

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA KULTURNÍCH A NÁBOŽENSKÝCH STUDIÍ



KYBERKULTURA A SVOBODA NA INTERNETU

(V KONTRAKULTURNÍCH ASPEKTECH)

- BAKALÁŘSKÁ PRÁCE -

AUTOR: PETR MAREŠ

STUDIJNÍ OBOR: TRANSKULTURNÍ KOMUNIKACE
VEDOUCÍ PRÁCE: MGR. ZDENKA SOKOLÍČKOVÁ, PH.D.
HRADEC KRÁLOVÉ, 2018



Zadání bakalářské práce

Autor:	Petr Mareš
Studium:	P15K0014
Studijní program:	B6107 Humanitní studia
Studijní obor:	Transkulturní komunikace
Název bakalářské práce:	Kyberkultura a svoboda na internetu
Název bakalářské práce AJ:	Cyberculture and freedom on the Internet

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Práce by se měla zabývat současným fenoménem kyberkultury v jejích kontrakulturních aspektech. Klade si za cíl zmapovat současnou kyberanarchistickou scénu v podobě hnutí jakými jsou Anonymous, WikiLeaks, Piráti nebo Ztohoven, které se snaží o zachování kyberprostoru jako svobodné decentralizované zóny bez cenzury a s tím související fenomény jako hacktivismus, kryptoanarchismus, bitcoin nebo kyberterorismus.

Pierre Levy - Kyberkultura Escobar Arturo - Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture Julian Assange - Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet Douglas Ruskoff - Kyberie (Život v kyberprostoru) Timothy Leary - Chaos a kyberkultura Jakub Macek - Koncept rané kyberkultury (článek) Václav Soukup - Kyberantropologie a kyberkultura (článek) Parmy Olsonová - Jsme Anonymous Hakim Bey - Dočasné autonomní zóny Manifest Kryptoanarchimu Časopisy Vokno + Živel

Garantující pracoviště:	Katedra kulturních a náboženských studií, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	Mgr. Zdenka Sokolíčková, Ph.D.
Oponent:	Mgr. et Mgr. Petr Mikoška, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	8.2.2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 1. 6. 2018

Petr Mareš

Poděkování

Děkuji Mgr. Zdence Sokolíčkové, Ph.D. za odborné vedení práce a trpělivost.

Anotace

MAREŠ, Petr. *Kyberkultura a svoboda na internetu.*

**Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové,
2018. 56 s. Bakalářská práce.**

Práce se zabývá současným společenským fenoménem kyberkultury v jejích kontrakulturních aspektech. Cílem bylo zmapovat její historický vývoj a reflektovat současnou sociokulturní situaci v rámci digitální sféry. Následně popsat aktivity a hnutí, které se snaží o zachování kyberprostoru jako svobodné decentralizované zóny a analyzovat jejich činnost z antropologického hlediska.

Klíčová slova:

Kyberkultura – kyberprostor – kyberantropologie – kyberpunk – internet – digitální svoboda – anarchismus – kontrakultura – hacktivismus – Anonymous – Pirátská strana – kryptoanarchie – cypherpunk – Paralelní Polis – kryptoměna – Bitnation – Darknet – decentralizace.

Annotation

MAREŠ, Petr. *Cyberculture and Freedom on the Internet.*

**Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové,
2018. 56 pp. Bachelor Degree Thesis.**

The thesis deals with the contemporary social phenomenon of cyberculture in its contracultural aspects. The aim was to map its historical development and to reflect the current socio-cultural situation within the digital sphere. Then to describe activities and movements that seek to preserve cyberspace as free decentralized zones and analyze their activities from an anthropological point of view.

Keywords:

Cyberculture – cyberspace – cyberanthropology – cyberpunk – Internet – digital freedom – anarchism – contra-culture – hacktivism – Anonymous – Pirate Party – cryptoanarchy – cypherpunk – cryptocurrency – Parallel Polis – Bitnation – Darknet – decentralization.

OBSAH

ÚVOD	7
1. KYBERKULTURA	10
1.1 Stručný historický vývoj a vznik globální konektivity.....	10
2. RANÁ KYBERKULTURA	14
2.1 Cyberpunk jako umělecká definice kyberprostoru	14
2.2 Utopické vize kyberkultury.....	17
2.3 Texty definující a inspirující kyberkulturu	18
3. KYBERANTROPOLOGIE	21
3.1 Průkopníci oboru	21
3.2 Kyberantropologie v českém kontextu	23
4. POJETÍ SVOBODY	25
4.1 Svoboda versus bezpečnost	25
4.2 Anarchistické pojetí svobody	26
5. REFLEXE KYBERKULTURY	28
5.1 Sociokulturní dopady kyberkultury.....	28
5.2 Mezi kontextovou reklamou a politickou propagandou	31
5.3 Kontrakulturní aktivity na internetu.....	32
6. KYBERPOLITIKA A DIGITÁLNÍ DISIDENTI	33
6.1 Pirátské strany	33
6.2 Julian Assange a WikiLeaks	35
6.3 Kauza Edward Snowden	37
7. HACKERSKÁ KONTRAKULTURA	39
7.1 Hacktivismus	39
7.2 Anonymous – Hackeři pod maskou	41
8. KRYPTOANARCHIE A CYPHERPUNK	43
8.1 Svoboda jako šifrovaná komunikace.....	43
8.2 Paralelní Polis – Institut Kryptoanarchie	45
8.3 Kryptoměny.....	48
8.4 Bitnation	49
8.5 Darknet – odvrácená strana Internetu	50
9. ROZHOVORY A OSOBNÍ ZKUŠENOSTI	52
ZÁVĚR	53
ZDROJE	54

ÚVOD

Digitální technologie se vyvíjejí překotným tempem a každým rokem se náš svět zásadně mění. Jsme tak svědky fenoménu, který se nazývá **digitální revoluce** či *digitální věk*. Kyberkultura během několika málo desítek let významně změnila paradigma vnímání identity člověka, jeho kulturní zvyklosti, sociálního chování a v neposlední řadě i jeho životní prostředí.

Práce, kterou právě čtete, je pokusem o stručné zachycení vzniku, vývoje a současného stavu kyberkultury od jejího vzniku po současnost se zaměřením na její kontrakulturní fenomény, primárně obhajující svobodu jednotlivce v prostředí internetu, jakkoliv je slovo „svoboda“ velmi abstraktním a těžko definovatelným pojmem a kyberprostor fluidním a rychle se vyvíjejícím životním prostředím nemajícím přesně vymezené geografické, kulturní, sociální ani politické hranice.

Kyberkulturou¹ je zde myšlena sociokulturní aktivita lidí, vzniklá ve virtuálním prostředí pokročilých informačních a komunikačních technologií (ICT) zde nazývaném **kyberprostor**², propojených do globální sítě – *Internet*. Kyberkultura umožňuje vzájemnou multimediální komunikaci, spolupráci a sdílení informací, myšlenek a služeb, distribuovaných v *binárním kódu* jedniček a nul. Pojem **kontrakultura**³ je pak zavádějící, protože v nejširším slova smyslu kulturou můžeme nazvat v podstatě vše, co souvisí s činností člověka, tedy i to, co se jeví být její antitezí. Avšak kontrakultura už je v obecném i akademickém povědomí zaběhlým pojmem, takže je použit i v této práci jako pojmenování internetových subkultur či aktivit, vymezujících se vůči kulturnímu mainstreamu a politickému establishmentu a tvoří tak k němu alternativu.

Nekladu si za svůj cíl pracovat podle konkrétní vědecké metody, ale spíš plasticky zdokumentovat historický vývoj kyberkultury a reflektovat její dopady na současnou společnost s pomocí kulturní a sociální antropologie či nedávno nově vzniklé subdisciplíny **kyberantropologie**⁴ s přesahem do dalších oborů společenských věd, bez kterého by žádný výzkum nebyl úplný. Text je psán s vědomím, že prizmatem frenetického pohybu společenských změn v kyberpro-

storu může být už za rok či dva tato práce pouhou archivní záležitostí, jakýmsi zmražením aktuálního stavu. Přesto si myslím, že je dobré ho zachytit pro případné další přezkoumání či zhodnocení.

Hlavním cílem této práce tedy bylo **zmapovat vznik, vývoj a současný stav kontrakulturních aktivit v digitálním prostředí kyberprostoru** od kyberpunku až po kryptoanarchy, které na sebe v podstatě kontinuálně navazují, rozvíjí své teze a aktualizují tak i původní myšlenky *anarchismu*. Zásadní premisou pro ně je svoboda šíření a sdílení informací na internetu a snaha o *decentralizovanou společnost*, při zachování digitální anonymity. Tato práce byla sepsána za pomoci literatury, internetových zdrojů, osobních rozhovorů, ale především samotného pozorování těchto aktivit na internetu.

První kapitola nastiňuje velmi stručný historický vývoj kyberkultury od vzniku sálových počítačů až po globální rozšíření informační a komunikační sítě Internet. Následuje část, která popisuje konceptuální a umělecké uchopení rané kyberkultury v rámci literárního žánru *kyberpunk* a jeho lavírování mezi dystopickým obrazem budoucnosti a utopickými vizemi využití možností digitálních technologií k emancipaci lidstva. Kapitola kyberantropologie pak v zkratce přibližuje uchopení tohoto relativně nového sociokulturního fenoménu ve vědeckém diskurzu. Následuje aktuální reflexe kyberkultury a její dopady na současnou společnost, která je v rámci digitálního prostoru stále více sledována a kontrolována v podobě kontextové reklamy či politické agendy a dochází v ní k akceleraci šíření informací, ale i dezinformací.

Po tomto širším úvodu do kontextu doby přistoupím k samotnému jádru práce a tím je pojetí **digitální svobody** v rámci kyberkultury a s tím související *subkulturní* či *kontrakulturní* hnutí. Nejdříve se zastavím u obecného pojetí svobody, která vymezuje dichotomní vztah mezi svobodou a bezpečností či státním dohledem. Antiautoritářské anarchistické pojetí svobody je pak velmi blízké k dále popisovaným **kyberanarchistickým hnutím** primárně obhajujících svobodu v prostředí internetu, ke kterým patří například hacktivistické hnutí „bílých“ hackerů *Anonymous*.

S těmito aktivitami souvisí i kapitola *kyberpolitika a digitální disidenti*, která pojednává jak o *Pirátských stranách* obhajujících svobodný necenzurovaný přístup k informacím a otevřené autorské právo, tak o osobnostech jako Julius Assange, zakladatel investigativního zpravodajského serveru *WikiLeaks* nebo bývalý spolupracovník tajných služeb Edward Snowden, kteří pro svobodné šíření informací a ochranu digitálního soukromí všech uživatelů internetu před státním dohledem a manipulací byli schopni riskovat i svůj život.

Poslední kapitola popisuje nejaktuálnější hnutí a platformy související s kryptotechnologiemi, které umožňují šifrovanou a nedosledovatelnou komunikaci mezi jednotlivými „obyvateli“ kyberprostoru, jako je *kryptoanarchie a cypherpunk*, a s tím související virtuální *kryptoměny*, osvětová činnost pražského institutu *Paralelní Polis*, pokus o digitální světoobčanství na bázi decentralizace *Bitnation* nebo anonymizující utajená síť *Darknet*, které spoluvytvářejí paralelní vizionářské platformy alterující k oficiální politice jednotlivých národních států.

1. KYBERKULTURA

„Změňte média a změníte kulturu.“

(Marshall McLuhan)

1.1. Stručný historický vývoj a vznik globální konektivity

Historie kyberkultury jako celospolečenského fenoménu započala v šedesátých letech 20. století v akademickém prostředí amerických univerzit mezi prvními programátory a studenty **kybernetiky**⁵, kde vládl svobodný a technooptimistický duch z objevu nových výpočetních technologií v podobě sálových počítačů, které měly rozvíjet lidský potenciál a rozšířit jeho možnosti a schopnosti do budoucna.

Následnou miniaturizací paměťových chipů a s nimi i kompletního hardwaru v průběhu let sedmdesátých a osmdesátých se dostaly **osobní počítače** (PC - Personal Computer)⁶ na stůl téměř v každé kanceláři, později i domácnosti a významně tak usnadnily a urychlily mnohé lidské činnosti. Zde sehrálo zásadní roli uživatelsky přívětivé vizuální rozhraní „oken“ v podobě konkurenčních **operačních systémů** *Apple a Windows*, které dodnes určují uživatelské prostředí pracovních ploch většiny osobních počítačů a jejich ovládání se tak stalo pro uživatele intuitivním.

Nejdůležitějším milníkem se pak stal rok 1989, kdy se začala masově šířit revoluční platforma domény WWW (World Wide Web) v podobě hypertextového *protokolu* HTTP pro komunikaci mezi více počítači, jehož autorem byl Tim Berners-Lee. Tak vznikla celosvětová informační síť **Internet**⁷ a s ní kyberkultura spojující svobodnou lidskou imaginaci a inteligenci do jedné globální platformy překračující časoprostorové hranice. Tím byly vytvořeny i nové sociokulturní fenomény obývané lidmi: **datasféra** (datasphere) a **kyberprostor**

(cyberpsace). Tedy sféra koloběhu informací a virtuální, geograficky neomezený prostor pro jejich šíření, který v podobě odkazů propojil všechny informace v nekonečný **hypertext**⁸ (srov. Lévy, 2000).

Princip technologie sdílení informací a virtuální komunikace na bázi internetu byl původně založen na decentralizovaném propojení více počítačů mezi sebou, které při odpojení jedné jednotky mohou zůstat stále ve spojení a nijak to další komunikaci neochromí. Původně se jednalo o vědeckou platformu vyvinutou společností CERN. Principiálně jde o síť propojených kontaktů (jedinců), které primárně zaručují svobodnou výměnu a sdílení informací v *binárním kódu* v podobě virtuálních dat, připomínající rhizom filozofů Deleuze a Guattariho.

Určitým bodem obratu (web 2.0) byl vznik **internetových vyhledávačů**,⁹ z nichž nejpoužívanějším je *Google* (1998), který zásadně ovlivnil možnost rychlého a přesného vyhledávání informací k relevanci dotazu pomocí vyhledávacích algoritmů (SEO), ale i vznik internetové reklamy (PPC). Pro vyhledávání informací je dnes už téměř nezbytná **internetová encyklopedie** *Wikipedie*¹⁰ (1995), které se pomalu stává primárním zdrojem vyhledávání odborných hesel, přestože nepodléhá žádné akademické či mocenské instanci a hesla mohou tvořit a doplňovat všichni její uživatelé.

