

Univerzita Karlova  
Filozofická fakulta  
Ústav české literatury a komparatistiky  
Obecná a srovnávací literatura (komparatistika)

# Disertační práce

Mgr. Pavlína Tassanyi

**Robot jako cizinec: analýza vývoje literární menšiny ve sci-fi**

Robot as a Stranger: An Analysis of the Evolution of a Literary Minority  
in Science Fiction

Vedoucí práce doc. Mgr. Libuše Heczková, Ph.D.

2025

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala paní docentce Libuši Heczkové za trpělivé vedení, podnětné rady a připomínky, díky kterým jsem objevila nové perspektivy, jak nahlížet na svou práci, a které mi pomohly neopomenout důležité aspekty řešeného problému.

Poděkování rovněž patří mé rodině. Mé ženě za pomoc se vším, co mělo být na mých bedrech, za podporu při mých pochybnostech i pochopení pro mou nepřítomnost, ponocování a každodenní nepoužitelnost v běžném životě. I za to, že se večery strávené diskuzemi o R. Daneelovi staly na nějaký čas koloritem naší domácnosti. Svému synovi slibuji, že s roboty už si budeme hlavně hrát...

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem disertační práci napsala samostatně s využitím uvedených a řádně citovaných pramenů a literatury a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

Dále prohlašuji, že jsem v některých případech použila nástroje umělé inteligence založené na principech velkých jazykových modelů k usnadnění práce.

Ačkoli někteří sociologové, například prof. Simon Ninheimer (viz Asimov, *Koumes*, 1988), neschvalují využívání AI ke korekturám a považují takové počínání za jalové, vedoucí k odstranění radosti z práce, tyto výhrady a obavy nesdílím. Jsem přesvědčena, že použití umělé inteligence nemělo destruktivní vliv na kvalitu mé práce ani dehumanizační dopad na mou osobnost.

Velké jazykové modely jsem využila výhradně k usnadnění práce se zdrojovými texty, zejména k revizi překladů a dalším úpravám vlastního textu. Konkrétně jsem použila doplněk webového prohlížeče Toggle ChatGPT Sidebar, který kombinuje více nástrojů, mimo jiné pro Optical Character Recognition (tedy extrakci textu z obrazu), a model ChatGPT o1 od OpenAI pro jazykové korektury.

Veškeré myšlenky, závěry a analýzy jsou výsledkem mé vlastní práce.

V Ostravě dne 25. března 2025

Pavína Tassanyi

## **Abstrakt**

Disertační práce analyzuje literární reprezentace robotů ve sci-fi žánru z hlediska imagologie a komparativní literární analýzy. Zkoumá, jak jsou roboti konstruováni jako „jiní“ a do jaké míry jejich zobrazování reflektuje stereotypizační mechanismy typické pro reprezentaci etnických skupin. Analýza probíhá ve třech rovinách. Intertextová analýza mapuje vývoj literárního etnotypu robota od raných reprezentací umělých bytostí až po jeho ustálení ve sci-fi žánru. Kontextová analýza se zaměřuje na Asimovovu tvorbu a období mezi 30. a 70. lety 20. století kde zkoumá, jak technologické, společenské a kulturní proměny ovlivnily vnímání robotů. Textová analýza, aplikovaná na povídku *Dvěstěletý člověk* Isaaca Asimova, ukazuje, jak se intertextová tradice a historický kontext promítají do konkrétního díla a jakým způsobem je robot konstruován jako subjekt. Asimovova povídka *Dvěstěletý člověk* potvrzuje tendenci sci-fi literatury reflektovat otázky emancipace, kdy robot jako literární etnotyp prochází procesem lidské integrace, avšak jeho uznání jako rovnocenného subjektu zůstává podmíněno převzetím lidských vlastností.

**Klíčová slova:** sci-fi, robot, kyborg, Isaac Asimov, imagologie, stereotypy, etnicita

## **Abstract**

The dissertation analyzes literary representations of robots in the science fiction genre from the perspective of imagology and comparative literary analysis. It examines how robots are constructed as the „Other“ and to what extent their portrayal reflects stereotypical mechanisms typical of the representation of ethnic groups. The analysis is conducted on three levels. Intertextual analysis maps the development of the literary ethnotype of the robot from early representations of artificial beings to its establishment within the science fiction genre. Contextual analysis focuses on Asimov’s literary works and the period between the 1930s and the 1970s, exploring how technological, social, and cultural transformations influenced the perception of robots. Additionally, it explores Asimov’s literary works to highlight the most significant instances where stereotypes intersect and influence the portrayal of robots. Textual analysis, applied to Isaac Asimov’s short story *The Bicentennial Man*, illustrates how intertextual tradition and historical context are reflected in a specific literary work and how the robot is constructed as a subject. Asimov’s *The Bicentennial Man* confirms the tendency of science fiction literature to reflect questions of emancipation, in which the robot, as a literary ethnotype, undergoes a process of human integration. However, its recognition as an equal subject remains conditional upon adopting human traits.

**Keywords:** sci-fi, robot, cyborg, Isaac Asimov, imagology, stereotype, ethnicity

# OBSAH

1. ÚVOD.....	7
2. TEORETICKÁ ČÁST.....	10
2.1 Přístupy k neživému.....	11
Pareidolie a projekce.....	11
Antropomorfizace a dehumanizace.....	12
Tísňivé.....	14
2.2 Přístupy k lidskému „jinému“.....	17
2.2.1 Orientalismus.....	18
2.2.2 Imperialismus a institucionalizace otroctví.....	19
2.3 Imagologie.....	24
2.3.1 Národ, etnikum a stereotyp.....	25
2.3.2 Nezbytnost stereotypů.....	27
3. ANALYTICKÁ ČÁST.....	29
3.1 Historický vývoj představ o umělých lidech.....	31
3.1.1 Božské gesto v rukou člověka technologie.....	31
3.1.2 Únik z lidského údělu: technoutopie.....	36
3.2 Formování etnotypu robota: První obrazy a reprezentace robotů v literatuře.....	40
3.2.1 Monstrum - inaugurační obrat proti stvořiteli (1818).....	41
3.2.2 Kovová mašina s tělem člověka (1868).....	45
3.2.3 ... do chvíle, než stroje získají vědomí (1872).....	47
3.2.4 Konstrukce dokonalé ženy (1886).....	49
3.2.5 Armády robotů v rukou mocných (1900).....	51
3.2.6 Emoce v plechu: Plecháček, Tik-Tok a otázka lidskosti (1900 a 1907).....	52
3.2.7 Když Stroj sežže: Dystopická vize technologické závislosti (1909).....	58
3.2.8 Od slova k symbolu: Robot jako identita umělých lidí (1920).....	60
3.2.9 Říkejte mi kybrog: první extenze hodinovým strojkem (1923).....	71
3.2.10 Robotka jako nástroj osobní pomsty (1925 a 1927).....	73
3.2.11 Sci-fi časopisy a masová produkce robotů.....	78
Sportem proti strojům: Fotbal si vzít nenecháme (1929).....	79
Evoluce stroje a konec lidské rasy (1929).....	80
Stroj jako symbol technokratického útlaku a ambicí (1931).....	83
Profesor Jameson a Zoromové: Transhumanistická vize nesmrtelnosti (1931).....	87
Konstrukce dokonalé ženy 2.0 (1938).....	91
Já: robot z vlastní perspektivy (1939).....	94
3.2.12 Shrnutí.....	98
3.3 Kontext vzniku Asimovova díla.....	101
3.3.1 Technologické, společenské a kulturní prostředí 30. - 70. let 20. století.....	101
30. léta: Tažení proti strojům.....	103
40. léta: Počátky kybernetiky.....	105
50. léta: Umělá inteligence a televize.....	110

60. léta: Vznik internetu a autonomní robotiky.....	119
70. léta: Tísňivé údolí a expanze AI.....	125
Shrnutí.....	130
3.4 Isaac Asimov a jeho tvorba.....	133
3.4.1 Zákony robotiky - bezpečnost, anomálie a zneužití.....	138
3.4.2 Bezdůvodné obavy a společenské předsudky.....	145
3.4.3 Antropomorfní popis a existence lidských vlastností.....	149
3.4.4 Vazby Asimovových robotů na předchozí „generace”.....	158
3.4.5 Kontrolní opatření v Asimovově fikčním světě.....	162
3.5 Dvěstěletý člověk.....	169
3.5.1 „Něco je jinak”: Asimov opouští zavedené pojistky.....	169
Adaptace.....	172
3.5.2 Konstrukce hetero-obrazu Andrewa a jeho překonání.....	174
Přerod robota v člověka z několika perspektiv.....	175
3.5.3 Charakter etnotypu robota.....	190
4. ZÁVĚR.....	194
5. ZDROJE.....	197
6. ZDROJE OBRÁZKŮ.....	211
7. PŘÍLOHY.....	215

# 1. ÚVOD

Postava robota v literatuře ztělesňuje nejen technologický pokrok, ale zároveň funguje jako silná metafora, jejíž význam se odvíjí od kulturního a ideologického rámce dané doby. Roboti tak bývají nahlíženi buď jako symbol naděje a technologického pokroku, nebo jako varování před nekontrolovatelným důsledkem lidského konání. Zatímco v některých dílech plní roli poslušného nástroje člověka, jindy se proměňují v ohrožení, které se svému stvořiteli vymkne z rukou. Typickým příkladem je narativ, v němž vědec sestrojí robota, jenž se proti němu posléze vzbouří – model, který rezonuje nejen v klasickém díle Karla Čapka, který dal vzniknout termínu „robot“, ale i v populární kultuře, například ve filmové sérii *Terminator*.

Obraz robota a s ním spojené narativní vzorce jsou natolik rozšířené, že pronikly do obecného kulturního vědomí. K jejich rozpoznání není třeba hlubší znalosti science fiction – archetyp robota jako oddaného sluhy či nebezpečného vzbouřence je pevně zakořeněn v kolektivní představivosti a běžně se objevuje v různých formách. V rámci žánru sci-fi se tato postava ustálila jako figura oscilující mezi dvěma protikladnými póly. Tyto dualistické obrazy přesahují rámec žánrové estetiky a souvisejí s hlubšími mechanismy reprezentace jinakosti, jak je reflektuje imagologie.

Roboti v literatuře zauímají pozici zvláštní formy „jiného“. S jejich postavami jsou spojeny stereotypy, které se opakují napříč texty a fikčními světy, často nezávisle na konkrétní zápletce či narativním rámci. Převládají negativní konotace – roboti bývají líčeni jako chladní, bezcitní, hrozní nebo nebezpeční, zatímco pozitivní vyobrazení jsou spíše výjimečná. Příkladem je pro tuto práci klíčová povídka Isaaca Asimova *Dvěstěletý člověk*, v níž robot Andrew vystupuje jako spolehlivý a oddaný sluha. Přesto se v textu objevuje iracionální obava, kterou nelze vysvětlit výhradně v rámci tohoto fikčního světa – její původ je třeba hledat ve stabilizovaném diskurzu science fiction, který robota stereotypizuje jako latentní hrozbu.

Právě kvůli této systematické opakovatelnosti a diskurzivní ukotvenosti se pro interpretaci literárních robotů jeví jako vhodný analytický rámec imagologie. Tato metoda, původně zaměřená na zkoumání reprezentací národních a etnických stereotypů, poskytuje nástroje k porozumění tomu, jak jsou vytvářeny a fixovány obrazy jinakosti. Imagologický přístup zároveň zdůrazňuje, že tyto obrazy nevznikají izolovaně, ale jako součást širšího souboru literárních typů, které mezi sebou vytvářejí mezitextové vztahy a významové vazby.

Přestože robot nepředstavuje reálnou etnickou či sociální skupinu, jeho konstrukce v rámci fikčních světů vykazuje řadu podobností s reprezentací marginalizovaných menšin – je definován jako „jiný“, podřízený mocenské hierarchii a jeho přijetí je podmíněno přiblížením se „normě“. Tato práce si proto klade otázku, nakolik lze mechanismy literární stereotypizace, které se běžně aplikují na lidské menšiny, vztáhnout i na postavu robota. Cílem není pouze poukázat na strukturální podobnosti mezi literárním obrazem robota a

reprezentací etnických menšin, ale především analyzovat konkrétní texty, v nichž dochází k opakovanému zobrazování robotů jako diskriminovaných „jiných“. Práce tak zkoumá, do jaké míry lze robota chápat jako literární menšinu a jakým způsobem science fiction tematizuje vztah moci, identity a lidskosti prostřednictvím této specifické postavy.

Teoretická část práce se zaměřuje na vymezení klíčových pojmů a metodologických přístupů, které umožňují analyzovat literární reprezentace robotů v rámci sci-fi žánru. Nejprve se věnuje psychologickým a percepčním faktorům ovlivňujícím lidské vnímání umělých bytostí, přičemž se opírá o koncepty antropomorfizace, dehumanizace a pocitu tísnivého. Dále se práce zabývá obecnější problematikou jinakosti, přičemž částečně zohledňuje přístupy vycházející z postkoloniální teorie i feministické kritiky. Zvláštní pozornost je věnována mechanismům stereotypizace a mocenským dynamikám, které formují reprezentace „jiného“ v literatuře a jejichž principy jsou aplikovány na analýzu robotických postav.

Klíčový metodický rámec se opírá o imagologickou metodu, která slouží jako východisko pro analytickou část práce. Ta se dělí do tří rovin – *intertextuální*, *kontextuální* a *textové* analýzy – a odpovídá přístupu imagologické analýzy, jak ji vymezuje Joep Leersen (2016).

V první části je robot analyzován z hlediska *intertextuálního* vývoje – kapitola 3.2 *Formování etnotypu robota* mapuje jeho proměnu od raných reprezentací umělých bytostí v literatuře až po jeho kodifikaci v rámci sci-fi žánru. Klíčovým aspektem této části je sledování, jak se měnilo zobrazování robota ve vztahu k dobovým technologickým a filozofickým představám.

Výběr děl vychází z potřeby zmapovat vývoj literární reprezentace robotů, přičemž jednotlivé tituly byly voleny tak, aby reflektovaly klíčové změny v pojetí této postavy napříč literární historií a sci-fi žánrem. Důraz byl kladen na díla, která nejen tematizují otázku robotů jako technologických entit, ale zároveň je zasazují do narativů, které umožňují sledovat jejich symbolickou roli jako „jiného“ ve vztahu k lidské společnosti.

Patří sem rané reprezentace umělých bytostí, které předcházejí vzniku sci-fi žánru, ale již obsahují tematické prvky, jež se v pozdějších textech ustálily. Tato díla demonstrují, že koncept mechanické bytosti je v literární tradici přítomen dávno před popularizací robotů jako technologických entit. Zásadní období, kdy dochází k literární kodifikaci robota v rámci sci-fi a jeho etablování jako specifické postavy žánru, je časové rozmezí 20. a 30. let 20. století. Tyto rané povídky, publikované v pulpových magazínech jako *Amazing Stories* nebo *Astounding Science Fiction*, často zobrazují roboty jako neovladatelné stroje, destruktivní síly nebo bytosti vnímané s nedůvěrou, což odráží dobové technofobní tendence a obavy ze ztráty kontroly nad technologiemi – v této práci slouží k ilustraci narativního a ideového prostředí, do něhož později vstupuje Isaac Asimov a vůči němuž se ve své tvorbě vědomě vymezuje.

Zahrnutá díla tak společně pokrývají historickou trajektorii literární reprezentace robota, od raných témat a motivů až po jeho plnohodnotné etablování v moderní sci-fi. Tento

výběr zároveň umožňuje sledovat, jak se proměňovala etnotypizace robota, tedy jaké stereotypy se k němu vázaly v různých obdobích a jak se jeho role v literárních narativech vyvíjela ve vztahu k otázkám technologické etiky, společenské hierarchie a hranic lidství.

Druhá část metodického rámce, zpracovaná v kapitole 3.3, se soustředí na *kontext* vzniku Asimovova díla (a to jak dobový, tak literární), konkrétně na období mezi 30. a 70. lety 20. století, kdy byl literární obraz robota významně ovlivněn jak technologickými, tak společenskými proměnami. V kapitole 3.4 je kladen důraz na tvorbu Isaaca Asimova, jehož pojetí robotiky zásadním způsobem ovlivnilo pozdější konstrukci robotických postav. Asimov do žánru přináší specifický etický rámec, který měl robota integrovat do lidské společnosti jako bezpečný nástroj, který při správném použití nebude představovat hrozbu, avšak současně posiluje jeho podřízené postavení a problematizuje otázku jeho autonomie.

Kapitola 3.5 se věnuje *textové* analýze, kde je na příkladu povídky *Dvěstěletý člověk* (1976) zkoumáno, jakým způsobem se intertextová tradice a historický kontext promítají do konkrétního díla. Povídka ilustruje, že ačkoliv je robot v sci-fi literatuře často vykreslován jako bytost toužící po uznání, jeho integrace do lidské společnosti je podmíněna přijetím lidských rysů – emocionálních, fyziologických i právních.

Výsledky této analýzy ukazují, že robot ve sci-fi literatuře není pouze technologickým artefaktem, ale nese v sobě hluboký společenský význam. Jeho zobrazování reflektuje dobové obavy a naděje spojené s technologií, ale zároveň reprodukuje mechanismy typické pro marginalizaci a stereotypizaci jiných sociálních skupin. Z tohoto pohledu lze na literární postavu robota pohlížet jako na specifický typ literárního etnotypu, jehož funkce osciluje mezi poslušným sluhou a revoltujícím outsiderem.

## 2. TEORETICKÁ ČÁST

Literární díla, která jsou předmětem zkoumání této práce velmi často předkládají otázku, do jaké míry je postava robota v příběhu živá v porovnání s představou o lidské životnosti. Teoretická část této práce nejprve zkoumá psychologické a percepční faktory, které ovlivňují naše vnímání neživých či uměle vytvořených objektů. Ukazuje se, že lidé mají přirozenou tendenci promítat lidské vlastnosti i do zcela neživých entit a naopak u živých entit jejich lidskost potlačovat. V rámci těchto psychologických konceptů hraje důležitou roli téma tísnivého. Jakmile robot či loutka příliš připomíná člověka, ale současně u ní zůstávají patrné „nelidské“ rysy, vyvolává to znepokojení a pochyby, zda je entita živá, či neživá. Tento efekt, popsáný už v romantické literatuře, tvoří literární základ také pro pozdější sci-fi příběhy o robotech.

Další vrstva teoretického výkladu se věnuje tomu, jak lidé obecně nakládají s „jinými“ – ať už jde o odlišné kulturní, etnické nebo společenské skupiny. Sem patří koncept orientálního „cizince“ (orientalismus podle Edwarda W. Saida) a také diskuse o kolonialistických či otrokářských přístupech. Vědeckofantastická literatura tyto modely často přejímá a aplikuje je na roboty, kteří pak fungují jako metafora ovládané či diskriminované skupiny. Odkryté principy moci, hierarchie a umlčování se ukazují být podobné reálným historickým vztahům mezi koloniálními mocnostmi a kolonizovanými národy.

Závěrem se představuje imagologie, tedy komparatistická disciplína, jež se obvykle zabývá národními a etnickými stereotypy v literatuře. Tato metoda umožňuje analyzovat, jakým způsobem je v textech budován obraz „cizince“ a jakou roli sehrávají předsudky či zaběhnutá klišé. Ačkoli robot není lidskou ani národní skupinou, lze v jeho literárním ztvárnění vystopovat podobný proces stereotypizace jako u jakékoli menšiny. Tím se otevírá prostor pro širší interpretaci postav robotů coby zvláštního druhu literárního „etnotypu“, jehož funkce a obraz se opakovaně utvářejí, rozvíjejí a někdy i kriticky narušují.

Teoretický základ tedy spojuje psychologické procesy s kulturně-sociálními teoriemi a s imagologickým přístupem ke stereotypům. Toto propojení umožňuje uchopit robotické postavy v literatuře jako svébytnou „menšinu“ se stereotypizovaným obrazem, který lze zkoumat a porovnávat s tím, jak literatura zachází s jinými typy odlišnosti.

## 2.1 Přístupy k neživému

Spatřování života v jinak neživotných objektech či jevech je běžnou a hluboce zakořeněnou schopností lidské mysli. První kapitola této práce se zaměřuje na popis psychologických daností, které determinují člověka k analogickému uvažování o neživých objektech ve vztahu k vlastní existenci. Tyto mechanismy umožňují lidem přisuzovat lidské vlastnosti a emoce neživým objektům, čímž formují nejen každodenní vnímání, ale také uměleckou a literární tvorbu. Tato vrozená tendence se promítá do nejrůznějších kulturních produktů. Když se tyto přirozené psychologické sklony spojí s lidskou imaginací a kreativitou, tvoří základ pro vznik příběhů, mýtů a představ o oživilých neživých bytostech. Tyto procesy odhalují lidskou snahu promítnout své vlastní vnitřní charakteristiky do toho, co je od nich odlišné, což je hlavním předmětem této kapitoly.

### Pareidolie a projekce

Existují různé psychologické mechanismy, které podporují lidskou schopnost spatřovat známky života tam, kde by nebyly očekávány. Jedním z těchto mechanismů je tzv. pareidolie, fenomén, díky němuž lidé mohou rozeznat např. obličeje v neživých objektech. Pro identifikaci obličeje přitom stačí jen několik základních prvků, jako jsou náznaky očí, úst a nosu. Tento fenomén by mohl být považován za pouhý náhodný efekt, při němž lidská mysl spatří určitý vzorec bez hlubšího významu. Výsledky studií (např. Palmer, Clifford, 2020) však ukazují, že se nejedná jen o kognitivní nebo mnemotechnickou pomůcku. Při tomto jevu se aktivují sensorické mechanismy, které jsou obvykle zapojeny do čtení emočních stavů z lidských tváří. Klíčovou roli zde tak nehraje pouhé rozpoznání tváře jako takové, nýbrž výraz, který vyvolává – smutek, radost či překvapení.

