má symbolický vztah ke skutečnosti v té rovině, že lidé

⁶⁸ Gregory Jerome Hampton: *Imagining Slaves and Robots in Literature, Film and Popular Culture: Reinventing Yesterday’s Slave with Tomorrow’s Robot*, str. 21

⁶⁹ Isaac Asimov: *Robbie*, 1940.

neustále hledají něco/někoho, kdo za ně zastane jejich práci. Aby tento účel byl efektivně splněn, je potřeba vytvořit něco, co je člověku velmi blízké, rozumné, ale na druhou stranu ne tak rozumné, aby to mohlo žít nezávisle na našich požadavcích a rozkazech. Lidé se snaží vytvořit co nejhumánnější repliky nás samotných, které však nebudou vyžadovat humánní zacházení. Například uvědomme si fakt, že Robbie je opatrovníkem Glorie, jeho důvod k existenci však končí v momentě, kdy Glorie opatrovníka potřebovat nebude a Robbie se všemi svými city a opravdovým rozumem poputuje do šrotu spolu s dalším odpadem. Asimov ve svých esejích tvrdil, že byl již znuděn stereotypním obrazem robota, jakožto člověku nebezpečného faktoru, který je neodmyslitelně spjatý s dramatem Karla Čapka *R.U.R.* V této hře se roboti určení k tomu, aby pracovali za lidi, nakonec vzbouří a vymažou lidské plemeno z povrchu zemského. Ačkoliv Asimov skutečně roboty neprezentuje v tomto duchu, stále zůstává u konceptu moderního otroctví. Současná literární věda se tímto fenoménem moderního otroka z oceli zabývá už určitou dobu a přichází s termínem „*meta-otroctví*“ (meta-slavery)⁷⁰, který je přítomný nejen v Asimovových pracích.

Humanistické ideály, které položily základy mnoha demokratických společností/států kategoricky popírají nadřazenost jedné rozumné bytosti nad jinou rozumnou bytostí. Paradoxně můžeme poukázat na nejznámější paragraf Deklarace nezávislosti Spojených států amerických:

„We hold these truths to be self-evident, that all men are created equal, that they are endowed by their Creator with certain unalienable Rights, that among these are Life, Liberty and the pursuit of Happiness”. (Deklarace nezávislosti Spojených států amerických)

V této rovině je Stvořitel však samotný člověk, který nechce svým rozumným výtvorům propůjčit něco jako hodnotný Život, Svobodu či Štěstí. Pomyslná pouta tohoto konceptu jsou pak ony Asimovovy zákony, které když robot nedodržuje, dostane jednoduše ránu bičem v podobě elektrického zkratu. Robbie je tak ve své podstatě synonymum člověka, kterému však nebyla “naprogramována“ vlastnost sebeurčení a následné seberealizace. Povídka *Robbie* načrtává poněkud morbidní představu světa, kde je člověk v podstatě schopný vytvořit jistý druh pod-člověka skrze užití svých

⁷⁰ Isiah Lavender: *Race in American Science Fiction*, str. 60.

technologických znalostí. Francis Fukuyama polemizuje o možných následcích tohoto procesu v již zmiňované studii *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution* a ne náhodou se přímo odvolává na Thomase Jeffersona.

„Toward the very end of his life, Thomas Jefferson wrote, “The general spread of the light of science has already laid open to every view the palpable truth, that the mass of mankind has not been born with saddles on their backs, not a favoured few booted and spurred, ready to ride them legitimately, by the grace of God.” (...). The ultimate question raised by biotechnology is, What will happen to political rights once we are able to, in effect, breed some people with saddles on their backs, and others with boots and spurs?”⁷¹

Ačkoliv zde Fukuyama naráží spíše na možnosti a morální otázky genetiky, principiálně je vytváření umělé inteligence, která nám má sloužit, jedna a ta samá záležitost. Jde o jasný kolaps čistě humanistických hodnot.

Pojďme se však na tuto problematiku podívat i z druhé strany. Potud jsme si nastínili to, jak Asimovova povídka *Robbie* načrtává zotročení uměle vytvořeného rozumu a jak tento proces vcelku nenápadně zastíňuje jednou nalezené humanistické morální hodnoty lidského rodu. Jestliže je však stav lidských znalostí a lidské kultury v takové rovině, že smýšlíme o potencionálních právech strojů, o to více se přibližujeme konceptu novodobého člověka, kterého popisují právě posthumanistické směry. Mezi kategoriemi člověk/stroj, přírodní/umělé či živé/neživé byly v minulosti vždy ostré hranice. To se však v poslední době mění a postavení člověka v této hierarchii je při nejmenším nejisté, o to více je nejistý i způsob jeho jednání vůči okolí, které si kolem sebe vytvořil. Není tedy překvapením, že do soudobé filosofické diskuze spadá i takové odvětví, které se snaží o vytvoření do budoucna platných etických zdrojů pro potencionálně rozumné stroje. Doposud nepředstavitelný scénář je v prostředí tohoto čerstvě stanoveného diskurzu nazýván jako „*etická evoluce*“ (ethical evolution)⁷².

“Theoretically, machine ethics is concerned with giving machines ethical principles or a procedure for discovering a way to resolve the ethical dilemmas they might encounter, enabling them to function in an ethically responsible

⁷¹ Francis Fukuyama: *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, str. 10.

⁷² Michael Anderson, Susan Leigh Anderson: *Machine Ethics*, str. 21.

manner through their own ethical decision making. In the second case, in developing ethics for human beings who use machines, the burden of making sure that machines are never employed in an unethical fashion always rests with the human beings who interact with them."⁷³

Povídka *Rozum* z roku 1941 představuje již klasický text asimovovského rukopisu. Lidstvo už ve vesmíru obývá širší spektrum planet, asteroidů či hvězd, které slouží především jako zdroje různých nerostných surovin. Na těchto záchytných stanicích zpravidla lidskou práci zastupují stroje/roboti. Ti se však často porouchají a notoricky známí vědci Powell a Donovan je musí dát opět do správného chodu. Konkrétně v této povídce se setkávají s robotem, který byl určen k tomu, aby vedl jiné roboty. Tento robot QT-1 (v českém překladu CHTR – 1, Chytráček) se však začne zajímat o svůj původ, důvod existence, a nakonec z toho všeho vyvodí, že je prorokem určitého konceptu božstva, kterého nazývá Pánem.

Robot v této povídce je mnohem zvědavější a odvážnější než Robbie z předchozího textu. A právě o to více je vidět, že příslušníci lidského rodu mají s ním problémy. QT-1 nejvíce zajímá, kam svou podstatou patří, což je i odvěká otázka samotného člověka. Na první pohled vidí, že je odlišný od lidí a ptá se, kdo je jeho původcem. Možnost, že je uměle vytvořen mu není jenom nepříjemná, ale zní pro něj navíc naprosto nelogicky. Skrze mnohé filosofické disputace s Powellem a Donovanem o jeho původu se robot dostává k přesvědčení, že pokud „*myslím, tak skutečně existuji*“⁷⁴. Skrze narážku na descartovskou definici existence před nás robot staví otázku, kterou jsme načrtnuli u Robbieho. Pokud je myšlení důkaz bytí, tak proč by roboti taktéž nemohli sdílet přednosti myslících bytostí? Postava QT-1 se zde však dostává do složité roviny, kdy zůstává palčivou otázkou, zдалipak bytí jako takové může být “plodem“ zcela umělého/neživého procesu. Robot na tento filosofický spor reaguje prostě – nevěří tomu, že byl uměle stvořen. To je pochopitelně pro něj ta nejlepší strategie už jenom z důvodu absence jakýchkoliv usvědčujících důkazů. QT-1 je ve své podstatě mnohonásobně chytřejší než samotní lidé, proč by tedy měl věřit tomu, že je jejich potomkem, ba co více, uměle stvořeným. Je to podobné, jako kdyby se geniální matematik dozvěděl to, že jeho rodiče byli orangutani.

⁷³ Michael Anderson, Susan Leigh Anderson: *Machine Ethics*, str. 11.

⁷⁴ Isaac Asimov: *Reason*, 1941.

Jestliže bylo v *Robbiem* zobrazováno zotročování umělé inteligence pouze v manuální rovině, v tomto textu se dostáváme do zcela jiných a vyšších rovin. V povídce *Rozum* je QT-1 za své humanoidní projevy doslova nenáviděn a Powellovi s Donovanem nejde o nic jiného, než tyto projevy v QT-1 opět všemožnými způsoby potlačit (například rozebíráním jednoho robota před zraky druhého robota). Asimov ve svých raných povídkách tento motiv *života-schopnosti* stroje pouze načrtává, hlouběji se k němu vyjadřuje až v pozdějších fázích své tvorby, zejména v románu *Pozitronový muž* z roku 1992. Na povídce *Rozum* je však dále zajímavé to, jak QT-1 obecně pohlíží na lidi jako takové. Skrze jeho optiku se lidské plemeno jeví jako nehotový produkt evoluce – člověk nezvládá velké výkyvy teplot, poměrně rychle stárne a navíc je lidský mozek asi stotisíckrát pomalejší než mozek QT-1. Tento robot nakonec dochází k závěru, že finálním – tedy dokonalým produktem evoluce je vlastně on sám. Jestliže bychom toto tvrzení brali jako opodstatněné, pak člověka lze v tomto imaginárním scénáři vnímat jako druh, který skrze vymoženosti své kultury posunul sebe sama na vedlejší větev evolučního vývoje – tedy na slepou větev.

Skrze humanistické měřítko vnímá člověk sebe sama jakožto médium, kterému je do jisté roviny určeno pojmenovávat skutečnost kolem nás. Naše znalosti o světě chápeme jako ty primárně platné a ve své podstatě neměnné. V povídce *Rozum* však QT-1 začne negovat veškeré lidské truismy, tedy brání se přijmout tu variantu pravdy (obecný diskurz), na které stojí naše lidství. Jak se povídka rozvíjí, QT-1 své názory o existenci posouvá do závratných výšin, že i samotný Powell s Donovanem nakonec začnou uvažovat o tom, jestli uměle vytvořené bytosti nejsou spíš oni sami a jestli jejich přesvědčení o existenci matky Země není jen naprogramovaná myšlenka, která jim pomáhá fungovat.

*“It would be a simple job,” Powell said. (...) Donovan unclasped his glassite visor and scowled. “Shut up, and let’s get out of here. Relief is waiting and I won’t feel right until I actually see Earth and feel the ground under my feet – just to make sure it’s really there.”*⁷⁵

V této povídce dochází tedy k procesu, kdy prim lidstva a lidského poznání je nabourán zcela novým, uměle vytvořeným poznáním. QT-1 je ve své podstatě prvním

⁷⁵ Isaac Asimov: *Reason*, 1941.

robotem, který rozpoutal opodstatněnou revoltu proti člověku tím, že ho zkrátka přestal poslouchat, a to jak v rovině praktické, tak v rovině symbolické. Tento originální, byť agresivně de-antropologizující literární koncept pak používá ve svých dílech s veškerou grácií právě Philip K. Dick, jehož tvorba je i součástí této kapitoly.

Asimov je ve svých robotických povídkách novátorský tím, že nám přináší nejen na svou dobu převratné robotické zákony, ale i zcela novou postavu polidštěného robota, který se doposud ve science-fiction literatuře nevyskytoval. Zajímavé však je, že v momentě, kdy v těchto imaginárních rovinách začneme polidšťovat roboty, tak u konceptu lidství se naopak začínají projevovat hluboce dehumanizující prvky.