V oblasti obchodu novou formu nakupování přinesly prodejní portály *Amazon* (1994) nebo *eBay* (1995), které tak formou **e-shopu** umožňuje prodávat a nakupovat výrobky přímo z „tepla domovů“ všem lidem připojených na internet. Zásadním a dodnes určujícím sociokulturním předělem pak bylo založení **sociálních sítí** (*social network*)¹¹ *Myspce* (2003), *Facebook* (2004) a *Twitter* (2006), kde vznikla obsáhlá sféra sociálního života, která umožnila snadné vytvoření zájmových skupin, jejich komunikaci a rychlé sdílení informací, aniž by se členové osobně znali. Stejně tak důležitým byl vznik videoportálu *Youtube*¹² (2005), na kterém je možné dnes mít i vlastní videokanál a šířit své myšlenky do světa. Vytvořil se tak nový druh zábavní činnosti *youtubering*, který se velmi rychle globálně rozšířil. S tím souvisí i distribuce audiovizuální a umělecké tvorby, která se přenesla z fyzických nosičů do virtuální sféry v podobě MP3 nebo AVI souborů a tím se „odhmotnila“.

Zmíněné digitální platformy se dají pokládat za současné globální (nejen) internetové mocnosti, které určují směřování dalšího světového vývoje v používání technologií, ale i uvažování lidí a normy jejich chování v rámci jejich sociální aktivity v kyberprostoru.

Rozšířením internetu se začaly i vyvíjet i alternativní a svobodné **open source**¹³ systémy, jako je operační program *Linux*, svobodná licence GNU nebo platformy na tvorbu webových stránek *Wordpress* či *Drupal*, které mají otevřený kód a jsou distribuované zdarma. Uživatelé je pak mohou dále vyvíjet a doplňovat. Obdobně funguje i otevřené autorství pod svobodnou licencí *Creative Commons*. Sociální sítě a platformy s otevřeným kódem také zásadně změnilly paradigma o možnostech demokratického šíření dat a informací, kde už na vytvoření a korekci obsahu není potřeba zásahu žádné zprostředkovatelské agentury či jiné autority. Za obsah a šíření odpovídá jen sám autor a měl by být za ně také plně zodpovědný.

Proces miniaturizace prozatím zakončily **mobilní technologie**¹⁴ v podobě *laptopů*, *tabletů* a kapesních *smartphonů*, které jsou dnes součástí osobní výbavy téměř každého jedince od USA po Papuu-Novou Guineu, kde je dostupné pokrytí internetovou sítí a satelitní *GPS navigace*. V tomto odvětví se staly nejrozšířenější operační systémy *iPhone* a *Android*, které ovládly globální trh. Další aplikací, které umožňují dílčí využití od organizování práce po zábavu, je však nepřeborné množství a stále se zdokonalují.

Postupem času se tedy z primitivní textové komunikace a jednoduchých webových rozhraní, psaných za pomoci *HTML kódu*, stala sféra demokratizované a sofistikované *on-line komunikace* skrze mobilní technologie a osobní profily jednotlivců na sociálních sítích. Dnes je možné sdílet obsáhlé multimediální soubory (obrázky, videa, animace) v reálném čase, a lidé spolu v přímém přenosu mohou komunikovat či spolupracovat v podobě instantních chatů, videokonferencí nebo aplikací, s téměř kterýmkoliv jedincem, z kteréhokoliv místa na planetě v jakoukoli dobu.

Tato antropologická situace, ať se zdá dnes samozřejmá, je určitým „zázrakem“ lidské kreativity a důmyslnosti a svým způsobem propojila celý svět

do „globální vesnice“ (McLuhan) a vytvořila jakousi „kolektivní inteligenci“ (Lévy) či „centrální mozek lidstva“ (Návštěvníci) a postupně tak přeměnila celou lidskou společnost. *„Nakonec už existuje jeden jediný počítač, ale není možné určit jeho hranice, stanovit jeho obrysy. Je to počítač, kde jeho centrum je všude a okraj nikde, hypertextový, rozptýlený, živí, bující, nedokončený, kyberprostor osobně“* (Lévy, 1997: 41).

Nicméně kyberkultura přinesla s sebou i mnoho dalších průvodních jevů, které můžeme s odstupem času hodnotit minimálně jako problematické. Je to například proměna mezilidských vztahů, tradičních společenských vazeb a ustálených kulturních zvyklostí, problematizace osobních identit a hodnot nebo nové civilizační nemoci souvisejících s používáním digitálních technologií.

2. RANÁ KYBERKULTURA

„Jsme maso dat, jsme drift kódu.“

(Arthur Kroker)

2.1 Kyberpunk jako umělecká definice kyberprostoru

Kyberpunk (cyberpunk)¹⁵ bylo umělecké a intelektuální hnutí, které své kořeny mělo v prostředí sci-fi literatury a začalo se formovat v průběhu osmdesátých let 20. století. Byla to odezva na představy původní sci-fi, které predikovaly kolonizaci vesmíru lidstvem a pozitivistický rozvoj technologií a robotiky. Kyberpunk přinesl naopak *dystopickou vizi* života v blízké přetechnizované budoucnosti, zaměřující se na komunitu hackerů na okraji společnosti, kteří se mění v **kyborgy** - lidi s technickou modifikací tělesných funkcí, a obývají svět žijící v sociálním chaosu na prahu přeměny světového řádu. Zásadním prvkem kyberpunku je prolínání hranic reality se světem **virtuální reality**.

Žánrovou biblí kyberpunku se stal román *Neuromancer* (1984) amerického spisovatele Williama Gibsona, který přispěl do fondu kyberkultury zásadním pojmem **kyberprostor**, který tehdy definoval jako: „*Konsenzuální halucinace prožívaná denně miliardami legitimních operátorů, v každém národě, dětmi, které se učí matematickým pojmům ... grafické zobrazení dat abstrahovaných z paměti každého počítače v lidské společnosti. Nepředstavitelná komplexita.*“¹⁶ Samotný pojem kyberprostor pak použil poprvé již v povídce *Burning Chrome* v roce 1982.

Mezi další důležité autory či mluvčí kyberpunku té doby patřil také Bruce Sterling, který napsal další zásadní kyberpunkový román *Schizmatrix* (1985), jenž patří do zlatého fondu kyberliteratury a definoval tak spolu s Gibsonem narativní a filozofickou rovinu žánru popisující svět, kde rozklad politických systémů povede k decentralizovanému bujení nových experimentů ve způsobu

života. Označení kyberpunk pak poprvé použil Bruce Berthke jako název svoji krátké povídky *Cyberpunk* (1983).

Jednotlivými elementy kyberpunku tedy byly vedle dekadentní estetiky punku posunuté do futuristického hávu nových hi-tech technologií také zájem o psychedelické drogy, japonské manga komiksy nebo teorii chaosu. Stejně jako **postmoderní filozofie** kyberpunk používal metodou různorodých citací a výpůjček (brikoláže) textu a obrazu a jejich následnou permutaci do nových, nepředvídaných strukturálních forem a variací. Kyberpunk tak vznik kyberkultury v podstatě anticipoval a zavedl v ní hlavní výrazivo, jako je *kyberprostor*, *matrix* či *kyborg* (mutace člověka a stroje). Zde je možné si všimnout, jak umění, v tomto případě v podobě vizionářské sci-fi literatury, leckdy predikuje či iniciuje další vývoj a směřování koncepcí samotné masové kultury tím, že se stává její inspirací. Věda pak následuje až ex post jako vysvětlující a hodnotící platforma, která si občas přisvojuje i umělecký pojmový aparát.¹⁷

Kyberpunkem a kyberkulturou se v průběhu devadesátých let zabýval téměř každý, kdo chtěl být zběhlý ve vývoji nových technologií a nezaspal dobu. Celosvětově vycházely kyberkulturní časopisy *Mondo 2000* (od roku 1989) a *Wired* (od roku 1993), které byly mluvčími nové protechnologicky orientované kybergenerace, formulující její myšlení a estetiku a určující její vývoj. Mediální kritik Gareth Branwyn na elektronické konferenci *Mondo 2000* v Kalifornii trefně shrnul původní **kyberpunkové teze** do 8 bodů:

- 1) *Informace chtějí být na svobodě.*
- 2) *Přístup k počítačům a čemukoliv jinému, co nás přiučí, jak svět funguje, by měl být absolutní a neomezený.*
- 3) *Nedůvěřujte autoritám.*
- 4) *Podporujte decentralizaci.*
- 5) *Udělej si sám.*
- 6) *Bojujte s mocí.*
- 7) *Vytvořte zpětnou vazbu zpátky do vládnoucího systému.*
- 8) *Surfujte na Okrajích.*¹⁸

Na hnutí kyberpunku pak rychle navazovaly další umělecké směry, jako jsou film, výtvarné umění, hudba nebo herní průmysl, které ho posunuly z undergroundu směrem do mainstreamu. Kultovním se stal především film *Blade Runner* (1982) od režiséra Riddleyho Scotta (podle románu Philipa K. Dicka), řešící etické napětí mezi člověkem a strojem, surový japonský snímek *Tetsuo* (1989), jenž naturalisticky zachycuje přerod člověka v kyborga nebo film *Johnny Mnemonic* (1995) podle klasické povídky W. Gibsona. Vliv kyberpunkového diskurzu byl přítomen i v **technokultuře** soudsystémů, provozující ilegální rave party a nový nomádismus, nebo v nově vznikajících směrech elektronické hudby (např. projekty *Autechre*, *FSOL*, *Scorn* nebo *Orbital...atd*).

V českém prostředí osvětlu o kyberkultuře inicioval časopis *Vokno*. Od roku 1995 jeho pokračování převzalo overgroundové periodikum **Živel**¹⁹, které se stalo "hláskou troubou" kyberkultury tím, že jako první přineslo překlady prvních věrozhvěstů kyberpunku a postmodernismu, ale i kvalitní původní texty od autorů Ivana Adamoviče, L. P. Fische nebo Mortena a také svébytnou futuristickou grafiku. Z beletrie se u nás nejvíce proslavil román *Cybercomics* (1997) od marxistického filozofa Egony Bondyho, který kyberpunk chápal jako důležitý sociopolitický fenomén a do své práce vedle svébytné kyberpunkové estetiky zakódoval i levicovou rétoriku: „*Svobodný svět byl světem koncentrované bídy, konfrontované s koncentrovaným bohatstvím, a tedy prostě světem nesvobody*“ (Bondy, 1997: 15).

Dnes je již kyberpunk či raná kyberkultura minulostí, ale její vliv na vývoj moderní technologické a informační společnosti se nedá popřít. Kyberpunková elita tedy v symbolické rovině „prorokovala“ mnohé z toho, co se stalo později skutečností, a věřila v transformační moc technologií na jedince i celou společnost. Exkluzivnost této komunity se však časem rozplynula s masovým rozšířením internetu a jeho současnou normalizací, mocenskou kolonizací a okupací kyberprostoru. Nová utopie rané kyberkultury na konci milénia se proměnila v technorealitu dnešní doby, kdy jsou přítomné i negativní dopady pokročilých technologií, což nakonec kyberpunk sám predikoval.

2.2 Utopické vize kyberkultury

Psycholog a psychedelický guru Timothy Leary, jeden z tehdejších vizionářů kyberkultury, ve své stěžejní knize *Chaos and Cyber Culture* (1994, česky *Chaos a kyberkultura*) metaforicky napsal: „*Mutujeme do nového biologického druhu – přešli jsme z Akvaria do Terária a nyní směřujeme do **Kybérie**. Jsme bytosti stahující se do středu kybernetického světa. Protože kybernetika je řád, podle něhož je organizován vesmír. Hmota je jen zmrzlá informace.*“ (Leary, 1997: úvod). Leary tehdy optimisticky prorokoval hromadné „obydlení“ kyberprostoru jako nového životního prostředí, kde by se měl přenést kulturní a společenský život lidí založený primárně na výměně informací. Kniha je tak jakýmsi kaleidoskopickým shrnutím Learyho vize evoluční proměny člověka a nástupu nového humanismu s důrazem na zpochybnění autority, nezávislé myšlení a individuální kreativitu.“ (Živel č. 3, 1996: 43).

Důležitým textem kyberpunku a rané kyberkultury byl i poetický manifest *Temporary Autonomous Zone* (1991, česky *Dočasná Autonomní Zóna*) od anarchistického filozofa Hakima Beye, který ideologicky rozdělil internet na část vertikální, oficiální a hierarchizovanou, sloužící různým privilegovaným elitám, bankám či zpravodajským službám, jím označenou jako *net* (sít) a horizontální, alternativní a nehierarchizovanou kontra-sít sloužící všem lidem, tedy i pro různé diverzní aktivity, kterou nazval *web* (pavučina). „...*představte si net jako rybářskou síť a web jsou potom pavučiny vetkané v mezery a díry v síti*“. (Bey, 1991: 53). Koncept **TAZ** je ve vytváření dočasných, ale svobodných zón uniku před oficiálním dohledem jak v kyberprostoru, tak ve fyzické realitě. „*Jde o možnost uskutečnit své myšlenky teď a tady, vytvořit dočasnou pospolitost, která bude „mikrokosmem“ svobodných vztahů.*“²⁰

V kyberkulturním manifestu *Cyberia* (1994, česky *Kybérie – Život v Kyberprostoru*) od mediálního teoretika Douglase Rushkoffa se kyberprostor jeví jako další „Nová Atlantida“, kde se všichni lidé propojí do jedné kreativní utopické **hyperreality** a budou na ní kolektivně participovat. Text byl prodchnut postšamanistickými tendencemi, návratem nové psychedelie a postarchaismu, které by měly zaručit vývoj lidí duchovnějším směrem v symbióze s pokročilými

digitálními technologiemi. „*Velké technologické kroky naší postmoderní kultury, provázené překvapivým znovuzrozením dávných duchovních idejí, naznačují možnost, že se v Kyberii brzy může ocitnout lidstvo jako celek.*“²¹

V době rané kyberkultury vznikalo i mnoho dalších manifestů (o některých níže), které byly tehdy velmi oblíbeným literárně-vědeckým žánrem a svou formou evokovaly modernistické tendence manifestů uměleckých skupin z počátku 20. století (surrealismus, futurismus, dada). Hodně citovaným je především ***A Cyborg Manifesto*** od americké feministky Donny Haraway z roku 1984, popisující možnou podobu a život postgenderových humanoidních kyborgů (replikantů), kde kyborg je do jisté míry novodobým technologickým Golemem. ***Future Culture Manifesto*** (1993), jehož autor je Andy Hawks, pro změnu metaforicky popisuje tehdejší technologickou revoluci a definuje subkulturní hnutí, na němž má vyrůst kultura budoucí. Tyto manifesty byly vesměs jakousi umělecko-esejistickou deklarácí tehdejší kulturně-vědní avantgardy na počátku technologického věku a futurologický nástin možné budoucnosti lidí či kyborgů usídlených v hájemství kyberprostoru. Věda a umění k sobě měly tehdy blíže, než kdy jindy.²²

2.3 Texty definující a inspirující kyberkulturu

Zásadní shrnující antologií věnující se výhradně kyberkultuře na různých úrovních od umění po filozofii je *Cyber Reader – Critical Writing for Digital Era* (2002, editor N. Spiller)²³, kde jsou publikovány texty různých teoretiků médií a vizionářů kyberkultury jako Bruce Sterling nebo William Gibson, ale i filozofů **postmoderny** jako Paul Virilio, který prosazoval termín *technokultura*, v níž má informace o události větší cenu než událost sama. Definoval koncepty *dromologie* (věda o rychlosti) anebo *estetika mizení*, kde se kriticky zabývá akcelerací informační společnosti v důsledku moderních technologií.