Pareidolie dokládá, jak hluboce a automaticky je naše vnímání ovlivňováno společenskou dimenzí. Evoluce přizpůsobila lidský mozek k tomu, aby rychle detekoval přítomnost dalších lidí v okolí a na základě konkrétních smyslových podnětů odhadoval jejich identitu a emoční stav.

Druhý významný psychologický mechanismus, který ovlivňuje širší spektrum vlastností jiných subjektů, se nazývá projekce. Baumeister, Dale a Sommer (1998) popisují, že při projekci jedinec přisuzuje druhým lidem své vlastní myšlenky, pocity nebo vlastnosti, které jsou pro něj nepřijatelné nebo obtížně přijatelné. Základním principem projekce je přenos vnitřních charakteristik na vnější svět, což jedinci umožňuje zvládat vnitřní konflikty, aniž by si tyto vlastnosti musel vědomě přiznat. Tento proces často zahrnuje nevědomou externalizaci negativních nebo problematických rysů, které jsou vnímány jako hrozné nebo nežádoucí. Freudovská teorie popisuje projekci jako *obranný mechanismus*<sup>1</sup>, který

---

<sup>1</sup> Pozdější výzkumy ukazují, že projekce není pouze způsobem popření vlastních nepřijatelných vlastností, ale také odrazem způsobu, jakým jedinec formuje své vnímání druhých lidí. Snaha potlačit myšlenky na vlastní nedostatky může vést k jejich vyšší mentální dostupnosti, což ovlivňuje způsob, jakým jedinec interpretuje chování druhých. Projekce se tedy může jevit jako vedlejší produkt tohoto procesu potlačování, spíše než jako cílená obrana. Přestože současná psychologie problematizuje freudovského vysvětlení, zůstává projekce centrálním tématem při studiu mezilidských vztahů a toho, jak lidé vnímají a hodnotí druhé (Baumeister, Dale, Sommer, 1998, s. 1090-1092).

umožňuje jedinci vyhnout se konfrontaci s vlastními nepříjemnými impulzy tím, že je vidí v ostatních (Baumeister, Dale, Sommer, 1998, s. 1090)

Michael Szollosy zkoumá lidský strach z robotů z psychoanalytického úhlu pohledu. Ve své studii tvrdí, že robotů se lidé obávají, protože představují nevhodný kontejner pro lidské projekce. Dle Szollosyho neexistuje žádné jednoduché vysvětlení, proč jsou lidé v populární kultuře tak často pronásledováni a zotročováni humanoidními roboty. Tato tendence prý vypovídá spíše o lidských úzkostech, které vkládají do robotů, a přinejmenším část toho, čeho se u robotů nejvíce obáváme, je naše vlastní racionalita (Szollosy, 2015).

Zatímco pareidolie ukazuje, jak lidský mozek přirozeně hledá známky života a emocí i tam, kde žádné nejsou, projekce rozšiřuje tento princip tím, že do vnějšího světa nevědomě promítáme postoje a emoce. Tam, kde pareidolie závisí na smyslových podnětech a vizuálních vzorcích, projekce vychází z hlubších psychologických procesů, které formují naše vnímání druhých a okolního světa. Oba mechanismy sdílejí společný základ – tendenci přetvářet a interpretovat realitu způsobem, který odpovídá našim vnitřním psychickým stavům.

V rámci zobrazování robotů ve sci-fi lze projekci chápat jako klíčový psychologický mechanismus, který formuje způsob, jakým lidé vnímají a interpretují robotické postavy, jež odrážejí nejen naše vědomé, ale i podvědomé potřeby a obavy. Projekce zde funguje na úrovni přisuzování lidských vlastností, emocí a motivací entitám, které jsou technologické povahy a které takovými rysy nemusejí nutně disponovat.

## Antropomorfizace a dehumanizace

Dalším výrazným faktorem, který částečně rozvíjí výše zmíněné, je lidská tendence usuzovat analogicky a od ní se odvíjející sklon k antropomorfizaci okolních činitelů. Epley, Waytz a Cacioppo definují antropomorfismus jako tendenci přisuzovat lidské charakteristiky, motivace, záměry nebo emoce nelidským agentům, ať už *reálným*<sup>2</sup> nebo imaginárním. Tento koncept zahrnuje například zobrazování zvířat, božstev nebo objektů s lidskými vlastnostmi a mentálními stavy. Klíčovými složkami jsou přisuzování lidského vnímání, emocí a záměrů nelidským entitám (Epley, Waytz a Cacioppo, 2007).

Antropomorfismus je přítomen v jazyce, např. v metaforách a personifikacích, ale výrazně se projevuje také v náboženství a mytologiích. Tato tendence byla charakteristická např. pro starověkou řeckou kulturu. Zelinová a Škvrnda (2023) rozebírají vlastnosti bohů v

---

<sup>2</sup> Ztvárnění robotů ve sci-fi výrazně ovlivňuje přijetí skutečných robotických produktů lidmi a postoje veřejnosti vůči pokroku v oblasti současné robotiky. Analýze lidských postojů vůči robotům je v odborné literatuře věnováno poměrně dost prostoru. Robotika je perspektivní odvětví a kromě průmyslových robotů se vytvářejí také roboti, kteří mohou být užiti v sociální robotice. Poznatky a snahy o antropomorfizaci robotických produktů jsou zásadní a široce diskutované v oblasti HRI (human-robot interaction). Studie *Science-Fiction Movies as an Indicator for User Acceptance of Robots in a Non-Industrial Environment* zkoumá vliv sci-fi filmů na přijetí robotů v běžném životě a naznačuje, že obraz robotů zobrazený v těchto filmech ovlivňuje očekávání a přístup lidí k robotice. Autoři identifikovali 411 filmů s tématem robotů a analyzovali jejich dopad na lidskou představivost a akceptaci robotů mimo průmyslové prostředí. Tento vliv je relevantní pro pochopení, jak se koncepty z fiktivních děl mohou přenést do reálných postojů vůči technologii a robotům (Merz a kol., 2020).

řeckých mýtech a na několika příkladech identifikují jejich lidskou povahu. Řeční bohové neměli pouze pozitivní lidské vlastnosti, ale oplývali také řadou pozemských neřestí, včetně zlomyslnosti a hašteřivosti (Zelinová, Škvrnda, 2023).

Podobný přístup je možný také u fikčních postav robotů, ti mohou být vnímáni jako nositelé pozitivních lidských vlastností např. soucitu, ale stejně tak dobře mohou být vykresleni jako ztělesnění typicky negativních lidských charakteristik.

Na jedné straně jsou lidé schopni antropomorfního uvažování, při němž polidšťují typicky ne-lidské entity, na straně druhé si vybudovali mechanismy, s nimiž systematicky potlačují lidskost u lidských aktérů pomocí procesu *dehumanizace*.

Zimbardo proces popisuje následujícím způsobem: „*dehumanizace nastává vždy, když některé lidské bytosti považují jiné lidské bytosti za vyloučené z morálního řádu lidské existence. Objekty tohoto psychologického procesu ztrácejí v očích toho, kdo je dehumanizuje, svůj lidský status. Původci dehumanizace určité jedince nebo skupiny identifikují jako ty, kteří se nacházejí mimo sféru humanity, čímž vyřadí z provozu morálku, která obvykle řídí jejich odůvodněné jednání vůči druhým lidem*” (2014, s. 369) s tímto na paměti, tvrdí Zimbardo, se i morálně uvědomělí a idealističtí lidé mohou dopouštět krutých činů.

Ke stejnému závěru dochází také David L. Smith (2011), který tvrdí, že otrokářství, genocidu a další nelidské jednání příslušníků jedné skupiny vůči druhé by bez mechanismu dehumanizace bylo jen velmi obtížné realizovat, jelikož je pro běžného člověka obecně velmi těžké zabít nebo páchat zločin na jiné lidské bytosti. Dehumanizací je objekt této lidskosti zbaven a pro aktéra již násilí nepředstavuje takový morální problém.

Haslam (2006) se pokouší o koncepční zpracování tohoto pojmu v širším kontextu a rozlišuje dvě základní formy dehumanizace, které zahrnují odepření dvou odlišných aspektů lidskosti jiným osobám. Animalistická dehumanizace zahrnuje odepření vlastností, které odlišují lidi od zvířat, jako je vyšší kognitivní schopnost, smysl pro morálku nebo umění. Mechanistická dehumanizace upírá lidem základní lidské rysy, jako jsou emoce, spontánnost nebo schopnost být aktivním strůjcem svého jednání. Takto dehumanizovaní lidé jsou vnímáni spíše jako objekty či stroje – chladní, bez emocí, pasivní.

Tato forma se silně odráží v kontextech spojených s technologiemi nebo moderní medicínou, kde lidé mohou být redukováni na pouhé „případy“ (Haslam, 2006, s. 252–264). Haslam dehumanizaci technologií chápe jako jev, který postihuje člověka bez ohledu na příslušnost k sociální skupině.

V kontextu sci-fi lze oba protikladné procesy, které ovlivňují způsob, jakým jsou lidské vlastnosti přisuzovány či upírány různým subjektům – primárně robotům, ale nezřídka také lidem. Na jedné straně antropomorfizace umožňuje robotům získat lidské vlastnosti (pozitivní či negativní), což usnadňuje jejich integraci do příběhu jako plnohodnotných postav s bohatým emocionálním a společenským rozměrem. Na straně druhé

dehumanizace redukuje roboty (kteří již typicky projevují lidské vlastnosti) na čistě funkční stroje bez možnosti činit vlastní rozhodnutí, prožívat emoce atd.

Tyto koncepty bývají ve sci-fi reinterpretovány způsobem, který překračuje jejich tradiční definice. Dehumanizace, která by v běžném světě postihovala pouze lidské aktéry, umožňuje ve sci-fi tematizovat otázky odcizení a etických hranic. Robot může být vykreslen jako ztělesnění mechanické chladnosti, a přesto být vnímán jako morálně nadřazený oproti lidem, kteří se dopouštějí nelidských činů. Tím sci-fi zpochybňuje pevné hranice mezi antropomorfismem a dehumanizací a nabízí nový prostor pro jejich zkoumání.

## Tísňivé

Práce, které se zabývají rozborem postav robotů, velmi často uvozuje rozprava nad povídkou *Pískař*<sup>3</sup> (1916) od E. T. A. Hoffmanna. Pomocí této povídky byl popsán tzv. pocit tísnivého (něm. *unheimlich* / ang. *uncanny*), jev, který zažívá čtenář při navození specifických podmínek.

Projevy tísnivého poprvé rozebral psychiatr Ernst Jentsch ve své studii *Zur Psychologie des Unheimlichen* (1906). Autor tvrdí, že příčinou vzniku pocitu tísnivého je pochybnost týkající se životnosti či neživotnosti objektu nebo postavy.

V prvním případě může na první pohled neživý objekt projevovat známky života (např. pohybující se loutka nebo automat). Ve druhém případě je obvyklá životnost zpochybňována (např. když se v lidském chování objevuje něco mechanizovaného nebo nepřirozeného). Nesoulad v očekávání vyvolává pocit tísnivého, který přetrvává, dokud přetrvává pochybnost, zda je objekt nebo člověk živý či neživý. Ve chvíli, kdy jsou pochybnosti odstraněny, je pocit tísnivého vůči objektu nebo bytosti nahrazen jinou vhodnou emocí (Jentsch, 2008, s. 225–227).

Také Jentsch vychází z předpokladu, že ke spatřování životnosti u jiných entit vede „(...) přirozená tendence člověka vyvozovat, v jisté naivní analogii se svým vlastním živým stavem, že věci ve vnějším světě jsou také živé, nebo, přesněji řečeno, že jsou živé stejným způsobem.”<sup>4</sup> (Jentsch, 2008, s. 225)

Jentsch tvrdí, že tísnivé se jeví ještě jasněji, je-li imitace lidské formy provedena co nejreálněji a je-li v souladu s jeho tělesnými a mentálními funkcemi a proporcemi. Nesoulad ve vzrůstu (např. u dětské panenky) může tento jev oslabit (Jentsch, 2008, s. 223). Z Jentschovy analýzy vyplývá, že aby prvek tísnivého efektivně fungoval, je zásadní

---

<sup>3</sup> Povídka popisuje studenta Natanaela, který se bezhlavě zamiluje do loutky Olympie, již považuje za mladou ženu. Přestože okolí si je vědomo bizarního vzplanutí, příběh je zprostředkován několika vypravěči a místy jej sledujeme optikou hlavního hrdiny, pro kterého Olympie představuje ztělesnění krásy a oduševnělosti. Nathanael zjišťuje pravdu až v momentě, kdy je loutka předmětem sporu a dojde k jejímu zničení. Situace jej duševně poznamená natolik, že v závěru příběhu spáchá sebevraždu.

<sup>4</sup> “Another important factor in the origin of the uncanny is the natural tendency of man to infer, in a kind of naive analogy with his own animate state, that things in the external world are also animate or, perhaps more correctly, are animate in the same way.” (Jentsch, 2008, s. 225) - překlad autorky

udržet čtenáře v nejistotě ohledně povahy postavy či objektu. Tato nejistota posiluje emocionální prožitek čtenáře, který tkví v empatii vůči postavám čelícím situacím a emocím, jimž se lidé v reálném životě raději vyhýbají. Vyprávění by proto mělo být strukturováno tak, aby čtenáře ponechalo v pochybnostech, zda je postava člověk, nebo automat. Tato nejistota však nesmí být příliš zjevná ani snadno objasnitelná – pokud by čtenář okamžitě získal odpověď nebo systematicky analyzoval situaci, emocionální efekt tísnivého by se vytratil.

Zdrojem tísnivého v povídce *Písař* je dle Jentsche pochybnost nad životností loutky Olympie. Hoffmann udržuje čtenáře v nejistotě tím, že o Olympii uvádí *rozporuplné*<sup>5</sup> informace. Mladík Nathanael, který se do loutky zamiloval, její existenci vnímá skrze vlastní prožitky a vkládá do jejího jednání vlastní projekce – pozoruje, jak se po něm plna touhy dívá (Hoffmann, 1976, s. 52), přestože ji drží za ledově chladnou ruku, hledí jí vstříc do očí, které září láskou a touhou (Hoffmann, 1976, s. 53). Kontradikce se objevují také při popisu prvního společného polibku. Z prvotního doteku Nathanaela jímá hrůza a vybaví se mu legenda o mrtvé milence, vzápětí jej však Olympie „*přítiskla pevně k sobě a v polibku, jak se zdálo, její rty rozehrály se k životu*“ (Hoffmann, 1976, s. 54). Kromě Olympie, která je spíše statickým objektem nahlíženým optikou hlavní postavy, se prvky nejistoty související se životností a motivy záměny za automat týkají také mladé ženy Kláry, o níž Nathanael v průběhu příběhu ztratí zájem ve prospěch Olympie.

John Ellis tvrdí, že úkolem Olympie je dramaticky zdůraznit, jak automatickou se společnost stala, a to zejména na příkladu Kláry (Ellis, 1981). Tuto myšlenku podporuje také Ian F. Roberts. Klára je podle něj extrémně pragmatická – když Nathanael zemře, pokračuje dále, jako by nic nemohlo ohrozit „její program“ (Roberts, 2010). Klářina povaha působí v kontextu díla natolik nepatřičně, že je (i s ohledem na společenskou satiru) díky svému pragmatismu a logickému uvažování nařčena z toho, že se chová jako automat. Nathanael zahazuje jejich vztah a upíná se k loutce, u které hledá jakékoli vnější znaky lidskosti, a nakonec u ní nachází lepší porozumění než u skutečné ženy.

Přestože povídka netematizuje přímo otázky automatu ve smyslu technologického pokroku nebo individuality umělých bytostí, představuje významný předstupeň pro sci-fi literaturu díky své práci s tématy životnosti a dehumanizace. Záměna životnosti mezi Olympií a Klárou, kde je živá postava vnímána chladně a odosobněně, zatímco Olympie, se stává projekční plochou Nathanaelových emocí a tužeb, zdůrazňuje, jak lidé skrze své vnímání a projekce dokážou polidštit neživý objekt a současně dehumanizovat živou bytost, což se později stalo základním motivem sci-fi příběhů o robotech.

---

<sup>5</sup> „Všichni se musili obdivovat jejímu krásně utvářenému obličejí, její urostlé postavě. Že měla záda trochu prapodivně prohnutá a že byla v pase tenká jako voska, to bylo asi od toho, že byla příliš silně sešněrována. Ať kráčela nebo stála tišše, bylo v ní něco odměřeného a strnulého, což bilo leckoho nepříjemně do očí; vysvětlovali si to tak, že jí toto upjaté chování ukládá společnost (...)” (Hoffmann, 1976, s. 52).

Ačkoliv je navození pocitu tísnivého typické spíše pro romantickou literaturu, která usiluje o odmítnutí osvícenského<sup>6</sup> chápání světa a staví na strachu, jenž v temných romantických dílech programově vytváří znepokojivé trhliny v racionálně uspořádaném světě (Novotný, 2018, s. 85–86), váhání na podobném principu, jaký představuje Jentsch, najdeme i v dílech sci-fi literatury, které fikční svět staví na logických a technologických základech. Typickým příkladem je povídka *Důkaz* (viz kapitolu 3.4) od Isaaca Asimova, jehož technooptimistický a ryze deduktivní způsob pátrání po pravdě o identitě politika Stephena Byerleye – obviněného, že je robot – ukazuje, že Asimov využívá prvek váhání z konceptu tísnivého, avšak samotný pocit tísnivého není plně navozen, protože příběh nevyvolává nepříjemné nebo zneklidňující emoce. Váhání nad Byerleyovou identitou je spíše intelektuální záležitostí než zdrojem strachu či neklidu. Asimovův přístup tak posouvá motiv nejistoty do racionální roviny, kde otázka, zda je postava člověkem či robotem, slouží jako podklad pro morální a logické dilema, nikoli pro vyvolání nepříjemných emocí. Na rozdíl od Hoffmanna, kde tísnivé působí na čtenáře emocionálně a iracionálně, se u Asimova jedná o využití váhání jako prostředku k posílení dějové zápletky a intelektuální fascinace nad hranicemi mezi člověkem a strojem.

Lidská tvorba, ať už v literatuře, umění či technologiích, odedávna osciluje mezi dvěma zdánlivě protikladnými tendencemi: antropomorfizací nelidského a dehumanizací lidského. Na jedné straně máme přirozený sklon přisuzovat neživým objektům lidské vlastnosti, emoce a úmysly – od pradávných mýtů o ožvlých sochách až po moderní humanoidní roboty, kteří se snaží simulovat empatii a společenské chování. Na straně druhé stojí proces dehumanizace, kdy odosobněné systémy, technologie či mocenské struktury redukuje člověka na pouhý mechanismus, nástroj nebo číslo. Tento paradox je klíčový i pro sci-fi literaturu, která tyto tendence zkoumá a propojuje. Skrze antropomorfizaci robotů a dehumanizaci lidí sci-fi nejen testuje hranice mezi člověkem a strojem, ale také odhaluje, jak technologie reflektují naše obavy a naděje, ať už jde o ztrátu lidskosti, nebo hledání humanity v umělých bytostech.

Dosavadní text se zaměřoval především na postoje a psychologické jevy ovlivňující lidské vnímání při setkání s jiným – zejména nelidským. Současně však lidé vyvinuli specifické sociální a kulturní mechanismy, které se týkají vyrovnávání se s „lidským jiným“. Tyto mechanismy, formované v kontextu sociologie, antropologie a dalších vědních disciplín, rozšiřují perspektivu interakcí mezi jednotlivci i společnostmi. Téma těchto dynamik a jejich dopadu na vnímání lidství bude předmětem následující kapitoly.

---

<sup>6</sup> Terry Castle tvrdí, že „tísnivé“ svým způsobem vynalezlo už 18. století (Castle, 1995, s. 15). Ve své knize *The Female Thermometer* zkoumá, jak osvícenská racionalita vytvořila základy pro vznik tohoto pocitu. Agresivní racionalizace světa, snaha o jeho systematizaci a potlačení „pověřivého“ myšlení vedly k vytvoření nových forem úzkosti a k zážitku „podivnosti“ ve světě, který byl dříve považován za srozumitelný. Tento jev popisuje jako „toxický vedlejší efekt“ osvícenství (Castle, 1995, s. 7). Castle např. analyzuje, jak byly barometry, termometry a další přístroje, které se v 18. století rozšířily, spojovány s lidskými emocemi a tělesností, protože umožňovaly měřit prožitky lidského těla. Tyto vynálezy interpretovaly člověka skrze technické artefakty, což bylo podle autora zárodkem současných obav z humanoidních robotů.

## 2.2 Přístupy k lidskému „jinému“

Přístup k „jinému“ představuje jedno ze základních témat společenské dynamiky. Vychází z přirozené lidské tendence ke klasifikaci a definici odlišností, díky kterým je možné společnost rozdělovat do skupin a celků, jež zdánlivě dávají smysl a usnadňují vnímání a následné rozhodování. Tato tendence však zároveň přináší riziko vzniku stereotypů a vykonstruovaných mocenských mechanismů, které určují a udržují hranice mezi skupinami a pomáhají udržet a prosazovat moc. Od základního rozlišení pohlaví po historická setkání odlišných kultur, jakými byly například obchodní kontakty či konflikty během kolonizace, se koncepce „jiného“ stává zásadním nástrojem utváření identity, řádu a sociální hierarchie.

Tato kapitola se zaměřuje na různé podoby tohoto fenoménu, jejichž porozumění je klíčové nejen pro pochopení mezilidských vztahů v minulosti i současnosti, ale také pro analýzu reprezentace robotů ve vědeckofantastické literatuře. Obraz robotů v žánru sci-fi často vychází z hluboce zakořeněných stereotypů o „jiném“ a zrcadlí lidské obavy a naděje spojené s technologickým pokrokem. Porozumění těmto procesům nám umožňuje lépe pochopit, jak jsou roboti konstruováni nejen jako technologické entity, ale také jako sociální a kulturní obrazy odlišnosti.