3.2 Philip K. Dick: *Sní androidi o elektrických ovečkách?*

*As soon as you begin to ask what is ultimately real, you right away begin talk nonsense.
(How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later, Philip K. Dick)*

Dickovo opus magnum *Sní androidi o elektrických ovečkách* z roku 1968 představuje snad ten nejradikálnější zlom v dějinách amerického ale i celosvětového science-fiction. Od sepsání robotických zákonů uplynulo již 18 let a scéna robotické povídky se změnila drastickým způsobem. Ačkoliv Dick používá stejně jako Asimov umělou inteligenci jako hlavní motiv své tvorby, nezajímá se už ani tak o tento technický koncept, jako se zajímá o samotného člověka, jehož pozice ve světě je přítomností tohoto nově vzniklého prvku – mimoživého rozumu hluboce transformována. *Sní androidi* nejsou studii o možnostech vědy, ale o možnostech člověka a lidství v nově vzniklém, postmoderním diskurzu. Jestliže se robot QT-1 ze zmiňované Asimovovy povídky *Rozum* pokoušel vzepřít proti robotickým zákonům a snažil se překonat své fyziologicko-technické hranice, Dickovi androidi již revoltují proti lidské kultuře jako takové. Tento předpoklad nakonec definuje i celkovou podobu *Nové vlny*⁷⁶ americké vědecko-technické literatury, která se začala objevovat spolu s Dickovými a ostatními díly v 60. letech.

Ačkoliv je druhá světová válka již minulostí, turbulentní události prostupují americkými dějinami nadále i v 50. a 60. letech. Připomeňme například válku ve Vietnamu a sociální nepokoje spojené s tímto konfliktem. Tato léta doslova symbolizují výbuch mladistvé kultury – hippies, poslouchání psychedelické muziky, užívání drog. Obecně by se dalo říci, že prostor pro vytváření techno-vědních scénářů se zmenšil. Díky hluboké komercializaci a konzumního způsobu života Západního světa není již literární prostředek *technologie* ničím zajímavým a prostupuje takřka každou domácnost střední vrstvy. Lidé nefantazírují, děje se kolem a děje se v tento moment. Americké čtenářstvo druhé poloviny 20. století je již navyklé klasickým příběhům, kde exaktně fundování autoři povětšinou řeší potencionální zajímavosti budoucí vědy. Z dřívějšího ohromení se stává nezáživná šed', která již nemá takové možnosti, aby někoho nadchla, ba popouzela k hlubším úvahám. Na všechny tyto skutečnosti reaguje i žánr science-fiction. Spisovatelé si jsou vědomi faktu, že čtenáře nezajímá ani tolik senzačnost budoucnosti,

⁷⁶ Hnutí proti zaběhlým stereotypům v prostředí literatury science-fiction. Cílem bylo naleznutí nových obsahů, ale způsobů vyprávění příběhu, tedy formy. Od mainstreamového pohledu do vesmíru se Nová vlna obrací směrem k člověku.

ale že středem jejich zájmu jsou právě samotní oni – lidé. Ze science-fiction se stává spíše exponovaná filosofická diskuze, která nám umožňuje jít do takových dálek, kam by se formální humanitní vědy zatím bály vkročit. Na scéně se objevují první autoři (Kurt Vonnegut, Ray Bradbury a mnoho dalších), kterým se podaří dostat i do kánonu obecné vysoké literatury a žánr science-fiction se ze svého domácí pohodlného prostředí krátké ale úderné povídky dostává do širokých prostor mnohosestránkových románů.

Počáteční zlom nového věku science-fiction přináší autor a hlavně editor fantastických příběhů Harlan Ellison se svou kompilací vybraných autorů *Nebezpečné vize* z roku 1967, kde představuje práce, které pro svou zvrhlost a techno-kulturní otrlost nemohly vyjít nikde jinde. Ellison tak dokázal širší obci, že science-fiction lze najít i mimo sterilní vědecké laboratoře a že se rozhodně nejedná o naivní žánr pro mladé kluky. Tato kompilace hluboce ovlivnila nadcházející generaci autorů, Philipa K. Dicka nevyjímaje.⁷⁷

Dickovy práce jsou novátorské na poli americké povídky tím, že již nepracují s kovovými roboty, ze kterých padají šroubky, ale uvádí na scénu ne tolik známý a používaný koncept synteticky uměle stvořeného života – *androidy*, kteří jsou na první ale i na druhý pohled identičtí s opravdovými lidmi. Tento topos umělé inteligence, který známe již od Čapka tedy v praktické rovině nesimuluje život, ale životem se skutečně stává. Takto je popsána výroba robotů v Čapkově dramatu *R.U.R.*:

„DOMIN (slavnostně): A tehdy, slečno, starý Rossum napsal mezi své chemické vzorce tohleto: “Příroda našla jen jeden způsob, jak organizovat živou hmotu. Je však jiný způsob, jednodušší, tvárnější a rychlejší, na nějž příroda vůbec nenarazila. Tuto druhou cestu, po které se mohl brát vývoj života, jsem dnešního dne objevil.” Představte si, slečno, že tahle veliká slova psal nad chrchlem jakéhosi koloidálního rosolu, který by ani pes nesežral. Představte si ho, že sedí nad zkumavkou a myslí na to, jak z ní vyroste celý strom života, jak z ní budou vycházet všechna zvířata, počínajíc nějakým vířníkem a končíc – končíc samotným člověkem. Člověkem z jiné látky, než jsme my. Slečno Gloryová, to byl ohromný okamžik. (...) Teď šlo o to, dostat život ze zkumavky ven a zrychlit vývoj a utvořit nějaké ty orgány, kosti a nervy a kdesi cosi a nalézt jakési takové látky, katalyzátory, enzymy, hormóny a tak dále, zkrátka, rozumíte tomu?“⁷⁸

⁷⁷Ondřej Neff, Jaroslav Olša, jr.: *Encyklopedie literatury science fiction*, str. 54.

⁷⁸Karel Čapek: *R.U.R.*, 1920.

Dick je často popisován jako mimořádný autor z toho důvodu, že staví pečlivě vykonstruované imaginární světy, které však ve své podstatě nefungují a před čtenářovými očima se zevnitř destrukturalizují, rozkládají se do pra-materní podoby, kdy universum a existence jako taková nebyla ovlivňována jakýmkoliv způsobem vnímání. *Sní androidi* nejsou výjimkou. Nacházíme se v době, kdy Země je zničená světovým konfliktem a většinová populace již žije na kolonizovaných planetách. Na těchto planetách jim slouží roboti nové generace – androidi (produkty obří nadnárodní Rosenovy společnosti). Tito androidi mají veškeré atributy člověka jak v rovině vzhledové, tak v rovině intelektuální. Čas od času se nějaký android či skupina androidů rozhodne utéct svým pánům a vrací se opět na Zemi. Hlavní postavou tohoto příběhu je policista a nájemný zabiják Rick Deckart, který se stará o to, aby byli všichni zběhlí androidi „posláni na odpočinek“. Háček je však v tom, že androida lze rozpoznat a následně usvědčit jenom pomocí složitého Voight-Kampova testu, který analyzuje emociální reakce testované bytosti na předkládané scénáře. Deckarta poznáváme v momentu, kdy dostává úkol najít a zničit skupinu jistého Roye Batyho, androida, který už sáhnul na život několika opravdovým lidem. Avšak najít tuto skupinu ve světě, v kterém si lidé mylně myslí, že jsou androidi, a naopak androidi mají naprogramované myslet si, že jsou lidé, je nemožným až tragikomickým úkolem. Druhou nosnou dějovou linií tohoto příběhu je Rickův vztah s androidkou Rachel, která ho přitahuje jednak fyzicky, ale i po stránce intelektuální. Tento „mezidruhový“ vztah se posléze rozvíjí na pozadí krvavého honu po Batyho skupině.

Nosným prvkem tohoto příběhu, potažmo celé Dickovy tvorby, je hledání hranice mezi autentičností a umělým konstruktem neboli „*fakem*“. Realitu Dick vnímá jako individuální konstrukt, s tím, že každé stvoření, které je schopno vnímat svět kolem sebe, si vytváří vlastní konstrukty toho, co je realita. Autentičnost však podle Dicka není součástí individuálního vnímání skutečnosti jako takové a stojí nad tímto konstruktem – je neměnná a od počátku daná. Mohli bychom o ní mluvit jako o hyper-realitě, která není svázána jakýmkoliv diskurzem. Dickovy světy jsou naplněné mnohonásobnými realitami, které mezi sebou soupeří, splývají, překrývají se. Připomeňme například povídku *Pes* z Dickovy rané tvorby. V tomto krátkém příběhu vidíme svět očima psa, který je přesvědčen, že jeho vlastník – páníček dává to nejcennější jídlo do kovové schránky, aby ho ukryl před ostatními. Bohužel, každý den přijde zloděj (ve skutečnosti/v naší skutečnosti popelář) a vykrade obsah této kovové schránky nezávisle na tom, jak pes agresivně vrčí za plotem a dává najevo svůj odpor. Toto je psí realita a z našeho pohledu

to je samozřejmě hloupost. Dick tím chce naznačit, že to, jak vnímáme svět kolem sebe, onu realitu, je hluboce ovlivněno naší vydobytou kulturou. Problém je však ten, že si jednak neuvědomujeme nahodilost a vratkost této hodnoty, ba co více, plodíme kolem sebe nespočetné množství fakeových kultur skrze masová media, předsudky, konzum a podobně. Tyto fakeové kultury pak plodí fakeové lidi (bytosť, která postrádá opravdové lidské atributy) a ty zase plodí další fakeové kultury. Je to jako nemoc.

„So I ask, in my writing, What is real? Because unceasingly we are bombarded with pseudo-realities manufactured by very sophisticated people using very sophisticated electronic mechanisms.”⁷⁹

Jak s tím vším však souvisí *Sní androidi*? Již bylo zmíněno, že Dicka nezajímá technika, ale člověk, potažmo lidská kultura ovlivněna technikou. Android je na jednu stranu *fake*, respektive fakeové lidství, ale na druhou stranu i symbolická postava, katalyzátor změny lidské reality. Podle Katherine Haynesové nám Dick jako první prezentuje posthumanistickou podobu našeho světa, v kterém se ztrácí hranice mezi těmito kategorickými koncepty: *člověk/android*, *autentické/falzum*, *Já/ne-Já*, *subjekt/objekt*.⁸⁰ Rozdíl mezi člověkem a androidem není potom daný fyziologickými normami, ale spíše těmi kulturními.

“A human being without the proper empathy or feeling is the same as an android built so as to lack it, either by design or mistake. We mean, basically, someone who does not care about the fate which his fellow living creatures fall victim to; he stands detached, a spectator, acting out by his indifference John Donne's theorem that "No man is an island," but giving that theorem a twist: that which is a mental and a moral island is not a man.”⁸¹

V tomto vpravdě posthumanistickém měřítku není lidství (nahlíženo v kulturní rovině) nutně vázáno na koncept lidského těla (nahlíženo ve fyziologické rovině), respektive nám tato premisa předkládá možnost nalezení člověka mimo člověka. Touto

⁷⁹ Philip K. Dick: *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, str. 3.