Dále jsou zde zastoupeni filozofové Gilles Deleuze a Félix Guattari, kteří svým dílem *Mille Plateaux* (1980, česky *Tisíc Plošin*) definovali pojmy **rhizom**, *tělo bez orgánů* nebo *multiplicita*, která nemají ani subjekt, ani objekt,

ale pouze určení velikosti a dimenze a jsou tedy obdobně jako kyberprostor různě pospojovanými liniemi a nikoliv centralizovaným kořenovým systémem, jak si fungování světa představovali dřívější generace. „*Nic není tak krásné, nic není tak milé, nic není politické kromě podzemních stonků a vzdušných kořenů, divokého růstu a rhizomu.*“ (Deleuze, Guattari, 2010: 23). Tato citace tak v podstatě metaforicky vyzdvihuje decentralizaci a subkulturní bujení.

V neposlední řadě není možné nepřipomenout i postmoderního filozofa a semiotika Jeana Baudrillarda, který se ve svém slavném díle *Simulacres et Simulation* (1981)²⁴ zabývá interakcí mezi realitou, symboly a společností a tím, jak moderní společnost pomocí masových médií vytváří ideální simulace reality - **simulakra**, která jsou pro uchopení a interpretaci světa jedince leckdy reálnější než „běžný“ život, který se v protikladu k hyperrealitě zdá být jen fádním předobrazem. Stal se tak předním inspirátorem kyberkulturního hnutí, kterého ho často citovalo a jeho pojmy si rádo vypůjčovalo do svých děl. Obálka jeho knihy se dostala i do kultovního filmu *Matrix* (1999), kde se autoři na jeho teze o simulaci reality odvolávají a v podstatě ji v narativní rovině naplňují.

Kritickým hlasem v rámci formování rané kyberkultury byl i kanadský mediální vědec Arthur Kroker, který se kyberkulturou zabýval v kontextu postmoderny a politických věd. Přestože je kritik technologií, sám je jejich důsledným teoretikem i uživatelem. Ještě před masovým nástupem internetu se svou ženou Marilouise založil otevřenou virtuální knihovnu a filozofický netzine **C-Theory**²⁵, kde dodnes publikují a editují osvětlení filozofové a umělci jako P. Virilio, B. Sterling, DJ Spooky nebo Stelarc. Tato otevřená publikační platforma sama sebe definuje jako mezinárodní odborný magazín o teorii, technologii a kultuře. Kroker mimo jiné napsal knihu kyberpunkových esejí *Hacking The Future* (1996)²⁶, která vypráví příběh o tom, co se stane, když se informační technologie dostanou mimo laboratoře Silicon Valley a napadají místa každodenní reality. Dnes je Kroker taktéž ředitelem Pacifického centra pro teorii a kulturu - PACTAC (Živel č. 33, 2011: nečíslováno).

Také kanadský teoretik medií Marshall McLuhan ještě daleko před masovým rozšířením internetu předpovídal vznik globální technologické společnosti, kterou metaforicky nazval **globální vesnici**, založené na celosvětově propojené síti počítačů. „*Tato společnost měla být decentralizovaná, pluralitní a diverzifikovaná, charakteristická mezilidskou tolerancí a solidaritou, zánikem národních států a nástupem širšího globálního společenství.*“ (McLuhan in Stojaspalová, 2009: 8)

Za jakési ideové předchůdce a inspirátory kyberpunku a rané kyberkultury můžeme považovat i spisovatele jako jsou J. G. Ballard, Philip K. Dick, Stanislav Lem, Aldous Huxley, William Burroughs nebo historik kontrakultury Theodor Roszak, kteří se ve své tvorbě zabývali možnostmi a extenzí lidí a humanoidních robotů (androidů), psychedelií nebo dystopickým obrazem technologické budoucnosti lidstva.

Žádná revoluční idea tedy nevzniká z prázdna, ale vždy nějakým způsobem navazuje na ty předchozí rozvíjí je nebo přehodnocuje. Zde se boří i kult autorství jako nedotknutelného a nezczitelného majetku jednotlivce. Podobně o tomto tématu psal Michel Foucault ve svém textu *Co je autor?* či Roland Barthes v eseji „*Smrt autora.*“ Jde tedy o kontinuální navazování paradigmat, kde aktuální stav vědění je produktem kolektivního vědomí naroubovaným na současný stav technologie.

3. KYBERANTROPOLOGIE

3.1 Průkopníci oboru

Obor, který se věnuje těmto vývojovým změnám člověka a společnosti v interakci s moderními komunikačními technologiemi, se nazývá **kyberantropologie**. Je to poměrně nové odvětví či subdisciplína *kulturní a sociální antropologie*, která zkoumá změnu lidského chování a myšlení v digitálním prostoru internetu a v souvislosti s využitím nových technologií, jako je *smartphone* nebo *virtuální realita*. Kyberantropologie tedy primárně zkoumá nově vytvořené **subkultury nebo kontrakultury v rámci kyberprostoru**.

Průlomovou prací v oboru kyberantropologie sepsal původem kolumbijský antropolog Arturo Escobar ve své eseji *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture* (1994)²⁷, který zkoumá kyberkulturu z pozice antropologie a reaguje tak na významné změny společenského života, které přináší počítačové, informační a biologické technologie, a vzniká tak nový kulturní řád **kyberkultura**. Ve své práci nabádá ke zkoumání tohoto nového, antropology do té doby opomíjeného kulturního fenoménu, vzniklého z pozdní modernity. „Antropologové by tak mohli být obzvláště dobře připraveni porozumět těmto procesům, pokud by se otevřeli myšlence, že věda a technologie jsou klíčovými pro vytváření kultury v dnešním světě.“ (Escobar 1994: 211). Sám pak navrhuje možné oblasti a metody jejího výzkumu, které označuje za „*etnografické studium hranic mezi lidmi a stroji, které jsou specifické pro společnost pozdního 20. století*.“ (Escobar 1994: 216).

Zevrubně kyberkulturu, její zásadní definici a její sociální podstatu a možnosti do budoucna zmapoval jako zprávu pro Radu Evropy až francouzský filozof Pierre Lévy pod názvem *Cyberculture* (1997, česky *Kyberkultura*). Lévyho práce je ovlivněna **technooptimismem** jeho doby a částečně utopickou vizí internetu, která byla součástí nového technologického diskurzu. Lévy věřil, že programem kyberkultury je „všeobecnost bez totalit“ a jejím poselstvím je „nezávislost a otevřenost k jinakému“. Naznačil zde pozitivní možnosti využití

internetu od školství, služeb až po uměleckou činnost. Léviho vize svobodné kyberkultury byla shrnuta ve větě: „*Kyberprostor nevytváří univerzální kulturu proto, že je fakticky všude, ale proto, že na jeho ideu mají právo všechny lidské bytosti.*“ (Lévy, 1997: 105). Již zde však Lévy v závěru studie upozorňuje na možné slabiny či zneužití internetu v rámci kontroly a především pak komercializace a centralizace nadnárodních korporací. Je faktem, že negativní stránky kyberkultury v té době byly ještě marginálními nebo se ještě nedostavily jejich úplné dopady. Každý kulturní fenomén však vždy potřebuje nějakou dobu „zrání“, aby bylo možné zjistit jeho povahu v plné šíři. Navíc nové technologie se vyvíjejí nesmírnou rychlostí, a tudíž jsou velmi variabilní, multiplikovatelné a v čase těžko postihnutelné.²⁸

Za další významné průkopnické práce v oboru kyberantropologie se dají považovat studie antropologa Davida Hakkena *Cyborgs@Cyberspace: An Ethnographer Looks to the Future* (1999) nebo sociologa Dona Slatera a antropologa Daniela Millera *The Internet: An Ethnographic Approach* (2000), které se mezitím staly klasikou nově vzniklého oboru a přispěly k definici **etnografie internetu**, která zkoumá především sociokulturní dopady používání digitálních technologií a internetu v kontextu tradičních kultur.

Lze-li tyto proměny v lidském chování a jednání v rámci kyberprostoru zkoumat odděleně od „běžného“ konvenčně chápaného světa, nebo lze-li je zkoumat jen jako jeho součást, je otázkou metody. Osobně se přikláním k tomu, že obě složky se prostupují a doplňují, i když někdy může převažovat ta či ona. Virtuální svět bez toho konvenčního zatím nemá svou svébytnou podstatu (život bez fyzického těla zatím není možný), i když vývoj *umělé inteligence* pokračuje směrem k její emancipaci. To už je však námět na další práci týkající se *transhumanismu* a překročení inteligence na nehmotnou úroveň. Tato práce se chce zabývat spíš svobodou a etickými problémy člověka v prostředí internetu, které se teprve začínají ustanovovat a zatím přímo nekopírují mainstreamovou etiku, ale kladou před nás nové etické a morální otázky.

3.2 Kyberantropologie v českém kontextu

V českém kontextu pak napsal pilotní odborné práce o kyberkultuře sociolog médií a publicista Jakub Macek ve studiích *Kyberkultura a tělesnost* (2003)²⁹ a *Koncepce rané kyberkultury* (2004)³⁰. Macek se věnoval tomuto tématu v kontextu nových komunikačních médií a vývoje subkulturního uměleckého žánru kyberpunk, který ranou kyberkulturu do značné míry ovlivnil. Ve své práci píše: „*Označení kyberkultura bývá využíváno k pojmenování historických i současných hackerských subkultur, hnutí spojeného s literárním kyberpunkem a skupin uživatelů počítačových sítí.*“ (Macek, 2004: 2). Macek kyberkulturu pro českou veřejnost pomohl definovat a rozlišil ji na její dvě historické fáze - **ranou k.**, spojenou s kyberpunkem a pokusem o jeho první intelektuální vymezení, a **současnou k.**, která zahrnuje celé spektrum využití pokročilých technologií (ICT). **Kyberkulturní koncepty** pak rozděluje do čtyř skupin:

1. *utopické* (forma budoucí společnosti)
2. *informační* (kulturní symbolické kódy)
3. *antropologické* (kulturní praxe, nové životní styly)
4. *epistemologické* (reflexe nových médií)

Prvním českým antropologem, který se snažil postihnout vznik nové subdisciplíny antropologie, byl Václav Soukup ve svém článku *Kyberantropologie a kyberkultura* (Anthropologia Integra, 2010)³¹, v kterém celou aktuální situaci popsal slovy: „*Sociokulturní antropologové si uvědomili, že nové informační technologie, stejně jako vědecké poznatky v oblasti mediální komunikace, stále více ovlivňují fungování sociálních, ekonomických a politických systémů, stírají dříve nezpochybnitelné hranice mezi lidmi a stroji a vytvářejí nový typ virtuální reality – kyberprostor a kyberkulturu.* (Soukup, 2010: 15). Kyberantropologie by pak měla zkoumat a pokusit se vysvětlit specifický životní styl lidí používajících moderní interaktivní technologie, vznik a vývoj internetových subkultur nebo proměnu starých kulturních vzorců v kontextu používání nových digitálních technologií.

Od počátku nového milénia do dneška vyšlo mnoho odborných prací na téma kyberkultura, které se mezitím rozrostlo do obrovské šíře a dnes už se příliš nelze tomuto fenoménu věnovat jako celku, ale spíše jejím partikulárním částem jako významu digitálních médií, subkultur nebo kontrakultury. *„Čím více se kyberprostor rozšiřuje, čím více se stává „univerzálním“, tím méně je možno postihnout svět informací jako celek.* (Lévy, 1997: 97).

Z antropologického hlediska spočívá problém kyberkultury v jeho globálním dosahu, který rozmanitost původních kultur homogenizuje a unifikuje. *„...od fenomenálního rozšíření internetu významně ztratila na významu veškerá prostorová a časová omezení, jež stála v cestě kulturních toků.“* (Eriksen, 2008: 356). Na druhou stranu dnes vznikají nové kulturní fenomény, které otevírají další pole výzkumu, i když mýtus o „necivilizovaném divochovi“ už zůstane asi navždy, jen se zřejmě přesune do nové významové dimenze a za „civilizovaného“ bude označován ten, kdo obývá kyberprostor a je on-line a „divochem“, ten kdo zůstane off-line a nebude následovat technologický vývoj.

4. POJETÍ SVOBODY

„Svoboda všech je podstatná pro mou svobodu.“

Michail Bakunin

4.1 Svoboda versus bezpečnost

Pojem svobody je velmi abstraktním fenoménem, přesto pro něj bojovala a zemřela spousta lidí a přehršel filozofů, sociologů a antropologů si nad ním lámalo hlavu. Tento těžko definovatelný pojem je jedním z nejdůležitějších hodnotových cílů určujících naši společenskou existenci v rámci kultury. Jednoduše řečeno: **Bez společnosti by nebylo potřeba svobody.** Humanistický filozof Erich Fromm tuto problematiku psychoanalyticky vyjádřil ve své knize *Strach ze svobody* (1941) tím, že lidé se často bojí právě své vlastní svobody, proto se tak často uchylují k různým pseudoautoritám i za cenu těchto svobod výměnou za domnělou jistotu a bezpečnost. Vládnoucí elity toho pak umějí využít ve svůj prospěch, méně už ve prospěch všech občanů. V úvodu knihy však přesto konstatuje: „*Mnozí v těchto bojích (za svobodu) zemřeli v přesvědčení, že zemřít v zápase proti útlaku je lepší než nesvobodně žít.*“ (Fromm, 1993: 13)

Na internetu stejně jako v reálném světě, pokud budeme přistupovat na tuto dichotomii, člověk stojí opět na rozhraní volby: Svoboda versus bezpečnost, nebo jinak definováno - vlastní riziko a zodpovědnost versus dedikovaná kontrola a represe „shora.“ Touto otázkou se zabýval nespočet humanitních vědců a většinou se shodli na tomtéž. V demokratické společnosti musí svobodný člověk převzít na sebe **vlastní riziko a zodpovědnost**, nejen za vlastní konání, ale i za věci veřejné, v druhém případě dává všanc svou svobodu a vkládá ji výhradně do rukou společnosti (státu či církve), který se za něj má postarat o jeho bezpečnost, ale zároveň i rozhodování, což obvykle vede

ke kontrole a represím nejdříve vnějšího nepřítele, ať už domnělého nebo skutečného, ale postupem času i proti vlastním občanům.