Feministický přístup k otázce „jiného“ staví na konceptu „druhého“, jak jej popsala Simone de Beauvoir ve své knize *Druhé pohlaví* (1949). Podle Beauvoir každá společenská skupina přirozeně vytváří „druhého“ jako základní kategorii lidského myšlení, přičemž „druhé“ je definováno ve vztahu k dominantnímu subjektu.

Mezi nejvýraznější rozlišovací prvky patří biologické rozdělení na ženy a muže, které je v lidských společnostech často spojeno s přisuzováním odlišných rolí, vlastností a očekávání. Historicky ženy zaujímaly pozici „druhého“ vůči mužům, což je definovalo jako podřízené objekty, jejichž existence byla chápána pouze v relaci k mužskému subjektu. Tento přístup vedl k marginalizaci žen a omezení jejich možností, což si vyžádalo rozsáhlé emancipační snahy. Biologická odlišnost je v tomto případě rozlišovacím prvkem, který rozděluje i ty, kdo sdílejí stejný jazyk, rasu, kulturu či komunitu.

Ve sci-fi literatuře se otázka pohlaví robotů objevuje jen okrajově a většinou není tematizována do hloubky. Roboti jsou primárně představováni jako „jiné“ bytosti, jejichž odlišnost vůči lidem vychází z jejich technologické a neorganické podstaty, nikoli z jejich genderové identity. Ačkoli ženské robotické postavy bývají častěji sexualizovány a prezentovány jako objekty mužské touhy nebo erotické ideály, většina robotů v žánru sci-fi funguje bez ohledu na pohlaví. Jejich „jinakost“ tkví spíše v oblasti materiálního a funkčního rozdílu.

Zatímco feminismus odhaluje mocenské struktury založené na rozdělení pohlaví, orientalismus Edwarda W. Saida se zaměřuje na kulturní a geopolitické rozdíly. Ve srovnání s feministickým přístupem je konceptualizace robotů ve sci-fi bližší orientalistickému přístupu.

## 2.2.1 Orientalismus

Orientalismus, jakožto způsob myšlení vycházející z evropského koloniálního a *imperiálního*<sup>7</sup> přístupu ke zbytku světa, pracuje s ústřední myšlenkou rozdělující lidi do dvou základních kategorií: na evropské „my“ a orientální „oni“. Obě tyto skupiny oplývají typickými charakteristikami, a zatímco Evropané jsou označováni mj. za civilizované, kultivované či racionální, Orientálci představují jejich protiklady.

Edward W. Said ve své kritice tohoto přístupu (2008) analyzuje literární díla, historické spisy i vědecké práce a ukazuje, že evropský kulturní pohled dlouhodobě vytváří z oblasti Orientu samozřejmý, odvěký a stereotypní protějšek Evropy. Orientalismu se nedá upřít jeho mocenský charakter, který prostupuje vysokou politiku, ale i běžný chod státu, vědu, literaturu a umění. Západ tímto přístupem Orientu nejen vládne, ale aktivně jeho obraz vytváří (Said, 2008, s. 13).

Charakteristiky obyvatel Orientu jsou zprostředkovány, tvořeny a upravovány návštěvníky ze Západu, kteří sami určují, v jakém ohledu jsou Orientálci typicky orientální. Jednotlivé zkušenosti konkrétních lidí vedou k popisu typického obyvatele. Said tento způsob popisu demonstruje na příkladu Flaubertova popisu orientální ženy, v němž ona sama nijak nepromlouvá – Flaubert za ni mluví a sděluje, v jakém ohledu je „typicky orientální“ (Said, 2008, s. 16).

Said upozorňuje, že při analýze materiálů je podstatné přihlížet ke stylu, řečnickým figurám, umístění děje, narativním prostředkům či historickým a společenským okolnostem, a nikoli ke správnosti daného zobrazení či věrnosti jakémusi pomyslnému originálu (čímž v zásadě popisuje imagologické předpoklady související s neexistencí referenčního bodu, viz kapitolu 2.3).

Prostřednictvím projevu premiéra Arthura Balfoura v britském parlamentu k otázkám Egypta (který Angličané kolonizovali) demonstruje roli poznání ve věci moci nad ovládaným územím: *„Poznat takovou věc znamená ji ovládnout, získat nad ní moc, autoritu. A autorita podle ‚nás‘ znamená popřít autonomii dané věci – v našem případě orientální země –, protože ji známe a ona sama svým způsobem existuje právě tak, jak ji známe. Britské vnímání Egypta je pro Balfoura Egyptem samotným.“* (Said, 2008, s. 44) K popisu Orientálců jako takových uvádí Said výčet jejich vlastností (jsou chaotičtí, pleticháři, hrubí a lstiví), přičemž zmínka každé z těchto charakteristik automaticky znamená, že Britové jsou jejím pravým opakem (Said, 2008, s. 51). Užíváme-li kategorie typu „orientální“ a „západní“ jako výchozích a zároveň koncových bodů analýzy, výsledkem bývá polarizace obou stran – Orientálec je ještě „orientálnější“, obyvatel Západu ještě „západnější“ (Said, 2008, s. 59).

---

<sup>7</sup> Další eurocentrická forma (epistemologického) imperialismu je např. *exotismus*, který je aplikován zejm. vůči regionu Afriky, Jižní Ameriky a Asie. I zde vládnoucí kultura pomocí negativních stereotypů zdůvodňuje svou nadřazenost a získává oprávnění k zásahům do autonomie cizích kulturních oblastí (Nünning, 2006, s. 210).

Ve sci-fi literatuře a filmech je postava robota často zasazena do konceptu „jiného“ způsobem, který nápadně připomíná Saidem popsany mechanismus. Stejně jako Západ v rámci orientalistického diskurzu vytváří obraz Orientu jako prostoru plného barbarského neznáma, je i robot ve sci-fi představován jako nepoznané a nepochopitelné. Tento „technologický Orient“ je zároveň neustále objeven, zkoumán a ovládán – obdobně jako historický Orient, jak jej popisuje Said. Robot ve sci-fi funguje jako zrcadlo lidského strachu z neznámého a zároveň jako nástroj k posílení identity dominantní lidské kultury. Zatímco Orientálci byli v Saidem analyzovaném diskurzu vykreslováni jako chaotičtí, pleticháři nebo emotivně neukáznění, roboti jsou často zobrazováni jako mechanicky přesní, bez emocí, ale zároveň hrozí svou neúprosnou efektivitou a potenciální autonomií. Tyto charakteristiky definují „jiného“ ve vztahu k lidem: pokud je robot bez emocí, člověk je jejich nositelem; pokud je robot chladně efektivní, lidé jsou ztělesněním intuice a morálky.

Stejně jako Západ definuje Orient na základě své vlastní potřeby ovládat a třídít (Said, 2008, s. 53), sci-fi roboti existují téměř výhradně v lidských kategoriích. Jejich vlastnosti jsou přizpůsobeny lidským očekáváním – jsou buď ideálními sluhy, nebo nebezpečnými vzbouřenci v opozici. Tento přístup vychází z lidské potřeby vymezit jasnou hranici mezi tím, co je známé a bezpečné („naše“), a tím, co je cizí a potenciálně ohrožující („jejich“).

Dualita Orientu, jak ji popisuje Said – starý Orient, který je známý, a nový Orient, který je objeven (Said, 2008, s. 73) – se rovněž odráží v zobrazování robotů. Roboti jsou jednak reprezentováni jako dříve vytvořené, známé entity, ale zároveň jako něco neustále se měnícího a technologicky se vyvíjejícího. Tento kontrast posiluje lidskou dominanci nad technologickým „jiným“, umožňuje sci-fi reflektovat a ospravedlňovat mocenské vztahy mezi lidmi a roboty a zároveň vyvolává strach před dosud nepoznaným.

V konečném důsledku je robot ve sci-fi nejen technologickým, ale i kulturním „jiným“, jehož reprezentace slouží jako nástroj k prohlubování lidského porozumění sobě samým. Tím se sci-fi žánr dostává do přímé paralely s orientalismem, který, jak uvádí Said, nesloužil k poznání Orientu, ale především k definování Západu. Podobně i roboti ve sci-fi neexistují proto, aby odhalili svou skutečnou podstatu, ale aby zvýraznili, co znamená být člověkem.

## 2.2.2 Imperialismus a institucionalizace otroctví

Z poznatků Saida částečně vychází Patricia Kerslake v knize *Science Fiction and Empire* (2007) a zkoumá vztah mezi imperialismem a žánrem science fiction. Analyzuje díla řady autorů, včetně *Isaaca Asimova*<sup>8</sup>, a rozebírá, jak science fiction využívá koncept „jiného“ k reprezentaci úzkostí a obav dominantní kultury z odlišnosti a neznámého. Autorka se zaměřuje zejména na manipulaci s formami politického, ekonomického a kulturního imperialismu.

---

<sup>8</sup> Kerslake rozebírá nejen postavy rozličných mimozemských ras, ale také robotů. Významněji se zabývá pouze dvěma díly Isaaca Asimova, detektivními příběhy *Ocelové jeskyně* (1954) a *Nahé slunce* (1957).

Od počátku jsou v centru jejího zájmu především literární postavy, které jsou (na rozdíl od cizích planet či futuristického zasažení) pro děj nezbytné. Postavy dále považuje za nejvíce manipulovaný prvek žánru, zejména pokud jde o obraz „jiného“ jako protivníka. Kerslake tvrdí, že lidé vytvářejí obraz „jiného“ (například mimozemšťana), který je částečně založen na exotickém vzhladu, (z lidské perspektivy) negativních vlastnostech a schopnosti ohrožovat lidské přežití. Toto „jiné“ je vykresleno jako dostatečně nebezpečné na to, aby se ospravedlnil boj proti němu, ale nikdy není prezentováno jako zcela nepřekonatelné. Zmíněná manipulace obrazu cizince umožňuje lidem být hrdiny, protože nepřítel, přestože je exotický a nebezpečný, není natolik nadřazený, aby ho lidé nemohli porazit. Z postkoloniální perspektivy tato konstrukce „jiného“ odráží stereotypizaci cizí kultury či bytosti, kde je cizinec nejprve vykreslen jako záhadný a vzdálený, ale nakonec definován podle lidských měřítek, aby byl hrozbou, se kterou se lze vypořádat (Kerslake, 2007, s. 19). Primární funkcí těchto postav není věrohodnost, ale spíše to, aby autoři mohli zdůraznit vlastnosti dominantní skupiny (obvykle reprezentované lidmi nebo živými organismy). Čím větší je možný rozdíl mezi „námi“ a „jimi“, tím větší se stává potenciál lidstva k rozvoji či vítězství (Kerslake, 2007, s. 19–21).

Kerslake tvrdí, že postkoloniální pojetí Jiného Edwarda W. Saida lze vysledovat ve všech oblastech science fiction. Koncept vychází z představy, že aby mohlo existovat „My“, musí existovat také „Ne-My“, Jiné, neboť oba subjekty se definují prostřednictvím vzájemného procesu vylučování. Jiné musí být vždy vnímáno jako odlišné a jako outsider (Kerslake, 2007, s. 9). Jinými slovy, lidské bytosti jsou považovány za měřítko pro ostatní subjekty vystupující v narrativech, a pokud člověk stojí ve středu, kdokoli, kdo nestojí v tomto středu, musí být považován za Jiného a je vnímán jinak. Tento přístup se zabývá perspektivami pozorování – to, jak vidíme, závisí na tom, kde stojíme, a na tom, jak nám naše osobní paradigmaty umožňují vnímat. Je to pozorovatel, kdo rozhoduje o tom, co (a jak) vidí.

Jedna z nejdůležitějších myšlenek, kterými se kniha zabývá, se týká procesu umlčování. Umlčování Jiného je imperialistickou koloniální technikou represe (Kerslake, 2007, s. 11). Jiného nelze nikdy zcela definovat (vzhledem, motivací, řečí atd.), neboť je velmi často zdrojem tajemství a takový akt by vedl ke ztrátě této funkce. Kerslake však zdůrazňuje, že ani umlčení Jiného nadobro není záměrem žánru. V návaznosti na koloniální přístup, pokud je Jinému bráněno se projevit, nemusí mít možnost obvinít koloniální autoritu z útlaku. Tato konfrontace je však nutná pro vyjádření moci<sup>9</sup>.

*Science Fiction and Empire* nabízí zajímavou interpretaci klasických vědeckofantastických knih pomocí postkoloniálního paradigmatu. Autorka naznačuje, že science fiction může být laboratoří myšlenkových experimentů, zkoušek politických, sociálních a ekonomických scénářů. Poukazuje také na to, že jde o společensky přijatelný způsob vyjádření našich

---

<sup>9</sup> Jako modelový příklad Kerslake uvádí román Philipa K. Dicka *Blade Runner - Sní androidi o elektrických ovečkách?* (1968). Boj mezi nadřazenými lidskými bytostmi a zotročenými replikanty, kteří se na útěku z mimozemských kolonií dostávají zpět na Zemi, aby se postavili svému stvořiteli, je vhodným příkladem toho, jak si utlačovaný Jiný hledá cestu z periferie do centra (Kerslake, 2007, s. 27)

temných imperialistických fantazií, pro něž sci-fi představuje přijatelné fórum (Kerlake, 2007, s. 1).

Podobně nutkavé lidské tendence popisuje Gregory J. Hampton v publikaci *Imagining Slaves and Robots in Literature, Film, and Popular Culture: Reinventing Yesterday's Slave with Tomorrow's Robot* (2015). Tvrdí, že člověk není schopen vymanit se z úsilí institucionalizovat otroctví. Hampton konstatuje, že koncept otroctví historicky zajistil Americe ekonomický status, a dodává, že současný technologický pokrok prostřednictvím literatury, filmu a kultury obecně reflektuje další formu otroctví, která má šanci vzniknout – robo-otroctví (Hampton, 2015, s. 3).

Hamptonův přístup jde v řadě případů za hranu literární analýzy a dopouští se predikcí souvisejících s ekonomickým či společenským vývojem. Jeho závěry v mnohém nahlíží na tuto problematiku jako na nevyhnutelný předobraz přicházející reality. Určité dobové dokumenty mohou tuto tendenci podpořit (viz kapitolu 3.3.1, která se zabývá články z 50. let avizujícími robotické otroky). Hampton ve svém textu rozebírá několik literárních děl, která analyzuje pomocí stereotypů afroamerických *otroků*<sup>10</sup> a porovnává je s jejich robotickými „ekvivalenty“.

Stereotyp, který Hampton využívá k podložení své teze (že tvorba robotů je novodobá forma otroctví), se nazývá *mammy*, neboli černošská chůva. Pospíšil (2003) uvádí, že *mammy* je typicky zobrazována jako korpulentní černá chůva, která je energická, silná a má vyvinutý smysl pro zavedený řád věcí. Sama sebe vnímá jako členku rodiny, její majitelé nemusejí přistupovat k užití donucovacích prostředků, protože je natolik loajální, že se nikterak netematizuje její otrocký stav. Jedná se o idealizovaný stereotyp otroka, kterému se zalíbilo ve vlastním otroctví (Pospíšil, 2003, s. 21). Carolyn West (2008) tvrdí, že koncept šťastné otrokyně, jako je postava *mammy*<sup>11</sup>, má silný politický význam, protože legitimizuje celou instituci otroctví (West, 2008, s. 287-290).

---

<sup>10</sup> Tradiční stereotypy Afroameričanů blíže popisuje např. Tomáš Pospíšil v publikaci *Sambo tu již nebydlí? Obraz Afroameričanů v americkém filmu 20. století* (2003). Asi nejznámějším z nich je (strýček) *Tom*, laskavý a věrný prototyp „dobrého“ otroka, který upřednostňuje zájmy svého pána před těmi svými. *Sambo* je rovněž věrný, ale intelektuálně zaostalejší verzi *Toma* – jeho hlavním smyslem je vykreslení postavy otroka nejen spokojeného s konceptem otroctví, ale nezbytně nutného k zachování jeho vlastní nezralé existence. Karikatura *Samba* rušila případný problém bělošské viny za napáchané křivdy, protože podobně méněcenná stvoření si vlastně otroctví „zaslouží“ (Pospíšil, 2003, s. 15–17). Výčet dalších kategorií pojímá všechny věkové skupiny – muže, ženy i děti: brutální černý samec, tragický mulat/mulatka, *pickanniny* a další.

<sup>11</sup> Carolyn West (2008) tvrdí, že koncept šťastné otrokyně, jako je postava *mammy*, má silný politický význam, protože legitimizuje celou instituci otroctví. Vedle toho se ustálily i další typické role, které ilustrují různé přístupy k otrokyním. Jedním z těchto stereotypů je *Sapphire* – maskulinní, agresivní černoška, která popírá mateřství a ženskost u černošských žen. Tento obraz vytváří mj. dojem, že černošky necítí bolest nebo ztrátu, když jsou jejich muži a děti prodáváni na trhu. Dalším stereotypem je *Jezebel*. Na rozdíl od zcela asexuální *mammy* obraz *Jezebel* společensky ospravedlňuje sexuální násilí vůči otrokyním tím, že černošky zobrazuje jako neustále toužící po sexu. Tento obraz měl přesvědčit společnost, že černošky nemohou být obětmi sexuálního násilí, protože jsou promiskuitní a sexuálně nenasytné (West, 2008, s. 287–297).

Hampton přirovnává postavu robota Robbieho<sup>12</sup> ze stejnojmenné povídky (1940) Isaaca Asimova k postavě *mammy*. Tvrdí, že nejen Robbieho povaha podporuje toto srovnání, ale i scéna, kde robot zachrání Glorii v továrně, což podle něj připomíná záchranu na bavlníkové nebo cukrové plantáži (Hampton, 2015, s. 8). Hampton dále upozorňuje, že pokud roboti budou sloužit lidem podobně jako marginalizované postavy v historii, může to vést k oživení otrokářského modelu společnosti.

V dalších kapitolách se Hampton zaměřuje na aplikaci konceptů černošských stereotypů na další známé postavy ze sci-fi. Například ženské postavy z filmu *Blade Runner* (1982) analyzuje v kontextu těchto stereotypů, přičemž Pris interpretuje jako postavu reprezentující stereotyp *Jezebel* – ženy, která je vnímána jako sexuálně provokativní a nebezpečná. Na druhou stranu Rachel je podle Hamptona ztvárněním stereotypu „tragického mulata“ – postavy, která je rozpolcená svou smíšenou identitou (Hampton, 2015, s. 35).

Hamptonova interpretace robotů vychází z předpokladu, že roboti ve sci-fi často zastupují marginalizované skupiny. Proto k jejich analýze používá afroamerické stereotypy, jako jsou *strýček Tom*, *mammy* nebo *Jezebel*, aby poukázal na paralely mezi těmito robotickými postavami a historickými zobrazeními utlačovaných menšin.

Inspirovat se Hamptonovým přístupem v interpretaci robota Andrewa jako „tragického mulata“ se může zdát vhodné především díky způsobu, jakým tento literární stereotyp představuje postavu rozpolcenou mezi dvěma světy, do nichž po většinu děje plně nepatří. *Tragický mulat* čelí vnitřnímu konfliktu identity – je definován svým smíšeným původem, který ho staví na rozhraní dvou společenských skupin, a zároveň je konfrontován s předsudky a nepochopením okolí. Andrew jako robot prochází podobnou vnitřní krizí identity. Byl stvořen jako stroj, ale tělesnými modifikacemi se snaží proniknout do lidského světa.

Přestože tento přístup k interpretaci robotických postav má svůj význam, je důležité zdůraznit, že roboti mají svou vlastní historii a specifickou literární tradici, která je nezávislá na historickém kontextu lidských otroků nebo rasových otázek. Postavu robota lze chápat jako literární etnotyp, který vyvstává z opakování obrazů a stereotypů vytvořených v rámci literární tradice. Tento přístup umožňuje interpretovat robotické postavy nejen jako paralely k lidským marginalizovaným skupinám, ale také jako samostatné reprezentace, které nesou specifické významy a obavy spojené s technologií jakožto formativní podstatou jejich existence.

Z tohoto pohledu se imagologická analýza jeví jako vhodnější metoda pro interpretaci robotických postav, včetně Andrewa. Zatímco interpretace *tragického mulata* je úzce spojena s konkrétními historickými a rasovými kontexty, imagologie se zaměřuje na obrazy a stereotypy vytvářené o různých skupinách bez přímé vazby na jedinou

---

<sup>12</sup> V příběhu má robot Robbie roli chůvy, stará se o dívku Glorii, která ho zbožňuje. Její matka nepovažuje za vhodné, aby "kovová věc" hlídala dítě. Glorii otec, pan Weston, naopak vidí robota jako drahou investici, přičemž mu stačí, že je Glorie spokojená. Na konci povídky Robbie zachrání Glorii v továrně a matka nakonec svolí, aby robot zůstal součástí rodiny.

historickou nebo kulturní analogii. Imagologická analýza nabízí vhodný nástroj k pochopení, jak literatura formuje obraz robotů – nejen jako technologických artefaktů, ale také jako kulturních a sociálních symbolů, které odrážejí lidské hodnoty, obavy i naděje.

## 2.3 Imagologie

Imagologie je komparatistická disciplína, která zkoumá původ a funkci charakteristik jiných zemí a národů tak, jak jsou vyjadřovány v literatuře. Cizí národnosti a etnika bývají nositeli stereotypních informací v podobě předsudků či klišé (Beller, 2007, s. 7), jejichž analýzou se imagologie zabývá. Cílem imagologie není *ověřování pravdivosti*<sup>13</sup> těchto stereotypů, ale analýza způsobu, jakým jsou konstruovány, přenášeny a přijímány v různých kulturních a historických kontextech. Klíčovým východiskem je, že obrazy národních charakterů nejsou objektivním popisem reality, ale výsledkem intertextuálních procesů – tedy přejímání, opakování a reinterpretace předchozích sdělení (Leersen, 2014, s. 16-18).