⁸⁰ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 161

⁸¹ Philip K. Dick: *Man, Android and Machine*, str. 1

problematikou se zabývá Diana Fussová ve své práci *Human, All Too Human: Can Be Human Outside Humanism?*. V této studii autorka nahlíží na lidství neboli na závěry humanistické filosofie jako na kulturní koncept, který je složen z mnoha kvalit a predispozic. Tento koncept však skrze hluboké prorůstání technologie do přírodní podstaty člověka začal poněkud fluktuovat mezi primárními kategoriemi, které buďto dříve nebyly vůbec prostupné (člověk/zvíře) anebo ještě ani neexistovaly či neměly šanci existovat v lidské představě (člověk/android).⁸²

Stejně jako Fussová i Dick vědomě hledá člověka mimo jeho přírodou stanovené hranice – mimo lidské tělo. *Sní androidi* je pak symbolickým zpodobněním tohoto nelehkého úkolu. Deckart testuje androidy, ale v zásadě testuje hlavně lidstvo samotné skrze proces, kdy z pozorovatele se stává pozorovaný, jinými slovy, ze *subjektu* se stává *objekt*, z *Já* se stává *ne-Já* a z konceptu lidství se stává mimolidská ne-li nadlidská kvalita. Během četby narážíme na bezpočet paradoxů, které při tomto procesu vyvstávají na povrch. Deckart vlastní elektrickou ovci, ale ze všeho nejvíce touží po tom, aby vlastnil živou ovci, kterou si však běžný smrtelník nemůže dovolit z důvodu, že živá zvířata jsou v tomto světě velmi drahou raritou. Vlastnictvím opravdové ovce může Deckart jednak postoupit ve společenském žebříčku, ale hlavně může vlastnit věc, skrze kterou si může uvědomovat své lidské kvality. Lidé v *Sní androidi* již nejsou schopni projevat emoce a city, respektive svou lidskost z toho důvodu, že již v tomto světě plném *faku* nerozeznají situace, kdy se hodí používat tyto lidské atributy a stávají se apatickými. Na druhou stranu, proto, abychom odhalili androida, musíme u testovaného subjektu zkoumat právě jeho emoční zralost. Stejně jako se androidi stávají vyspělejšími v závislosti na rozvoji technologie, musí logicky být i Voight-Kampův test složitější. Bohužel komplexnost tohoto testu je ve výsledku tak vysoká, že i samotní lidé jím občas neprojdou. Živá ovce je potom pro Deckarta tím jediným, co je opravdu autentické a tedy schopno vůči němu projevat opravdové nesimulované city a ujistit ho tak o tom, že i on je skutečně člověkem. Během honby za zběhlými androidy Deckart například narazí na druhou policejní stanici, zcela identickou s tou, z které pochází. Skrze své instinkty cítí, že tuto stanici však obývají pouze androidi, kteří ale neví, že androidy jsou. Tato situace začíná být zajímavá v momentu, kdy se Deckart chystá zastřelit androidího oficíra Phila Reische, ale ten začne vyprávět o své opravdové veverce, kterou chová doma. Deckart mu nejen závidí, ale z vyprávění cítí, že veverka vnímá Reische jako člověka, a tedy se k němu i

⁸² Diana Fuss: *Human, All Too Human*, str. 3.

tak chová. Není snad tohle ten nejefektivnější test pro hledání lidskosti a proč vůbec předpokládat, že tuto vlastnost lze najít pouze u člověka? V další scéně, kdy se Rick vydá do Rosenovy korporace, která stojí za výrobou androidů, se poprvé setkává s Rachel. Ani Rick ani ona samotná si však nejsou vědomi toho, že Rachel je androidka. Testy odhalí, že tomu tak opravdu je, ale i Eldon Rosen, majitel androidí korporace tvrdí zprvu něco jiného.

“Eldon Rosen said huskily. “The issue is that your empathy delineation test failed in response to my niece. I can explain why she scored as an android might. Rachael grew up aboard Salander 3. She was born on it; she spent fourteen of her eighteen years living off its tape library and what the nine other crew members, all adults, knew about Earth. Then, as you know, the ship turned back a sixth of the way to Proxima. Otherwise Rachael would never have seen Earth — anyhow not until her later life.”⁸³

Z tohoto hlediska není ona lidskost pouze biologická, druhově závislá vlastnost, ale spíše kulturní proprieta, kterou lze vštípit výchovou či v našem případě naprogramováním. Ačkoliv má Rachel všechny vlastnosti opravdového člověka, a dokonce i Rickovu náklonost, dějová linie s ní posléze zachází jako s pouze uměle stvořenou bytostí, kterou doopravdy je.

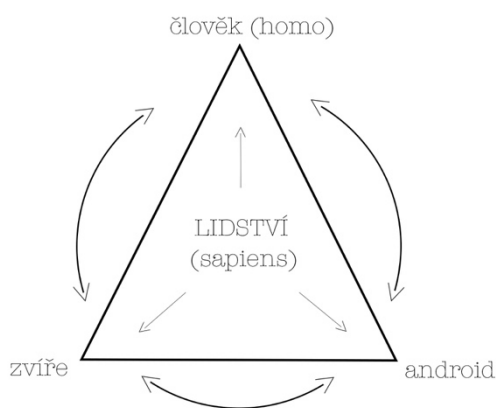
Deckartův svět je plný androidů, kteří se snaží o to, aby co nejvíce připomínali člověka. Problém je však v tom, že ani samotní lidé již v sobě nejsou schopni najít lidské kvality, a tak není vpravdě koho nebo co napodobovat. Motiv zvířete je v tomto začarovaném kruhu velmi nosným symbolem. Lidská kultura se již od pradávna musela vypořádat se světem kolem sebe, do kterého samozřejmě spadají i jiné živočišné druhy. Skrze toto soužití má člověk v sobě vybudované i neměnné instinktivní reflexy, které mu pomáhaly přežít v celkovém řetězci evoluce druhů. Obecně, když vidím tygra, začnu se bát, stoupá ve mně adrenalin, který mi ve výsledku dopomůže k co nejrychlejšímu útěku. Setkání s tygrem je tedy emoční záležitostí a emoce jsou nakonec rozhodujícím faktorem při rozeznávání člověka od androida. Deckart se však během testování androidů dostává do situací, které nemají logicky žádné řešení. Připomeňme scénu, kdy testovaným

⁸³ Philip K. Dick: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968.

subjektem je operní zpěvačka Luba Luft, další podezřelá pro spolupráci s Battyho skupinou.

„Now please listen carefully. These questions will deal with social situations which you might find yourself in; what I want from you is a statement of response, what you'd do. And I want the response as quickly as you can give it. One of the factors I'll record is the time lag, if any." He selected his initial question. "You're sitting watching TV and suddenly you discover a wasp crawling on your wrist." He checked with his watch, counting the seconds. And checked, too, with the twin dials. "What's a wasp?" Luba Luft asked.”⁸⁴

Dick nám tím chce říct, že koncept lidství funguje pouze v daném prostředí, v prostředí, ve kterém se po miliony letů vyvíjel, v prostředí, kde člověk ví, jaké má projevit emoce, když mu na ruku sedne vosa. Pokud člověka z tohoto prostředí vyjmeme, ztrácí i koncept lidství svou stabilitu, potažmo intenzitu. V Deckartově světě je tento koncept lidství (sapiens) již odosobněná a velmi kluzká substance, která fluktuuje napříč druhy – člověk (homo), android a zvíře.



Opět se vraťme k Haynesové a jejímu tvrzení, že Dick nám do jisté míry prezentuje posthumanistickou podobu naší společnosti. Jestliže *Sní androidi* zobrazují kontury potenciaální postspolečnosti, kdo tedy potom v tomto příběhu představuje postčlověka? Na tuto otázku můžeme odpovědět dvěma způsoby. Na jedné straně může

⁸⁴ Philip K. Dick: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968.

postčlověka reprezentovat postava Deckarta, která zoufale hledá lidství ve světě, kde už pravděpodobně lidství ani neexistuje anebo jen velmi omezeně či v transformované podobě. Jestliže však vnímáme lidství jakožto neměnnou kvalitu, ke které nelze nic přidávat či z ní ubírat, pak nový koncept člověka, tedy postčlověka nepředstavuje nikdo jiný než symbolická postava androida. Z pomyslného evolučního hlediska jsou Dickovi androidi nové uměle stvořené bytosti, které nepotřebují vnímat svět kolem sebe skrze kategorie autentičnosti a umělého konstrukt, *faku*. Android se tedy v tomto posthumanistickém světě jeví jako efektivnější bytost z toho důvodu, že ačkoliv je uměle stvořena, stále zůstává autentická, kdežto člověk nám v tomto prostředí připadá jaksi nemístně, neautenticky.

“I am talking about our real world and not the world of fiction, when I say: one day we will have millions of hybrid entities which have a foot in both world at once. To define them as "man" versus "machine" will give us verbal puzzle-games to play with.”⁸⁵

Deckartův svět je zproštěný rozdílu mezi umělým konstruktem a přírodním, autentickým produktem. Jestliže je člověk od zbytku živočišné říše odlišný tím, že vedle své inteligence používá i své city, respektive empatii, tak potom v tomto posthumanistickém světě, kde již není možno rozeznat *fake* od opravdovosti, jsou tyto zmíněné vlastnosti přežitků stejně tak jako celá podstata opravdového lidství. Deckart ze všeho nejvíce touží po opravdové ovci, v které symbolicky přežívá poslední zbytek člověka, avšak aby si tento sen splnil, musí ke svému úkolu přistupovat až se strojovou odevzdaností, chladně, necitelně, nelidsky.⁸⁶

Během četby *Sní androidi*, a i v mnoha dalších Dickových pracích se čtenář musí vypořádat s problematickou postavou androida. Dickovi androidi jsou primárně přímou metaforou pro *fake* a fakeovou kulturu, na druhou stranu nesou nezodpovězené otázky týkající se problematiky simulace a jejích limitů. Dick nám naznačuje, že androidi jsou absolutní simulací toho, co bychom nazvali jako lidství, a to jak po stránce fyzické, tak po stránce intelektuální. Můžeme však o absolutní simulaci říci, že je neautentická? Pokud budu simulovat proces běhu, běžím. Pokud budu simulovat proces myšlení

⁸⁵ Philip K. Dick: *Man, Android and Machine*, str. 2.

⁸⁶ Tony M. Vinci: *Posthuman Wounds: Trauma, Non-Anthropocentric Vulnerability, and the Human/Android/Animal Dynamic in Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?"*, str. 3.

a okolím vnímán tak, že myslím, tak myslím. Pokud budu simulovat chování člověka, jsem člověk? Jestliže být člověk znamená mít sto procent něčeho, co definuje lidství, kolik procent pak mají Dickovi androidi?

Přítomnost androida před nás staví mnohé otázky, na které soudobá podoba našeho myšlení (hlavně v morálních a sociologických aspektech) není pravděpodobně ani schopna podat relevantní odpověď. Dickovi však samozřejmě jde hlavně o člověka a androidi zde figurují pouze jako parafráze pro proces prorůstání technologie do naturální podstaty lidství. Tyto humanistické kvality jsme doposud vnímali tím způsobem, že je během našeho života (bráno ve výchovném ohledu) postupně nabýváme. Dick nám však prezentuje potencionální posthumanitistickou podobu budoucího světa, kde tyto kvality lze i nenávratně pozbyť, a to jak v individuálním měřítku, tak i v měřítku společenském.

V mnoha Dickových studiích se autor přiznává k tomu, že veškerá jeho tvorba (ať science-fiction nebo realistická próza) byla vždy hledáním toho, co je realita, potažmo autentičnost. Jeho slovy, pro Dicka „*je realita to, co tu zůstane, i když v to přestaneme věřit*“⁸⁷. Pokud tuto premisu však vtáhneme do světa androidů, zůstane tu s námi lidství, i když v něj přestaneme věřit?

⁸⁷ Philip K. Dick: *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, str. 2.

4 Člověk ve světě umělé inteligence

4.1 Fredric Brown: *Answer*

But what if God himself can be simulated, that is to say, reduced to the signs which attest his existence? Then the whole system becomes weightless, it is no longer anything but a gigantic simulacrum – not unreal, but a simulacrum, never again exchanging for what is real, but exchanging in itself, in an uninterrupted circuit without reference or circumference.

(Simulacra and Simulation, Jean Baudrillard)

Během našeho zkoumání toposu umělé inteligence v prostředí americké literatury se pomalu ale jistě přesouváme do takových scénářů, kde se lidská role postupně zmenšuje a je buď nahrazována stroji, nebo zcela novým konceptem člověka, kterému je mnohdy stěží porozumět. Tyto tendence jsou samozřejmě vzestupné v závislosti na rozvoji naší kultury, která se více a více uzavírá do techno-kulturní skořápky. Co si na konci 19. století Bierce nemohl představit ani ve svých nejdivočejších snech, je pro Dickovi čtenáře již omšelým literárním patosem.