Tato premisa platí i v kyberprostoru. Čím více stát či jiná kontrolní či bezpečnostní složka zasahuje do života občanů či uživatelů internetu, tím více se stává člověk nesvobodným. Trefnou karikaturou pak může být Huxleyho „dokonalý svět“ (*Brave New World*) nebo Orwellův dystopický román *1984* a jeho všudypřítomný Velký Bratr, který nás sleduje, či symbol Sauronova oka z Tolkienova *Pána Prstenů*, kdy společnost nebo vyšší mocnost převzala úplnou kontrolu nad lidmi a nastolila paranoidní režimy ovládané mocichtivou a psychopatickou menšinou, tak jako ve své době *fašismus* nebo *komunismus*.

4.2 Anarchistické pojetí svobody

K určité adoraci svobody pak ve své filozofii dospělo anarchistické hnutí a anarchističtí filozofové jako francouzský typograf Pierre-Joseph Proudhon a Rusové Michail Bakunin a Petr Kropotkin. Nejvýstižnější definici svobody pak podal právě celoživotní revolucionář Bakunin: „*Skutečně svobodný jsem jen tehdy, když všechny lidské bytosti, které mne obklopují, muži i ženy, jsou stejně svobodní. Svoboda druhého není vůbec hranicí nebo negací mé svobody, je naopak její nutnou podmínkou a potvrzením.*“ (Bakunin, 2014: 121).

Anarchisté chtěli eliminovat dvě hlavní represivní složky, které působí proti svobodě jednotlivce, a tím je organizované náboženství a direktivně či autoritářsky řízený stát, který působí často především represivně, tedy proti této osobní svobodě. Přírodovědec Kropotkin pak ve své anarchistické etice dodává: „*Uznáváme plnou svobodu osobnosti. Chceme, aby existovala plně a komplexně, požadujeme svobodný rozvoj všech lidských schopností, které z ní vycházejí.*“ (Kropotkin, 2000: 37). Proudhon pak ve svém pojednání o federalismu energicky definuje antiautoritářství anarchismu ve svém citátu: „*Nechceme ani řízení člověka člověkem, ani vykořisťování člověka člověkem.*“ (Proudhon in Faber, 2006: 15). **Svoboda by měla být přirozený stav**, nikoliv vládou deklarovaná nebo zákonem vynucovaná doktrína.³²

Obecně by se dala ideologie anarchismu charakterizovat ústřední myšlenkou „Pořádek, bez vlády“. Většina původních teoretiků anarchismu byly zastánci tzv. **pozitivní anarchie**. Šlo jim především, obdobně jako prvotním komunistům, o nalezení nové organizace společnosti, nikoliv jen o její svržení v aktuální podobě kapitalistického uspořádání. Tak však jejich aktivitu často vnímají jejich odpůrci nebo i někteří pozdější následovníci, kteří v anarchismu hledají spíš generační revoltu než ucelenou společensko-filozofickou platformu a tím ho v očích veřejnosti částečně diskreditují. V rámci veřejné debaty se o anarchismu či anarchii často mluví i jako o symbolu chaosu, nepořádku či násilí, což je však velmi zavádějící a zjednodušené zobecnění překrucující původní anarchistická východiska (srov. Tomek, Slačálek, 2006).

Anarchisté věří v **absolutní emancipaci a autonomii člověka** jako jedince, který je schopen sebeorganizace v malých skupinách (komunách), nezávislých na dalším nadřazeném orgánu či autoritě (vládě či církvi). Nejde o žádný kolektivní izolacionismus, ale organizaci společnosti skrze svobodné rozhodování „ze spodu“, tedy nikoliv v podobě nařízení a zákonů „ze shora.“ Mělo by jít o završení humanistického ideálu člověka oproštěného od nadvlády menšiny nad většinou, která je tak snadno zneužitelná. Podobný *antiautoritářský a decentralizační* přístup ke svobodě, vycházející z anarchistických premis, mají i v této práci popisovaná *kyberanarchistická hnutí*, která se je snaží realizovat v rámci kyberprostoru v kontextu filozofie autonomních zón a konceptu decentralizace. V této práci se s některými blíže seznámíme.

5. REFLEXE KYBERKULTURY

*„Kyberprostor zaujímá systém systémů,
ale tím se stává systémem chaosu.“*

(Pierre Lévy)

5.1 Sociokulturní dopady kyberkultury

Kyberkultura chápaná převážně jako fenomén svázaný s prostředím internetu vznikla jako novodobá sociokulturní platforma reagující na současný stav společnosti masově migrujících do této globální virtuální sítě. Následné exponenciální rozšíření a snadná dostupnost mobilních komunikačních technologií tento fenomén pak nadále umocňuje a akceleruje. S rychlým vývojem mobilních zařízení a aplikací má dnes internet k dispozici ihned téměř každý ve své „kapse“ a stává se tak součástí propojeného **globálního univerza**. Tím jak se stal dnes internet jako nejsoučasnejší společenské médium všudypřítomným, stal se zároveň neviditelným. Stal se součástí běžného života většiny obyvatel planety Země se svými klady i zápory. *„Neznamená to, že média náš život determinují, jen to ukazuje, že ať už se nám to líbí nebo ne, odehrává se v nich každý jeho aspekt.“* (Deuze, 2016: 7).

Dle posloupnosti vize – iluze – deziluze, která definuje vztah člověk – technologie, by se internet dal metaforicky nazvat i „virtuální babylonskou věží“, kde v určitém smyslu dochází k zmatení pojmů a jazyků, které se vzájemně prolínají, obrušují a multiplikují, ale také vytvářejí *sociální bubliny* nebo internetovou manipulaci v podobě propagandy a dezinformací³³, která může prohlubovat určitý pocit zmatenosti a **fluidní povahy** současného světa.

Na jedno kliknutí se může uživatel internetu dostat k pornografii, stránkám teroristů, rozličným konspiracím, nejnovějším filmům, kuchařským receptům nebo výsledkům fotbalové ligy. Za nově vytvořenou informační

knihovnu (databázi) ale zatím nikdo nenesse výsadní zodpovědnost. Byla vytvořena původně zcela demokraticky jejími uživateli, bez direktivního kontrolního aparátu. Proto její vývoj i verifikace zatím nepodléhá žádné politické ideologii ani akademickému diskurzu, ale v podstatě **kolektivní snaze** všech aktivních uživatelů internetu (srov. Lévy, 2000).

Málokdo dnes může říct, že mu internet nezměnil život nebo alespoň jeho každodenní zvyky a návyky. Jeho využití je mnohočetné a stále více lidské aktivity, jak pracovní tak volnočasové, se přenáší na tuto globální síť. Nové kyberkulturní výrazy jako *e-mail*, *on-line*, *web*, *download*, nebo „*googlit*“ jsou součástí běžného slovníku občanů všech zemí. Na internet se přesunuly všechny možné aktivity od vzdělávání přes služby po bankovníctví. Vzniklo mnoho dalších odvětví a specifických služeb, které dříve v této podobě neexistovaly.

Negativním průvodním jevem je bezesporu to, že mnoho lidí podléhá své **virtuální identitě**³⁴ na sociálních sítích a vytváří si tak nové světy, které jsou sice prodloužením toho vezdejšího - materiálního, ale mnohdy tak zároveň bourají přirozenou komunikaci mezi lidmi F2F (Face to Face) ve svém lokálním, ať už rodinném, pracovním či jiném sociálním prostředí. Známa metafora zní: „*Dálka se přiblížila – blízkost se vzdálila.*“

S trochou nadsázky by se dalo konstatovat, že pokud je člověk z teologického hlediska obrazem Boha (Imago Dei), proč by virtuální svět nemohl být výtvorem **k obrazu člověka**. Jedná-li se o evoluční přechod lidstva jako živočišného druhu do jakéhosi „světa za zrcadlem“ – Matrixu, či je jen slepou vývojovou uličku, která ničí tradiční lidské vztahy a nabourává ustálené kulturní souvislosti, ukáže až budoucnost. „*Nedochází k tomu, že by virtuální nahradilo skutečné, ale zvyšuje možnost uskutečňování.*“ (Lévy, 1997: 79). V každém případě dnes už nelze kyberkulturu jen tak ignorovat či bagatelizovat.

V současnosti jsou velmi citované studie německého neuropsychologa Manfreda Spitzera *Digital Dementia* (2013, česky *Digitální demence*) a *Cyberkrank!* (2015, česky *Kybernemoc*), které ukazují na dopady kyberkultury na duševní a neurologický vývoj člověka, především u mladých lidí. Ve Spitzerově knize se píše: „*Digitální média nás zbavují nutnosti vykonávat duševní*

práci. To, co jsme dřív prováděli jednoduše pomocí rozumu, nyní obstarávají počítače, smartphony, organizéry a navigace.“ (Spitzer, 2014: obálka). Toto hledisko se zdá být možná příliš alarmistické, je však důležitým příspěvkem do diskuze, zda nadužívání nových technologií nevede k postupné proměně člověka od *Homo sapiens* do stadia **Homo digitalis** kvůli jeho psychické závislosti na pokročilých technologiích. K určité proměně člověka však docházelo už během mnoha tisíciletého vývoje, a to jak jeho psychologických, tak fyziologických znaků, a je těžké objektivně určit, zda doba před byla vždy lepším či horším stádiem. Doba technologická však může zajisté tuto proměnu uspíšit a některé zdravotní důsledky častého využívání technologií už zajisté nelze, především u nejmladší generace, přehlížet.³⁵

Kardinální antropologickou otázkou však zůstává, zda je virtuální svět a kyberkultura pouhou abstraktní simulací, tedy nápodobou reality v podobě „nadreálných“ *simulaker* (Baudrillard), nebo prodloužením přírodních evolučních procesů ve vývoji člověka k jeho emancipaci započaté osvícenectvím a končící **umělou inteligencí** (UI). Osobně se kloním k teorii, že pokud je člověk součástí přírody, pak i jeho výtvořky jsou v určitém slova smyslu jejím prodloužením. Ostré hranice mezi *přírodním* a *umělým* zřejmě neexistují. Stanovujeme si je jen my, jako binární protiklady (Lévi-Strauss) nebo dialektické protipóly (Marx), které mají tyto abstraktní pojmy dát do opozice, aby se o nich dalo hovořit, a jsou tudíž jen pomocným pojmovým aparátem v rámci obecného diskurzu.

Přesto je nutné hledat určité východisko mezi těmito pomyslnými protiklady, aby technologický aspekt nepřevážil a nezavinil tak nezvratnou devastaci přírodního prostředí, na kterém je lidstvo biologicky závislé. Bude tedy potřeba stále více obnovitelných zdrojů pro výrobu nových technologií a jejich rozumnější a šetrnější využívání, ne jen pro ekonomický zisk menšin a akceleraci spotřební společnosti. Na dnešním internetu by tak víc než kdy jindy mělo platit úvodní motto: "*Mysli globálně - jednej lokálně*".

5.2 Mezi kontextovou reklamou a politickou propagandou

V dnešní době si jsou vlády a nadnárodní korporace vědomy obrovského potenciálu této virtuální komunikační sítě internet. Vzniká tak nejen sofistikovaná **kontextová reklama** (Sklik, AdWords)³⁶, reagující na každý náš dotyk (klik) a nabízející nám ihned adekvátní nabídku výrobků a služeb, ale také nová forma **internetové propagandy** (Rusko, Čína, ISIS)³⁷, která používá různých forem šíření své politické ideologie od těch běžných až po distribuci záměrně klamných informací v podobě **hoaxů, fake news** anebo účelových dezinformací. Filozof Paul Virilio dokonce tvrdí: „*Kybersvět, tato poslední podoba monopolismu, tedy není ničím jiným, než hypertrofovanou podobou kybernetického kolonialismu.*“ (Virilio, 2004: 154).

Informační věk se tak stal zároveň obětí své rychlé a instantní dostupnosti k informacím a její rychlé konzumaci, ale i jejího rychlého zapomnění. „*Novináři se opakují, napodobují, kopírují a proplétají natolik, že už tvoří jeden jediný informační systém.*“ (Ramonet, 2003: 177). Informační spirála tak požívá sama sebe a z dříve těžko dostupné informace se stává marginální relikv minulosti, která nikdy nebyla. „*Obyvatelé planety však nejsou díky této volně dostupné záplavě informací lépe informováni než dříve, právě naopak – jsou čím dál zmatenější*“ (Eriksen, 2018: 7).

Rozvojem internetu se pak dostáváme do doby **postpravdivé a postfaktické**, kde k exponenciálnímu šíření informace stačí zacílit na city a vášně recipienta, i za cenu lživého obsahu, nikoliv na podložené odborné, a proto i méně přístupné a pro mnohé „nezáživné“ informace. Člověk na internetu pouze „skenuje“ obsah a není příliš schopný číst delší odborné studie. Zajímá ho především šokující headline a perex. Tam se upíná pole působnosti jak reklamy, tak politické propagandy. Na internetu je tedy víc než kdy jindy potřeba **mediální gramotnost**, kritického myšlení a ověřování informací (srov. Nutil, 2018: 117).

Internet, původně svobodné, seberegulující se prostředí, nerespektující hranice států ani kultur, byl z počátku mimo dosah a kontrolu a mohly se na něm šířit jakékoliv informace bez cenzury a ideologické perzekuce, což dnes už zdaleka neplatí. V rámci demokratických zemí sice vládne v rámci kyberpro-

storu víceméně svoboda slova a šíření informací, ale nyní již pod dohledem. Americký filozof a kritik americké politiky, hlásící se k odkazům anarchismu Noam Chomsky v roce 2013 pro Z-Magazine na toto téma řekl: „*Není žádným překvapením, že Washington a velké korporace dělají, co mohou, aby prováděly dohled, ovládání a kontrolu, jež by jim zajistily, že tu není žádná populace i kdokoli jiný, kdo by narušil jejich aktivity.*“

Kyberprostor se tak stal novým spektáklem, kde se postupně ustanovují pravidla, a tento stav nese i mnohá rizika s tím spojená. Negativními průvodními jevy jsou například *black hacking*, *kyberšikana* a *kyberterorismus*. Násilí a kriminalita jsou však nedílnou součástí kultury od pradávna. Je tak potřeba mít na paměti, že jakoukoliv informací na internetu zanechává po sobě jedinec **digitální stopu**³⁸, která se dá kdykoliv znovu dohledat, i když je zdánlivě smazána. Je tedy na místě obezřetnost, nikoliv paranoia. Technooptimismus však u mnohých pomalu střídá technopesimismus a z utopie se stává dystopie.