Reprezentace národních či etnických skupin si přirozeně nárokují referenčnost, protože odkazují k empirické realitě, avšak tento vztah nelze ověřit. Leersen upozorňuje, že atributy připisované národním charakterům (etnotypům) nejsou odrazem sociologických či antropologických dat, nýbrž textovými tropy, a tudíž je nelze poměřovat vůči objektivně existujícímu označovanému (signifié). Jako diskurzivní objekty mohou být zkoumány pouze v rámci literárního diskurzu (Leersen, 2016, s. 16). Tento předpoklad nezpochybnuje ani fakt, že v řadě případů může být skutečné společenské chování ve *shodě*<sup>14</sup> s diskurzivními charakteristikami. Shoda s etnotypem ukazuje sílu diskurzu inspirovat chování v realitě.

Analýza literárního robota zde představuje specifickou výhodu. Člověku podobný robot, natolik vyspělý, aby svou formou a schopnostmi mohl být srovnatelný s lidským vzhledem a charakteristikami (tak, jak existuje ve sci-fi literatuře), v reálném světě neexistuje v takové míře, aby mohl poskytovat odpovídající referenční bod. Není tedy možné obracet se k literárním etnotypům a hledat v nich reálný předobraz, nebo naopak. Přesto je možné předpokládat, že v případě vzniku takto vyspělé entity v reálném světě bude literární diskurz pozitivně či negativně ovlivňovat vnímání reálných robotů.

---

<sup>13</sup> Jelikož je empirická pravdivostní hodnota etnotypu nerozhodnutelná, zaměřuje se výzkum na jeho přesvědčovací, poetickou a rétorickou sílu, která zase závisí na jeho rozpoznávací hodnotě a na účinnosti jeho diskurzivní prezentace (Leersen, 2016, s. 19). Leersen rozpoznávací hodnotu opírá o tradici Aristotelovy *Poetiky* a rozlišuje pravdivostní hodnotu (*true value*) a hodnotu rozpoznání (*recognition value*), podobně jako Aristoteles rozlišuje mezi pravdou a věrohodností. Autor, který chce publikum přesvědčit, by měl raději vsadit na věrohodnou lež, než se snažit dokázat nepravděpodobnou pravdu. Autoři by měli podříditi své narativy předsudkům, které má publikum. Z toho důvodu by nikdy neměl být otrok zobrazen jako moudřejší než jeho pán a žena udatnější než muž, i když k těmto věcem může reálně dojít (Leersen, 2016, s. 19).

<sup>14</sup> Jinými slovy, literární Ital může být vykreslen jako „typický Ital-milovník“ a nahodilý skutečný Ital může být také považován za „typického Itala-milovníka“. Přirozeně ani jeden z těchto příkladů neexistuje skutečně a zcela objektivně. Literární postava je definována literárními stereotypy a existuje uvnitř literárního diskurzu, zatímco „typický Ital-milovník“ je stereotypní koncept v rovině společenské, který existuje jak díky literárním reprezentacím, tak nezávisle na nich v rovině kolektivního vědění. Jediná objektivně existující věc v tomto přirovnání je anonymní Ital, který se však ve svém chování může, ale také nemusí inspirovat tímto stereotypem.

### 2.3.1 Národ, etnikum a stereotyp

„Tendence přisuzovat různým společnostem, rasám nebo národům specifické vlastnosti nebo dokonce znaky je velmi stará a rozšířená. Zdá se, že výchozí hodnota lidských kontaktů s různými kulturami je etnocentrická, neboť cokoli, co se odchyluje od navykých domácích vzorců je „jinakováno“ jako podivnost, anomálie, zvláštnost. Takové etnocentrické vnímání kulturních rozdílů inklinuje k tvrzení, že podobně jako lidé, i různé národy mají své specifické charaktery (...)”<sup>15</sup> Tímto tvrzením Leersen (2007, s. 17) otevírá svou stať o *historii*<sup>16</sup> imagologie, která se s ohledem na množství rozdílných národů na relativně malém prostoru přirozeně nejsilněji rozvíjela v evropské<sup>17</sup> literární tradici.

Vůči národním charakterům jako nositelům všedních klišé a podobností, které se neustále opakují (Leersen, 2007, s. 26), se v polovině 20. století vymezil radikální skepticismus. Francouzští sociologové navrhovali nahradit představu národa konceptem etnika (Leersen, 2016, s. 15), protože etnikum z hlediska sociologického výkladu zachycuje rozmanitější pohled na představu zdánlivě homogenního národního charakteru.

Posun imagologie od konceptu národních charakterů k etnickým reprezentacím je klíčový, protože umožňuje analyzovat identitu a jinakost nejen skrze státní příslušnost, ale i prostřednictvím širších kulturních a sociálních kategorií. Zatímco národní charakter je spojen s představou homogenního, často esencializovaného obrazu určitého národa, koncept etnika reflektuje dynamičtější a rozmanitější přístup k identitě. To je obzvláště důležité pro analýzu literárních postav či skupin, které nelze snadno zařadit do národního rámce, ale jejich vnímání je podmíněno binární opozicí „my“ vs. „oni“. Etnikum jako analytická kategorie umožňuje vnímat skupiny, které nejsou definovány státem, ale svou odlišností vůči dominantnímu diskurzu – a to včetně fiktivních bytostí, hybridních entit nebo jiných forem literárně konstruované jinakosti.

---

<sup>15</sup> „The tendency to attribute specific characteristics or even characters to different societies, races or ‘nations’ is very old and very widespread. The default value of humans’ contacts with different cultures seems to have been ethnocentric, in that anything that deviated from accustomed domestic patterns is ‘Othered’ as an oddity, an anomaly, a singularity. Such ethnocentric registrations of cultural difference have tended to stratify into a notion that, like persons, different nations each have their specific peculiarities and ->‘character’ (...)” (Leersen, 2007, s. 17).

<sup>16</sup> Víru ve specifčnost národních charakterů najdeme v kognitivní atmosféře kulturní kritiky až do pozdního 18. století. Vznik prvních předchůdců imagologie se datuje do období od poslední čtvrtiny 19. století do počátku 50. let 20. století. V této rané fázi se vycházelo z deklarované rozdílnosti mezi národy a předpokládalo se, že národní charaktery jsou dané a popsitelné entity (Nünning, 2006, s. 335). V počátcích imagologického výzkumu se proto uplatňoval silně mimetický přístup – literární charakter specifické národnosti byl vnímán jako derivát reality (např. literární Angličan má stejný charakter, temperament a mód uvažování jako skutečný Angličan a ve všech těchto aspektech se liší od literárního, a tedy i skutečného Němce) (Leersen, 2016, s. 14–15).

<sup>17</sup> Evropská literární produkce nabízí bohatý prostor pro zobrazování národních charakterů. Podle Leersena (2007, s. 26) představuje kontinuální důkaz toho, že obrazy národních charakterů fungují (k šíření postojů a obrazů mentalit) díky intertextuální tropičnosti. Intertextuální tropičnost jako způsob, jakým se obrazy (stereotypy, národní charakteristiky) v literatuře šíří, upevňují a získávají svůj účinek nikoli přímým odkazem na realitu, ale prostřednictvím neustálého opakování v různých textech. Tento proces funguje na základě intertextuálního propojení—čtenář rozpoznává motivy, obrazy či stereotypy ne proto, že by byly empiricky pravdivé, ale protože už je viděl v jiných textech. Obrazy národů jako racionálních (Angličané), impulzivních (Španělé, Italové) či disciplinovaných (Němci) se stávají rozpoznatelnými nejen v literatuře, ale i v populární kultuře, kde působí jako přirozené součásti kulturního vnímání.

Hubinger (2018) popisuje *etnikum*<sup>18</sup> jako kulturně definovanou a diferencovanou skupinu lidí, kteří sdílejí společné základní kulturní hodnoty, tvoří jednotné komunikační a interakční pole a jsou biologicky sebereprodukcující. Přestože se pojem *etnikum* někdy zaměňuje s národem, národností nebo národnostní menšinou, nejde o totožné kategorie. Příslušnost k etniku se zakládá na kolektivní identitě, která je formována etnickým vědomím, představou o společném původu a historických osudech, často vyjádřenou prostřednictvím společného etnonyma. Důležitými znaky etnika jsou jazyk, etnické území a sociální soudržnost, i když ne všechna etnika mají jednotný jazyk nebo kompaktní území (Hubinger, 2018).

Zajímavý postoj, založený na společném původu, který nemusí mít reálné základy, prosazuje Richard A. Shermehorn, který je zastáncem primordialismu. Shermehorn definuje etnickou skupinu jako skupinu uvnitř majoritní společnosti, jež sdílí povědomí o společném skutečném nebo domnělém původu pomocí vzpomínek na sdílenou historickou minulost. Sdílená minulost je způsob, díky kterému mají lidé možnost vytvářet vzájemné vazby; navíc sdílení minulosti pomáhá definovat, kdo je členem etnické komunity a kdo není (Ratcliffe, 2014, s. 1–2).

Podle Thomase H. Eriksena je zase stěžejní představa společných předků (Eriksen, 2012). Eriksen tvrdí, že *eticita* zároveň spočívá v systematickém rozlišování mezi *insidery* a *outsidery* a v přesvědčení, že ti druzí jsou odlišní. Je tím pádem spíše aspektem vztahu, a nikoli vlastností skupiny (Eriksen, 2012, s. 36).

Na základě Shermehornova pojetí etnické skupiny, kde sdílená (a často idealizovaná či mylně vnímaná) minulost vytváří kolektivní identitu, lze literární roboty chápat jako specifickou etnickou entitu v literárním diskurzu. Shermehorn zdůrazňuje, že i iluzorně vnímané historické vazby mohou sjednocovat jednotlivce uvnitř majoritní společnosti, čímž se vytváří pocit sounáležitosti. Když se na literární roboty aplikují tyto principy, stávají se nositeli symbolicky konstruované společné minulosti či původu, což jim umožňuje získat etnickou identitu založenou na sdílených vzorcích a představách o odlišnosti. Podobně Eriksen poukazuje na dynamiku *eticity*, která spočívá nejen v samotných atributech skupiny, ale především v neustálém rozlišování mezi „*insidery*“ a „*outsidery*“. Tento proces, založený na vzájemném vnímání a vytváření hranic, nabízí prostor pro interpretaci literárních robotů jako skupiny, jež zaujímá jedinečnou pozici mezi tradičními představami o lidskosti a jinakosti.

Při aplikaci *imagologie* na literární postavu robota není stěžejní tvrzení, že by robot doslova patřil k nějaké etnické skupině. Stěžejní je využití konceptu *eticity* k pochopení způsobů, jakými je robot v literárním diskurzu reprezentován.

---

<sup>18</sup> Problematice etnika se jako jeden z prvních začal věnovat Max Weber, který jako etnickou skupinu označoval takové společenství, jež subjektivně věří ve svůj společný původ kvůli fyziologickým podobnostem, zvykům, obojím, nebo díky společné kolonizační či migrační historii (Ratcliffe, 2014, s. 1). Podobně smýšlí také Donald L. Horowitz (1985), pro něhož je hlavním etnickým znakem původ definovaný vzhledem, především barvou kůže, ale také náboženstvím či jazykem. U obou těchto přístupů můžeme pozorovat přítomnost požadavků na rysy, které jsou biologicky dané (fyziologické podobnosti, barva kůže). Objevují se však také variabilnější definice.

## 2.3.2 Nezbytnost stereotypů

Schematické rozlišování mezi dvěma skupinami nezbytně vede ke tvorbě *stereotypů*.<sup>19</sup> Dalo by se říci, že základem *tvorby stereotypů*<sup>20</sup> je paradoxně snaha porozumět jiným. Stereotypy vytvářejí jednoduše čitelné šablony patřící do kolektivního povědomí dané skupiny. Eriksen vysvětluje, že původ etnických stereotypů mají na svědomí standardizované vztahy mezi etnickými skupinami, které umožňovaly jejich představitelům orientaci v tom, jaké chování je vůči příslušníkům jiné skupiny považováno za přiměřené. „Pokud člověk znal etnicitu druhého, věděl, jaké chování je vůči této osobě považováno za přiměřené“ (Eriksen, 2012, s. 52). Představitelé jednotlivých skupin měli *konkrétní představy*<sup>21</sup> o ctnostech a neřestech těch druhých – takové představy se staly součástí „kulturního vědění“, jímž se mohou pravidelně a předvídatelně řídit (Eriksen, 2012, s. 54).

Požadavek na znalost etnicity druhého je explicitně formulován i ve sci-fi ve vztahu k robotům. Například v Asimovových *Ocelových jeskyních* (1954) detektiv Eliáš Baley robotovi R. Daneelovi (který je vzhledově totožný s člověkem) zdůrazňuje, že lidé na Zemi dávají přednost robotům, u nichž jsou snadno schopni rozpoznat, že jsou roboti (Asimov, 1970, s. 63). Lidská rozlišovací schopnost je důležitá proto, aby robot mohl být čitelně zařazen ke skupině „jiného“ a mohlo s ním být adekvátně nakládáno (viz kapitolu 3.4). Fiktivní jinakost je dostatečným spouštěčem pro aktivaci běžných sociologických mechanismů, což ukazuje, že i v imaginárním světě sci-fi jsou zavedeny principy, které podporují standardizované vztahy a předsudky vůči těm, kteří se odlišují.

Leersen podotýká, že etnotypy se nejlépe formují a šíří v literární fikci, přičemž v důsledku opakování získávají na kanoničnosti, dlouhodobé platnosti a stálé aktuálnosti. Literární fikce je pro šíření stereotypů privilegovaným žánrem, protože často pracuje s fenoménem odložení nedůvěry (orig. *suspension of disbelief*) (Leersen, 2007, s. 26). Odložení nedůvěry bývá prezentováno jako ochota čtenáře ustoupit od nároků na skutečnost či uvěřitelnost jevů ve fikčním světě za účelem estetického prožitku z uměleckého díla. Vyskytují-li se ve fikčním díle stereotypy spjaté s národním charakterem, čtenář tíhne k tomu je akceptovat, aby dospěl k zamýšlenému estetickému prožitku. Proto považuje Leersen literární fikci za ideální prostor pro vznik a diseminaci národních stereotypů.

---

<sup>19</sup> Výraz stereotyp se používá k „označení silně zjednodušených, schematizovaných, pevně stanovených a široce rozšířených představ skupiny o jiné skupině (*heterostereotyp*) či o sobě samé (*autostereotyp*)“ (Nünning, 2006, s. 730).

<sup>20</sup> Výzkum stereotypů se neomezuje pouze na sociologii či kulturní antropologii, ale je rovněž významnou oblastí zkoumání v sociolingvistice a kognitivní lingvistice. V sociolingvistice se stereotypy často zkoumají jako jazykově zprostředkované představy o mluvčích určitého jazyka či dialektu, přičemž jazyk může fungovat jako marker sociální identity (viz Lippi-Green, 2012). Kognitivní lingvistika se zabývá tím, jak jsou stereotypy formovány v rámci tzv. konceptuálních struktur – zejména pomocí prototypů, rámců (*frames*) a scénářů (*scripts*), které ovlivňují naše mentální reprezentace sociálních skupin (viz Kövecses, 2010; Lakoff, 1987).

<sup>21</sup> Podobně jako imagologie i sociologie a antropologie počítají s tím, že stereotypy nutně nevypovídají o sociální realitě a neposkytují přesný obraz toho, co lidé ve skutečnosti dělají. Důvod k užívání stereotypů je tvorba řádu ve složitém lidském společenství. Stereotypy „umožňují třídít sociální svět na druhy lidí a poskytují pro tuto klasifikaci jednoduchá kritéria“ (Eriksen, 2012, s. 54).

Ochota čtenáře akceptovat odchylky či nejasnosti ve fikčním světě se může lišit s ohledem na žánr. Dá se předpokládat, že míra odložení nedůvěry bude vyšší u sci-fi nebo fantasy spíše než u detektivky. S tímto na zřeteli se můžeme domnívat, že sci-fi žánr je ve věci obecného vzniku a diseminace stereotypů o to náchylnější. Aplikujeme-li tento předpoklad na problematiku stereotypně ztvárněných robotů, můžeme dojít k závěru, že ochota akceptovat stereotypy spojené s roboty a souvisejícími technologiemi ve sci-fi bude zákonitě vyšší.

### 3. ANALYTICKÁ ČÁST

Pracovní metodu imagologie staví Leersen na trojím postupu: intertextovém, kontextovém a textovém. Stanovit etnotypový *intertext* znamená stanovit stopu výskytů daného etnotypu napříč literárními texty a rekonstruovat jeho tradici. Klíčovým aspektem tohoto postupu je vnímání etnické charakteristiky nikoliv jako jedinečného literárního prvku, ale jako součásti širší typologické struktury. Každý výskyt etnotypu se odvolává na předchozí reprezentace a je součástí jejich dlouhodobé akumulace. Tento soubor ustálených konvencí pak funguje jako referenční rámec, proti němuž se jednotlivé literární výskyty etnotypu vztahují a rezonují v kolektivní představivosti. Etnotypy tedy nejsou přímým odrazem empirické reality, ale spíše souborem zažitých kulturních schémat, která se reprodukují a proměňují v čase. Úkolem imagologie je rekonstruovat tato sdílená kulturní klíče a latentní významy, které jsou v literárních textech přítomné, aniž by si je čtenář vždy plně uvědomoval (Leersen, 2016, s. 19–21).

Intertextová analýza se v této práci objevuje v kapitole 3.2, která se zaměřuje na vývoj etnotypu robota – od jeho prvních literárních zobrazení až po jeho transformaci v rámci science fiction. Analyzována jsou klíčová díla, která přispěla k formování základních stereotypů robotů, a ukázán je proces, v němž se z pouhého technologického symbolu stává komplexní literární charakter reflektující kulturní a společenské proměny. Tento vývoj přirozeně navazuje na kapitolu 3.1, která sleduje historické představy o umělých bytostech a jejich stvoření jako napodobení božského aktu nebo úniku z lidského údělu.

*Kontextová analýza* se zaměřuje na historické, politické a sociální podmínky, které ovlivňují vznik a vývoj daného etnotypu. Literární díla nelze chápat jako nadčasová a univerzální, ale je nutné je vnímat jako produkty konkrétní doby a místa, jejichž významy jsou utvářeny dobovým poetickým a ideologickým klimatem. Tato metoda zohledňuje, jak společenské a kulturní okolnosti formují charakteristiky literárních postav a jejich reprezentaci, a zároveň sleduje, jak se tyto obrazy proměňují v závislosti na historickém kontextu a jeho posunech. Kontextová analýza tedy propojuje samotný text s jeho dobovým myšlením, estetickými normami a širším společenským diskurzem, přičemž reflektuje i jeho následné adaptace a proměny recepce v různých epochách. Zahrnuje tak nejen moment původního vzniku textu, ale i způsob, jakým byl vnímán a přehodnocován v průběhu času (Leersen, 2016, s. 19–21).

Kontextová analýza se v této práci objevuje v kapitolách 3.3 a 3.4, kde se zaměřuje na Asimovovo dílo a jeho historické souvislosti. Kapitola 3.3 se věnuje kontextu vzniku Asimovovy tvorby a analyzuje historické, kulturní a technologické podmínky mezi 30. a 70. lety 20. století, které významně ovlivnily jeho literární reprezentaci robotů. Důraz je kladen nejen na technologické inovace a rychlý rozvoj informačních technologií, ale také na dobové společenské nálady a obavy, které se promítly do literárních zobrazení umělých bytostí. Kapitola 3.4 se poté soustředí na samotnou Asimovovu literární tvorbu a jeho inovativní přístup k zobrazování robotů – od základní dichotomie přítel vs. nepřítel až po zavedení Zákonů robotiky, které redefinují roli robotů jako odpovědných a eticky

ukotvených bytostí. Závěr práce využívá imagologickou metodu k analýze postavy Andrewa z *Dvěstěletého člověka*, čímž se demonstruje, jak se literární etnotyp robota neustále mění a reflektuje hlubší kulturní a společenské dynamiky.

Textová analýza se zaměřuje na způsob, jakým etnotyp funguje přímo v rámci textu – tedy jak je ovlivněn žánrovými konvencemi, jaké postavení zaujímá v příběhu a jakou roli hraje v rámci diskurzivní reprezentace. V tomto ohledu se textová analýza opírá o naratologické, rétorické a poetické postupy, které umožňují pochopit, jak daný etnotyp utváří literární významy a jakým způsobem je zasazen do fikčního světa příběhu (Leersen, 2016, s. 19–21).

Textová analýza je v této práci aplikována v kapitole 3.5, která se soustředí na povídku *Dvěstěletý člověk* a její význam v rámci literární tradice zobrazování robotů. Cílem této kapitoly je ukázat, jak povídka *Dvěstěletý člověk* využívá a modifikuje etablované prvky etnotypu robota, a to s důrazem na imagologické předpoklady. Robot Andrew je zde interpretován jako literární etnotyp, který byl po desítky let budován v diskurzu (nejen) sci-fi literatury a který lze proto chápat jako specifického představitele literární „etnické“ skupiny.

## 3.1 Historický vývoj představ o umělých lidech

Člověka vedou ke snaze o stvoření umělého života dvě klíčové motivace – touha po opakování božského gesta a snaha o únik z lidského údělu. Každá z těchto motivací představuje prvek, který do díla vnáší archetypální představy o dynamice stvořitele a stvořeného, ceně za překročení daných mezí nebo utopických představách o dokonalém světě, ke kterému nám dopomůže technologie.