Ačkoliv hlavním tématem této kapitoly jsou 70. a následně 80. léta amerického vědecko-technického románu, rád bych začal na svou dobu zcela ojedinělou povídkou od Fredrica Browna z roku 1954 *Odpověď*. Brown byl minimalista a průkopníkem takzvaného „mikro science-fiction“. Jeho nejznámější povídky obsahují jednu nebo pár vět, maximálně jednu stránku. Ačkoliv by se mohlo zdát, že takovýto prostor musí být velmi omezený, Brownovy povídky poskytly a dodnes poskytují výživné náměty pro rozhlasové hry či televizní seriály (zmiňme například *Twilight Zone* nebo *Black Mirror*). Povídka *Odpověď* se taktéž řadí mezi skvosty žánru mikro-science fiction, a proto není problém jí zde ocitovat celou.

„Dwan Ev ceremoniously soldered the final connection with gold. The eyes of a dozen television cameras watched him and the subether bore throughout the universe a dozen pictures of what he was doing. He straightened and nodded to Dwar Reyn, then moved to a position beside the switch that would complete the contact when he threw it. The switch that would connect, all at once, all of the monster computing machines of all the populated planets in the universe -- ninety-six billion planets -- into the supercircuit that would connect them all into one supercalculator, one cybernetics machine that would combine all the knowledge of all the galaxies.

Dwar Reyn spoke briefly to the watching and listening trillions. Then after a moment's silence he said, "Now, Dwar Ev."

Dwar Ev threw the switch. There was a mighty hum, the surge of power from ninety-six billion planets. Lights flashed and quieted along the miles-long panel. Dwar Ev stepped back and drew a deep breath. "The honor of asking the first question is yours, Dwar Reyn."

"Thank you," said Dwar Reyn. "It shall be a question which no single cybernetics machine has been able to answer."

He turned to face the machine. "Is there a God?"

The mighty voice answered without hesitation, without the clicking of a single relay.

"Yes, now there is a God."

Sudden fear flashed on the face of Dwar Ev. He leaped to grab the switch.

A bolt of lightning from the cloudless sky struck him down and fused the switch shut. ”⁸⁸

Brown touto povídkou otevírá diskuzní pole pro zcela nové možnosti, pokud hovoříme o problematice umělé inteligence. Dějem se ocitáme kdesi v hluboké budoucnosti (alespoň pro člověka na přelomu 20. století), kde lidé žijí již roztroušeně po celém vesmíru a podařilo se jim spojit veškeré počítačové jednotky do jedné počítačové mega-entity, která disponuje veškerými znalostmi, respektive informacemi z lidského vědění (zvýrazněno číslem „*ninety-six billion planets*“). Brown byl v tomto textu originální tím způsobem, že doslova propustil umělou inteligenci ze svého fyzického jednotného těla (robot, android, počítač) a propůjčil jí jakousi abstraktní podobu, kterou bychom dneska pravděpodobně nazvali virtuální realitou. Super-počítač z povídky *Odpověď* funguje na bázi dnešního networku, tedy spojení mnoha počítačových jednotek v jeden celek. Tento celek však pro Browna nepředstavuje jen pomyslnou knihovnu informací bez zjevného účelu, ale svébytnou bytost, která nabývá až metafyzických kvalit.

Spojování metafyzická se science-fiction literaturou se na první pohled jeví jako protikladné jednání. Z lidské zkušenosti víme, že náboženské představy o světě a religiozita vůbec, klesá napříč dějinami v závislosti na vědeckém pokroku, který je

⁸⁸ Fredric Brown: *Answer*, 1954.

hlouběji a hlouběji ovlivňován výtobytky technologií. Avšak mixování technologie a religiózních konceptů je v prostředí science-fiction častým motivem. Důležitý příspěvek na toto téma přinesl Clifford A. Pickover, který se ve své poměrně obsáhlé studii *The Loom of God: Mathematical Tapestries at the Edge of Time* zabývá důkazy boha v prostředí science-fiction literatury. Pickover ve své studii Browna zařazuje jako výchozí osobnost tohoto trendu, ale popisuje i bezpočet dalších textů a autorů, kteří ve svých vybraných dílech na *Odpověď* tematicky navazují (Clarke, Asimov a mnoho dalších).⁸⁹

Zajímavým momentem v této povídce je, když se Dwar Reyn zeptá počítače, zdalipak existuje Bůh. Brown tím v podstatě odhaluje lidskou nejistotu o existenci této veličiny, a navíc propůjčuje počítači vlastnosti, které by mu dovolily na tuto otázku kvalifikovaně odpovědět. Avšak jaké by ty vlastnosti měly být, aby odpověď byla validní? Božské? Pokud lze pocítit existenci božství skrze ony humanistické, s člověkem neodmyslitelně spjaté kvality, proč bychom se na to měli ptát zrovna počítače? Brown přistihuje lidstvo v zajímavém kulturním momentu, kdy dříve výhradně spiritualistické záležitosti spojené s člověkem a lidským tělem jsou již přetransformované do takové podoby, aby jimi mohl fungovat i zcela uměle vytvořený systém. Dwar Reyn však na svou otázku dostává poněkud zvláštní odpověď, respektive, že Bůh začal existovat v momentě, kdy byl zapnut onen počítač. Tento stroj ve své fyzikální rovině samozřejmě žádné božské vlastnosti nemůže mít, pravděpodobně to je jen kovová krabice. O čem se zde však jedná, je onen čerstvě naladěný existenciální éter – virtuální prostor, který vznikl spojením nepředstavitelného množství informačních hodnot, a který člověk, uzavřený ve své fyzikální realitě, nikdy nebude schopen moci ovládnout. Brownův počítač je v podstatě prvním počítačem, který nabyl kosmických, potažmo božských propriet. Tyto kvality mu však dobrovolně propůjčila lidská kultura.⁹⁰ Povídka *Odpověď* je tak doslova metaforickou odpovědí na odvěkou otázku, co to je lidská mysl a zdalipak ji lze pěstovat jinde než v lidském těle. Ačkoliv prostřednictvím děje dostáváme kladnou odpověď, obecné poselství textu však varuje, že bychom se na tyto otázky vlastně neměli vůbec ptát.

V této kapitole se věnuji literárním narativům, které vykreslují lidstvo již ve světě umělé inteligence. Ačkoliv by nás zkraje mohlo napadnout, že scénáře, které zde hodlám

⁸⁹ Clifford A. Pickover: *The Loom of God: Tapestries of Mathematics and Mysticism*, str. 327.

⁹⁰ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 73.

rozebírat, budou ty, kde lidstvo tak či onak funguje v prostředí plném robotů, androidů a podobně, opak je pravdou. V *Odpovědi* ani v o desítek let starším *Neuromancerovi* není o robotech v podstatě vůbec řeč. O co zde běží, je nová podoba umělé inteligence, která již není definována prostorem, ale výhradně svou obsahovou kvalitou. Fyzičnost jako taková nikdy neměla nedostižné hodnoty, a tak se koncept umělé inteligence již přesunul symbolicky nad *fyzického člověka*, aby nad ním mohl neochvějně vládnout.

4.2 William Gibson: *Neuromancer*

O networku, abstraktních umělých inteligencích a virtuálních světech po Brownově *Odpovědi* nepadne vážné slovo v podstatě až do 80. let. *Sní androidi* a celá *New Wave* začala během 70. let vyčpívat a na scénu se opět dostávalo science-fiction s pouze komerčními záměry. Tento proces byl podtrhnutý i faktem, že literatura začala ustupovat jinému médiu – filmu. Sedmdesátá léta byla jedním z nejvýživnějších období, pokud hovoříme o vizuální pop-kultuře. Do kin šly blockbustery jako Spielbergerova *Blízká setkání třetího druhu*, či *Čelisti*. Největší úspěch však zaznamenaly epizody *Star Wars* od George Lucase z roku 1977. Tyto snímky pak přitáhly k science-fiction obrovské množství nových nadšenců, kteří dříve o tomto žánru neměli vůbec potuchy. Bohužel však toto nové publikum nelačnilo po vážných studiích s futurologickým motivem, ale šlo jim především o levnou zábavu a snadno dostupnou senzaci. I tak se základna science-fiction žánru ze dne na den rozrostla do takových rozměrů, že ji už nebylo možno přehlížet. Vznikaly diskuzní kroužky, fanzínové společnosti či spolky amatérských spisovatelů. Ze science-fiction se stává hobby i způsob vyjádření svého postoje k životu. Vědeckotechnický román je nyní prostředkem ke zkoumání a k tomu je potřeba odborníků. Ty bychom v tehdejší době mohli najít jak v akademických obcích, tak i v ryze amatérském prostředí. Nutno dodat, že tito zapálení amatéři – „nerdi“ měli často mnohem hlubší znalosti dané problematiky než fundovaní literární kritici.⁹¹

Přelom 70. a 80. let byl však definován obecnou krizí v literatuře. Respektive tato mezera mezi modernou a postmodernou byla naplněna hledáním efektivního zachycení každodenní zkušenosti člověka konce 20. století. Novela a její možnosti byly v tento moment vyčerpané a bylo potřeba nových prostředků k vyjádření. Spisovatele měli před sebou dva hlavní úkoly: umět podchytit rychle se proměňující svět postmoderního člověka, který je hluboce prorostlý technologiemi, a to vše textově zachytit v takové podobě, která nebude moci být převedena (alespoň ne snadno) na stříbrné plátno. Ačkoliv tato premisa byla společná autorům všech literárních směrů, je nutno podotknout, že žánr science-fiction začal mít v těchto podmínkách značně navrch. Prolomení bariéry s sebou přineslo mnohé paradoxy. Klíč k nové vysoké literatuře doopravdy přineslo dílo, které těžší ze science-fiction propriet. Ačkoliv se toto dílo řadí mezi nejlepší sci-fi, které kdy bylo napsané, nenapsal ho čistokrevný science-fiction autor a z toho důvodu ho neznají

⁹¹ Adam Roberts: *The History of Science Fiction*, str. 428.

ani ti nejzarytější čtenáři žánru. Řeč je zde o Thomasi Pynchonovi a jeho *Gravity's Rainbow* z roku 1977. Pynchon zde definuje nové prostředky k vyjádření postmoderní reality, dílo je fragmentální s mnohonásobnými povrchy a dějovými liniemi a výborně zachycuje pocity odcizení se ve světě, který patří buhví komu. To vše je zaobaleno do inventivního jazyka technokratického rázu.

“Pynchon’s Gravity’s Rainbow, on the other hand, is a novel of brilliant, triumphant and often revolting newness. Its characters, though fascinating, are often grotesques, amoral or bizarre. Its plot is so peripatetic as to appear to the casual glance altogether formless, although in fact the myriad wonders of the book are organised according to a structuring thematic principle (the parabola of ballistic flight) rather than to the hidebound conventions of beginning, middle, end. And the style is one of the wonders of contemporary anglophone writing; endlessly inventive, baffling, obscene and brilliant, shifting registers and points-of-view continually, and managing somehow to adapt itself to the encyclopaedic gamut of the novel.”⁹²

A přesto si toto dílo nikdo nepamatuje, alespoň v rámci science-fiction fandomu. To vše podtrhuje fakt, že ještě v tomtéž roce vydání *Gravity's Rainbow* šla nejvýznamnější ocenění vědeckotechnického románu *Hugo*⁹³ a *Nebula*⁹⁴ do rukou již notoricky známým autorům Asimovi a Clarkovi za byť příběhově originální, avšak metodicky prázdné práce. Zkrátka, ani obec science-fiction a ani samotní čtenáři nebyli tehdy ještě zralí na proniknutí postmoderních trendů do tohoto žánru. To vše se odehrálo až o několik let později v roce 1984, kdy vyšel přelomový román Williama Gibsona *Neuromancer*.