5.3 Kontrakulturní aktivity na internetu

Součástí kyberkultury jsou však i různá hnutí či aktivity, které se snaží veřejně hájit původní **svobodu, decentralizaci a volný pohyb informací** na internetu, bez zbytečného zpoplatnění autorských práv, cenzury či státní manipulace. Mezi ně patří například *Pirátské strany*, které jsou dnes součástí oficiální politiky a jsou zastánci tekuté demokracie a otevřeného autorství. Dále internetový *hacktivisté*, od kontroverzních „bílých“ hackerů *Anonymous* až k osvětovým aktivitám *Institutu Kryptoanarchie*, tedy šifrované P2P komunikace - *Paralelní polis*. Ambiciózními projekty jsou neregulované *kryptoměny* jako Bitcoin nebo světoobčanská platforma *Bitnation* či „utajená“ síť *Darknet*. Dále to jsou nevládní informační aktivity digitálních disidentů, jako je *WikiLeaks* dodnes stíhaného Juliana Assange, zveřejňující různé dokumenty, které mají být před občany utajovány, či osobní aktivita politického uprchlíka Edwarda Snowdena, který zveřejnil informace o tom, jak americká informační služba nelegálně sleduje a kontroluje soukromé účty a profily miliónů lidí na celém světě.

6. KYBERPOLITIKA A DIGITÁLNÍ DISIDENTI

*„Informace chce být svobodná.“
(heslo hackerů)*

6.1 Pirátské strany

Čím dál viditelnějším fenoménem soudobé politické scény, zrodilší se z podhoubí internetové kontrakultury, je Pirátské hnutí, které vzniklo v roce 2000 ve Švédsku. Původně nelegální hnutí mladých lidí, z kterého postupem času vykryštovala legální politická strana **Piratpartiet**³⁹, jak ji známe dnes, vzešla především z nevole k právní úpravě copyrightu mediálního obsahu a duševního vlastnictví, dále z důvodu větší ochrany osobních dat jednotlivců a za účelem bezplatné a svobodné dostupnosti informací pro všechny v rámci kyberprostoru. Ten mezitím začali komerčně „dobývat“ mediální giganti a zpoplatňovat služby na úkor umělců i běžných uživatelů, kteří se stali časem z bezplatných uživatelů jejich platícími klienty.

Podle vizionářské politiky Pirátů je *„současný systém patentové ochrany a copyrightu relikvií dob minulých. Agresivní rétorika průmyslu, který těží z copyrightu, tak poškozují rozvoj kultury i základní práva lidí.“* (Křivánková, 2011: 27) Švédská pirátská strana dále ve svém programu deklaruje, *„že vědomost není možné vlastnit a že sdílení kultury je lidem přirozené a dělo se vždy.“* (ibidem) Kopírování, uchovávání a užívání informací a umělecké tvorby pro nekomerční účely by podle Pirátů mělo být legalizováno a chráněno zákonem, protože *„v dnešní době se veškerý vědecký a kulturní vývoj odehrává spíše v kolektivech na základě věcí a myšlenek, které již byly v minulosti objeveny, kombinovány a přepracovány.“* (ibidem)

K masové podpoře Pirátského hnutí došlo po perzekuci úřadů proti serveru **The Pirate Bay**⁴⁰ v roce 2006, kde se členy dalo ilegálně stahovat mnoho mediálních souborů (filmy, hudba, software) v podobě *torrentů*, částí souborů, které jsou rovnoměrně rozmístěny mezi jednotlivé uživatele, a po stažení se z nich stává kompletní mediální soubor. K hnutí se poměrně rychle přidalo mnoho nových členů a strhlo na sebe pozornost veřejnosti, která se lavinovitě přenesla i do dalších zemí Evropy od Islandu po Chorvatsko. The Pirate Bay byl v té době symbolem svobodného stahování informací na internetu a z důvodu perzekuce si nakonec skupina koupila skutečnou zátoku. Jednalo se o ostrov v mezinárodních vodách, kde neplatí autorský zákon, a umístili zde své svůj hlavní server. Později byl server paradoxně zakoupen švédským národním muzeem jako vynález, který zásadně ovlivnil životy lidí. Tak už to však u většiny zásadních vynálezů významně zasahujících do chodu dějin bývá. Z ilegality se dostávají do obecné historie.

Důležitým bodem v programu **České pirátské strany** pro rok 2017 je stále obrana svobody a přístupu občanů k informacím a také transparentnost státní správy, která by měla sloužit všem občanům, nikoliv jen vládním elitám: *„Piráti prosazují přístup k Internetu jako základní právo. Státy proto nesmí Internet vypínat, odpojovat lidi a blokovat přístup podle seznamu zakázaných stránek. Stát totiž ani nesmí sledovat přenášené informace.“*⁴¹

Piráti žádají odstranění takzvaných *informačních monopolů* a *digitální totality*. Úpravy legislativy podle pirátského programu mají podpořit přirozený rozvoj kultury, společnosti, technologií i ekonomiky. Zároveň jsou příznivci zavedení nepodmíněného příjmu, který by každému zajistil důstojný život, a kde by ne všichni obyvatelé museli být nutně ekonomicky produktivní.

Předseda České pirátské strany Ivan Bartoš tvrdí, že ve své podstatě Piráti ani předsedu nepotřebují. Oficiálně uznávají koncept **tekuté demokracie** (*liquid democracy*), které je jakýmsi hybridem mezi přímou a zastupitelskou demokracií a ve své podstatě se blíží jakési vládě odborníků, které si občan může zvolit jako zástupce v otázkách, v kterých nemá dostatek informací, kdykoliv však může tuto dočasnou zástupnost opět odvolat.

V rozhovoru s Ivanem Bartošem jsem zaznamenal několik zásadních pirátských tezí: „*Internet je katalyzátor nejlepších nápadů a jako jediná platforma poskytuje demokracii. Svoboda na internetu znamená oboustrannou výměnu názorů, tvorbu a sdílení informací. Nikdo by si neměl nárokovat internet jako svůj majetek. Anonymita je pak podstatou demokracie. Programem Pirátů je právo člověka poskytovat informace a právo na soukromí*“ (osobní komunikace, 2018). Státní informace by pak tedy měly být dle Pirátů pro všechny občany státu **transparentní**, naopak soukromé informace jednotlivců by měly zůstat **anonymní** a nedosledovatelné.

Svým způsobem tak kyberkultura v podobě, jakým je Pirátské hnutí, podnítila obdobné hnutí za svobodu šíření informací a duševního vlastnictví, jako kdysi knihtisk pomohl šířit reformaci, z které zajisté tehdejší gigant a arbitr náboženské věrouky – katolická církev – nemohl mít velkou radost, protože se tak informace staly vlastnictvím všech lidí, nikoliv jen úzké elity, která je mohla šířit a interpretovat především ke svému prospěchu. Piráti se tak z původně kontrakulturního hnutí přetavili do politické strany, která by chtěla změnit diskurz současné politiky k větší transparentnosti a demokratizaci.

6.2 Julian Assange a WikiLeaks

Od roku 2006 je vlajkovou lodí svobodného šíření utajovaných politických informací na internetu sever **WikiLeaks**⁴², který založil australský programátor, internetový aktivista, investigativní žurnalista a bývalý hacker Julian Assange (*1972). WikiLeaks, jehož hlavní servery sídlí rovněž ve Švédsku, se staly zásadní platformou pro zveřejňování tajných vládních dokumentů a kontroverzních informací, týkajících se především politiky Spojených států amerických, například ohledně války Iráku nebo v Afghánistánu.

Organizace WikiLeaks sama sebe na svých stránkách definuje jako „*mnohonárodnostní mediální organizaci a knihovnu, která se specializuje na analýzu a publikování rozsáhlých datových souborů o cenzurovaných nebo jinak omezených oficiálních materiálech, zahrnujících válečné konflikty, špionáž*

a korupci“. Není bez zajímavosti, že WikiLeaks dosud zveřejnil více než 10 milionů dokumentů a analýz.⁴³

Assangovy eseje, které nesou souhrnný název *State and Terrorist Conspiracies* (2006), server WikiLeaks popisují jako „*důležitý prostředek informační války proti stávajícímu počínání vlád, proti kterému má smysl bojovat*“.⁴⁴ V těchto esejích popisuje fungování **mocenských konspirací**, jak teroristických, tak především státních, a metody jejich rozkrývání a zneškodnění.

Dalším Assangovým zásadním příspěvkem do diskuze ohledně kybernetické bezpečnosti a digitální svobody je kniha *Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet* (2012). Jde o kritickou diskusi s několika dalšími internetovými aktivisty a žurnalisty J. Appelbaumem, A. Müllerem-Maguhem a J. Zimmermannovou na téma vztahu informační bezpečnosti v současném digitálním světě, kde navazují na myšlenky *cypherpunku* a *kryptoanarchie*. Autoři v knize popisují internet jako nástroj policejního dohledu a varují před novou formou totalitarismu. Nabádají k využívání **kryptografie** (šifrování) k ochraně proti státnímu dohledu. Assange hned v úvodu píše: „*Internet, náš největší nástroj emancipace, byl přeměněn na nejnebezpečnější prostředek totality, jaký jsme kdy viděli. Internet je hrozbou pro lidskou civilizaci*.“ Vzápětí však dodává: „*Kryptografie je konečnou formou nenásilné přímé akce. Zatímco jaderné zbraně mohou vyvíjet neomezené násilí i na milionech jedinců, silná kryptografie znamená, že stát ani při použití neomezeného násilí nemůže zmařit záměr jedince zachovávat svoje tajemství*.“ (Assange, 2012: 5).

O fungování a získávání informací Assange porozprávěl v rozhovoru pro konferenční videokanál TED pod názvem *Proč svět potřebuje WikiLeaks*⁴⁵ v roce 2010, kde odhalil pozadí několika konkrétních případů, jak sever pomohl změnit politickou situaci v daných zemích. Assangova „*Neautorizovaná autobiografie*“ pak vyšla v roce 2011. Příběh o zrodu a fungování WikiLeaks byl také zfilmován ve snímku *The Fifth Estate* (2013, česky *WikiLeaks*).

Od roku 2010 je Assange trestně stíhán z důvodu sexuálního deliktu, který na něj byl zřejmě vykonstruován⁴⁶ za zveřejňování tajných vládních informací. Někteří američtí politici se neváhali na jeho adresu vyslovit, že by pro něj navr-

li trest smrti. Nicméně na svém kontě má i ceny časopisu *Economist* nebo *Amnesty International* za investigativní žurnalistickou práci. Dnes se Assange skrývá na ekvádorské ambasádě v Londýně, která nad ním drží ochrannou ruku a udělila mu v roce 2018 občanství.

6.3 Kauza Edward Snowden

Ohledně státní kontroly a on-line sledování obyvatel v kyberprostoru - **kybernetické špionáže** je vedle Juliana Assange další, téměř archetypální postavou bývalý agent NSA a CIA Edward Snowden (*1983). V současnosti je zřejmě nejznámějším *whistleblowerem*, který vynesl na veřejnost informace o sofistikovaných softwarech *PRISM*, *Tempora* a *XkeyScore*, kterým americká vláda může sledovat soukromou komunikaci miliónů lidí na celém světě a získat tak jejich citlivá data, za pomoci kterých může vytipované jednotlivce nebo jejich příbuzné pronásledovat, vydírat či veřejně diskreditovat. Může se tak pomocí těchto softwarů dostat do jakékoliv chaty, mailu nebo účtu a sledovat soukromou komunikaci, nákupy či jiné činnosti, které zanechávají po uživateli internetu *digitální stopu*, která není nijak šifrovaná. Vláda USA tato bezpečnostní opatření vysvětluje jako reakci na teroristický útok 11. září 2001.

Snowden ke svému činu na svém webu prohlašuje: „*Nechci žít ve světě, kde vše, co řeknu, vše, co udělám, každý, s kým promluvím, každý výraz tvořivosti nebo lásky i přátelství je nahráván*“.⁴⁷ Po oficiálním zveřejnění informací v médiích pod svým občanským jménem (pro časopis *Guardian*, 2013) se rozhodl požádat o status politického uprchlíka v Jižní Americe, ale nakonec skončil v Rusku. Tam dostal i azyl a žije tam dodnes. Tato destinace však nebyla jeho cílovou volbou, ale původně jen přechodnou, nepodařilo se mu však odtud odletět včas do Ekvádoru, aby jeho let nebyl prozrazen agentům FBI, kteří mu zastavili platnost jeho pasu. Vláda USA dodnes žádá jeho vydání, aby ho mohla odsoudit za zveřejnění přísně tajných bezpečnostních informací o jejich špiónážních programech. Sám Snowden by se vydání nebránil, kdyby mu byl zaručen skutečně nezávislý soud a snížení trestu, který je navrhován na 30 let.

O osudech Edwarda Snowdena byly natočeny také 2 filmy. Jedním z nich je hraný dokument od levicového režiséra dlouhodobě kritizujícího americkou intervenční politiku Olivera Stonea, který nese eponymní název *Snowden* (2016). Další film je pak osobní zpověď skutečného Edwarda Snowdena, *Citizenfour* (2014)⁴⁸. Ten získal tentýž rok Oscara za nejlepší dokument. Oba dva snímky Snowdena vykreslují jako skromného hrdinu, kterému však svědomí nedalo neudělat to, co udělal, protože tento svůj čin dle svých slov považuje za svou občanskou a morální povinnost vůči zbytku společnosti, nikoliv za hrdinství. Důvodem, dle jeho mínění, byl i jím pozorovaný přerod od demokratické společnosti, kde mají všichni občané stejná práva a povinnosti, ke společnosti „panovníků“ a jejich „poddaných“, s kterými si vláda může dělat, co se jim zlíbí, včetně špehování soukromí. Více je možné se dozvědět také v rozhovoru pro TED pod názvem *How we take back the Internet* (2014).⁴⁹

Archetypální postavy **digitálních disidentů** Juliana Assange a Edwarda Snowdena (ale i dalších) se tak dotýkají osobní etické roviny jednotlivců bojujících za svobodu šíření veřejných informací, které by měla znát celá občanská společnost, a zároveň právo na soukromí a na ochranu osobních údajů v rámci kyberprostoru. Jejich postavy tak mohou být vnímány jako narativní vzor morálního jednání ve prospěch většiny obyvatel, sdílejících své informace na internetu. „*Angažovali se ve skutečích, jež jsou ctí každého občana. Nechali veřejnost poznat, co s nimi ti, které zvolili za své zastupitele, dělají.*“ (Chomsky in Existence č. 1, 2014: 19). Těchto vzorů je dnes v postmoderně době, kde morální hodnoty jsou relativizovány a překrucovány samotnými vrcholovými politiky, možná potřeba víc než kdy jindy. „*Ideály vyrůstají v myslích a srdcích mnoha příslušníků této generace a pomáhají kultivovat morální vnímavost, jež umožňuje každému přispět svým dílem k budování světa.*“ (Hayaseová in Existence č. 1, 2014: 16). Symbolika jejich činů se tak stala příkladem pro etické jednání dalších jednotlivců, kteří se nechtějí stát obětí novodobých „policejních států“, které využívají kyberprostor na špehování a manipulaci svých občanů.

7. HACKERSKÁ KONTRAKULTURA

„Můžete zastavit jednoho, ale nezastavíte nás všechny...