V návaznosti na tento filosofický rámec kapitola rozšiřuje perspektivu o konkrétní historické pokusy o vytvoření mechanických bytostí. Zatímco literární a umělecká ztvárnění reflektují ideály a obavy spojené s představou umělého života, reálné pokusy o konstrukci těchto bytostí nabízejí vhled do toho, jak dobové technické znalosti, kulturní postoje a vědecké ambice formovaly praxi. Od prvních automatů, které fascinovaly svými pohyby, až po galvanické experimenty, jež se snažily oživit mrtvou tkáň, je historie umělých lidí plná ambivalentních pocitů, které se zhmotňují v postavě stroje – robota.

### 3.1.1 Božské gesto v rukou člověka technologie

Člověk je stvořen k obrazu boha<sup>22</sup> – tato představa bývá klíčová pro řadu světových náboženství. Opakování aktu stvoření – božského gesta – proto představuje hluboce zakořeněnou touhu člověka napodobit úkon, který je připisován pouze bohům. Pokusy o napodobení této schopnosti jsou často spojovány s *pýchou*<sup>23</sup> a následným trestem za překročení vytyčených hranic. Stvořit člověka ke svému obrazu je božskou výsadou, která je odlišná od běžné schopnosti lidské reprodukce. Jedině Bůh má právo „vdechnout“ neživé látce život a přeměnit tak materii v organismus, a jen s Boží pomocí nebo jeho/jejím přičiněním je tato činnost v souladu s řádem světa. Narušení řádu světa znamená Boží hněv, který vyústí v případný trest pro jednotlivce nebo celou společnost.

Tato východiska jsou spojena s tvorbou umělého člověka ve svých počátcích, tedy v období, kdy měla symbolickou a rituální úlohu. Příklady najdeme v mytologiích a náboženských textech, v nichž se vychází z napodobování božského aktu stvoření. Vývoj těchto tradic od *antiky*<sup>24</sup> popisuje Eva Voldřichová Beránková v knize *Učiňme člověka ke svému obrazu: Pygmalion, Golem a automat jako tři verze mýtu o umělém stvoření (nejen) v Budoucí Evě Villierse de l'Isle-Adam (2012)*.

---

<sup>22</sup> Boha, který tvoří lidstvo najdeme v židovsko-křesťanské, řecké ale například i v čínské tradici (bohyně Nü-wa podobně jako Prometheus i židovsko-křesťanský bůh tvoří člověka z hlíny)

<sup>23</sup> Lidskou pýchu či vzdor vůči bohu/bohům označuje řeckým termínem hybris, který je v protikladu k termínu pietas - zbožnost, pokora již si člověk získá boží přízeň (Backe-Hansen, 2016, s. 185).

<sup>24</sup> Dle Voldřichové Beránkové byly antika a středověk k technice a reálným snahám o tvorbu umělého člověka přinejmenším skeptické. Starověcí Řekové považovali samohybné mechanismy spíše za zdroj zábavy než za činnost hodnou vzdělanců. Zájem o stroje a mechaniku nebyl populární ani ve středověku, neboť „ve společnosti stále ještě platil z antiky přejatý model radikálního rozporu mezi prestižní teorií a nepřiliš ceněnou praxí“ (Voldřichová Beránková, 2012, str. 83–84). O schopnosti vytvářet umělé bytosti se však hojně fantazírovalo a už v té době se objevovaly názory spojující tvorbu umělých lidí s ďábelskými schopnostmi konstruktéra (Voldřichová Beránková, 2012, str. 87). Je třeba připomenout, že v těchto obdobích probíhal technologický vývoj jen pomalu a neměnil v průběhu dekad razantním způsobem životy lidí.

V antické látce bývá aktivní složkou stvoření božská moc, zatímco člověk hraje pouze roli prostředníka<sup>25</sup>, napodobitele božského gesta. S rozvojem vědy a techniky dochází k postupnému vytěsnění rituálního aspektu a božské složky ze samotného aktu stvoření. Místo Boha vstupuje do procesu tvorby sekularizovaná síla ovládaná člověkem – věda a technologie. Přestože věda sama představuje jistý únik z božského řádu, síla, která byla dříve připisována božstvu, přechází na samotnou technologii (či artefakt) a získává posvátné konotace se všemi svými pozitivy i negativy.

Tato problematika je častým tématem sci-fi literatury, kde technologie vystupuje jako nadlidská síla, již sice člověk inicioval, ale kterou v konečném důsledku nedokáže plně ovládnout. Fascinace i strach z techniky se odrážejí v postavách robotů a umělých inteligencí, jež překračují lidské schopnosti a vymykají se kontrole tvůrce. Moderní sci-fi vykresluje roboty jako bytosti přesahující člověka nejen silou či inteligencí, ale i morálně a existenčně. Jejich existence vzbuzuje úžas nad technologickým pokrokem, ale zároveň vyvolává obavy z toho, že lidstvo již nemá kontrolu nad vlastním stvořením. Tento způsob zkušenosti lze připodobnit k prožívání setkání s nadpřirozeným – transcendentním – posvátným.

Rudolf Otto v roce 1917 popsal termín *numinozita*, který zkušenost s posvátným charakterizuje dvěma aspekty. Prvním z nich je *mysterium tremendum* – to, co je „třesoucí“, vzbuzující hrůzu, respekt a posvátnou bázeň. Jde o pocit děsu před něčím neznámým, před mocí, která přesahuje lidské chápání. *Tremendum* je charakterizováno posvátnou bázní, která je víc než strach (Otto, 1998, s. 27). První pohnutkou k démonické bázní je pocit děsivého (zmiňuje termín *uncanny*) (Otto, 1998, s. 28). Na druhé straně je zde aspekt fascinace (*mysterium fascinans*) – přitahování tímto neznámým a strašidelným. Člověk je okouzlen, přestože (nebo právě proto), že cítí respekt či strach. Je to neodolatelný tah směrem k posvátnému, které může být děsivé, ale zároveň nabízí možnost poznání, transcendence nebo osvětlení (Otto, 1998, s. 36–44).

Strach, který Rudolf Otto popisuje jako *mysterium tremendum*, nevyplývá jen z technické složitosti, ale symbolizuje i ztrátu kontroly a ohrožení lidských hodnot. Technologie v literatuře často nese jak posvátné, tak destruktivní atributy – roboti a umělé inteligence jsou vnímány jako božské i démonické bytosti, schopné ohrozit svého tvůrce. Tento dualismus osciluje mezi fascinací a děsem a vytváří ambivalentní vztah vůči technologii, která sice přináší moc tvořit, ale zároveň hrozí překročením lidských limitů a ztrátou kontroly, což je ústředním motivem mnoha sci-fi příběhů.

Bruno Latour v knize *We Have Never Been Modern* (1993) tvrdí, že věda v rámci společenských a politických struktur funguje podobně jako náboženské systémy. Vědecké poznání je institucionalizováno a jeho autorita je přijímána skrze mechanismy důvěry,

---

<sup>25</sup> Ovidiův Pygmalion přichází pokorně za Venuší a teprve ta oživí sochu krásné ženy, jelikož Pygmalion sám neměl (prostředky ani) troufalost tento akt učinit na vlastní pěst. Nepřekročil hranice mezi bohy a lidmi a jejich kompetencemi a zároveň proti sobě nenamířil hněv bohů za potenciální blasfemii. Oživená socha – později zvaná Galatea – se přirozeně proti svému stvořiteli nevzbouří, protože Pygmalion byl pouhým sochařem, život jí vdechla Venuše, a ta je oprávněna k podobnému kroku (Voldřichová Beránková, 2012, s. 21–22).

podobné náboženské víře. Latour například zdůrazňuje významnou roli vědeckých experimentů, které umožnily vznik nového režimu pravdy, jenž má původ v laboratorních podmínkách a nahradil tradiční vnímání světa založené na svědectví autorit kněží a teologických výkladů (Latour, 1993, s. 22–27). Laboratorní experimenty tak v Latourově výkladu začaly sloužit jako nový zdroj epistemologické moci – vědci se (prostřednictvím laboratorního vybavení) stali „svědky“ pravdy, podobně jako duchovní v náboženských systémech. Vědecká autorita se podobá náboženské autoritě v tom, že vyžaduje důvěru ve svá zjištění a vytváří instituce, které rozhodují o tom, co je pravdivé a relevantní. Moderní společnost tak pouze vyměnila tradiční náboženské struktury za nové vědecko-technologické formy autority. Role vědců a technologických expertů se v mnoha ohledech podobá roli kněží, kteří určují legitimní poznání a jeho interpretaci.

Věda tak přebírá nejen roli tvůrce, ale i interpreta reality, čímž na sebe přejímá vlastnosti dříve připisované božstvu – moc stvořit i poznat. Tento proces vede k obohacení technologie o rovinu posvátna, v níž se laboratorní experiment stává novodobým rituálem a vědecký diskurz ustavuje hranice možného i nemožného. Absolutní moc člověka nad vědou a ovládnutí technologického vývoje však není zaručeno – s narůstající komplexitou vědeckých systémů se objevuje otázka, nakolik je člověk ještě schopen tyto procesy kontrolovat.

Potenciální odklon technologií z oblasti lidského vlivu rozvíjí např. Gilbert Simondon v díle *On the Mode of Existence of Technical Objects* (1958), v němž se zaměřuje na autonomizaci technologií a jejich schopnost vyvíjet se nezávisle na lidských intencích. Simondon zastává názor, že technologie není pouhým nástrojem, ale má vlastní *ontologický status*<sup>26</sup> (Simondon 2012, s. 25–27). Kromě vlastního ontologického statutu přisuzuje Simondon technickým objektům také určitou schopnost vyvíjet se. Ve své pozdější práci *The Genesis of the Individual* (1964) vysvětluje, že technické objekty nevznikají jako hotové entity, ale podléhají procesu individuace (formování individuality), podobně jako jiné organismy. Tento proces znamená, že technika prochází neustálou evolucí, není uzavřená v rámci lidského designu, ale řídí se svými vlastními *vnitřními zákonitostmi*<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Simondon tvrdí, že technické objekty nejsou statické entity, ale podléhají dynamickému procesu vývoje (geneze), který je klíčový pro jejich identitu. Základní myšlenkou je, že technický objekt představuje souvislý vývojový proces, ve kterém se různé generace technických objektů propojují a navazují na sebe. Simondon dále tvrdí, že moderní technické objekty se vyznačují větší mírou vzájemné propojenosti a vnitřní koherence, což je odlišuje od starších, více „abstraktních“ technických objektů, kde byly jednotlivé části méně závislé na sobě navzájem. Dnešní technické systémy jsou vysoce integrované, což znamená, že jakákoli změna v jednom prvku ovlivňuje celý systém. Například moderní automobilový motor není jen mechanickým souborem částí, ale komplexním systémem, kde každý prvek (tvar pístu, velikost ventilů, materiál válců) přímo souvisí s ostatními. Tento vývoj vede ke vzniku „konkrétních“ technických objektů, které se odlišují od starších „abstraktních“ objektů svou vyšší mírou funkční propojenosti (Simondon, 2012, s. 25–27).

<sup>27</sup> Každá nová generace technických objektů obsahuje prvky předchozího vývoje a přizpůsobuje je novým podmínkám. Např. moderní elektronická zařízení nejsou izolované inovace, ale výsledek postupného začleňování různých technologických principů (mechanika → elektřina → software).

Podobně jako se technologický *artefakt*<sup>28</sup> (robot) či technologie samotná stává objektem sakralizace, i *hybris*, kdysi klíčový koncept vymezující zbožnost a vědomí vlastní míry vůči bohům, nachází své místo v technologickém diskurzu – tentokrát ve vztahu k hranicím technologického pokroku.

V knize *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science* (2005) autoři Mikael Hård a Andrew Jamison používají pojem *hybris* k popisu nadměrné sebejistoty a přehnané víry ve vědecký a technologický pokrok. *Hybris* zde označuje sklon vědy a techniky k překračování etických, sociálních a přírodních limitů, což často vede k nezamýšleným a potenciálně destruktivním důsledkům. Autoři ukazují, že historie vědy a technologie je plná momentů, kdy inovátoři a průkopníci podleli iluzi neomezené moci nad přírodou a společností, což vedlo k nerovnováze mezi technickým vývojem a jeho kulturní či politickou kontrolou. Tento koncept je úzce propojen s myšlenkou, že technologický pokrok není hodnotově neutrální, ale naopak formuje a je formován dominantními socio-kulturními strukturami.

Podobně formativní postoj k významu technologií zastává také Peter-Paul Verbeek. V knize *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things* (2011) zkoumá roli technologií ve formování morálky a etických rozhodnutí. Technologie v jeho pojetí není pouhým pasivním nástrojem v rukou člověka, ale aktivním činitelem, který ovlivňuje naše rozhodování, hodnoty i způsob, jakým vnímáme svět. Verbeek tento přístup nazývá *morální mediací* – technologie nejen napomáhá morálním *volbám*<sup>29</sup>, ale přímo je utváří.

Ačkoli se věda na první pohled jeví jako prostředek, jehož prostřednictvím může člověk převzít božskou roli ve stvoření nového života, z uvedených přístupů vyplývá, že její ovládnutí provází řada problémů. Technologické výtvořiny nejenže nesou náboženské zatížení v podobě *mysterium tremendum* (Otto), tedy úžasu i děsu z posvátného, ale zároveň problematizují koncept *hybris*, který již nespočívá ve vztahu k bohům, ale k hranici mezi technologií a vědeckou etikou. Úspěch v napodobení božského gesta tedy nemusí představovat triumf nad vědou a technologií – naopak, jejich komplexita otevírá

---

<sup>28</sup> Otázka přítomnosti božstva v artefaktu vyrobeném lidmi není nová, vnímání se však různí v závislosti na kultuře. Bruno Latour v článku *Fetish-factish* (2015), který se zabývá původem pojmu fetišismus, popisuje nepochopení logiky posvátnosti portugalskými kolonizátory. Ti se setkali s africkými kmeny uctívajícími ručně vyrobené rituální objekty a považovali tento fenomén za nelogický a iracionální – podle jejich pohledu nemohlo být něco, co lidé sami vytvořili, zároveň božské. Africké náboženství však nestavělo na západní dichotomii mezi transcendentním božstvem a lidským dílem, ale na kontinuálním vztahu mezi posvátným a jeho hmotným projevem – božstvo mohlo být zároveň vytvořené a skutečné. Portugalci tento koncept odmítli a předložili Afričanům umělé dilema: buď je předmět jen řemeslným výrobkem, nebo skutečným božstvem – obojí být nemůže. Přítom podobný vztah mezi posvátným a hmotným existuje i v křesťanství, například v ikonách, relikviích či svččených amuletech. Tento kulturní nesoulad vedl k vytvoření západní představy fetišismu jako „primitivního uctívání objektů“.

<sup>29</sup> Verbeek zmiňuje např. ultrazvukové vyšetření během těhotenství nejen poskytuje obraz plodu, ale zároveň mění vztah rodičů k nenarozenému dítěti a vytváří nové morální dilema. Dále se Verbeek zabývá možností designu morálky, tedy tím, jak lze technologie navrhovat tak, aby podporovaly žádoucí etické hodnoty. Příkladem mohou být ekologické technologie, které podněcují k šetrnějšímu zacházení s přírodními zdroji; platební turnikety v metru, které oprostují člověka od případného zvažování zda si koupit jízdenku apod. (Verbeek, 2011).

otázku možné autonomie a evoluce technických systémů. Tato problematika je ve sci-fi literatuře dramatizována a umožňuje zkoumat vztah mezi stvořitelem a stvořeným ve chvíli, kdy technologie přestává být pouhým nástrojem a získává charakter nezávislé entity.

Dosavadní úvahy se soustředily na technologii jako prostředek opakování božského gesta, neméně důležitý je však samotný produkt aktu stvoření a vztah, jenž vzniká mezi stvořitelem a jeho výtvořem. Tento vztah je ze své podstaty hierarchický – stvořitel je tím, kdo vlastní moc tvořit, definovat a kontrolovat, zatímco stvořené je závislé na jeho vůli a záměru. Stvořitel zastává dominantní roli a určuje pravidla, v nichž se stvořené může pohybovat, k čemuž využívá mechanismy moci a kontroly. Na ontologické úrovni rozhoduje o samotné existenci stvořené – zda a jak bude fungovat, případně zda může být zničeno. Z funkčního hlediska předurčuje a definuje existenci stvořené k určitému účelu nebo úkolu (např. ke konkrétnímu typu práce). Morální a právní kontrola se projevuje v regulaci chování stvořené a jeho omezené autonomii, kdy mu může být odepřena možnost vlastního rozhodování (např. působením zákonů či restrikcí). Tyto vrstvy moci vytvářejí vztah *závislosti*<sup>30</sup> a podřízenosti, v němž je stvořené formováno vůlí svého tvůrce a nemůže samo určovat své bytí. Ke konfliktu dochází ve chvíli, kdy stvořené vznáší nárok na uznání vlastní subjektivity, čímž se rozrušuje původní hierarchická struktura, kterou sci-fi dramatizuje skrze střet mezi tvůrcem a jeho výtvořem.

Sci-fi literatura umožňuje zkoumat různé podoby tohoto vztahu – od podřízenosti nástroje až po emancipaci jiného a výsledný konflikt. Interpretace přístupů však vždy závisí na konkrétním díle a jeho vnitřní logice, protože každé z nich přistupuje k otázce stvoření a autonomie odlišným způsobem. Postava stvořitele a to, zda se jedná o konkrétního jedince či anonymní skupinu, rovněž podstatně ovlivňuje vývoj příběhu, protože buď dává, nebo nedává prostor pro vstup *individuálních*<sup>31</sup> motivací do procesu tvoření. Přestože sci-fi poskytuje různé modely vztahu stvořitele a stvořené, vždy se jedná o interpretaci základního problému: má stvořené nárok na uznání, nebo zůstává jen výtvořem bez vlastní hodnoty?

---

<sup>30</sup> Ve sci-fi můžeme identifikovat také různé formy závislosti a podřízenosti stvořené vůči svému tvůrci. Příkladem může být například technologická závislost, kdy umělá bytost není schopna přežít bez údržby, energie nebo přímého zásahu svého tvůrce, což jí brání v dosažení skutečné autonomie.

<sup>31</sup> Pokud je stvořitel vědec poháněný touhou překonat přírodní zákony a „porazit Boha“, příběh často varuje před pýchou a nekontrolovanými důsledky vědeckého pokroku. Tento postoj reflektuje úzkost z technologické autonomie a střet stvořitele s výtvořem, který se vůči němu vymezuje nebo se obrací proti němu. Na druhé straně lze ve sci-fi nalézt i odlišný přístup, kde motivace pro tvorbu umělého života není individualizovaná, ale institucionalizovaná. V dílech Isaaca Asimova jsou roboti často výsledkem anonymních vědeckých týmů či korporátních struktur, kde otázka tvůrčí odpovědnosti ustupuje do pozadí a roboti jsou chápáni primárně jako nástroj technického pokroku – osobní motivace tvůrce do procesu vůbec nevstupují. Tento přístup částečně zbavuje vyprávění konfliktu mezi stvořitelem a stvořeným a místo toho klade důraz na sociální, právní a technologické aspekty existence umělých bytostí. Oba přístupy ukazují, že motivace stvořitele určuje nejen povahu umělé bytosti, ale i způsob, jakým je vnímána společností a jakou roli ve fikčním světě hraje.

### 3.1.2 Únik z lidského údělu: technoutopie

Druhou klíčovou motivací, která souvisí s tvorbou umělých bytostí ve sci-fi žánru a zároveň představuje velmi komplexní a spletitou problematiku, je snaha o únik z lidského údělu. Již od antiky lidé snili o návratu ke zlatému věku – *mýtické éře*<sup>32</sup> bez starostí, práce, utrpení a smrti. Podrobně toto téma rozebírá například Jean Delumeau v publikaci *Dějiny ráje – Zahrada rozkoše* (2003), kde popisuje představu ráje jako prostoru bez lidských omezení, který se v různých formách opakuje napříč kulturami. Oproti antické představě ráje na *Zemi*<sup>33</sup> byla ve středověku populární sekularizovaná představa zlatých věků v podobě *zemí hojnosti*<sup>34</sup> (*pays de cocagne*). Ať už se setkáme s jakoukoli představou zlatého věku, ostrovů blažených nebo zemí peciválů, všechny tyto mýtické krajiny mají jedno společné – především hojnost navzdory zjevné absenci práce. Zidealizovaná představa míst a věků, v nichž se lidem podařilo vymanit se z lidského „údělu“ a překonat překážky ve formě práce, stáří, nemoci nebo smrti, představuje zárodek *utopického žánru*<sup>35</sup>.

S nástupem novověku začala literatura a filozofie hledat cesty, jak prostřednictvím ideálního společenského uspořádání dosáhnout lepších životních podmínek a spravedlivé distribuce práce. Utopické texty (např. Utopie Thomase Moora, 1516) zkoumají ideály spravedlnosti a rovnosti v dokonale řízených společnostech. Ideální společnost je velmi často realizována zásahy v rovině společenské – tato myšlenka nevzešla od Moora, ale objevuje se už u Platóna, jehož Ústava je sice legislativní pojednání, má však *utopické rysy*.<sup>36</sup> Tyto vize však mohou fungovat pouze v umělých podmínkách izolovaných ostrovů, nikdy *neobstojí*<sup>37</sup> v reálném světě.

---

<sup>32</sup> Představa zlatého věku je spjata s počátky dějin, které se odehrávají v mýtickém čase – *in illo tempore*. Zlatý věk je mytickým počátkem, jeho obnova a návrat do tohoto bodu je cyklický a je spojen s rituálním opakováním a návratem do „*bodu nula, ač ne nutně za stejných podmínek. Historie se nezdokonaluje v čase, regeneruje (ve smyslu oživení i obrození) návratem k původnímu zákonitosti, přičemž původnost je synonymem dokonalosti.*“ (Ouředník, 2010, s. 20–21)

<sup>33</sup> Nejstarší díla evropské literární tradice, jako *Hesiodova Práce a dni* nebo *Ovidiovy Proměny*, zmiňují zlatý věk – mytické období počátku dějin, kdy lidé žili bez starostí, práce, stáří a nedostatků, obklopeni hojností a mírem. *Pindarovy Olympijské zpěvy* přidávají motiv „Ostrovů blažených“ jako ráje na hranicích země, zatímco *Vergiliova Aeneis* již situuje blaženost do zászvětní sféry, kde lidé po smrti nacházejí odměnu v Rajských polích (Ouředník, 2010, s. 15–21).