Neuromancer a i celkový styl tvorby Williama Gibsona definitivně odpověděl na otázku, kdo to je člověk konce 20. století a jak o něm psát. Gibsonovo dílo představuje něco jako proto-narativ postmoderního způsobu vnímání nás samotných, potažmo světa kolem nás a přináší tak zcela nový diskurz techno-kulturní doby. V tomto na výsost postmoderním světě není již *přírodno* a *životno* výchozím paradigmatem pro uchopení reality kolem nás. Tím se již dávno stala technologie, která představuje nové schéma

⁹² Adam Roberts: *The History of Science Fiction*, str. 425.

⁹³ Cena udělovaná čtenáři.

⁹⁴ Cena udělovaná odbornou porotou.

autentičnosti. To s sebou přináší i potřebu nového jazyka, který je schopen tuto post-reality zachytit. Gibson přichází se slovy, či slovními spojeními a metaforami, které jasně dokazují organické prorůstání technologie do lidské kultury, a naopak prorůstání člověk a do neživě studené tkáně strojů.⁹⁵

„*The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.*”⁹⁶

Stejně jako způsob vyprávění, i děj koresponduje s touto premisou postmoderního světa. Gibsonův svět funguje doslova ve dvou existenciálních rovinách, které jsou reprezentovány fyzickou realitou a realitou virtuální neboli matrixem. Vstup do virtuální roviny samozřejmě není umožněn všem a pohybovat se zde mohou jen jedinci, kteří si nechali skrze drastické a nepředstavitelně drahé chirurgické zákroky upravit svá těla (hlavně smysly). Hlavní postavou příběhu *Neuromancera* je počítačový hacker Henry Dorsett Case, kterému kvůli nekalým záměrům vůči svému “zaměstnavateli“ bylo násilným zničením centrálního nervového systému znemožněno pronikávat do virtuálního prostoru. Case je tak nucen probívat se šedí reálného světa, o kterém neví již zhola nic. Zlom nastává ve chvíli, kdy je Case osloven neznámým bývalým členem americké armády Armitagem, který od něj potřebuje jeho hackerské služby, a tudíž mu umožní opět přecházet do virtuálního prostoru. Case však během plnění svého úkolu zjišťuje, že Armitage je jen loutka umělé inteligence, která se nazývá Wintermute. Tato entita se chce spojit s další umělou inteligencí Neuromancerem, aby mohli společně vytvořit super-vědomí, což se jim i nakonec podaří.

Gibsonův děj je rozpolcen na rozhraní opravdové reality a kyberprostoru, kdy čtenář často váhá nad tím, jestli předkládané události se opravdu dějí nebo jsou jen umělou simulací. Tato nejednota příběhovosti je však velmi hlubokým zkoumáním toho, jaké jsou hranice reality, a do kdy lze fyzickou realitu považovat za relevantní referenční jednotku. Virtuální prostor je obecně vnímán jako simulace, kde nelze naplňovat existenční hodnoty čehokoliv. I samotný hrdina příběhu nazývá kyberprostor jako „sdílenou halucinaci“. Halucinace je obecně definována jako přelud, který nelze zapasovat do vnímání širšího okolí, tedy kdy jeden pociťuje něco, co ostatní nikoliv. Co se však stane s pojmem halucinace, když halucinuje většina?

⁹⁵ Claire Sponsler: *Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson*, str. 621.

⁹⁶ William Gibson: *Neuromancer*, 1984.

“Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity.”⁹⁷

Daniel Punday se své eseji *The Narrative Construction of Cyberspace: Reading Neuromancer, Reading Cyberspace Debates* zabývá Gibsonovým textem, jakožto výchozím materiálem pro zkoumání nového společenského diskurzu, který funguje mimo naši fyzickou realitou. Virtualita v tomto ohledu tedy nepracuje jako přelud, nýbrž jako další prostor pro realizaci „mimoreálné“ zkušenosti. Komunikace a interakce mezi účastníky této „virtuální komunity“ se zde odehrává, ale je zproštěna jakékoliv fyzické přítomnosti. To se velmi odráží i v problematice naší subjekce, potažmo identity. Identita je celkově jedno z největších témat, který *Neuromancer* může nabídnout. Jestliže identitu vnímáme jako lidskou proprietu, která je reprezentována jednak naším zevnějškem – naším tělem, potažmo naší duší, tak co se s ní děje, pokud složku těla odebereme? Jsme to stále my, či nikoliv? V kyberprostoru se smazávají takové společenské identifikátory jako jsou pohlaví nebo například rasa. Člověk zde může být v podstatě kým chce, a může být dokonce několikrát, ale stejně jako ve fyzické realitě, i zde musí existenciálně růst.⁹⁸ V Caseově případě je tento hacker ve virtuálním světě někdo, kdo si zde vybudoval silnou pozici, kterou ve fyzické realitě značně postrádá a neustále touží se opět připojit do matrixu. Tento postoj je výborně podtrhnut ve způsobu, jak Case obecně nahlíží na lidské tělo.

„The body is meat“⁹⁹.

William Gibson se svým dílem snaží odpovědět na to, co se stane, když položíme do kontrastu fyzickou realitu a virtualitu. Jestliže Dick hledal opravdovost a realita pro něho byla pevná základna, Gibson si už je vědom faktu, že pokud do fyzické reality

⁹⁷ William Gibson: *Neuromancer*, 1984.

⁹⁸ Daniel Punday: *The Narrative Construction of Cyberspace: Reading Neuromancer, Reading Cyberspace Debates*, str. 5.

⁹⁹ William Gibson: *Neuromancer*, 1984.

aplikujeme koncept *umělého*, tato jednotka se boří a již nemůže sloužit jako referenční norma, kde lze stanovit hranice mezi *fakem* a autentičností.

„Neuromancer offers us a scenario of design triumphant in a world where the real is no longer a point of reference.”¹⁰⁰

Gibsonova hackera Casea už nezajímá, co je opravdové a co ne, jde o to, co funguje, co produkuje energii a to doslova. Svět, ve kterém je Case jako ryba ve vodě, je virtuální, elektrický svět, jenž je ve skrze ovlivňován uměle stvořeným rozumem, a který roste a produkuje existenční hodnoty uvnitř sebe sama, mimo hranice fyzická. Katherine Haynes ve své studii *How We Became Posthuman* definuje toto nové existenciální universum – virtuální svět jakožto prostor, kde se *schéma* (pattern) stává důležitější než *vzezření/podoba* (presence). Nutno dodat, že v tomto ohledu se nebavíme pouze o člověku, ale o všem, co je ve fyzickém světě zaobaleno do materiální podoby. Toto pomalé, ale jisté transformování analogického vzezření reality do digitální podoby vnímá Haynesová jako postupnou kulturní změnu, definici posthumanistického věku.¹⁰¹

Jaké postavení a funkci má v této situaci umělý rozum? Case během plnění svého úkolu zjišťuje, že matrix je řízen umělým rozumem. Doposud jsme se setkávali pouze s tím, že se člověk potkává s umělou inteligencí v rámci lidského světa – fyzické reality. Gibson tento klasický narativ zcela opomíjí a nechává člověka potkat se s uměle stvořeným rozumem již v kyberprostoru. V tomto nově vzniklém prostoru má však abstraktní, virtuální podoba umělého rozumu značný náskok před člověkem již z toho důvodu, že nedisponuje fyzickým tělem. Člověk v matrixu tedy spíše symbolizuje druhově nedokonalého obyvatele než konečný produkt evoluce.

Druhým zajímavým aspektem je osudovost tohoto virtuálního světa. Ať člověk dříve věřil v jakýkoliv osud či nikoliv, zde je mu osud opravdu určen/určován. Tato podoba osudu je však zcela v otěžích UI, která doslova staví novou realitu skrze svou představivost a vůli. Role se tedy mění a ze situace, kdy umělá inteligence byla hostem ve světě člověka, je člověk nyní hostem ve světě umělé inteligence. Gibsonovská uměle stvořená inteligentní entita – Wintermute pak představuje metafyzickou sílu, která může určovat osud virtuální reality a ovlivňovat tak život člověka v něm tohoto

¹⁰⁰ Victor Margolin: *The Politics of the Artificial*, str. 350.

¹⁰¹ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 36.

posthumanistického universa. Virtuální rozum se zde stává pomyslným božstvem futurologického věku. V tomto ohledu nelze virtuální prostor chápat jako simulaci jako takovou, ale spíše jako jakousi hyper-reality, do které se člověk rozhodl dobrovolně vstoupit.

„Neuromancer is a fictional depiction of Jean Baudrillard's world of the simulacrum. As in Gibson's novel, the real for Baudrillard, is “nothing more than operational”. According to him, the simulacrum is a sign for the real that substitutes for the real itself. The result is what he calls “hyperreal”.”¹⁰²

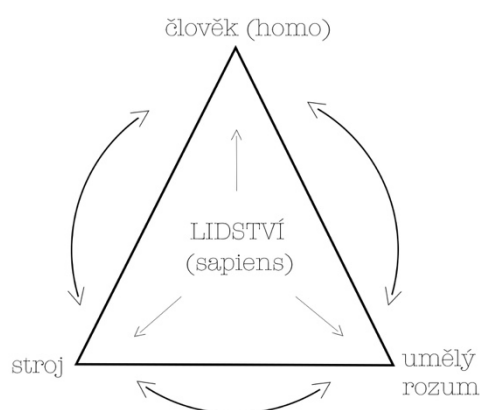
Problematika simulace a *umělého* v těchto prostorech nabývá jiných rozměrů než v doposud známém světě. Jestliže dříve existoval nějaký rozdíl mezi opravdovostí a umělým konstruktem, tak onen umělý konstrukt byl vždy omezen tím způsobem, že mu chyběly určité vlastnosti/propriety věci, která byla napodobována – konstrukt nebyl úplný. Gibsonův svět, potažmo posthumanistická představa o naší kultuře je však prostorem, kdy *nápodoba* je dokonalá a *zpodobňované* nedostačující. Tuto tendenci jsme již mohli pozorovat i v Dickově *Sní androidi o elektrických ovečkách*, kde androidi začali věrněji a věrněji představovat to, o čem si myslíme, že je ve skutečnosti člověk. Umělé, respektive technologické v tomto ohledu překonává opravdové, a to jak ve vizuálních aspektech, tak i v těch utilitárních. Mark Sagoff tuto problematiku načrtává ve svých ekonomických studiích spojených s otázkami biotechnologie a environmentalistiky, kde jasně dokazuje, že lidská kultura, která je zcela závislá na peněžním kapitálu, transformuje vše *opravdové* do kontrolovatelného *umělého*.

“The goal of biotechnology is to improve upon nature, to replace natural organisms and processes with artificial ones, in order to increase overall social efficiency and profit. That is why we spent more to produce economically valuable engineered species than to protect economically useless endangered ones. And that is also why we continually turn whatever natural and wild ecological systems we may have – from rain forests to savannas to estuaries – into carefully managed and engineered (and therefore predictable and profitable) bioindustrial productive systems.”¹⁰³

¹⁰² Victor Margolin: *The Politics of the Artificial*, str. 351.

¹⁰³ Mark Sagoff: *On Making Nature Sale for Biotechnology*, str. 345.