Koneckonců jsme si všichni podobní.“

(The Hacker Manifesto)

7.1 Hacktivismus

Termín **hacktivismus** vznikl spojením anglických slov *hack* (zásek, průlom) a *activism* (aktivismus). Samotný termín *hackers* (hackeři) pak souhrnně označuje jedince či skupiny lidí, většinou mladých počítačových programátorů a specialistů, označovaných někdy také *nerdi* či *geekové* (nadaní samouci a nadšenci), kteří se snaží svým konáním ve virtuálním prostoru prolomit (hacknout) hesla, data či jakékoli tajné informace, použít je pro své účely. *Hacktivist* pak většinou nelegálně získaná data využívá pro politické či společenské cíle, nikoliv k obohacení nebo pouhé pobavení „na cizí účet“.

Hackerská komunita se dá rozdělit na tzv. *white hat* hackery a *black hat* hackery, mezi kterými existuje určitá řevnivost, i když se jejich aktivity leckdy prolínají (*grey hat*). Označení **hacker** je *proslulé svou nevyhraněnou definicí. Může označovat nadšeného programátora i internetového zločince.*“ (Olsonová, 2012: 13). Kultura *white hat* hackerů se dodnes odkazuje na krátkou kultovní esej s názvem ***The Hackers Manifesto***.⁵⁰ Slovy hackera Mentora, který tento text sepsal po svém zatčení v roce 1986, text deklaroval, že jediným zločinem hackera je touha po poznání.

Obdobně laděný byl i retrospektivní text Stevena Levyho z doby sálových počítačů *Hackers – Heroes of Computer Revolution*, který definoval hackerskou etiku již v roce 1984. Ta byla v podstatě ve shodě s kyberpunkovými principy decentralizace moci, nedůvěry v authority, svobodného šíření informací a víry v možnost technologie transformovat člověka k lepšímu. Zároveň autor věřil

v možnost vytvářet umění v kyberprostoru. Zde se zrodilo i hlavní hackerské heslo: „*Všechny informace by měly být svobodné*“ (Levy, 2010: 49).

Black hat hackeři, správněji dříve označovaní za *crackery*, se pro změnu zabývají dekódováním softwarových klíčů (*keygen*) k různým profesionálním softwarům, které jsou jinak placené, a vystavují tyto klíče na internetu volně ke stažení, nebo se zabývají různými krádežemi dat, které však většinou nemají konkrétní politické cíle. Záměrem je pro ně spíš ilegální činnost a možnost někoho poškodit či se finančně obohatit.

Zásadní soudobou studii o vzniku a vývoji hackingu napsal Bruce Sterling ve svém dnes volně distribuovaném e-booku pod názvem *The Hacker Crackdown*, kde napsal: „*Hackeři digitálního undergroundu jsou hermetická elita. Hackeři pohrdají "nevědomou" veřejností a nikdy nevěřili úsudkům "systému"*.“ (Sterling, 1992: 310). Zde se snažil zmapovat vývoj hackingu od *freakingu* - nabourání telefonní linek až po vznik počítačových hackerů.

Způsoby práce a získávání dat hackery jsou různorodé od samotného **hackingu** - prolomení uživatelského hesla a přístupu na web, až po *DDoS útoky*, které mají za účel napadnout cílovou e-mailovou schránku, čímž ji vyřadí na nějakou dobu z provozu. U těchto útoků je potřeba buď koordinace mnoha spřízněných jedinců, nebo později jen několika majitelů *botnetů*, které však dokážou fungovat na pozadí nic netušících hostitelských počítačů, ze kterých jsou spamy rozesílány, aniž by o tom majitel cokoliv tušil. Časté jsou i *SQL injection*, které napadají neošetřené vstupy v databázích a nahrazují ji svým kódem. Technika *phishing* zas dokáže podsunout obsah či falešnou stránku, vypadající jako pravá, a z ní pak mohou hackeři získat citlivá data.

Dnes jsou hackeři nasazováni i jako nástroj ovlivňování voleb a vedení *informační války* mezi státy. „*Hacking může nabývat mnoha protikladných podob, od politického aktivismu po nebezpečný nástroj represivních složek.*“ (Hanuš, Existence č. 1, 2014: 10). Hacktivismus je však vesměs politický aktivismus, který je a priori na straně občanů, proti formám dozoru či útlaku menšin většinami a využívá kyberprostoru jako místo své aktivizace.

7.2 Anonymous – Hackeři pod maskou

Za nejznámější současné internetové hacktivisty můžeme považovat skupiny **Anonymous**.⁵¹ Organizačně se jedná o decentralizované a nehierarchické uskupení hacktivistů, kteří mají podobné názory a cíle, avšak žádné formální vedení. Ke skupině se může přihlásit kdokoli a z jakékoliv země, kdo sdílí stejnou životní filozofii či politické cíle. Jedná se tedy o jakési kyberanarchistické buňky jednotlivců, které se aktivují za účelem společné akce, jakou může být například napadení cílové webové stránky či vnitřního systému. *“...lidé z Anonymous, neboli Anonové, bývali často označováni za hacktivisty - hackery s aktivistickým posláním. Podle všeho věřili, že všechny informace by měly být volně dostupné a nebáli se napadnout stránky kohokoliv, kdo s nimi ne-souhlasil. Prohlašovali o sobě, že nemají žádnou hierarchii ani vedení.”* (Olsonová, 2012: 13).

Původně se jednalo o uskupení několika velmi mladých počítačových nerdů, freaků a hackerů z celého světa propojených přes internet, kteří se mezi sebou v reálném životě neznali. Těm se zalíbila platforma úplné anonymity, kterou okopírovali z jednoho japonského serveru. Ze začátku se scházeli na chatu s názvem **4chan.org**⁵², kde všichni účastníci používali pouze přezdívky Anonymous (později jen Anon), což implikovalo absolutní anonymitu, ale i neindividualizované kolektivní vědomí.

Později však Anonové začali používat i osobní nicky jako Sabu, Kayla nebo Topiary, jež tvořili jádro aktivit Anonymous. Jejich původním cílem bylo spíše navodit zábavu a posílit si své dovednosti a sebevědomí v nelegálním hackingu. Postupem času se však začali zapojovat do cílenějších aktivistických činností, které stále více souvisely s politikou. Jednou z jejich zásadních politických aktivit byla i spoluúčast na rozpoutání tzv. *Arabského jara* v Tunisku napadením a předáním instrukcí demonstrantům na webu státního informačního centra.

Pod hlavičkou Anonymous se k společným aktivitám hnutí hlásí již od roku 2003. Mezitím jeho členové napadali servery světových společností a firem jako je Scientologická církev, FBI, finanční služby Pay Pal, Mastercard nebo elektronický světový gigant Sony, tehdy pod jménem **LulzSec**. Vždy šlo však spíše

o satirický důkaz či úšklebek možnosti prolomení nedůsledné ochrany dané společností a případné zveřejnění tajných či choulostivých informací, které tyto firmy schraňují, ať už oprávněně či nikoliv, o svých vedoucích či klientech.

Nejviditelnějším zástupným vizuálním symbolem jejich anonymity je pop-artově ztvárněná **maska Guye Fawkesa**, anglického náboženského rebela z 15. století, která se objevila v kultovním filmu *V jako Vendeta* z roku 2005. Ke své propagandě využívají Anonymous videa zveřejňovaná na platformě *youtube*, kde také definují svá stanoviska či požadavky. Samozřejmě vždy v masce, které se tak stala velmi populárním internetovým *memem*.⁵³ V určitém smyslu se dají jejich aktivity přirovnat k svébytnému druhu **kyberterorismu**⁵⁴, avšak jejich zacílení je prvotně zastávat svobodu a decentralizaci internetu a poukazovat na špatnosti neoliberálního systému vykořisťujícího zbytek světa, perzekuci menšin nebo porušování lidských práv na internetu. Pod hlavičkou Anonymous však neprovádějí krádeže financí nebo fyzicky neohrožují cizí životy. Jejich heslo, které po sobě zanechávají na hacknutých stránkách zní:

„Jsme Anonymous.

Jsme legie.

Nezapomínáme.

Neodpouštíme.

Očekávejte nás.“

Původní skupina hackerů Anonymous však byla nakonec odhalena a dopadena a odseděla si několikaleté tresty za vnik do soukromých informací firem. Tresty jim pak byly prominuty nebo zkráceny a některým nabídnuta spolupráce s bezpečnostními složkami. Ty v některých případech přijali. V aktivitách Anonymous však pokračují další generace hacktivistů. Poslední jejich větší akcí bylo vyhlášení kybernetické války *Islámskému Státu*, kterou záhy realizovali napadením a eliminací mnohých jejich účtů na sociálních sítích či džihádistických informačních serverech. Účinně tak suplují práci bezpečnostních složek a nahrazují neexistující mládežnické organizace, které by šířily svobodný prostor a demokracii, i když spíše v anarchistickém hávu.

8. KRYPTOANARCHIE A CYPHERPUNK

„Moderním světem prochází přízrak, přízrak krypto-anarchie.“
(Manifest Kryptoanarchie)

8.1 Svoboda jako šifrovaná komunikace

Dalším fenoménem v rámci digitální kontrakultury je **kryptoanarchie**, která se primárně zabývá *kryptografií* (z řeckého *kryptós* – skrytý, *gráphein* – psát), tedy systémem pro šifrování přenosu informací a anonymizací komunikace na internetu pomocí **kryptotechnologií**, které toto šifrování umožňují. Ve svém principu kryptoanarchismus vychází z původního odkazu anarchistů, zabývajících se obecnou svobodou jednotlivce a možností alternativního fungování společnosti, ve spojení se současnými digitálními technologiemi a jejich uplatněním v každodenním životě.

Kryptoanarchisté se opírají o vizionářský **Manifest Kryptoanarchie**, který zveřejnil politický publicista Timothy C. May již v roce 1992. Ten začíná slovy: *„Výpočetní technika stojí na bodu zlomu, kdy bude schopna poskytnout jednotlivcům i celým skupinám možnost komunikovat navzájem v naprosté anonymitě.“* V samotném závěru se píše: *„Stejně jako technologie tisku změnila a zmírnila sílu středověkých cechů a struktury společenské moci, tak i kryptologické metody zásadně změní povahu korporací a vládních zásahů do ekonomických transakcí. V kombinaci s novými informačními trhy bude kryptoanarchie tvořit tekutý trh pro veškerý materiál, který lze vyjádřit slovy nebo obrazy!“*⁵⁵ V textu autor upozorňuje i na možné zneužití „kryptosvěta“ kriminalitou, nicméně považuje tuto skutečnost za fakt, který je akceptovatelnější než státní dohled a kontrola nad digitální sférou.

Svým obsahem na revoluční myšlenky kryptoanarchismu přímo navazuje *A Cypherpunk's Manifesto* sepsaný matematikem a programátorem Ericem Hughesem v roce 1993. Oba tyto vlivné manifesty s velkým předstihem apelovaly na potřebu svobodného „pohybu“ informací na internetu v podobě anonymizované šifrované komunikace. Hughes píše: „*Ochrana soukromí je nezbytná pro otevřenou společnost v elektronickém věku. ...Aby bylo soukromí rozšířeno, musí být součástí společenské smlouvy. Lidé musí přijít a společně nasadit tyto systémy pro společné dobro.*“⁵⁶

Kryptoanarchie a Cypherpunk se tedy ideologicky překrývají a sdílejí obdobná východiska. V podstatě jsou součástí stejné kontrakulturní linie. Autoři obou manifestů, stejně jako později Julian Assange, ideový pokračovatel cypherpunku, byli koneckonců přispěvateli stejného emailového fóra, kde se tyto myšlenky postupně vytvářely a formulovaly.

V intencích kryptoanarchie a cypherpunku se tedy pojem „svobodný“ kryje s termínem „anonymní“. Kryptoanarchie tak vychází z premisy, že to, co je na internetu *transparentní* (veřejné), se může kdykoliv stát nástrojem ke sledování třetí stranou, jako je stát, marketingová agentura nebo třeba patologický *stalker* (stalking). Naopak vše, co je *anonymní* (skryté) a šifrované, je víceméně v rámci kryptoanarchie svobodné. Cílem kryptoanarchie je tedy ukrýt svou soukromou identitu veřejnosti a nebýt tudíž moci být sledován nikým, kým nechci. Jedná se tedy o jakési *digitální soukromí* či **digitální svobodu**, kde jedinec sdílí informaci jen s tím, s kým si sám zvolí. Zároveň se však vytváří i poněkud paranoidní prostředí, kde si člověk připouští, že pokud nebude svou soukromou komunikaci šifrovat pomocí kryptotechnologií, může být kdykoliv sledován a jeho soukromá data mohou být zneužita pro státní nebo marketingové účely, případně může být terčem *kyberšikany* nebo dokonce *kyberterorismu*.

Zde se nabízí zásadní existencionální otázka, zda jedinec, žije-li ve svobodné společnosti, může po sobě zanechat ve veřejné sféře kyberprostoru i svou transparentní digitální stopu v podobě svých osobních názorů nebo soukromých informací, aniž by se musel obávat, zda je někdo nezneužije či za ně nebude pronásledován. Obecně se přijímá premisa, že je věcí *informační gramotnosti*

zanechávat na internetu po sobě jen taková data a informace, které by člověk mohl veřejně sdílet s ostatními i v běžném životě, aniž by měl pocit, že na sebe vyzradil něco nepatřičného či kompromitujícího.

Je potřeba si uvědomit, že to, co si chce jedinec nechat jako soukromé, by měl šifrovat nebo zkrátka nesmí nikde veřejně sdělovat, protože každá informace (komentář, status, obrázek, lajk) zůstává na internetu i po jejím smazání na zálohových serverech, kde se dají informace najít a znovu obnovit. V Číně už například existuje index, kde se lidé hodnotí škálou bodů, zda jsou k režimu „loajální“ či nikoliv. Dle toho dostávají přístup ke společenským benefitům, či naopak na ně ztrácí nárok. V některých nesvobodných státech může být za své soukromé politické názory, které jdou proti stávajícím vládním nomenklaturám, jedinec trestně stíhán či dokonce vězněn.⁵⁷

8.2 Paralelní Polis – Institut Kryptoanarchie

Paralelní Polis⁵⁸ je komunita vizionářsky přemýšlejících lidí, pohybujících se mezi uměním, sociálními vědami a novou technologií, fyzicky sídlící v Praze Holešovicích. Tento Institut kryptoanarchie na bázi neziskové organizace se zabývá svobodným šířením a popularizací kryptotechnologií, kryptoměn nebo **transhumanismu**⁵⁹ - filozofií usilující o propojení člověka s moderními digitálními technologiemi a „vylepšení“ jeho schopností. Členové neziskové organizace Paralelní Polis pořádají hackerské kongresy, přednášky, workshopy a školení v prostoru, který nazývají *CryptoLAB*, provozují coworkingové centrum pro freelancery *Paper Hub*, a kavárnu *Bitcoin Coffee*, kde se platí pouze kryptoměnami. Ideologicky pak členové PP vycházejí z Manifestu Kryptoanarchie.