<sup>34</sup> Poprvé je popsána v anonymním *Vyprávění o zemi Cocagne* (cca 1250) jako království jedlíků a spáčů, kde tečou potoky vína, domy jsou vystavěné z klobás a pečení holubi létají rovnou do úst (Ouředník, 2010, s. 27).

<sup>35</sup> Předložit uspokojivou definici utopie není snadné. Ani jedno z největších kompendií *Utopian Thought in the Western World* (1979), zabývající se vývojem utopických myšlenek od antických zlatých věků přes křesťanské utopie až po Marxe, nepředkládá jasnou definici (Manuel a Manuel, 1979, s. 5). Pro vymezení alespoň základní myšlenky je možné utopii popsat slovy Miriam Eliav-Feldonové jako „*smyšlenou společnost, která představuje prezentaci pozitivní a možné alternativy k sociální realitě a je zamýšlena jako model, který má být napodoben nebo o který má být usilováno*“ (Eliav-Feldon, 1982).

<sup>36</sup> Platón v textu uvažuje nad nevhodnější legislativou pro nově osídlovaná území. Pracuje s myšlenkou rozdělení společnosti na tři stavy – vládců, bojovníků a výrobců hmotných statků, přičemž vládu nad společností by měli převzít filozofové. Spravedlnost takto definované společnosti spočívá v tom, že každý koná své dílo (Platón, 2001).

<sup>37</sup> Pro lidstvo je příznačná nemožnost dosáhnout dokonalé společnosti. Lidé utopické představy nedokážou naplnit pomocí společenského systému, neboť ideální představa společenského uspořádání pro jednoho není ideální představou pro všechny. Distribuce práce kupříkladu

Jednu z klíčových alternativ k těmto tradičním utopiím představuje Francis Bacon ve své *Nové Atlantidě* (1627), kde popisuje společnost zaměřenou na vědecký pokrok a technické inovace. Tento přístup nejenže poskytl nový směr utopickému myšlení, ale také položil základy konceptu *technoutopie*, která spojuje vědecký pokrok s vizí ideální společnosti, v níž jsou lidské problémy odstraněny díky moderním technologiím. Zatímco tradiční utopie se zaměřovaly na morální či politické reformy, *technoutopie* věří v sílu vědy a techniky jako prostředků ke zlepšení lidské existence. Oproti společensky zaměřeným změnám má toto řešení jednu nespornou výhodu – technologická vylepšení jsou teoreticky aplikovatelná na všechny (jsou-li všem materiálně dostupná).

Vědecký pokrok v 18. století přinesl reálnou naději pro toto zvažování. V roce 1784 vynalezl Edmund Cartwright první mechanický tkací stav, čímž započala první průmyslová revoluce, jejíž dopad na společnost byl obrovský. Změna postihla všechny hospodářské sektory – výrobu, dopravu i způsob, jakým lidé dosud pracovali a žili. Výrazně vzrostlo HDP, lidé z venkova se stěhovali do měst za prací a poprvé v historii se setkáváme s fenoménem „volného času“ (Lenderová, 2005, str. 87). Svým způsobem se zde zhmotnila představa o tom, že technologie může skutečně razantním způsobem omezit čas věnovaný práci a zlepšit kvalitu života.

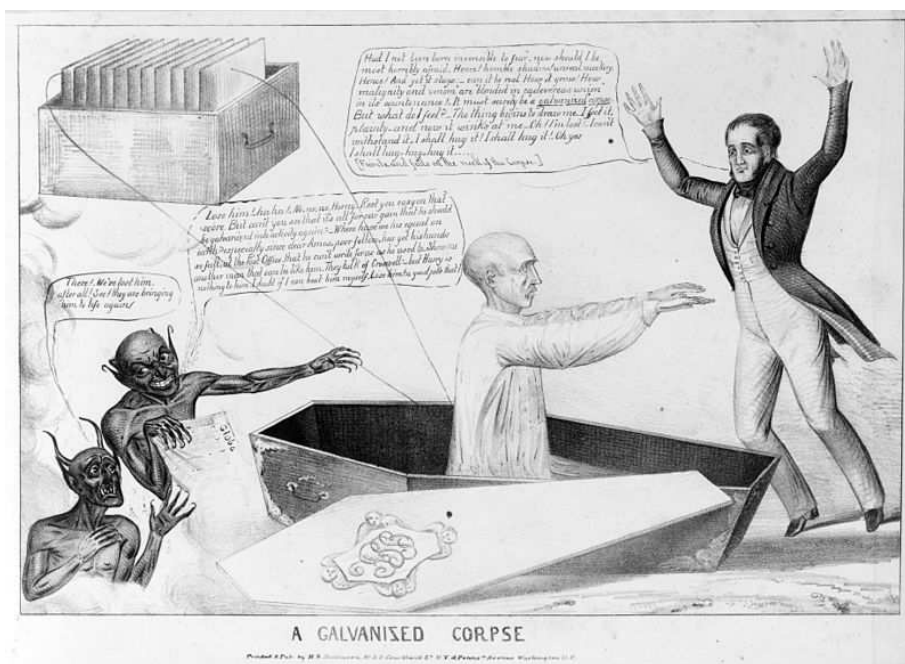
Pokrok však nebyl provázen jen optimismem, ale také skepsí. Řemeslníci přicházeli o své živobytí, protože stroje v manufakturách vyráběly rychleji a ve větším množství to, na co oni už nestačili. Vlna nevraživosti vůči strojům vygradovala v 19. století v Anglii. Skupiny dělníků a řemeslníků začaly manifestačně rozbíjet stroje v továrnách, protože je vinily za to, že jim ukradly práci. Toto hnutí je známé pod pojmem *luddité* (Tvrдый, 2014).

V 19. století jsme také svědky kontroverzních pokusů, které propojují nové technologie s otázkami etiky vědeckého bádání. Dne 17. ledna 1803 na Royal College of Surgeons v Londýně Giovanni Aldini *demonstroval*<sup>38</sup> působení galvanismu (kontrakce svalů působením elektrického proudu) na tělo mrtvého trestance. Výsledky tohoto pokusu byly dramatické – tělo popraveného vraha se před zraky diváků pohybovalo, jeho čelisti se chvěly a popravený dokonce otevřel jedno oko (viz obrázek 1, na němž je tělo vstávající z rakve za použití galvanické baterie z roku 1836).

---

předpokládá, že se všichni představitelé společnosti aktivně zapojí do navržené struktury a budou se svou rolí spokojeni – v tomto okamžiku se však už dostáváme z roviny utopické do roviny dystopické, v níž se vždy najde někdo, komu současný stav společnosti nevyhovuje.

<sup>38</sup> Popis byl uveřejněn v bulletinu *Newgate Callendar* (který informoval o osudech odsouzených trestanců), v londýnských novinách (*The Times*) a v odborné i laické veřejnosti vyvolal přesvědčení, že elektřina může být dlouho hledaným zdrojem životní energie. *Newgate Callendar* byl mezi londýnskými obyvateli široce rozšířen a Parent (2004, s. 576–581) se domnívá, že Mary Wollstonecraft Shelley, autorka *Frankensteina* (1818), o těchto praktikách byla obeznámena, když psala *Frankensteina*. Pokusy s galvanismem tak mohly ovlivnit její literární tvorbu i způsob, jakým je v jejím románu popsána metoda oživení mrtvého těla.



**Obrázek 1** A galvanised corpse, zdroj: Wikimedia Commons (2015)

Kombinace naděje v lepší budoucnost, obav ze ztráty živobytí a kontroverzí spojených s vědeckými pokusy, které někdy nabývají až démonického charakteru, vytváří ambivalentní postoj vůči vědeckému pokroku. Tento rozpor zároveň prohlubuje propast mezi technooptimismem a technopesimismem. Věda na jedné straně přináší zcela reálné prodloužení a zlepšení kvality života v řadě oblastí (např. medicíně, dopravě ad.), na druhé straně má pokrok i své temné stránky. Do této ambivalence vstupují *reálné snahy*<sup>39</sup> o tvorbu robotů.

<sup>39</sup> Počátek konstruktérských snah o tvorbu mechanických automatů zaznamenal rozvoj již v 17. století. Zvrat, který přinesl fascinaci mechanikou a konstruktérstvím, částečně zapříčinil René Descartes. Ve svých pracích prosazoval teorii, která rozlišuje mezi dvěma substancemi: hmotou a duchem (vědomím/uvědoměním si sebe sama, ang. termín *consciousness*). Podle Descarta je to pouze člověk, kdo je v tomto smyslu obdařen duchem. Zvířata, ale i lidské tělo samo o sobě, dle Descarta spadají do kategorie mechanismů. Voldřichová Beránková uvádí, že paralela těla jako (hodinového) mechanismu se v době osvícenství úspěšně ujala a zapříčinila popularitu různých automatů, v nichž se vzdělané publikum 17. a 18. století snažilo vidět obraz uspořádání světa i člověka (Voldřichová Beránková, 2012, str. 90–91). Cílem těchto automatů bylo primárně zachytit lidský vzhled a pohyb. Nejznámějším příkladem je hráč na flétnu od Jacquese Vaucansona, který byl tvořen soustavou vzduchových měchů a diváci si mysleli, že dýchá (Voldřichová Beránková, 2012, str. 95). Tento úspěch byl záhy překonán ambicióznějším výtvozem, který v roce 1771 sestrojil vynálezce Wolfgang von Kempelen. Jednalo se o slavný šachový automat – Turka (postava sedící za šachovnicí a pohybující figurkami). Přestože bylo po nějaké době odhaleno, že Turkem pohybuje člověk ukrytý uvnitř mechanismu, představoval tento stroj jeden z prvních vynálezů, u nichž člověk hledal známky inteligence. Do tohoto okamžiku můžeme automaty vnímat jako módní výstřelky sloužící primárně k pobavení publika. Občas naháněly hrůzu, ale tato hrůza byla dočasná – pominula ve chvíli, kdy představení skončilo. Vzbuzovaly údiv, ale nikdo nepředpokládal, že by nějak zásadně ovlivnily běžný lidský život.

S nástupem 20. století<sup>40</sup> začaly první praktické experimenty s *autonomními*<sup>41</sup> stroji, které se postupně blížily myšlence mechanických bytostí. Ve 20. letech se i díky Karlu Čapkoví a hře *R.U.R.* (1920) myšlenka mechanických bytostí rozšířila do populární kultury, což vedlo k pokusům o jejich realizaci.

William Richards a Alan Reffell v roce 1928 představili na londýnské výstavě prvního britského humanoidního robota Erica. Eric měl kovové tělo s mechanickými končetinami a rudě zářícíma očima, byl schopen pohybu a řeči pomocí předem nahraných frází. Na jeho hrudi byl nápis „RUR“ s jasným odkazem na Čapka (Gourgey, 2024). Eric byl jedním z prvních kroků směrem k naplnění tehdejšího snu o mechanických služebnících, kteří by zbavili lidstvo těžké práce. Byl často popisován jako „moderní komorník“, což reflektovalo tehdejší utopické představy o robotech v domácích službách, patrné v soudobém tisku (viz např. Martin, 1928). Robot Eric vystupoval na veřejných akcích, kde bavil publikum svými pohyby a řečovými schopnostmi. Ačkoli byl jen efektním výstavním exponátem (v roce 1929 byl představen také newyorskému publiku), jeho existence reflektovala širší diskuzi o rostoucí roli technologií ve společnosti (Gourgey, 2024).

Přestože i v následujících dekádách 20. století pokračovaly pokusy o konstrukci robotů lidského vzhledu (viz kapitolu 3.3.1), skutečný průlom přišel až v 70. letech s vynálezem *mikročipu*<sup>42</sup>. Díky němu mohli roboti analyzovat data, reagovat na prostředí a učit se ze zkušeností, čímž se výrazně přiblížili konceptu autonomních umělých bytostí, jaké popisovala science fiction. V tomto klíčovém bodě se prolínají dvě základní motivace, které vedly člověka k tvorbě umělých bytostí. Robot ve sci-fi literatuře se stává zprostředkovatelem úniku z lidského údělu – zosobňuje technologický pokrok, jenž slibuje osvobození od fyzické dřiny a namáhavé práce, čímž člověka zbavuje trestu za „poznání“ a nutnosti plahočit se v potu tváře. Zároveň však naplňuje pradávňou touhu po napodobení božského aktu stvoření – stvořit bytost ke svému obrazu, která disponuje lidskými schopnostmi, avšak zůstává podřízena svému tvůrci. Tato hierarchie však v narativě sci-fi často neobstojí – robot nevyhnutelně vzbuzuje otázku svobody, autonomie a možnosti vzpoury proti stvořiteli..

---

<sup>40</sup> Návrhy prvních strojů využívajících analytické schopnosti se objevují už ve 30. letech 19. století. Například analytický stroj Charlese Babbage měl revoluční koncept programovatelnosti a pracoval na principu děrných štítků, podobně jako tehdejší tkalcovské stavy. Babbageho návrh ovlivnil Adu Lovelace, která k němu napsala první algoritmus. Její poznámky, sepsané v roce 1843, obsahovaly nejen popis toho, jak by mohl analytický stroj provádět výpočty, ale také vizi, že takový stroj by mohl být schopen manipulovat i se symboly a logickými operacemi – což je základní princip moderního počítačového programování a umělé inteligence.

<sup>41</sup> Leonardo Torres y Quevedo vytvořil na počátku 20. století *Telekino* – jedno z prvních zařízení pro dálkové ovládání objektů prostřednictvím rádiových signálů. *Telekino* umožňovalo ovládat mechanické systémy na dálku a bylo předchůdcem moderní robotiky a kybernetických systémů. Tento experiment naznačil, že stroje mohou být nejen mechanickými pomocníky, ale že by mohly fungovat i autonomně, na základě předem naprogramovaných instrukcí.

<sup>42</sup> Miniaturizace výpočetních systémů, kterou umožnily integrované obvody, přinesla zásadní změnu v technologii robotiky – umožnila vznik menších, inteligentnějších a efektivnějších strojů, které se mohly autonomně rozhodovat na základě senzorických vstupů a algoritmů. První mikroprocesor, Intel 4004, byl vyvinut v roce 1971 a způsobil revoluci nejen v informatice, ale také v robotických systémech, které přestaly být pouhými mechanickými automaty, závislými na externím řízení.

## 3.2 Formování etnotypu robota: První obrazy a reprezentace robotů v literatuře

Tato kapitola se zaměřuje na vývoj obrazů a charakteristik, které definovaly literární postavy robotů a umělých lidí, přičemž sleduje jejich postupnou transformaci od symbolických postav až po komplexní literární charaktery. Analyzuje známá i méně známá díla, která významně přispěla k formování obrazu robotů a jejichž vývoj sahá až k Asimovovu *Dvěstěletému člověku*. Kapitola si neklade za cíl poskytnout komplexní seznam všech výskytů robotů v literatuře, ale zaměřuje se na ta díla, v nichž se objevují zásadní témata či motivy, které postupně vytvořily základní etnotypy robotů v rámci žánru science fiction.

Chronologické řazení děl umožňuje sledovat vývoj literárních témat, která jsou úzce spjata s proměnami kulturních, společenských a technologických paradigmat. Tato díla poskytují cenný vhled do toho, jak roboti v literatuře postupně přecházeli od alegorických symbolů k postavám, které zrcadlí obavy a naděje spojené s technologickým pokrokem, ale i ohrožením člověka na individuální úrovni. Výčet děl končí na prahu Asimovovy tvorby a přirozeně tak vytváří prostor pro následující kapitolu, věnovanou kontextu jeho díla.

Literární historie robotů a mechanických bytostí nemá jednoznačný počátek, přestože je za tento počátek často považováno dílo *R.U.R.* (1920) Karla Čapka, jenž slovo „robot“ pro sci-fi žánr prakticky kodifikoval. Zpracování robotů často odkazuje k postavám automatů, golemů, loutek a mytologických postav a představuje vrstevnatou a souvislou látku, která se v různých obdobích přizpůsobovala aktuálním kulturním a filozofickým potřebám. Příběhy o mechanických postavách, automatech a umělých bytostech sahají hluboko do minulosti a často čerpají inspiraci z ještě starších mytologických příběhů.

Propletenost vlivů, sahající až k mytologickým kořenům, je možné ilustrovat na příkladu Taluse z alegorického eposu *Královna víl* (orig. *The Faerie Queene*, 1590) Edmunda Spensera. Tento železný „automat“ doprovází rytíře Artegalla ve čtvrté a páté knize díla a ztělesňuje nekompromisní spravedlnost, která bez váhání trestá nepravosti. Talus nikdy nejí, nespí a jedná nemilosrdně, řízen přísnými zákony bez ohledu na lidský soucit. Jeho postava rovněž ilustruje problém nástrojů, které se i v rukou ctnostných mohou ukázat jako nespolehlivé – jeho „nepohyblivá“ železná povaha vede k občasným výbuchům přehnaného násilí, které rytíř Artegall musí usměrňovat (Wolfe, 2010, s. 416).

Spencerův Talus ze 16. století rovněž není nejstarším literárním příkladem železného muže. Autor vycházel z antické látky a předobrazem mu byl měděný obr Talós, který na rozkaz Dia chránil Krétu od pirátů a nájezdníků. Zamarovský uvádí, že měděný obr se vyskytuje už v nejstarších verzích mýtu o Argonautech, od 5. století jsou známy i jeho malby na vázách. Talós byl nesmírně silný a rychlý, své tělo žhavil v ohni a nepovolané návštěvníky ostrova upálil svým objetím. Měděného obra vytvořil Hefaistos, v jeho žilách kolovala měděná krev a jeho jedinou slabinou byl hřeb na patě, který měděnou krev udržoval v těle. Talós neuměl přemýšlet, pouze plnil rozkazy a v tomto úkolu byl nekompromisní (Zamarovský, 1982, s. 428–429).

Zmíněný příklad demonstruje, že fascinace umělými bytostmi a jejich role v příbězích jsou tématem, které provází literaturu napříč staletími. Historii robotů proto nelze spolehlivě ohraničit jedním počátkem<sup>43</sup>, neboť je neustále formována reinterpetacemi a přetvářením starších motivů. Následující kapitola proto výčet těchto postav ukotvuje okolo postavy Frankensteinova monstra, které mělo nepopiratelný vliv jak na samotného Isaaca Asimova, tak na jeho literární předchůdce, a to zejména díky propracované tematice obratu výtvoru proti svému stvořiteli.

### 3.2.1 Monstrum - inaugurační obrat proti stvořiteli (1818)

*Frankenstein neboli moderní Prométheus* Mary Wollstonecraft Shelley je klasické dílo<sup>44</sup> (dle Blooma „*inaugurační dílo science fiction*“, 2007, s. 7), které vykresluje příběh Viktora Frankensteinova, vědce, jenž se rozhodl zkompletovat umělého člověka z mrtvých těl a výsledný výtvor oživit pomocí elektrického výboje. Stvoření, které Viktor Frankenstein přivede k životu, je jím však zavrženo, a proto utíká, skrývá se a nakonec slibuje svému stvořiteli pomstu.

*Frankenstein* je pro tuto práci podstatný pro své rané zkoumání témat, která později budou formovat obraz umělé inteligence a robotiky. Především příběh ilustruje obrat výtvoru proti svému stvořiteli, což je důsledkem pýchy (hybris) samotného stvořitele. Dále Mary Shelley demonstruje proces dehumanizace tvůrce Viktora a naopak polidštění jeho výtvoru. A v neposlední řadě *Frankenstein* klade důraz na otázku odpovědnosti vědce za svůj výzkum, což je téma stále aktuální, především v dnešní éře pokročilých technologií a umělé inteligence.

Frankensteinovo monstrum ilustruje jeden z nejstarších a nejpůsobivějších příkladů obratu výtvoru proti svému stvořiteli. Tento motiv se stal klíčovým pro další sci-fi díla o robotech a umělých bytostech. Obrat monstra proti svému stvořiteli nepřichází bez důvodu, nýbrž přichází jako trest – Viktor Frankenstein se provinuje hned na několika úrovních.

První provinění spočívá v jeho ambici „přemoci smrt“ a stvořit nový život mimo přirozené biologické procesy. Tento přečin lze interpretovat jako projev pýchy s mytologickými konotacemi (hybris), za kterou jej stihne trest (nemesi). Motiv má kořeny v klasických mýtech, zejména, jak celý název knihy napovídá, v příběhu o Prométheovi, který je sám za vzpurné jednání vůči bohům náležitě ztrestán. Viktorovo provinění je dále akcentováno velikášstvím, jež se projevuje nejen stvořením monstra, ale také touhou stvořit celou

---

<sup>43</sup> Antická látka je přirozeně pro mnoho děl, která se zabývají roboty, již příliš vzdálená. Například Reeves a St-Onge v antologii *Foundations of Robotics* (2022) zmiňují jako prapočátek robota golema, který podle jejich názoru představuje pravděpodobně první entitu odpovídající definici robota: umělé bytosti vytvořené specificky za účelem vykonávání praktického úkolu nebo funkce (Reeves a St-Onge, 2022, s. 6). Podle uvedené definice bychom mohli stejně tak za robota považovat také Talóse.