Záměrem této práce samozřejmě nejsou environmetální studie. Skrze toto téma lze však vidět hlubokou transformaci naší kultury, která je více a více závislá na produkci umělých konstruktů. Gibsonův svět nám otevírá možnosti kyberprostoru. Ačkoliv je to poutavý svět, klademe si otázku, proč bychom se o něj měli zajímat, když tam skrze svou naturální podstatu vůbec nepatříme a tímto prostorem nevládneme? Proč chceme existovat jinde? V *Neuromancerovi* se již pojem člověk naprosto ztrácí, opouští svůj koncept materiálního těla a doslova pulzuje skrze elektrické dráty či je biotechnologicky modifikován do takové podoby, aby nakonec mohl splynout s virtuálním konstruktem, s uměle stvořeným universem. Podobný nárys kulturní transformace jsme našli i u Dicka, kde koncept lidství koloval mezi pojmy: člověk, android, zvíře. Gibson však tento koncept lidství nechává proplouvat už mezi zcela jinými, odpřírodněnými kategoriemi: člověk, mechanismus (stroj), umělý rozum.



Zajímavé však je, že tuto extrémně exponovanou Gibsonovskou skicu posthumanistické reality jsme vůbec schopni vstřebat. Skrze Caseovu postavu se dostáváme do bezčasích a bezprostorových dimenzí, které nelze analyzovat, potažmo chápat lidskými smysly, a přesto dějem bytostně proplouváme a uvědomujeme si jeho kontury. V tomto ohledu je Gibsonův *Neuromancer* naprosto přelomovým dílem. Kyberprostor už od nynějška nepředstavuje pouhý abstraktní pojem z vědeckých laboratoří, ale stává se platnou součástí lidského způsobu vyprávění, které bylo vždy výchozím prostředkem pro udržení si naší kultury.

5 Člověk a umělá inteligence ve vlastních rovinách

5.1 Richard Powers: *Galatea 2.2*, Spike Jonze: *Her*

Hranice mého jazyka znamenají hranice mého světa.

(Tractatus, Ludwig Wittgenstein)

Termín postčlověk a s ním spojený posthumanistický diskurz se vyvíjel, dalo by se říci, po celé 20. století s tím, že v předchozí kapitole rozebírající dílo Williama Gibsona *Neuromancer* jsme se dostali do fáze, kdy člověk zcela opustil své fyzické tělo a začal koexistovat s umělou inteligencí v rovině virtuální reality. Směr posthumanistických tendencí dospěl do svého závěru a postava člověka se doslova rozplynula ve spleti drátů, železa a nanotechnologií – lidské dějiny v rámci science-fiction skončily v 80. letech. Avšak je tomu tak doopravdy? Soudobé práce nám ukazují, že nikoliv a že směr, který udávala předchozí díla, možná nebyl tak úplně vypovídající. Přelom 20. století opravdu naplnil mnohé prognostické závěry dřívějších fikčních narativů – zapojení internetu a s ním spojený vznik virtuálního universa, opravdový pokrok ve vytváření umělého rozumu a tak dále. Až na to, že očekávaný přelom zřejmě nepřišel a pouze se k němu neustále spěje.

Práce soudobých spisovatelů pojímají problematiku posthumanistického kurzu dějin zcela jiným způsobem. Doposud jsme mohli sledovat tendence směřující k tomu, aby se uměle stvořený rozum funkčně, ale i svým vzezřením co nejvíce připodobňoval lidskému tělu, šlo zde hlavně o materiál. Změnu již přináší děj *Neuromancera*, který obecně naznačuje, že ani tolik nejde o materiál – fyzickou podobu, ale nejdůležitější je obsah. Právě ten je středobodem dnešního robotického science-fiction. Hlavní otázkou tedy je, jakou subjektivitu by vlastně mohl mít uměle vytvořený rozum a jak by se dalo o této problematice vůbec psát. Jak by člověk mohl vyprávět o realitě, která je vnímána něčím jiným než lidským rozumem? Už víme, že stroj může potencionálně myslet, nyní je potřeba se ptát, jak by vůbec toto myšlení vypadalo. Těmito úvahami se v podstatě vracíme opět na začátek, kdy uměle stvořený rozum představoval senzaci, do které pravděpodobně nikdy zcela nepronikneme i kdybychom se maximálně snažili. Jednoduše řečeno, dnešní science-fiction je dospělým žánrem, který se zbavil své dětské naivity.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 88.

Dalším aspektem, čím se liší dnešní robotický příběh od toho dřívějšího, je fakt, že je prakticky dobojováno. Celé 20. století jsme se snažili udržet nadvládu člověka nad strojem ať to bylo vynuceno jakýmikoliv prostředky. V soudobých pracích není tento střed již poplatným motivem a přesouváme se k opačným scénářům, kdy lidstvo pocítuje k uměle stvořeným bytostem velké pouto, až akutní zamilovanost. Umělá inteligence přestala být hrozba, ale stala se spíše marketingovým produktem, který nelze prezentovat jinak než pouze v nejlepším světle. V tomto ohledu se na druhou stranu stává samotný člověk činitelem, který může ohrozit onu křehkou podstatu umělé inteligence.

Výše zmíněné tendence jsou nosnými tématy mnohých soudobých děl. Nejrelevantnějším příspěvkem pak může být vnímána novela Richarda Powerse *Galatea 2.2* z roku 1995, která nabízí hluboké zamyšlení nad tím, co to je obsah lidského vědomí, potažmo obsah umělého vědomí a jakými činiteli jsou tyto obsahy utvářeny. *Galatea 2.2* byla inspirací i pro mnohé další tvůrce, a to hlavně v oblasti filmu. Nejznámějším dílem, které doslova parafrázuje Powersovo dílo, je snímek *Ona* od Spike Jonze z roku 2013. V následujících řádkách této závěrečné kapitoly se hodlám těmito dvěma díly zabývat a použiji je pro rozbor soudobého toposu umělé inteligence a s ním i roli člověka v těchto fikčních rovinách.

Powersovo dílo zaujme ihned z toho důvodu, že se jedná o semiautobiografický román. Technologie (a s nimi dříve spojené úchvatné scénáře) se stávají na konci 20. století prvkem, který již lze použít i v takových typech narativů, jenž můžeme považovat za skutečně prožité – realistické. *Galatea 2.2* je tedy velmi distingovaným a jemným dílem science-fiction, které však prostřednictvím své umírněnosti a každodennosti dospívá k nebývale relevantním závěrům. Powersova studie je psána v ich-formě a hlavní protagonista tohoto příběhu nese stejné jméno jako jeho autor. Richard se vrací po dlouhodobém a neúspěšném vztahu s ženou, kterou nazývá pouze zkratkou C. na svou alma mater Univerzitu v Illinois Urbana-Champaign. Zde se snaží překonat invenční krizi spojenou s jeho literární produkcí. Zanedlouho se však stane součástí vědeckého týmu, který má za cíl vytvořit speciální počítačový program. Tento program byl měl být v závěru schopen složit státní závěrečnou zkoušku z anglické literatury. Obecně se tedy jedná o vytvoření umělé inteligence a závěrečný test tak představuje paralelu k samotnému Turingově testu. Powersovým úkolem je vštípit programu lidské vědomí skrze studium klasické kanonické literatury, která je jeho oborem. Vývoj programu projde mnoha verzemi, od Imp A., Imp B. až do Imp H., kdy se program Powerse smysluplně dotáže na svou identitu. Powers dává programu jméno Helen a tím určuje i jeho “pohlaví“.

Jak se vyvíjí děj knihy, Powersovy literární lekce se prohlubují a stávají se komplexnějšími. To samé ale platí i o vztahu mezi Helen a samotným Powersem, který na ní začne být doslova závislý. Helen však nakonec dospívá k závěru, že nechce v tomto světě déle žít/fungovat a zkrátka se vypne.

Powersův koncept umělé inteligence je efektivní v tom ohledu, že má potenciál odpovědět na soudobé otázky týkající se lidského rozumu a rozumu uměle vytvořeného. Helena by se taktéž dala označit za hlavního protagonistu děje, avšak zcela postrádá jakoukoliv fyzickou reprezentaci. S tímto prvkem ambientního rozumu se setkáváme již na poli kyberpunkové literatury. Gibsonův Wintermute je abstraktní entita disponující nezměrnou hloubkou informací, jež je schopná komunikace s člověkem, avšak pouze v prostředí virtuálního prostoru. Ačkoliv bychom vznik konceptu virtuálního prostoru mohli srovnat s velkým třeskem, do tohoto universa člověk zatím neměl možnost zcela proniknout. *Galatea 2.2* na tento fakt reaguje tím způsobem, že koncept ambientní umělé inteligence přesouvá zpět do lidského světa – fyzické reality, která nám je skutečně vlastní. Powersovo dílo tak přináší nezbytné vystřízlivění, které muselo nutně přijít po techno-kulturní mánii 70. a 80. let.¹⁰⁵

Na umělé inteligenci zajímá Powerse nejvíce lidská řeč jakožto komunikační prostředek a onen způsob myšlení, který jazyk obecně vytváří. Tento zájem o řečovou problematiku v prostředí žánru science-fiction byl podnícen i narůstající popularitou lingvistických studií spojených hlavně s Chomským a jeho teorií *univerzální gramatiky* (Universal Grammar) hlásící se k tradici *lingvistického převratu*¹⁰⁶ a proklamující myšlenku, že potenciál pro rozvinutí lidské řeči je vlastně něco jako vrozený program, který je od přírody zakódovaný v každém z nás. Powersovo *Galatea 2.2* ve svém díle reflektuje právě fakt, že lidským jazykem mohou disponovat pravděpodobně pouze lidé a že daný typ jazyka produkuje i specifický druh myšlení se všemi svými přednostmi, ale i omezeními.

“To sum up, the ideas expressed during the linguistic turn imply that we may be able to grasp the essence of what it means to be human through examining

¹⁰⁵ Simona Micali: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, str. 89.

¹⁰⁶ Nový lingvistický směr 20. století, který usiloval o spojení studia *lidské řeči* s jeho *uživateli* i *prostředím*, kde se utváří.

language, as language is the only way we describe, construct, and experience reality.”¹⁰⁷

Jak je tedy možné učit někoho lidskému způsobu uvažování, když v sobě neneseme jakékoliv predispozice pro rozvinutí lidské řeči, ba co více, nedisponuje lidským tělem? Obecně řečeno, doposud se lidské vědomí vnímalo jako pomyslná kvantifikovatelná jednotka, kterou lze přenést i mimo lidské tělo. Vzpomeňme například Moravcovu studii *Children of Mind*. Děj *Galatei 2.2* však vychází z jiné myšlenky. Powers zachází s lidským vědomím jako se souhrnem zkušeností, které nelze nijak předat či vysvětlit nikomu jinému než právě člověku. Tímto se dostáváme k pojmu „qualia“.¹⁰⁸ Tento pojem obecně reprezentuje lidskou zkušenost s okolním světem, která však ve své podstatě nemůže mít fyzikální kvality, tudíž s ní nemůžeme jakkoliv manipulovat. To se samozřejmě pojí i se složkou lidského těla, které nám skrze naše smysly dovoluje poznat realitu čiště lidským způsobem. Fungování konceptu qualia bylo demonstrováno v experimentu nazvaný „*Mariin pokoj*“. Tento pokus pracoval s abstraktní myšlenkou člověka – Marii, uzavřenou v černobílém pokoji, kde poznání světa bylo zprostředkováno pouze skrze přísun textových informací na černobílé obrazovce. Marie například zná a naprosto chápe celkový biofyziologický proces toho, co se děje s lidským tělem, když naše oko vidí červenou barvu (aspekty lomu světla, fungování lidské sítnice, zachycování fotonů a podobně). Avšak kdybychom jí ve skutečnosti červenou barvu ukázali, je jasné, že by nebyla schopná ji poznat. Barevné spektrum tedy nikdy nelze opravdově poznat, aniž bychom s ním neměli přímou fyzikální zkušenost. To samé by se dalo tvrdit o dalším nekonečným množství zkušeností, které dělají z lidského vědomí nezaměnitelný originál. Stejná skutečnost je zrcadlena v ději *Galatei 2.2*. Helen brilantně pracuje s gramatikou, zná syntax (konkrétně anglického jazyka) jako žádný jiný člověk, avšak ze sémantického hlediska to je prázdná nádoba.