Paralelní Polis založila v roce 2014 umělecká skupina **Ztohoven** v čele s výtvarníkem Romanem Týcem a právníkem Milanem Žilkou jako svůj další projekt. Skupina je veřejně známá svými mediálními performancemi *Atomový výbuch* v pořadu *Panorama*, *Občan K.*, *Prezidentovo špinavé prádlo* nebo *Decentralizace moci*, kterými zkoumá propustnost zaběhlých společenských dogmat a právních konvencí a napomáhá tak testovat hranice svobody

veřejného prostoru a svobody občanského života. Ztohoven pak kryptoanarchii chápe jako „*potenciální rozumnou variantu společenského zřízení a svou činností se snaží přispívat ke kritické diskuzi o souvisejících problémech současné společnosti.*“⁶⁰

Název Paralelní Polis je odvozen od textu politologa Václava Bendy, který byl zveřejněn v roce 1978 v souvislosti s činností Charty 77. Benda se zde snažil pojmenovat dění v tehdejší československém disentu a v tzv. „druhé kultuře“ – undergroundovém hnutí, kde mezi uměleckou a intelektuální komunitou vysledoval paralelní společenskou strukturu, nezávislou na tehdejší oficiálním komunistickém režimu.⁶¹

Institut Kryptoanarchie, financovaný z různých soukromých zdrojů a příspěvků příznivců prohlašuje, že žádné své aktivity neprovozuje jen pro zisk. Primárním cílem je edukace veřejnosti v oblasti technologií a *digitální svobody*. Zároveň jde o volné sdružení lidí hlásící se k novodobé formě libertariánství **anarchokapitalismu**. Na obhajobu své na grantech či státu nezávisle fungující činnosti tvrdí, že stát vnímají jako přirozenou konkurenci a partnera v diskuzi. Nechtějí ho svrhnout, ale vytvářet k němu zdravou paralelu, která s ním může občansky komunikovat a bránit tak svobodu jednotlivce před jeho centralizovanou mocí. Na stránkách tohoto institutu se můžeme dočíst: „*Pojem kryptoanarchie značí rostoucí prostředí neregulovatelné oblasti internetu, který skrze anonymizační nástroje umožňuje neomezené sdílení dat. Zároveň díky decentralizovaným měnám typu bitcoin podporuje rozvoj svobodného trhu a prostřednictvím šifrovacích nástrojů zajišťuje nešpehovatelnou komunikaci.*“

Martin Leskovjan, jeden z hlavních aktivistů Paralelní Polis a specialista na **etický hacking** a internetovou bezpečnost k současnému stavu v kyberprostoru říká: „*Internet je navíc primárně sledovací nástroj. To, že si někdo myslí, že internet je hlavně nástroj svobodné výměny informací, je mýlka. ...Pokud nešifrujete maily, pokud nepoužíváte zabezpečené prohlížení, tak si kdokoli může prohlédnout, jak jste se na internetu pohyboval. A tento základní charakter internetu se kryptotechnologie snaží kousek po kousku změnit.*“⁶²

Další aktivista z mladší generace a uznávaný znalec kryptoměn Jan Hubík napsal. „*Jako problém vnímám spíše to, že jakmile je něco do takové míry centralizované, stává se to extrémně lákavým pro autoritářské režimy a vůbec pro státy. Můžou pak firmu donutit ke sdílení informací a používat je právě proti uživatelům. Jde tedy hlavně o to, aby se to lidé dozvěděli. Pak už je jen na nich, jestli se rozhodnou používat něco, co je vůči této hrozbě odolné, nebo budou pokračovat ve využívání stávajících služeb.*“⁶³

Lidé z Paralelní polis jsou přesvědčeni, že brzy přijde doba decentralizované společnosti, v níž informační technologie budou na takové úrovni, že na jejich platformě bude možné vyměňovat zboží a služby bez nutnosti mít oficiální firmu či regulérní živnost. Dále věří, že potenciální možnosti **kryptosvěta** mohou v brzkou dobu reálně ohrozit existenci samotných států. Vzniknou tak dva paralelní světy: 1.) *fyzický svět* státem kontrolované společnosti a 2.) *virtuální svět*, kde bude vládnout svoboda a lidé si tam budou vytvářet vlastní společenství.⁶⁴

Zda je možné rozšířit ideály kryptoanarchismu celospolečensky či nikoliv je otázkou blízké budoucnosti. Byl by to jakýsi návrat k původním anarchickým ideálům o **decentralizované společnosti**, posunuté do technologické éry, kde důležitější než dohlížející stát používající právní a represivní složky k vymáhání svoji moci jsou autonomní společenství jednotlivců založená na ideálech dobrovolnictví, vyznávající svobodu jednotlivce a vzájemnou dohodu lidí. Faktem je, že národní stát v současné globalizované době už se možná pomalu stává přežitkem a čeká ho v dohlednu zřejmě jistá revize. Vysledovat to lze i v požadavku některých dezorientovaných lidí na regresi k ideologii nacionalismu v reakci na globalizovanou a přetechnizovanou společnost.

Kryptoanarchismus, potažmo cypherpunk je tedy zatím spíše novodobou *kulturní avantgardou* iniciovanou hackerskou komunitou a technologickou elitou, která potřebuje obdobně eticky, rozumově a technologicky uvědomělé obyvatelstvo, aby mohl být tento cíl realizován. Je-li toho možné dosáhnout u většiny je však minimálně diskutabilní, ne-li nemožné. Bez toho je však sám kryptoanarchismus jen další dočasnou autonomní zónou či menšinovým paralelním světem, i když dost možná predikujícím další společenský vývoj.

8.3 Kryptoměny

Kryptoměna⁶⁵ je *virtuální decentralizovaná měna*, které nepodléhá žádné třetí straně, jako je banka, soukromá firma či státní aparát, který by ji mohl regulovat. Je tedy řízena pouze tržními mechanismy a samotnými uživateli této měny. Při finanční transakci dochází k přímé on-line výměně plateb v reálném čase mezi dvěma účastníky pomocí **P2P** (*peer to peer*) sítě, bez ohledu na geografické hranice států a převodu do státních měn. Virtuální nebo také *alternativní měna* je na rozdíl od běžných platebních transakcí celosvětová a platba probíhá dle dohody bez jakýchkoli či za minimálních poplatků.

Vlajkovou lodí mezi digitálními kryptoměnami je **bitcoin**, který vznikl roku 2009 a byl navržený vývojářem či skupinou vývojářů působící pod pseudonymem *Satoshi Nakamoto*⁶⁶. Bitcoin není neomezený a měl by se jednou tzv. *vytěžit*, pravděpodobně v roce 2140. *Těžba* zjednodušeně znamená anonymní ověření platebních transakcí jiným počítačem v otevřené blokové databázi - **blockchain**, která nahrazuje banku a tím *těžař* (miner) dostává za odměnu další bitcoiny.⁶⁷ Tato měna je téměř anonymní či spíše *pseudonymní* a zatím by měla být z hlediska bezpečnosti relativně bezpečná. Těžaře můžeme vnímat jako autonomní jednotkou, jenž pomocí technologie hledá tzv. *hush*, který potvrzuje platbu mezi dvěma subjekty. Po jeho celosvětovém rozšíření se však jako jeho negativum ukazuje v současnosti být jeho spekulativnost.

Dnes se **těžbě kryptoměn** věnuje mnoho těžařů, kteří s Bitcoinem už nenakládají ve prospěch kryptoanarchistické komunity a její etiky. Naopak vytvářejí tzv. *těžařské farmy*, které Bitcoin těží ve velkém a tak ho nadměrně akumulují, což jde víceméně proti prvotní strategii - vytvořit svobodnou a decentralizovanou měnu, bez většinového podílu. Postupem času tak vznikají celé tovární haly s výkonnou výpočetní technikou a těžit na platformě osobních počítačů se už téměř nevyplatí. Po velkém úspěchu Bitcoinu, možná věstící jeho blízký pád, mu dnes konkurují desítky dalších virtuálních kryptoměn jako *Litecoin*, *Ethereum* nebo *Ripple*, které využívají podobných kryptotechnologií, jsou plně anonymní, ale zatím se z nich nestala tak velká spekulativní komodita.

8.4 Bitnation

S kyberkulturou a svobodu jsou spjaty i různé pokusy o paralelní uspořádání společnosti sídlící v kyberprostoru. Jedním z nich je projekt založený na filozofii *Internetu Suverenity*, pod názvem **Bitnation**⁶⁸, který se snaží vytvořit virtuální světoobčanství všech lidí bez rozdílu rasy, pohlaví, profese či národnosti a státních hranic, založenou na principu decentralizace.

Virtuální národ Bitnation založila v roce 2014 švédsko-polsko-francouzská internetová aktivistka Sussane Tarkowski Tempelhofová, která důvod jeho vzniku vysvětluje v rozhovoru pro server Tyinternety.cz (2018) slovy: „*Fascinuje mě, jak společnost dokáže skvěle fungovat bez centrální vlády a jak upadá, když takovou vládu má. Tyto životní a pracovní zkušenosti mě dovedly k mým současným názorům a byly důvodem, proč jsem se rozhodla vytvořit Bitnation Pangea.*“ Na této platformě se mohou lidé registrovat a stát se tak součástí globálního virtuálního společenství, které pak může fungovat i v reálném světě.

Potvrzuje to závěry kryptoanarchie o vytváření paralelních virtuálních světů, nerespektujících státní ani národnostní hranice a fungujících v rámci své logiky autonomních decentralizovaných zón. Tempelhofová ke svému projektu a jejím pohledu na národní státy dále dodává: „*Myslím si, že centralizované státy už dávno neplní svou funkci. V minulosti byly stvořeny k tomu, aby zachovávaly mír, ale dnes vedou k válkám. Způsobují největší apartheid v dějinách. Státní příslušnost je horší než barva pleti.*“⁶⁹

Bitnation je na svých webových stránkách definován jako **holokratická** a *Decentralizovaná Autonomní Organizace* (DAO), kde si může kdokoli, bez omezení, založit svoje tzv. „pracovní centrum“, které se zde nazývá *holon* (holos – celek). **Holon** je pak jakousi fluidní entitou, která současně může být plně autonomní jednotkou, ale zároveň součástí celkové centrální struktury organizace, a můžete sdílet své projekty s kýmkoliv na síti a spolupracovat s ním. Jedná se o jakousi *digitální jurisdikci*, primárně založenou na zásadách voluntarismu, kde smlouvy mezi lidmi jsou vázány na osobní reputaci.

V rámci ambiciózního projektu Bitnation se může každý stát buď Občanem (*Citizen*), Spojencem (*Ally*) nebo Velvyslancem (*Ambassador*), který může za-

kládat pracovní a zájmové skupiny, pořádat konference z důvodu realizace svých nápadů nebo je případně finančně či technicky podporovat. Součástí projektu Bitnation i je aplikace **Pangea**, založená na *peer-to-peer* a *end-to-end* šifrované *blockchain* platformě, fungujících na zásadách **DIY** (*Do It Yourself*) a využívající alternativní kryptoměnu *Ethereum*. O fungování Bitnation informovaly vlivné magazíny Forbes, The Economist nebo televize CNN, BBC. Zdá se tedy, že tento vizionářský projekt už vykročil z podhoubí kontrakultury a stává se pomalu součástí té oficiální, jak tomu obvykle bývá u úspěšných aktivit, vzniklých původně ze subkulturního bujení.

Zatímco platformy jako *Facebook* nebo *Youtube* byly původně založeny z důvodu zábavy, zde se jedná o projekt zahrnující virtuální spolupráci, světoobčanství, právní zázemí i virtuální měnu v jednom. Nejde tedy jen o sdílení rodinných fotek, článků a aktuálních statusů, ale o skutečnou platformu pro možnou spolupráci a fungování v kyberprostoru v blízké budoucnosti a pokus o přeměnu fungování společnosti v digitálním věku.

Podobných pokusů o vytvoření vlastní platformy fungování svobodné paralelní společnosti je však na internetu víc. Svědčí to o určité touze vytvořit si svá společenská pravidla nezávislá na oficiálním politickém diskurzu, který je pro většinu lidí příliš centralizovaný a možnost svobodných voleb jednou za čas pro ně není zcela uspokojujícím faktorem fungování skutečně svobodné a demokratické společnosti.

8.5 Darknet – odvrácená strana Internetu

Soudobým fenoménem, který si pro své zájmy hají svobodný, necenzurovaný a v tomto případě spíš utajený či skrytý internet, je **Darknet**⁷⁰ nebo také *Deepnet* a jeho nejrozšířenější prohlížeč platforma *Tor* (*the Onion Router*)⁷¹, nebo další šifrované platformy *I2P* (*Internet Invisible Project*) a *Freenet*, které díky krypto-technologickému šifrování zaručují jakousi „neviditelnost“ v rámci internetu a jsou zdarma ke stažení. Dnes tyto kontrakulturní platformy internetu využívá spousta uživatelů vyhledávajících pro své soukromé aktivity určité diskrétní

prostředí, které by nemělo být přímo kontrolované „vyhledávacími roboty“ (boty či crawlery), bezpečnostními složkami či kýmkoliv jiným, jako je tomu u běžné nešifrované internetové sítě.

V některých autoritářských zemích s příklonem k totalitnímu centralizovanému zřízení s cenzurou obyvatel je anonymizovaný prohlížeč **Tor** zakázáno používat pod pohrůžkou sankcí či dokonce uvězení. Darknet je však přesto často požíván pro dorozumívání politických odpůrců či kontrakulturních hnutí, jako anonymizovaná platforma přístupu a šíření nezávislých informací například v Číně, Turecku nebo Egyptě, na což upozorňuje samotná instalace programu.

Díky své „neviditelnosti“ využívající kryptotechnologií může být Darknet i „hnízdem“ pro černý trh (kryptomarket), jako je prodej drog, nelegálních léků, obchod se zbraněmi, dětské pornografie či dokonce nájemné vraždy. Nejznámější černé tržiště je **Silk Road** (*Hedvábná Stezka*), jejíž zakladatel Američan Ross Ulbricht byl v roce 2015 zadržen a odsouzen na doživotí, přestože se však některých kriminálních činností, za které byl potrestán, zřejmě sám ani nedopustil. Jedná se tedy spíše o exemplární potrestání ilegální činnosti, která se vymyká státní kontrole a tedy zdanění. I proto se Ulbricht stal jakýmsi „mučedníkem“ kryptoanarchistů.⁷²

Je nicméně faktem, že *Kryptotechnologie* kromě svobodné a anonymní komunikace přináší zároveň i další průvodní negativní jevy, jako jsou kyberkriminalita či kyberterorismus, s kterými se však, dle mínění kryptoanarchistů, bohužel musí počítat, i když si tyto jevy většina lidí v kyberprostoru rozhodně mít nepřeje. Záleží tedy na osobním etickém postoji, zda člověk využije kryptotechnologií pro skrytí své osobní identity navenek jen pro své větší informační bezpečí či digitální svobodu, nebo je využije k páchání trestné činnosti. Tento problém však indikuje jakýkoliv svobodný a anonymizovaný prostor, nejsou to zdaleka jen specifika Darknetu.