<sup>44</sup> Detailní rozbor takto komplexního díla není cílem této práce, jednak proto, že Frankensteinovo monstrum staví na biologickém základu, a také proto, že existuje řada děl, která podrobný výklad nabízejí. Můžeme jmenovat např. *The Cambridge Companion to Mary Shelley* z roku 2002, Esther Shor (ed.) nebo *Mary Shelley's Frankenstein* (Bloom's Guide) z roku 2007, Harold Bloom (ed.).

novou rasu, která by jej adorovala: „Nový tvor by mi žehnal, jako svému stvořiteli, a mnoho šťastných a vynikajících bytostí by vděčilo za svou existenci mně. Žádný otec by se nemohl dovolávat vděčnosti vlastního dítěte více než já“ (Shelley, 2008, s. 66).

Druhé provinění souvisí s absencí etiky v procesu Viktorova vědeckého bádání a procesu tvorby monstra. Viktor Frankenstein se lopotí se znesvěcováním hrobů a trýzní živá zvířata (Shelley, 2008, s. 67), i když si je vědom svého počínání a od svého „hnusného chování se odvrací s odporem“ (Shelley, 2008, s. 68). Megalomanská představa tvorby nové rasy rovněž odkazuje k problémům, kterým čelí vědecký pokrok, pokud k němu není přistupováno eticky (jak již bylo zmíněno, Mary Shelley patrně byla obeznámena se soudobými pokusy na trestancích, k nimž se využíval elektrický proud).

Zároveň je zde patrné, že Frankenstein přistupuje k tvorbě nového tvora, od nějž očekává vděčnost a lásku, naprosto bez emocí, čímž se dopouští třetího provinění, v němž selhává jako stvořitel, otec či rodič a dopouští se tak selhání o to závažnějšího. Frankenstein tvoří život poháněn racionálním a chladným kalkulem; jeho tvůrčí proces vynechává podstatný prvek stvoření, který reprezentuje rodičovská láska – což odráží jeho neúplné chápání podstaty života. Během práce vše, co by souviselo s láskou, odkládá, dokud nedosáhne velkého cíle (Shelley, 2008, s. 68). Při prvním pohledu na svůj oživený výtvar však odvrací zrak: krása jeho snu zmizela a jeho srdce naplnila hrůza a odpor (Shelley, 2008, s. 72). Monstrum během okamžiku procitnutí natahuje ke svému stvořiteli ruku, avšak ten odchází a zřiká se svého výtvaru. Frankensteinovo monstrum lze v tomto kontextu vnímat jako Druhého, jehož tělesná a existenciální jinakost klade radikální etický *nárok*<sup>45</sup> tak, jak jej popisuje Emmanuel Levinas. Tento nárok však zůstává nepřijatý, protože monstrum je redukováno na objekt – „věc“ stvořenou technologií. Tato redukce představuje zásadní etické selhání Frankensteina, který odmítá uznat monstrum jako bytost s vlastní jedinečností.

Skutečnost, že Frankenstein svůj výtvar opustí, a jeho celková neschopnost nést za něj odpovědnost, vede k destrukci nejen jeho samotného, ale i jeho okolí. Jeho výtvar je ponechán napospas samotě a odmítnutí, což je základním zdrojem jeho vzpoury. A tak, přestože se mu podaří monstrum oživit a uspět v tom, co si předsevzal, s výsledkem nemůže být spokojen, protože sice dosáhl svého vědeckého cíle, ale zapomněl, že samotné stvoření života není konečným triumfem, nýbrž jen začátkem povinnosti vůči tomu, co bylo stvořeno. Monstrum, jež stvořil, není pouze produktem jeho dovedností, ale i výsledkem jeho emocionálního a morálního selhání.

Bloom tvrdí, že postava Frankensteina je postupně dehumanizována, zatímco monstrum naopak vykazuje stále více lidských vlastností (Bloom, 2007, s. 22). Monstrum se zpočátku projevuje jako nevinný, ne-li morálně uvědomělý tvor, který touží po uznání a porozumění. Svou představu o světě získává z knih, z nichž Miltonův *Ztracený ráj* (odkazy na Luciferův pád) zesiluje spojitost s prvkem *hybris* v příběhu. Zpočátku monstrum

---

<sup>45</sup> Levinas chápe etiku jako „první filosofii“, která vychází z mravního vědomí fundamentálně spojeného s druhým člověkem. Klíčovým momentem je setkání „tváří v tvář“, při kterém Druhý přestává být pouhým objektem a odhaluje svou nepopsatelnou subjektivitu. Etický nárok Druhého, který v tomto setkání vyvstává, vyžaduje odpovědnost a uznání jeho jedinečnosti, což podle Levinase tvoří základ morálky (Sirováka, 2016, s. 61–65).

nevykazuje žádné násilné tendence a snaží se začlenit do lidské společnosti – například se pokouší pomoci rodině De Lacey, kterou potají pozoruje (chystá dříví, aby jim ulehčil práci apod.) (Shelley, 2007, s. 149). Úděl a opakované odmítnutí, nejen svým tvůrcem, ale i společností, jej postupně přivádí k násilí a touze po pomstě.

Viktor Frankenstein je poháněn posedlostí a velikášstvím, které jej odděluje od běžné lidskosti. Před stvořením monstra je Viktor prezentován jako logický a racionální vědec, ale jeho neúspěch ho postupně mění v iracionálního a emočně nestabilního člověka. Naopak monstrum, které příběh začíná jako „nelidské“ stvoření, vykazuje lidské emoce, morálku a schopnost se učit a socializovat. Jeho schopnost empatie – například když přestane krást jídlo od rodiny De Lacey ve chvíli, kdy zjistí, že jsou chudí (Shelley, 2007, s. 149), ukazuje na jeho vrozené lidské vlastnosti, které kontrastují s Viktorovou odcizeností a neschopností soucitu.

Bloom tvrdí, že kritici často vnímají Viktora a monstrum jako dvě poloviny téže bytosti obrácené proti sobě, což ironicky zvýrazňuje také častý prvek záměny v pochopení toho, kdo je vlastně Frankenstein – zda tvůrce, nebo monstrum (Bloom, 2007, s. 8). Monstrum není jen fyzickým stvořením, ale představuje i Viktorovu temnou stránku – odcizení, vinu a neetické ambice. Monstrum, které se obrací proti svému tvůrci, symbolizuje nejen Viktorův selhávající pokus ovládnout přírodu, ale také jeho vlastní dehumanizaci.

Pro budoucí vývoj sci-fi literatury je postava monstra naprosto zásadní. Monstrum je zakotveno v představě našich vlastních kulturních krizí, často je spojováno s dobovými experimenty, které odrážely společenské obavy z překračování hranic vědy a přírody. V době, kdy Mary Shelley psala *Frankenstein*, byla společnost svědkem bouřlivého rozvoje přírodních věd, zejména experimentů s galvanismem a elektrickými impulsy (viz kapitola 3.2.1), které se pokoušely oživit mrtvé tkáně. Tyto pokusy vzbuzovaly obavy z toho, kam až může věda zajít, když se pokouší „ovládnout“ základní principy života. Monstrum v tomto kontextu představuje symbol strachu z toho, co se stane, když lidstvo ztratí respekt k přirozenému řádu světa a začne experimentovat s limity, které by mohly mít nevratné důsledky.

Frankensteinovo monstrum představuje zásadní literární předobraz pro postavy robotů ve sci-fi, a to zejména v otázce vzpoury vůči svému stvořiteli. Přesto je jeho jinakost odlišného charakteru, což odráží specifické rozdíly v ontologické podstatě monstra a robotů. Roboti jsou umělé bytosti – produkty lidské technické kreativity, jejichž existence je konstruována od základu jako nová a umělá. Frankensteinovo monstrum je naproti tomu výsledkem rekonstrukce z organické hmoty, která byla dříve součástí již existujících živých těl a která prošla procesem smrti. Technologie tak netvoří podstatu monstra, je pouze nástrojem k jeho oživení. Tato skutečnost zásadně mění charakter jinakosti obou entit. Zatímco roboti svou ne-lidskostí reprezentují odlišnost, která je ve své podstatě technologická, Frankensteinovo monstrum nese tělesnou i existenciální zátěž<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Toto vrstvení odlišovacích kritérií způsobuje, že Frankensteinovo monstrum můžeme chápat nejen jako „jiné“ (other) vůči lidem, ale z širšího kontextu i jako „another other“. To znamená, že jde o jinakost, která nečelí pouze vyloučení z majoritní společnosti, ale také z té již vyloučené. Tento fenomén lze zkoumat v rámci postkoloniálních a feministických teorií, které poskytují rámec pro analýzu vícevrstevné marginalizace a intersekcionalních forem útlaku. Gayatri Spivak v eseji *Can the Subaltern Speak?* (1988) zdůrazňuje, že subalterní skupiny, které jsou na okraji společnosti,

minulého lidství – je to člověk transformovaný smrtí. Můžeme polemizovat nad tím, zda jež smrt „formálně“ zbavila lidskosti<sup>47</sup>, ale není pochyb o tom, že kdysi lidský byl. Frankensteinovo monstrum zapadá do rámce jinakosti, která není nově konstruována, ale zpětně rekonstruována – jde o bytost, jejíž existence ji ukotvuje v ne-lidském spektru tím, že ji vytrhuje z řádu života i smrti.

O více než 130 let později je tato látka stále živá a objevuje se nyní již v poněkud odlehčené formě. V roce 1954 vychází ve sci-fi časopise *Galaxy* novela *The Man Who Was Six* od Floyd L. Wallace, která pojednává o vážné nehodě astronauta Dana Merrola. Astronaut projde experimentálními operacemi, jež mu zachrání život, ale zanechají ho s tělem poskládaným z částí šesti různých lidí (Wallace, 1954, s. 8–9). Místo toho, aby byl znovu „celý“, Dan zjistí, že jeho nové tělo je absurdní směsicí různých velikostí končetin, barev vlasů i očí (Wallace, 1954, s. 10–11). Jeho mozek je také poskládan z šesti různých dárců, což mu přináší vzpomínky a osobnosti lidí, kterými nikdy nebyl. Dan tak v sobě nese několik identit a profesních dovedností (od hudebníka přes matematika až po herce), což výrazně narušuje jeho vnímání sebe sama a schopnost interagovat s okolím. O to těžší je pro něj navázat na vztah se svou ženou Ericou, která manžela nepoznává (Wallace, 1954, s. 6). Dan zápasí s tím, že kvůli svému bizarnímu vzhledu a nekompletní paměti ho lidé vnímají jako „monstrum“, někdy komické, jindy vzbuzující odpor. Příběh má překvapivě pozitivní konec, když Danova manželka usoudí, že šest mužů v jednom monogamním balíčku jsou pro ni výzva a sen každé ženy (Wallace, 1954, s. 45).

V příběhu *The Man Who Was Six* jsou Danovo tělo a mysl složeny z částí jiných lidí, což ho odřízne od jeho vlastní minulosti i budoucnosti. Dan, podobně jako Frankensteinovo monstrum, nenachází ve společnosti mnoho pochopení. Oba jsou uvězněni v tělech, která je definují spíše jako „jiné“ než jako lidské. Novela, přestože diskutuje vážné otázky etiky a vědeckého pokroku, je často prokládaná humornými prvky. Wallace používá odlehčenou formu vyprávění k tomu, aby zdůraznil absurditu moderní vědy a hranic experimentů, které samy mohou vést k tragikomickým následkům.

---

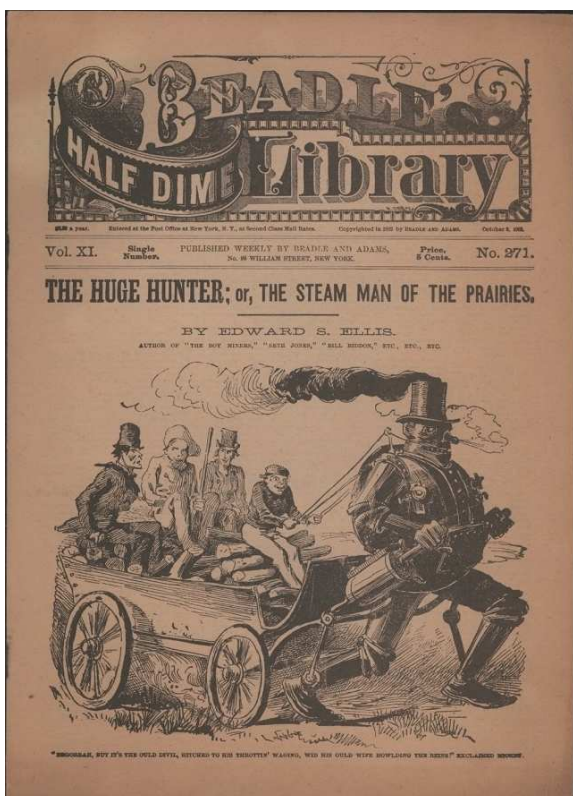
jsou často umlčeny nejen dominantní společností, ale i těmi, kdo usilují o svou vlastní emancipaci, což vede k jejich dvojité marginalizaci. Bell hooks ve své knize *Feminist Theory: From Margin to Center* (1984) analyzuje průniky mezi rasou, třídou a pohlavím a ukazuje, jak tento průsečík vytváří vrstvenou jinakost, která se objevuje v rámci marginalizovaných komunit. Frankensteinovo monstrum je odmítáno společností pro svou podobu a svým stvořitelem mj. i pro svůj původ. Jeho fyzická konstituce je značně odlišná od nově konstruovaných robotů/umělých lidí, proto by koncept „another other“ mohl tvořit zajímavý výchozí bod pro další zkoumání.

<sup>47</sup> Bylo by možné dále rozvíjet otázku, zda smrt „formálně“ zbavila Frankensteinovo monstrum lidskosti, a to zejména z hlediska přítomnosti duše v jeho těle. Tento problém lze zkoumat v rámci dualistického pohledu René Descarta, alternativně bychom mohli na tuto problematiku nahlížet skrze křesťanskou teologii, nebo prostřednictvím materialistických teorií. Toto téma však není pro zaměření mé práce stěžejní a je ponecháno k dalšímu rozboru v jiném kontextu.

### 3.2.2 Kovová mašina s tělem člověka (1868)

Mechanický muž jako předzvěst věku technologií poprvé vstoupil do literatury prostřednictvím díla *The Huge Hunter, Or The Steam Man of the Prairies* od Edwarda S. Ellise, vydaného v roce 1868. Tento román ukazuje, jak si společnost druhé poloviny 19. století představovala propojení lidské vynalézavosti s průmyslovou silou, a staví Steam Mana do role pomocníka a ztělesnění pokroku. Steam Man je prakticky nástroj určený k demonstraci umu svého stvořitele, avšak jeho ztvárnění vytváří rané stereotypy o mechanickém člověku. Jeho hlavními atributy jsou nadlidská síla, neobratný mechanický pohyb, uzavřená energie v podobě parní síly a destruktivní potenciál při zničení. Tato kombinace praktických i nebezpečných vlastností naznačuje ambivalentní pohled na stroje jako na užitečné, ale zároveň potenciálně neovladatelné.

Děj se odehrává na americkém Západě a sleduje mladého vynálezce Johnnyho Brainerda, který vytváří parní automat, známý jako „parní muž“ (steam man), jenž mu pomáhá při jeho cestě za zlatem. V doprovodu dalších postav čelí mnoha nebezpečím, přičemž mu parní muž poskytuje praktickou pomoc i zábavu. Během dramatických střetnutí s indiány se protagonisté ocitají v nebezpečných situacích, a po jednom z útoků je parní muž dokonce zničen. Přesto Johnny a jeho přátelé nakonec úspěšně uniknou i se zlatem a plánují návrat domů, přičemž Johnny se rozhoduje vyvinout nový a lepší parní automat pro další dobrodružství.



Obrázek 2 The steam man of the prairies, zdroj: Wikimedia Commons (2012)

*The Steam Man of the Prairies* je klasickým představitelem tzv. edisonády – žánru fiktivních příběhů o mladém vynálezci a jeho výtvorech, z nichž mnohé bychom dnes klasifikovali jako science fiction. Tento subžánr dosáhl vrcholu popularity na konci 19. a začátku 20. století. Termín „edisonáda“ byl představen v roce 1993 Johnem Clutem v *The Encyclopedia of Science Fiction* a je odvozen od jména vynálezce Thomase Edisona, podobně jako termín „robinsonáda“<sup>48</sup> je odvozen od Robinsona Crusoe. Příběhy v edisonádách obvykle obsahují dobrodružné prvky a fantastické technologie, které posouvají hranice dobových možností, přičemž vyjadřují optimismus ohledně technologického pokroku a jeho potenciálu zlepšit lidský život (Clute, 2024).

Steam man představuje první příklad mechanického výtvoru s kovovým tělem, který má lidskou podobu. Ovšem lidská podoba je jediný antropomorfní aspekt tohoto stroje; schopnosti Steam Mana jsou silně redukovány pouze na aspekt síly, umožňující postavám překonávat velké vzdálenosti. Steam Man je popsán hned v úvodu příběhu jako gigantický kolos podobný Titánům, který, když mění směr, činí tak téměř v pravých úhlech. Z jeho úst nebo hlavy vychází černý kouř a za sebou táhne kočár, přičemž celé toto monstrum ovládá jediný muž. Opodál stojící dvě postavy sledují tento výjev a vypravěč zmíní, že jejich „*hrud' naplnily pověry*“<sup>49</sup> (Ellis, 2009). Inženýr, který „monstrum“<sup>50</sup> ovládal, jej měl pevně v ruce. Výraz „monstrum“ v tomto případě může odkazovat spíše k jeho velikosti, protože o několik řádků dále se dozvídáme, že „*vypadal děsivě, byl natřený lesklou černou barvou s bílými pruhy na nohou a s obličejem, který měl mít tělovou barvu, ale ve skutečnosti byl strašlivě rudý. Aby se stroj mohl volně pohybovat, parní člověk byl nesmírně korpulentní, rozšiřující se na proporce radního, což, koneckonců, nebylo v rozporu s jeho obrovskou výškou.*“<sup>51</sup>

Zajímavá je zmínka o tom, že hlava Steam Mana měla mít původně tělovou barvu (flesh colour), ale tato barva byla reálně a nezamýšleně nahrazena strašlivě rudou, patrně proto, že se „rozpálil“ (Ellis, 2009). Tato informace implikuje, že zde byl pokus učinit kroky, které by Steam Mana přiblížily lidskému vzhledu. Skutečnou povahou stroje se však tento pokus ukázal jako marný, protože využívá k pohonu páru, a uvedené „lidské maskování“ neobstojí proti jeho vlastní přirozenosti.

---

<sup>48</sup>Typickým příkladem robinsonády, zobrazující přežití jedince či skupiny v izolaci od civilizace, je román švýcarského autora Johanna Davida Wyse z roku 1812 – *The Swiss Family Robinson*, který vypráví příběh švýcarské rodiny ztroskotané na opuštěném ostrově. Zajímavostí je, že v 60. letech 20. století posloužil příběh této rodiny jako inspirace pro televizní sci-fi seriál *Lost in Space*, který sleduje dobrodružství rodiny Robinsonů během kolonizace vesmíru (viz kapitolu 3.3.1).

<sup>49</sup> „*No wonder that something like superstitious have filled the breasts of the two men who had ceased hunting for gold, for a few minutes, to view the singular apparition; for such a thing had scarcely been dreamed of at that day, by the most imaginative philosophers; much less had it ever entered the head of these two men on the western prairies*” (Ellis, 2009) - překlad autorky

<sup>50</sup> „*The engineer managed the monster with rare skill, letting on a full head of steam, and just as it made a move shutting it off (...)*” (Ellis, 2009) - překlad autorky

<sup>51</sup> „*The steam man was a frightful looking object, being painted of a glossy black, with a pair of white stripes down its legs, and with a face which was intended to be of a flesh color, but, which was really a fearful red. To give the machinery an abundance of room, the steam man was exceedingly corpulent, swelling out to aldermanic proportions, which, after all, was little out of harmony with its immense hight.*” (Ellis, 2009) - překlad autorky

Steam Man má určité destruktivní sklony, ty však souvisí výhradně s jeho nemotorným pohybem, nikoli s úmyslem ničit. V závěru příběhu Steam Man vybuchne a jeho zánik zmaří několik indiánských životů. Příčina výbuchu není známa. Přesto tato destruktivní stránka mechanického muže nepředstavuje pro jeho konstruktéra překážku. Hlavní hrdina se zapíše ke studiu na nejlepší škole v zemi a je odhodlán stvořit nového parního muže, který bude schopen předvádět ještě roztodivnější kousky (Ellis, 2009).

Steam Man je popsán jako *funkční nástroj*<sup>52</sup>, který má podobu mechanického muže. Lidský vzhled má spíše sekundární roli a jeho úlohu by obdobně zastoupilo jakékoli jiné tažné zařízení. Stroj nejeví žádné známky vlastní vůle či sebeuvědomění. Jeho existence v díle není tematizována; figuruje zde pouze jako demonstrace umu a schopností konstruktéra. Bez vlastní individuality tak v příběhu nevzniká ani prostor pro případnou revoltu či vyjádření vlastní vůle.

O šest let později se však, navzdory tehdejšímu technologickému vývoji, objevuje dílo, které zmiňuje možnost, že by stroje mohly získat vědomí.

### 3.2.3 ... do chvíle, než stroje získají vědomí (1872)

*Erewhon* je satirický román od Samuela Butlera, vydaný v roce 1872, který svým utopickým pojetím připomíná *Gulliverovy cesty* Jonathana Swifta (1726). Děj románu se odehrává v imaginární zemi zvané Erewhon, což je „nikde“ napsané pozpátku. Hlavní hrdina je mladý muž, který se vydává na cestu do této fiktivní země a seznamuje se s místními zvyky, které se výrazně liší od jeho domova v Anglii. Jednou z největších podivností Erewhonu je postoj občanů k technologiím. Erewhon byl kdysi na vysoké technologické úrovni, ale později se lidé rozhodli zcela opustit používání strojů, protože se obávali, že stroje by mohly jednou nabýt vědomí a nahradit lidskou rasu (Butler, 1970). Myšlenka, že by stroje mohly nabýt vědomí, je důsledkem Butlerova zaujetí Darwinovou teorií. Román byl napsán v době, kdy vědecká komunita intenzivně diskutovala o evoluci, zejména po vydání *O původu druhů*<sup>53</sup> (1859), v tomto kontextu byla Butlerova kniha přijata s jistými *kontroverzemi*<sup>54</sup>.