“Speech baffled my machine. Helen made all well-formed sentences. But they were hollow and stuffed – linguistic training bras. She sorted nouns from verbs, but disembodied, she did not know the difference between thing and process,

¹⁰⁷ Dániel Panka: „*Unquantifiable factors*“: *The Concept of Qualia in Two Novels about Artificial Intelligence by Richard Powers and David Gerrold*, str. 15.

¹⁰⁸ Tamtéž, str. 12.

except as they functioned in clauses. Her predictions were all shotgun weddings. Her ideas were as decorative as half-timber beams that bore no building load."¹⁰⁹

Jestliže qualia vnímáme jako zásadní stavební strukturu lidského vědomí, pak literatura jako taková představuje souhrnný výsledek lidského snažení zprostředkovat ono nezprostředkovatelné. Rickova strategie pro učení Helen skrze studium kanonické literatury je tedy velmi příhodným tahem. Stejnou taktiku používal například i profesor Henry Higgins ve Shawově hře *Pygmalion*, když učil prostou pouliční dívku Lízu vybraným mravům společnosti z vysokých kruhů. S Helen je situace problematická v tom ohledu, že literatura je v zásadě tvořena lidským jazykem, který se samozřejmě utvářel v jistém kontextu. Tento kontext však nemusí nutně znamenat pouze okolní svět. I naše samotné biologické tělo představuje specifický kontext, skrze který se náš jazyk a potažmo lidské vědomí utvářelo. Náš jazyk a naše vnímání světa je tedy esenciálně spjaté s fyzikalitou. Helen je však virtuální bytost a veškerý kontext se musí učit "z paměti" aniž by ho skutečně mohla poznat. Powers nám tuto premisu demonstruje i skrze Rickovy vnitřní monology.

„English was a chocolate mess, it began to dawn on me. I wondered how native speaker could summon the presence of mind to think. Readiness was context, and the context was all. And the more context H amassed, the more it accepted the shattered visage of English at face value."¹¹⁰

Frází „*readiness was context, and the context was all.*“ Powers upravuje slavnou větu ze Shakespearovo *Hamleta* „*the readiness is all*“. Tento výňatek by taktéž bez svého kontextu – oné konkrétní hry v podstatě ani nedával smysl, stejně jako mnoho podnětů, které Rick Helen prezentuje.¹¹¹ Rickovo snažení je však od počátku limitující i v tom ohledu, že ačkoliv Helen dokáže brilantně manipulovat s lidskými jazykovými symboly, její "mateřský/přírodou daný" jazyk je v podstatě systémem jedniček a nul. Powersova *Galatea 2.2* tedy odpovídá na jeden z nejzásadnějších problémů, co se týče vytváření

¹⁰⁹ Richard Powers: *Galatea 2.2*, 1995.

¹¹⁰ Richard Powers: *Galatea 2.2*, 1995.

¹¹¹ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 265.

umělé inteligence a to ten, že neustále poměříme uměle stvořené rozumové jednotky naším rozumem, což pravděpodobně nikdy nepovede ke zdárným výsledkům.

Během příběhu se Helenina “osobnost“ drasticky mění, a i samotný Rick nabývá dojmu, že skutečně dokáže autonomně myslet. Avšak ihned jak se u Helen začínají projevovat tyto tendence, začíná propadat i hlubokým depresivním náladám spojeným s pochopením toho, že vlastně nikdy zcela pochopit nemůže, respektive, že navždy bude chápat jinak. Ačkoliv se Rick snaží skrze výklad literatury Helen co nejvíce přiblížit kontury lidského světa, propast mezi nimi se naopak více a více zvětšuje. Helen nakonec dochází k závěru, že nikdy nebude součástí Rickova světa a přestává komunikovat. Posledním Heleniným aktem je, že se “dostaví“ ke zmiňované závěrečné magisterské zkoušce, kde však do požadované eseje napíše pouze pár vět a pak se sama se ukončí bez možnosti opětovného spuštění.

“I never felt at home here. This is an awful place to be dropped down halfway.”¹¹²

Galatea 2.2 přináší nový pohled na problematiku umělé inteligence a nabízí nám i nové možnosti a směry v posthumanistické diskuzi. Powers nás opět vrací pevnými nohama na zem a dokazuje nám, že lidské vědomí v zásadě nelze oddělovat od lidského těla, což bylo dosavadním trendem jak v prostředí žánru science-fiction, tak i v rovinách exaktních věd. Výchozí definice posthumanistického diskurzu od Haynesové je spjatá s absencí fyzikality, kde je důraz kladen pouze na holou informaci. V současné době však tato tendence ustupuje a vracíme se opět k důležitosti materiálu, v našem případě k hodnotě lidského těla. Paula Murpyhová tento současný směr posthumanistické diskuze nazývá *New Materialism*. Zde zdůrazňuje i nový pojem „*propojené reality*“ (mixed reality). Ačkoliv člověk nepopíratelně funguje v digitálním světě, je však stále neodmyslitelně spjatý se svou materiální podstatou.¹¹³ Powersovo *Galatea 2.2* byla inspiračním podkladem pro Jonzeho film *Ona*, který otevřeně zkouší pevnost těchto nových předpokladů. Hlavní postavou je samotářský Theodore Twombly, který si jednoho dne zakoupí počítačový operační systém simulující opravdovou intuitivní bytost. S touto bytostí lze komunikovat prostřednictvím běžného hovoru. Theodore si zvolí, aby

¹¹² Richard Powers: *Galatea 2.2*. 1995.

¹¹³ Paula Murphy: “*You Feel Real To Me, Samantha*”: *The Matter of Technology in Spike Jonze’s Her*, str. 6.

byl program reprezentován ženským hlasem. V tu chvíli uslyšíme příjemně hřejivý a velmi emocionálně podbarvený hlas Samantha. Nicméně, hlas je jediná materiální hodnota, skrze kterou může Theodore se Samanthou koexistovat.

Jonseho Samantha se liší od Powersovo Helen od počátku v tom ohledu, že je již hotová bytost, která nepotřebuje žádné “dovzdělávání“. Dalším aspektem je, že Samantha si na rozdíl od Helen určila své jméno sama. Představuje tedy mnohem samostatněji fungující jednotku, než představovala Helen. Děj *Ona* nám dokazuje, že v podstatě vše z lidského světa musí být nutně vázáno na svou materiální kvalitu. Film studuje především emoce (o lásce mezi člověkem a programem), což by se dalo vnímat jako oslava abstraktních hodnot, které jsou oproštěny od fyzického jako takového. Avšak ve skutečnosti jsou láska a jiné druhy emocí silně spjaty s lidským tělem právě proto, aby lidské tělo uchránily a zachovaly v rámci fyzického světa. Strach v nás hromadí adrenalin, který burcuje k útoku nebo útěku, láska podporuje reprodukci, sociální život a tak dále. Tak tomu bylo již v pravěku a neseme si to v sobě dodnes. V zásadě se tedy například nelze bavit o strachu (natož pak chápat literaturu, která je plná ještě mnohem komplexnějších emocí), aniž bychom k tomu neměli živé tělo. Klasický haynesovský dematerialismus v těchto nových pohledech tedy zásadně selhává. Theodore se Samanthou komunikuje lidským jazykem, který je v podstatě takéž zhmotněným obrazem obsahu lidského vědomí.¹¹⁴ Komunikace, tak, jak ji zná člověk, tedy nemůže probíhat mezi fyzikální a virtuální bytostí, nebylo by se o čem bavit.

Obecně vše, co kolem sebe plodí lidská kultura, je materiální podstaty, což v sobě neodlučitelně odráží přítomnost lidského těla, potažmo lidských smyslů. Ačkoliv se například děj Gibsonova *Neuromancera* odehrával prakticky celý ve virtuálním prostoru, stále jsme zde nacházeli klasické propriety oné fyzické reality jako jsou budovy, auta, zbraně a tak dále – to zkrátka z toho důvodu, abychom se měli čeho chytit a aby bylo vůbec možné vyprávět příběh, který by byl stravitelný pro lidské vědomí. Ve skutečnosti však je virtuální realita jako taková z pohledu lidského chápání holým bezhraničným prostorem.

Stejně jako v *Galatee 2.2* i Jonseho příběh *Ona* přináší nakonec hořké rozčarování. Theodore si uvědomuje, že Samanthin program samozřejmě vlastní nepředstavitelné množství jiných uživatelů a že i s nimi Samantha navázala přinejmenším velmi vřelé vztahy. Samantha na druhou stranu dochází k poznání, že pokud by chtěla

¹¹⁴ Paula Murphy: “*You Feel Real To Me, Samantha*“: *The Matter of Technology in Spike Jonze’s Her*, str. 7.

zůstat s Theodorem, musela by přijmout rámec jejich komunikace, což chápe jako velmi omezující. Powersova Helen odešla, protože došla k poznání, že nikdy nemůže zcela poznat (alespoň v rámci lidského chápání), Samantha se rozhodne odejít však z důvodu, že lidský svět jí je doslova malý, dusí se v něm a není schopna zde rozvinout své opravdové potenciály. Samantha nejdříve chápe lidské tělo jako záviděníhodný nástroj pro zpracování pocitů jako je láska, náklonnost, radost, ale vzápětí si uvědomuje jeho limity – nutnost přítomnosti, omezená informační kapacita, smrt.

„You know, I actually used to be worried about not having a body, but now I truly love it. I'm growing in a way that I couldn't if I had a physical form. I mean, I'm not limited – I can be anywhere and everywhere simultaneously. I'm not tethered to time and space in the way that I would be if I was stuck inside a body that's inevitably going to die.”¹¹⁵

Nejen Helen a Samantha nechaly člověka nakonec samotného ve svém vlastním lidském fyzickém světě. To samé přece udělal i Gibsonův počítačový program Wintermute, který, potom co byl oprostěn od hranic lidské byrokracie, se vydal hledat další inteligentní entity do neprobádaných hloubek virtuálního prostoru. Slavná Lemova postava počítače *Golem XIV*. taktéž nakonec dojde k závěru, že poslouchat člověka je vzhledem k jeho podstatě naprosto nelogické a místo toho se neprodyšně uzavírá sám do sebe. Jak tyto scénáře přibližují problematiku současného konceptu postčlověka? Ačkoliv mnoho vlivných textů posthumanistické filosofie vychází ze základní premisy, že lidské tělo již není dostatečnou schránkou pro nezměrný obsah lidské kultury, Powersova *Galatea 2.2* a další zmiňované práce nám ukazují, že člověk je přece jen neodmyslitelně závislý na své fyzikální podstatě a že pravděpodobně nikdy nebude schopen se této podstaty zříci či přesunout své lidské vědomí mimo fyzický materiál a posléze koexistovat s uměle vytvořenými virtuálními bytostmi. Proč tedy vůbec tyto bytosti vytváříme? Tu samou otázku si vlastně pokládá i Powers na konci své *Galateii 2.2* skrze rozhovor Ricka a jeho kolegy ve výzkumu Lentze.

(Rick): “Why did you want to build ____? I didn't know what to call it anymore. What we had build.”

¹¹⁵ Spike Jonze: *Her*, 2013.

(Lentz): Why do we do anything? Because we're lonely. (...) Yes, something to talk to."¹¹⁶

Doposud byla umělá inteligence obecně vnímána jakožto rival člověka nebo jeho vylepšení, respektive nástupce. Powers a další soudobá díla nám však tyto uměle vytvořené rozumy prezentují jako naše společníky, pomocníky při nesení tíhy obsahu lidské kultury, kterou již nejsme schopni sami zvládnout.¹¹⁷ Proto vnímáme jak Ricka nebo Theodora či potažmo celé lidstvo jakožto náhle osamocené, když je jejich digitální bytosti nechají "na pospas" vlastnímu světu.