9. ROZHOVORY A OSOBNÍ ZKUŠENOSTI

Součástí této práce coby antropologického zkoumání byly i osobní rozhovory s kompetentními zástupci dané subkultury či hnutí. Setkání a interview mi rádi poskytli: šéfredaktor kyberkulturního magazínu Živel **Luboš Pavlovič**, předseda České pirátské strany **Ivan Bartoš**, jeden ze spoluzakladatelů Paralelní Polis **Martin Leskovjan** a mediálním mluvčím serveru *manipulatori.cz* **Petr Nutil**. Rozhovory však po úvaze nepřepisuji v plném znění. Částečně i pro uchování jejich soukromí. Použil jsem těchto rozhovorů spíše jako vstupního materiálu a impulsu pro další témata týkající se této práce. Setkání s těmito zajímavými osobnostmi a vizionáři mi mnohé vysvětlilo, potvrdilo či nasměrovalo k dalšímu bádání na poli digitální svobody a směřování internetu v budoucnosti. Důležitou inspirací byla i konference *Digitální technologie v environmentálních souvislostech*, pořádaná Katedrou náboženských a kulturních studií při UHK, či přednáška Dalibora Knappa na ožehavé téma *Digitální kolonizace*.

Nedílnou součástí práce je i má osobní zkušenost s kyberprostorem, od jeho úplných počátků v devadesátých letech v podobě e-mailu, přes zavedení internetu domů až po smartphone, jehož používání je do jisté míry už dnes součástí osobní identity. Na dálku přes internet jsem vydal 2 alba elektronické hudby s Milou Lombardo z Panamy, pod názvem *The Canal*, které jsou dostupná na platformě *Bandcamp.com*. Dále je to účast na umělecko-multimediálním projektu *BIMB*, vydávající svá videa na platformě *youtube*. Důležitá je i má zkušenost *webdesignéra* a tvůrce webů, při které jsem se musel do problematiky fungování rozhraní internetu dostat i prakticky. A v neposlední řadě je to zkušenost s publikováním v rámci internetových serverů *freemusic.cz*, *fullmoon.cz*, *hisvoice.cz* a *manipulátoři.cz*. Dlouhodobě se také pohybuji na sociálních sítích a sleduji jejich pozvolný vývoj od nezávazné přátelské komunikace po nástroj marketingu a politické manipulace v současnosti.

ZÁVĚR

Kyberkultura urazila od vzniku prvních počítačů, objevu a masového rozšíření internetu až po dnešní smartphony, dlíci téměř v každé kapse, dlouhou cestu a tím zásadně ovlivnila životy a kulturní zvyklosti většiny lidí na planetě Zemi. Zda k lepšímu či horšímu je pak věcí individuálního přístupu a pečlivé vědecké analýzy. Nemyslím si však, že kyberkultura je pouhým patologickým jevem, který vede k „digitální demenci“, nicméně v krajních případech se tak stát zajisté může. Záleží jak často a k jakým účelům se digitální technologie používají a jak je jedinec dokáže integrovat a kompenzovat.

Je nesporným faktem, že přes počáteční technooptimismus z nového sdíleného světa „za zrcadlem“ a možnosti spolupráce online napříč kontinenty se z kyberprostoru, který skrze digitální technologie pospojoval lidi do jedné globální vesnice, v současnosti stal také nástroj mocenské a marketingové manipulace, sledování obyvatel, ale i kriminality. Kromě spousty nesporných výhod globální konektivity internet inicioval i vedlejší projevy a nové problémy, jak kulturní, sociální, tak environmentální. Touha zachovat tento prostor jako **svobodný a decentralizovaný** však stále zůstává v podobě kontrakulturních či subkulturních hnutí a politických aktivit, které započalo *kyberpunkové hnutí*, pokračovalo přes *Piráty*, *digitální disidenty*, *hacktivisty až po současné hnutí kryptoanarchie a cyherpunku*, hájící svobodné šíření informací (*transparentnost*) a digitální soukromí (*anonymitu*) v globálním prostředí internetu.

Kyberprostor se tak stal jistým prodloužením našeho vědomí a může být zrovna tak dobrým pomocníkem jako zlým pánem. Záleží na jeho použití, využití či zneužití. Jedinec by si měl být stále vědom, že jeho vědomí sídlí s velkou pravděpodobností v jeho fyzickém těle a jeho přenos do virtuality je zatím zřejmě jen nedokonalou iluzí v podobě simulací, i když v budoucnosti se možná může stát novou *hyperrealitou*. Záleží na dalším možném vývoji a zdokonalení rozhraní mezi člověkem a strojem a rozvoji umělé inteligence (UI). **Otázka svobody jednotlivce však bude zřejmě stále stejně důležitá jako kdykoliv v historii lidské společnosti, což dokládá i tato práce.**

ZDROJE

Literatura

- Assange, Julian (2012): *Cypherpunks Freedom & the Future of the Internet*. New York: OR Books.
- Bakunin, Michail (2014): *Bůh a stát*. Praha: Herrman a Synové.
- Baudrillard, Jean (1988): *Simulacra and Simulation*. Stanford: Stanford University Press.
- Bey, Hakim (2004): *Dočasná autonomní zóna*. Praha: Tranzit.
- Bondy, Egon (1997): *Cybercomics*. Brno: Zvláštní vydání.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (2010): *Tisíc plošin*. Praha: Herrman a Synové.
- Deuze, Mark (2016): *Media life: Život v médiích*. Praha: Karolinum.
- Eriksen, Thomas, H. (2008): *Sociální a kulturní antropologie*. Praha: Portál.
- Eriksen, Thomas, H. (2018): *Tyranie okamžiku*. Brno: Doplněk.
- Escobar, Arturo (1994): *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture*. (Current Anthropology, 211-231). Chicago: The University Of Chicago Press.
- Existence, Anarchistická revue (1/2014): *Budoucnost internetu*. Praha: Nakl. Anarchistické federace.
- Faber, Claude (2006): *Anarchismus - Příběh revolty*. Brno: Levné Knihy KMA.
- Fromm, Erich (1993): *Strach ze svobody*. Praha: Naše Vojsko.
- Gibson, William (1992): *Neuromancer*. Laser, Plzeň.
- Kropotkin, Petr (2000): *Anarchistická etika*. Praha: Votobia.
- Křivánková, Eva (2014): *Pirátské strany v Evropě*. (Magisterská práce). Brno: FFS MU.
- Leary, Timothy (1997): *Chaos a kyberkultura*. Praha: DharmaGaia.
- Levy, Steven (2010): *Hackers - Heroes of Computer Revolution*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Lévy, Pierre (2000): *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, Univerzita Karlova.
- Macek, Jakub (2004a): *Koncept rané kyberkultury*. (Média a realita). Brno: FSS MU.
- Macek, Jakub (2004b): *Tělesnost a kyberkultura*. (Revue pro média). Brno: FSS MU.
- McLuhan, Marshall (1991): *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon
- Nutil, Petr (2017): *Média, lži a příliš rychlý mozek*. Praha: Grada.
- Olsonová, Parmy (2012): *Jsme Anonymous*. Praha: Práh.
- Ramonet, Ignacio (2003): *Tyranie médií*. Praha: Mladá Fronta.
- Rushkoff, Douglas (1999): *Kyberie - Život v kyberprostoru*. Praha: Živel.
- Soukup, Václav (2011): *Antropologie - Teorie člověka a kultury*, Praha: Portál.
- Soukup, Václav (2010): *Kyberantropologie a kyberkultura*. (Anthropologia Integra, 15-22). Brno: Munipress.
- Spiller, Neil, ed. (2007): *Cyber Reader - Critical Writing for Digital Era*. New York: Phaidon.
- Spitzer, Manfred (2014): *Digitální demence*. Brno: Host.
- Sterling, Bruce (1992): *Hackers Crackdown*. (e-book).
- Stojaspalová, Kateřina (2009): *Průkopníci kyberkultury - Kyberpunk a digerati*. (Magisterská práce) Brno: FF MU.
- Tomek, Václav, Slačálek, Ondřej (2006): *Anarchismus - Svoboda proti moci*. Praha: Vyšehrad.
- Živel, magazín: (1995-2014) (dostupné na: www.zivel.cz)

Manifesty

A Cyborg Manifesto (1984)

A Cypherpunk's Manifesto (1993)

dostupné na <https://www.activism.net/cyberpunk/manifesto.html>

Future Culture Manifesto (1993)

dostupné na http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html

The Crypto Anarchist Manifesto (1992)

dostupné na <https://www.activism.net/cyberpunk/crypto-anarchy.html>

The Hacker's Manifesto (1986)

dostupné na http://archive.org/stream/The_Conscience_of_a_Hacker/hackersmanifesto.txt

Internet

(vše dostupné online v roce 2018)

¹ <https://wikisofia.cz/wiki/Kyberkultura>

² <https://wikisofia.cz/wiki/Kyberprostor>

³ <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kontrakultura>

⁴ https://journals.muni.cz/anthropologia_integra/article/view/1917

⁵ <http://www.kky.zcu.cz/cs/definition-of-cybernetics>

⁶ <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2006/xmeloun2.htm>

⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/Internet>

⁸ <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/hypertext.htm>

⁹ https://cs.wikipedia.org/wiki/Webový_vyhledávač

¹⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

¹¹ https://wikisofia.cz/wiki/Sociální_síť

¹² <https://cs.wikipedia.org/wiki/YouTube>

¹³ https://wikisofia.cz/wiki/Open_source

¹⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_technology

¹⁵ <http://project.cyberpunk.ru>

¹⁶ https://wikisofia.cz/wiki/Studia_kyberkultury_a_kyberpunk#cite_note-neuromancer-4

¹⁷ <https://wikisofia.cz/wiki/Kyberpunk>

¹⁸ <http://zivel.net/archiv?magazin=3&kapitola=10>

¹⁹ <http://zivel.net>

²⁰ <https://www.advojka.cz/archiv/2005/8/od-revoluce-k-potulce>

²¹ <https://www.matrix-2001.cz/clanek/kyberie-se-otevira-1-2-4719>

²² https://en.wikipedia.org/wiki/A_Cyborg_Manifesto

²³ <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=580041>

²⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Simulacra_and_Simulation

²⁵ www.ctheory.net

²⁶ http://pactac.net/books/Hacking_the_Future.pdf

²⁷ http://www.academia.edu/24265891/Welcome_to_Cyberia_Notes_on_the_Anthropology_of_Cyberculture_by_Arturo_Escobar

²⁸ <http://www.ostium.sk/sk/kyberneticke-imaginarno-rozhovor-s-pierrem-levym>

-
- ²⁹ https://www.researchgate.net/publication/291833106_Telesnost_a_kyberkultura
- ³⁰ http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf
- ³¹ https://journals.muni.cz/anthropologia_integra/article/view/1917/1536
- ³² <https://cs.wikipedia.org/wiki/Anarchismus>
- ³³ <https://ikaros.cz/hoaxy-propaganda-a-falesne-zpravy-na-internetu>
- ³⁴ https://wikisofia.cz/wiki/Virtuální_identita
- ³⁵ <https://www.respekt.cz/tydenik/2014/18/inkvizitor-digitalniho-veku>
- ³⁶ https://cs.wikipedia.org/wiki/Kontextová_reklama
- ³⁷ <http://manipulatori.cz/jak-celit-privalu-ruske-propagandy>
- ³⁸ https://wikisofia.cz/wiki/Digitální_stopa
- ³⁹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirate_Party_\(Sweden\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirate_Party_(Sweden))
- ⁴⁰ <https://thepiratebay.org>
- ⁴¹ <https://www.pirati.cz/program/dlouhodoby/internet>
- ⁴² <https://wikileaks.org>
- ⁴³ <https://wikileaks.org/What-is-Wikileaks.html>
- ⁴⁴ <http://cryptome.org/0002/ja-conspiracies.pdf>
- ⁴⁵ https://www.ted.com/talks/julian_assange_why_the_world_needs_wikileaks?language=cs
- ⁴⁶ https://zpravy.idnes.cz/julian-assange-wikileaks-konec-vysetrovani-znasilneni-pia-zahranicni.aspx?c=A170519_111814_zahranicni_san
- ⁴⁷ <https://edwardsnowden.com>
- ⁴⁸ <https://citizenfourfilm.com>
- ⁴⁹ https://www.ted.com/talks/edward_snowden_here_s_how_we_take_back_the_internet
- ⁵⁰ http://archive.org/stream/The_Conscience_of_a_Hacker/hackersmanifesto.txt
- ⁵¹ <https://a2larm.cz/2015/03/0-co-jde-anonymous>
- ⁵² <http://www.4chan.org>
- ⁵³ <https://www.youtube.com/channel/UCA071Plf2wk-B8Rkwt47bQ>
- ⁵⁴ <http://www.businessit.cz/cz/kyberneticka-kriminalita-iii-hacktivismus-a-kyberterorismus.php>
- ⁵⁵ <http://www.ifreedom.cz/manifest-kryptoanarchie>
- ⁵⁶ <https://www.activism.net/cyberpunk/manifesto.html>
- ⁵⁷ https://zpravy.idnes.cz/vezni-svedomi-v-rusku-out-zahranicni.aspx?c=A160718_213805_zahranicni_zt
- ⁵⁸ <https://www.paralelnipolis.cz>
- ⁵⁹ <https://cs.wikipedia.org/wiki/Transhumanismus>
- ⁶⁰ <http://www.ztohoven.com>
- ⁶¹ https://cs.wikipedia.org/wiki/Paralelní_polis
- ⁶² <https://www.podnikatel.cz/clanky/internet-je-primarne-sledovaci-nastroj-upozornuje-leskovjan-z-pararelni-polis/>
- ⁶³ <http://student.e15.cz/q-a/internet-zabit-nelze-rika-jan-hubik-z-paralelni-polis-1306065>
- ⁶⁴ <https://www.euro.cz/byznys/evangeliste-digitalniho-pokroku-pripravuji-cesko-na-spolecnost-bez-statu->
- ⁶⁵ <https://kryptomagazin.cz/vsechno-potrebujete-vedet-kryptomenach>
- ⁶⁶ <http://nakamotoinstitute.org/bitcoin>
- ⁶⁷ <https://www.bitcoin-info.cz>
- ⁶⁸ <https://bitnation.co>
- ⁶⁹ <https://tyinternety.cz/rozhovory/zalozila-virtualni-narod-kryptomene>
- ⁷⁰ <http://www.ceskovdatech.cz/clanek/28-odvracena-strana-internetu-cesky-darknet-v-cislech>
- ⁷¹ <https://www.torproject.org>
- ⁷² <https://a2larm.cz/2013/10/zatcen-na-hedvabne-stezce>