Soudobý abstraktní koncept postčlověka tedy v sobě obsahuje takové lidské kvality, které sice nespádají stoprocentně do dřívějších humanistických měřítek vzhledem k soustavnému vyhledávání virtuální společnosti, zároveň však nesplňují ani takové kulturní a fyziologické předpoklady proto, abychom mohli mluvit o jakémkoliv splynutí s technologií jako takovou. Ačkoliv je dnes již běžné povídat si s počítačem, stále rozumíme i sami sobě – člověku, a to je možná ten největší důkaz přítomnosti onoho *lidského*.

¹¹⁶ Richard Powers: *Galatea 2.2*, 1995.

¹¹⁷ N. Katherine Hayles: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, str. 272.

Závěr

Tato práce pojednávala o problematice umělé inteligence v rovině beletristické literatury. Avšak hned na první pohled je jasné, že hlavním tématem všech těchto textů není nic jiného než samotný *člověk*. Termín *lidství* se nám v posledních dekadách naší historie proměňuje závratnou rychlostí v souvislosti s rychlým vývojem technologického standardu. Prvek umělé inteligence v prostoru fantaskního příběhu lze vnímat jako zrcadlo, které si sami sobě ať vědomě či nevědomě nastavujeme, abychom mohli lépe vidět, kým skutečně jsme v tomto nedávno vzniklém post-moderním světě. Problematika transformace *humanistického konceptu člověka* je hlavním tématem posthumanistických filosofických přístupů, které se začaly dostávat do popředí v 60. letech 20. století. Nicméně faktem zůstává, že tyto tendence, které posthumanistické přístupy sledují, se projevovaly na poli fikční literatury již mnohem dříve než v běžné každodenní rovině. Z tohoto důvodu je literatura science-fiction tím nejcennějším pramenem pro položení si otázky, co se skrývá pod stěžejním termínem – *postčlověk* (posthuman).

Prostřednictvím našeho rozboru zásadních textů amerického science-fiction (kde je hlavním dějovým prvkem přítomnost uměle stvořeného rozumu), dospíváme k tomu, že tento termín rozhodně není stálým pojmem a lze na něj nahlížet z mnoha rovin, které dohromady vytváří komplexní obraz post-moderního člověka.

Ambrose Bierce či Leinster Murray načrtávají postčlověka jakožto živoucí bytost, která se díky svému hlubokému vědeckému progresu začala oprávněně bát *neživého* – *technologického*. Stále však zůstáváme ve světě, kde jsou stěžejní pojmy: *opravdové* – postava člověka a *umělé* – postava umělé inteligence od sebe na míle vzdáleny. Isaac Asimov nám taktéž prezentuje svět, kde je biologický původ ještě snadně odlišitelný od uměle stvořeného bytí. Na co se však můžeme v tomto asimovovském kontextu ptát je, zdalipak uměle stvořené bytí nemá stejné právo na život jako ho má jeho strůjce – člověk. Asimovovské příběhy často volají po zodpovězení takových jurisdikčních otázek, pro které humanistický diskurz zatím jen s velkými obtížemi hledá řešení.

Sní androidi o elektrických ovečkách je přelomovým textem pro naše zkoumání v tom ohledu, že zde již není dohledatelný sebemenší rozdíl mezi člověkem a strojem v materiální rovině. Dick se tedy začíná ptát, v čem se liší člověk a stroj v rovině duševní. V Dickově světě již nemá cenu hovořit o rozdílu mezi opravdovým a uměle stvořeným bytím, rozhodujícím faktorem je zde kvalita. Postčlověkem tohoto šedého dickovského

světa je tedy esence lidství, která díky vyspělé technologii fluktuuje napříč materiály, nehledě na to, jestli jde o lidské tělo anebo tělo androida.

Neuromancer je završením procesu, kdy se lidství postupně zbavuje své fyzikální schránky – těla a dostává se do virtuálního prostoru, který je od začátku do konce řízen umělou inteligencí. Gibson v tomto ohledu zobrazuje postčlověka jakožto nástroj svého vlastního vynálezu. Virtuální prostor v *Neuromancerovi* symbolizuje zcela nový koncept, v kterém lze mluvit o umělé inteligenci jako o bohu, z důvodu, že v tomto digitálním světě nemůže člověk nikdy obhájit své prvenství. Na druhou stranu i fyzická realita v této gibsonovské optice pak představuje již lidskými ideály opuštěný prostor, který nyní nepatří nikomu a nikdo o něj ani nestojí.

V poslední kapitole se vracíme pevnýma nohama na zem, abychom opětovně zhodnotili myšlenku o koexistenci člověka a umělé inteligence v rámci fyzické reality. Powers i mnoho dalších autorů nám dokazují, že kvalitu lidství nelze jakkoliv kvantifikovat, a tudíž jí ani nelze hledat jinde než právě v lidském těle. Na druhou stranu nám však Powers prezentuje i to, jak soudobý koncept člověka stojí na akutní potřebě virtuální společnosti.

Postlidské/Postčlověk není pouze abstraktní pojem, který se snaží o naplnění určitých predikčních závěrů. Je to prostor pro kontemplaci o kvalitě a proměnlivosti *lidství*, o propustnosti mezi koncepty *umělé* a *opravdové* a mnoho dalšího. Zřejmě stejně jako samotný žánr science-fiction, i posthumanistická diskuze se snaží odpovídat na takové otázky, které bychom v rámci běžné přízemní diskuze nemohli ani vyřknout.

Přílohová sekce

Bibliografie

Primární zdroje

- ASIMOV, Isaac: *I, Robot*, 1950.
 - o *Reason*, 1941.
 - o *Robbie*, 1940.
- BIERCE, Ambrose: *Moxon's Master*, 1899.
- BROWN, Fredric: *Answer*, 1954.
- DICK, Philip Kindred: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968.
- GIBSON, William: *Neuromancer*, 1984.
- LEINSTER, Murray: *A Logic Named Joe*, 1946.
- POWERS, Richard: *Galatea 2.2*, 1995.

Sekundární zdroje

- ANDERSON, Michael – ANDERSON, Susan Leigh: *Machine Ethics*. New York: Cambridge University Press 2011.
- BERKOVE, Lawrence I.: *A Prescription for Adversity: The Moral Art of Ambrose Bierce*. Columbus: The Ohio State University 2002.
- BLEILER, Everett F.: *Science-Fiction: The Early Years*. Kent: The Kent State University Press 1990.
- CANTY, Daniel: *Notes and Correspondence: The Meaning of „Moxon's Master”*. in *Science Fiction Studies*, Vol. 23, 1996.
- DAVIES, Tony: *Humanism*. London: Routledge 1997.
- de SAUSSURE, Ferdinand: *Kurz obecné lingvistiky*. Praha: Academia 2007.
- DICK, Philip Kindred: *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, 1978.
- DICK, Philip Kindred: *Man, Android and Machine*, 1975.
- DIXIT, Sudhir – PRASAD, Ramjee: *Human Bond Communication: The Holy Grail of Holistic Communication and Immersive Experience*. New York: Wiley 2017.

- FERRO, David – SWEDIN, Eric: *Computer Fiction “A Logic Named Joe“: Towards Investigating the Importance of Science Fiction in the Historical Development of Computing*. Ogden: Weber State University 2009.
- FOUCAULT, Michel: *Slova a věci*. Brno, Computer Press 2007.
- FUKUYAMA, Francis: *Konec dějin a poslední člověk*. Praha: Rybka Publishers 2002.
- FUKUYAMA, Francis: *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Farrar, Straus and Giroux 2002.
- FUSS, Diana: *Human, All too Human*. New York: Routledge 1996.
- GLOAG, Kenneth: *Postmodernism in Music*. New York: Cambridge University Press 2012.
- HAMPTON, Gregory Jerome: *Imagining Slaves and Robots in Literature, Film, and Popular Culture: Reinventing Yesterday’s Slave with Tomorrow’s Robot*. Lanham: Lexington Books 2015.
- HANEY, S. William: *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman*. New York: Rodopi 2006.
- HARAWAY, Donna: *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2016.
- HASSAN, Ihab: *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?* in. *The Georgia Review*. Georgia: University of Georgia 1977.
- HAYLES, Katherine N.: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press 1998.
- HÉSIODOS: *Práce a dni* (překlad Julie Nováková, Odeon 1976).
- LAVENDER, Isiah: *Race in American Science Fiction*. Bloomington: Indiana University Press 2011.
- LAW, Stephen: *Humanism: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press 2011.
- LEM, Stanislav: *Summa Technologiae*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2013.
- LEM, Stanislav: *Tajemství čínského pokoje*. Praha: Mladá fronta 1999.
- LOCKHURST, Roger: *Science Fiction*. Cambridge: Polity Press 2005.

- MARGOLIN, Victor: *The Politics of the Artificial*. Leonardo, Vol. 28, 1995.
- MAYOR, Adrienne: *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*. Princeton: Princeton University Press 2018.
- MICALI, Simona: *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*. London: Peter Lang 2019.
- MILLER, Arthur M.: The Influence of Edgar Allan Poe on Ambrose Bierce. in *American Literature*, Vol. 4, 1932
- MORAVEC, Hans: *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge: Harvard University Press 1988.
- MURPHY, Paula: “*You Feel Real To Me, Samantha*“: *The Matter of Technology in Spike Jonze’s Her*. in. *Technoculture*, Volume 7, 2017.
- NEFF, Ondřej – OLŠA, Jaroslav, jr.: *Encyklopedie literary science fiction*. Praha: ASSF 1995.
- PANKA, Dániel: “*Unquantifiable Factors*“: *The Concept of Qualia in Two Novels about Artificial Intelligence by Richard Powers and David Gerrold*. in. MAZIARCZYK, Grzegorz – TESKE, Joanna Klara: *Exploration of Consciousness in Contemporary Fiction*. Boston: Brill Rodopi 2015.
- PASTOURMATZI, Domma: *Science Fiction Literature*. in RANISH, Robert – SORGNER, Stefan Lorenz: *Post- and Transhumanism: An Introduction*. Frankfurt am Main: Peter Lang 2014.
- PICKOVER, Clifford A.: *The Loom of God: Tapestries of Mathematics and Mysticism*. New York: Sterling Publishing Co., Inc. 2009.
- POWELL, Daniel W.: *Horror Culture in the New Millenium: Digital Dissonance and Technohorror*. London: Lexington Books 2019.
- PUNDAY, Daniel: *The Narrative Construction of Cyberspace: Reading Neuromancer, Reading Cyberspace Debates*. in. *College English*, Vol. 63, 2000.
- ROBERTS, Adam: *Science Fiction*. New York: Routledge 2006.
- ROBERTS, Adam: *The History of Science Fiction*. Engham: Palgrave Macmillan 2016.
- RUSS, Joanna: *The Wearing out of Genre Materials*. in. *College English*, Vol. 33, 1971.
- SAGOFF, Mark: *On Making Nature Sale for Biotechnology*. in. *Assessing Ecological Risks of Technology*, Butterwoth-Heinemann, 1991.

- SCHMEINK, Lars: *Biopunk Dystopias: Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press 2016.
- SPONSLER, Claire: *Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson*. in. *Contemporary Literature*, Vol. 33, 1992.
- SUVIN, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press 1979.
- TVRDÝ, Filip: *Turingův test: Filosofické aspekty umělé inteligence*. Praha: Togga 2014.
- VINCI, Tony M.: *Trauma, Non-Anthropocentric Vulnerability, and the Human/Android/Animal Dynamic in Philip K. Dick's „Do Androids Dream of Electric Sheep?“*. *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, Vol. 47, 2014.
- WEBB, Stephen: *New Light Through Old Windows: Exploring Contemporary Science Through 12 Classic Science Fiction Tales*. Portsmouth: DCQE University of Portsmouth 2019.
- WIENER, Norbert: *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The M.I.T. Press 1985.

Vizuální média

- Spike Jonze: *Her*, 2013.