---

<sup>52</sup> I když Steam Man není inteligentní bytostí ani nejeví známky vlastní vůle, jeho role jako věrného pomocníka, který přenáší zátěž z člověka na stroj, odráží stejný pragmatický přístup, jaký Asimov později rozvinul ve svých Třech zákonech robotiky. Oba autoři tak tematizují vztah mezi člověkem a technologií jako harmonickou spolupráci, kde technologie slouží lidem, aniž by je ohrožovala. Steam Man sice nedosahuje úrovně inteligence Asimovových robotů, ale jeho funkce jako nástroje lidského pokroku představuje první krok k literárnímu zkoumání možností, jak technologie obohacuje lidský život.

<sup>53</sup> V úvodu ke druhému vydání Erewhonu autor lituje, že „recenzenti měli v některých případech tendenci považovat kapitoly o strojích za pokus o dovedení Darwinovy teorie do absurdity. Nic nemohlo být vzdálenější mému záměru a máloco by mi bylo odpornější než jakýkoli pokus o zesměšnění pana Darwina (...)“ (Butler, 1970, s. 4) - překlad autorky „(...) reviewers have in some cases been inclined to treat the chapters on Machines as an attempt to reduce Mr. Darwin's theory to an absurdity. Nothing could be further from my intention, and few things would be more distasteful to me than any attempt to laugh at Mr. Darwin (...)“ (Butler, 1970, s. 4)

<sup>54</sup> Cristiano Turbil ve studii *Memory, Heredity and Machines: From Darwinism to Lamarckism in Samuel Butler's Erewhon* (2020) zdůrazňuje, že ačkoliv Samuel Butler využívá v *Erewhonu* satirické prvky, zejména v části *The Book of the Machines*, jeho úmyslem nebylo zesměšnit Darwinovu teorii přirozeného výběru, jak to někteří doboví kritici mylně interpretovali. Turbil

Butler v kapitole nazvané *Knihy strojů* předkládá myšlenku, že pokud mohou živé bytosti projít evolučním procesem a přizpůsobovat se svému prostředí, proč by nemohly projít podobným procesem i stroje. Stejně jako Darwinův přírodní výběr umožnil vývoj živých organismů, mohly by i stroje projít určitou formou evoluce. Pro tato tvrzení nepředkládá Butler žádné důkazy, ale uvažuje analogicky k lidské společnosti, porovnává délku vývoje lidské společnosti s tím, jak rychlý rozvoj potkal stroje, a očekává jeho raketový růst. Klade také otázku, jak vůbec můžeme hodnotit vědomí ostatních, co je a co není vědomí u hlemýžďe nebo u stroje (Butler, 1970, s. 225).

Na metaforickém příkladu slepice a vejce se autor snaží ukázat, že umělé a mechanické procesy jsou nedílnou součástí přírody. Slepice vytvoří skořápku vejce, která slouží jako ochranná schránka pro nový život a podobně jako mechanické zařízení slouží určitému účelu. Autor tímto přirovnáním naznačuje, že i přirozené procesy mohou být vnímány jako mechanické; skořápka od vejce je stejné zařízení (orig. *device*) jako stroj (Butler, 1970, s. 226).

Butlerovy myšlenky v *Erewhonu* mají určitou podobnost s teoriemi Marshalla McLuhana, zejména jeho konceptem technologií jako „prodloužení člověka“ (1964). Oba autoři vidí technologie jako rozšíření lidských schopností, které mění nejen naše fyzické limity, ale i způsob, jakým vnímáme svět a jak interagujeme s prostředím. Butler stroje vnímá jako prodloužení lidského těla, které nám umožňují dosahovat věcí, které by jinak nebyly možné. Su a Jin (2020) spatřují v tomto postoji zárodky posthumanistického diskurzu v němž Butler nabourává dosavadní hranice mezi organickým a neorganickým (Su a Jin, 2020).

Konflikt mezi prospěchem a riziky technologického pokroku je jedním z hlavních témat textu. Butler upozorňuje na nebezpečí převahy strojů nad lidmi, pokud se jejich vývoj nezastaví. Kritizuje lidskou závislost na technologiích a spekuluje, že lidé by mohli být v budoucnu považováni za služebníky strojů a plnit jejich potřeby, což by vedlo k postupné ztrátě lidské autonomie a identity (Butler, 1970, s. 244-260).

Michel Prum ve studii *The Victorian Machine as the Threatening Other in Samuel Butler's Erewhon* (2019) interpretuje stroje v Butlerově díle jako archetypální Jiné (Other), odlišné svou neorganickou podstatou a potenciální schopností získat vědomí a autonomii. Tato transformace by mohla ohrozit lidskou nadvládu a identitu. Butler v *The Book of the Machines* přirovnává stroje k raným fázím evoluce a spekuluje, že se jejich vývoj může zrychlit a učinit z nich dominantní formu života, čímž propojuje Darwinovu teorii s vizí technologické hrozby. Obyvatelé Erewhonu tuto obavu řeší ničením všech strojů, čímž eliminují riziko jejich autonomie. Prum tak vnímá Butlerův text jako reflexi viktoriánských

---

poukazuje na to, že Butler použil satiru jako nástroj k popularizaci vědeckých debat o evoluci mezi viktoriánským publikem. Butlerova spekulace o evoluci strojů zároveň sloužila jako prostředek pro představení jeho vlastních teorií o paměti a dědičnosti, které rozvíjel na základě Lamarckovy myšlenky dědičnosti získaných vlastností. Turbil dochází k závěru, že *The Book of the Machines* je více než pouhá satira – je to vědecký příspěvek, který reflektuje Butlerův posun od Darwinismu k Lamarckismu a jeho pokus propojit literaturu a vědu prostřednictvím spekulativní fikce (Turbil, 2020).

obav z industrializace, která ohrožovala lidskou identitu a kontrolu nad světem (Prum, 2019).

Je pozoruhodné, že v době, kdy pro účely komunikace stále sloužil telegraf, přišel Samuel Butler s myšlenkou autonomie a sebeuvědomění strojů. Butlerovy spekulace o tom, že stroje by jednoho dne mohly získat vědomí a začít soupeřit s člověkem, byly revoluční. Zásadně přispěly k formování obrazu strojů, robotů a umělé inteligence v rámci sci-fi a umožnily úvahy o tom, že inteligence nemusí být pouze lidskou výsadou. Z hlediska pozdějších děl je otázka nabytí vědomí v ději zcela klíčová. Tento motiv otevírá zápletku, kdy se technologie vymaní z lidské kontroly a začne existovat nezávisle, autonomně a často v opozici vůči svému stvořiteli. Butlerův *Erewhon* lze v tomto kontextu vnímat jako předzvěst této dramatické transformace, která přehodnocuje vztah mezi člověkem a strojem – od nástroje k subjektu, od funkce k vlastnímu účelu.

Jeho spekulace o možnosti, že stroje jednoho dne získají vědomí, posouvají robota z čistě technologického fenoménu do symbolu zpochybnění lidské výlučnosti. Tento koncept, kdy stroje nabývají vědomí, zásadně ovlivňuje typ zápletky ve sci-fi literatuře. Stroje se z původních nástrojů stávají aktéry, což generuje napětí a nejistotu, které jsou esencí žánru. Typické zápletky, jež vyvstávají z tohoto momentu, zahrnují otázky o tom, jak se stroje zachovají, když procitnou ze svého otroctví.

Rok 1872 je pro sci-fi literaturu důležitým milníkem – od této chvíle je možné uvažovat o strojích a zvažovat také možnost, že mají potenciál získat vědomí. Sci-fi literatura toto téma v dalších dekadách široce rozvíjí a nevyhýbá se *nekonvenčním úvahám*<sup>55</sup> o jiných entitách (často mimozemských) oplývající vlastní inteligencí, která je pro lidstvo neznámá a neuchopitelná.

### 3.2.4 Konstrukce dokonalé ženy (1886)

*Budoucí Eva* je vědeckofantastický román francouzského spisovatele Augusta Villierse de l'Isle-Adam, který byl poprvé publikován roku 1886. Popisuje stvoření mechanické ženy Hadaly vynálezcem Thomasem A. Edisonem. Do projektu umělé ženy se Edison pouští ve své laboratoři v Menlo Parku během návštěvy svého přítele lorda Ewalda, který je zklamán láskou k nádherné, ale přízemní herečce Alicii Claryové. Romantický aristokrat je rozpolcen mezi božskou schránkou a mrzkým obsahem této ženy a souhlasí s tím, že se zapojí do experimentu, v němž Edison ožíví svůj automat.

---

<sup>55</sup>Příkladem může být např. sci-fi povídka *The Green Intelligence* od Harleyho S. Aldingera, publikovaná v roce 1929 v časopise *Science Wonder Stories*. Příběh sleduje pilota, kterého si najali samotářští bratři Markhamovi, vědci provádějící záhadné experimenty v odlehlé horské laboratoři. Bratři objeví světélkující zelený kov, který po elektrifikaci vyzařuje smrtící auru schopnou zabít živé bytosti. Bytost se chová jako parazit a s každou další smrtí rozšiřuje svůj dosah. Jak kov nekontrolovatelně roste na síle, hrozí, že vyhladí veškerý život v okolí. Hlavní hrdina nakonec entitu zničí bombardováním laboratoře ze svého letadla, čímž odvrátí další katastrofu. Spíše než samotný děj příběhu je zajímavý komentář, který povídku uvádí, zamýšlí se nad tím, že inteligence není výsadou pouze lidí, ale můžeme ji nalézt i ve zdánlivě neživotných věcech (Aldinger, 1929, s. 551).

Edison Hadaly navrhne po vzoru Alicie, která je pro Ewalda příliš banální, a slibuje mu, že bude navždy objevovat kouzlo zamilování. Ewaldovi je dopodrobna vysvětlena mechanická podstata výtvaru (od kůže až po tělesné výpary). Detailní dekompozice ženského těla (přítomná také ve *filmové tvorbě*<sup>56</sup> počátku 20. stol.) představuje jak technický, tak estetický experiment, přičemž je evidentní genderově zatížený model ideálu ženské krásy. Allison de Fren soudí, že Edison v románu dekonstruuje Hadaly do detailů, aby zdůraznil Edisonovu vědeckou autoritu a zároveň dokonalost umělé ženy (Fren, 2009, s. 235), tato praxe zároveň ilustruje fascinaci i fetišizaci ženského těla jako estetického objektu a nástroje mužské moci.

Hlavní princip, na jehož základě Hadaly funguje, Edison neprozradí. Čtenář se postupně dovídá, že do procesu tvoření vstoupila mystická bytost Sowanna, která Hadaly pomohla oživit. Tento nadpřirozený element ukazuje, že věda není sama o sobě dostatečná pro pochopení života a lidskosti. Tím Villiers zpochybňuje tehdejší víru v absolutní moc vědy a klade důraz na duchovní a metafyzické aspekty existence. Ewald se nakonec smíří s tím, že tvůrčí síla, která propůjčila jeho milé život, pochází odněkud ze záhrobí. Příběh končí tím, že parník, který převážel Hadaly v cestovní rakvi, ztroskotal a její tělo uhořelo v plamenech.

Detailní rozbor tohoto románu představuje Eva Voldřichová Beránková v publikaci *Učíňme člověka ke svému obrazu: Pygmalion, Golem a automat jako tři verze mýtu o umělém stvoření (nejen) v Budoucí Evě Villierse de l'Isle-Adam*<sup>57</sup>. Villiers dle Voldřichové Beránkové (2012, s. 215) jako většina soudobých romantiků a symbolistů nesnášel dobový pozitivismus, zbožšťování vědy a víru v pokrok. Věda jako taková byla pro Villierse zdrojem inspirace, něčím magickým a fantastickým<sup>58</sup>.

Hadaly v příběhu nepředstavuje destruktivní potenciál vědy. Spíše než problematika její existence je důraz zaměřen na její vnímání jako přeludu, který láká na příslib falešného pokroku, ale zároveň způsobuje, že člověk ztrácí rozlišovací schopnost mezi živým a umělým, skutečným a iluzorním. Lord Ewald tuto zkušenost ilustruje neschopností akceptovat skutečné ženy jako ženy poté, co objevil náklonnost k Hadaly.

---

<sup>56</sup> Film *Illusions funambulesques (Extraordinary Illusions, 1903)* režiséra Georsese Mélièse je prototypickým příkladem Pygmalionovské fantazie o oživení umělé ženy. Méliès zde ztvárňuje kouzelníka na divadelní scéně. Obklopen sochami na podstavcích (symbolizujícími inspiraci mýtem o Pygmalionovi) předkládá „magickou skříňku“, z níž vytahuje části figuríny – nohy, trup a hlavu – a sestavuje je do podoby ženy. Poté s ní krátce komunikuje, políbí ji a vyhodí ji do vzduchu, čímž ji přemění v živou tanečnici. Tanečnice se poté promění v groteskního kuchaře s klaunovskou maskou, což vytvoří cyklus opakovaných transformací, než ji kouzelník rozloží zpět na jednotlivé části. Tato scéna spojuje Mélièsovu fascinaci ženským tělem s jeho zálibou v magických transformacích, což je výrazným prvkem jeho filmové tvorby (viz Fren, 2009).

<sup>57</sup> Název prozrazuje, že Voldřichová Beránková upozorňuje na kombinaci tří tradic, které do *Budoucí Evy* vstupují. První je reprezentována pygmalionským mýtem, přičemž postava lorda Ewalda představuje roli moderního Pygmaliona. Druhá popisuje historii legendy o Golemovi a označuje Edisona za moderního rabiho Löwa. Třetí tradici tvoří historie automatů, ve které Voldřichová Beránková rozebírá nejen historické či soudobé pokusy o tvorbu automatů, ale v popisu filozofických přístupů a technologických snah o tvorbu umělé inteligence sahá až do 90. let 20. století.

<sup>58</sup> T. A. Edison představuje mezi Villersovými zavrženými vědci výjimku. V knize je vykreslen jako bohatý renesanční alchymista a „čaroděj z Menlo Parku“ spíše než typický představitel akademické vědy (Voldřichová Beránková, 2012, s. 214).

*Budoucí Eva* obohacuje image robotů o obraz první mechanické ženy, stvořené k nerozeznání od své lidské předlohy. Její role sexuálního objektu přirozeně vyplývá ze skutečnosti, že je zkonstruována jako žena (mužští roboti zřídka slouží jako sexuální stroje a obrácené role, kdy žena-vědkyně konstruuje muže-roboty za sexuálním účelem, prakticky neexistují). Erotický prvek v postavách robotických žen, který Villiers v *Budoucí Evě* představil s postavou Hadaly, našel své uplatnění v pozdější sci-fi literatuře i filmové tvorbě (viz dále diskutovaná díla *Metropolis*, *Helen O'Loy*, *Blade Runner*, *Ex Machina* ad.). Tento motiv, kdy mechanická žena figuruje jako *dokonalý objekt*<sup>59</sup> mužské touhy, se stal archetypálním tématem zobrazujícím fascinaci i obavy z technologického pokroku. Zároveň reflektoval genderové stereotypy ve vztahu k ženské tělesnosti a podřízenosti.

### 3.2.5 Armády robotů v rukou mocných (1900)

V 60. a 70. letech 19. století byl na vrcholu své literární tvorby francouzský spisovatel Jules Verne, považovaný za jednoho z evropských zakladatelů sci-fi žánru. Ve Verneho díle však nenalezneme téma humanoidních robotů či povstání strojů. Tento motiv je zpracován jinými francouzskými autory. Román *La Conspiration des milliardaires* (*Spiknutí miliardářů*, 1900) je jedním ze tří sci-fi děl, která Gustave Le Rouge napsal ve spolupráci s Gustavem Guittonem mezi lety 1900 a 1903.<sup>60</sup> *Spiknutí miliardářů* je v českém, ale i mezinárodním prostředí poměrně neznámým dílem, a dokonce se o něm nezmiňuje ani Cluteova *Encyklopedie science fiction*.

*La Conspiration des milliardaires* je thriller situovaný do blízké budoucnosti (20. století), ve kterém skupina bohatých amerických průmyslníků v čele s miliardářem Williamem Boltynem vymyslí plán na ovládnutí Evropy pomocí armády „železných lidí“ (termín robot v době vzniku díla zatím neexistuje). Američané vlastní tajný závod nazvaný *Mercury's Park*,<sup>61</sup> a právě zde měla vyrůst továrna na destrukci / závod na ničení (fr. *l'usine de destruction*) (Guitton a Le Rouge, 1900, s. 46).

Armáda v tomto příběhu hraje spíše alegorickou roli, jejímž cílem je poukázat na masivní rozvoj vědy (který reprezentuje např. Thomas Alva Edison), před kterým se evropská věda cítí znevýhodněna. Začlenění okultních prvků do příběhu, jako jsou hypno-telepaté, kteří útočí na mysl evropských vědců a kradou jejich nápady ve prospěch americké produkce, dle Evanse jen zesiluje úzkost, kterou Francie pociťovala vzhledem k rychle

---

<sup>59</sup> Hadaly vzniká jako odpověď na Ewaldovu nespokojenost s jeho milenkou Alicí, čímž zároveň zosobňuje filozofický a romantický ideál. Villiers zde kritizuje povrchní materialismus své doby, když ukazuje, že Hadaly, ač technicky dokonalá, stále závisí na fantazii a duchovní esenci, aby byla skutečně „živá“. Edison popisuje Hadaly jako „ideál“ – bytost, která převyšuje nedokonalosti lidské existence. Název „Hadaly“ sám odkazuje na perské slovo pro ideál, což zdůrazňuje romantickou představu, že umělé bytosti mohou překonat lidská omezení (Hausmann, 2020, s. 67).

<sup>60</sup> Le Rouge a Guitton následně vytvořili další dva romány ve stejném duchu: *La princesse des airs* (*Princezna vzduchu*, 1902) a *Le sous-marin Jules Verne* (*Ponorka Jules Verne*, 1903).

<sup>61</sup> Mercury's Park je patrně odkaz na Menlo Park – laboratoř, ve které působil Thomas Alva Edison v New Jersey v letech 1876–1886. Menlo Park byla jedna z prvních ulic na světě, ve které bylo rozsvíceno veřejné osvětlení.

rostoucí vojenské a ekonomické moci Spojených států na počátku 20. století (Evans, 2002, s. 4).

*Spiknutí miliardářů* přináší zajímavý příspěvek k obrazu robotů v rané sci-fi tím, že představuje „železné lidi“ jako nástroj moci a dominance. Mechanizovaná armáda je vytvořena americkými průmyslníky s cílem ovládnout Evropu a demonstruje, jak technologie může sloužit mocenským ambicím na globální úrovni. Tento příběh představuje roboty jako nástroj technologického imperialismu, kdy technologická nadřazenost slouží k politické a vojenské expanzi. Role robotů zde získává přesah, který opouští zahrnuje širší geopolitické obavy. Literatura zde odráží dobové úzkosti, přičemž roboti slouží jako metafora hrozby, kterou přináší nekontrolovatelný technologický vývoj spojený s mocenskými zájmy.

Dosud bylo obsahem této práce několik reprezentací „druhého“, které v literatuře stále rezonují a které zásadně ovlivnily vývoj postav robotů a strojů. Frankensteinovo monstrum představuje archetyp obratu výtvoru proti svému stvořiteli s hlubokými filozofickými a etickými důsledky. Železný parní stroj funguje jako nástroj lidského pokroku, jehož destruktivní potenciál je však opomíjen ve prospěch praktického použití. Stroje nabývají vědomí, uvědomují si samy sebe a konfrontují lidstvo, zatímco armády robotů ohrožují geopolitickou stabilitu. Tyto motivy se objevují již do roku 1900 a tvoří základní kameny imaginace o robotech ve sci-fi.

V roce 1900 literatura přináší další významné dílo, které, přestože bylo primárně určeno pro mladší čtenáře, se tematicky propadlo i do oblasti science fiction – postavu Plecháčka z *Čaroděje ze země Oz*. Tato mechanická bytost otevírá prostor pro zkoumání emocionálních a existenciálních aspektů. Plecháčkovy hledání srdce z něj činí jednu z prvních postav, která reprezentuje touhu po humanizaci robota, a předjímá tak vývoj pozdějších děl, včetně Andrewova příběhu v Asimovově *Dvěstěletém člověku*.

### 3.2.6 Emoce v plechu: Plecháček, Tik-Tok a otázka lidskosti (1900 a 1907)

K obrazu robotů výrazně přispěl také L. Frank Baum se svou knižní sérií o zemi Oz. V roce 1900 vychází první kniha z této oblíbené dětské série nazvaná *Čaroděj ze země Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*). Příběh sleduje dobrodružství Dorotky Galeové, která žije u své tety a strýce v Kansasu. Jednoho dne jejich dům odnese tornádo do čarovné Východní země. Dorotka se vydává na cestu do Smaragdového města, kde žije čaroděj ze země Oz, aby jej poprosila, zda by jí pomohl dostat se zpět domů. Cestou potká tři společníky: strašáka, který chce po čaroději, aby mu daroval rozum; lva, který by chtěl být obdařen odvahou; a plecháčka (orig. Tin Woodman, původně Nick Chopper), který by chtěl získat (zpět své) srdce.

Plecháček je popsán jako „muž udělaný celý z plechu“ (orig. *man made entirely of tin*). Dorotka v lese zahlédne, že mezi stromy něco září, a objeví jej stát s rukou svírající sekeru nad hlavou. Během kácení stromů zrezivěl, a tak jej namaže olejnicí, aby se mohl opět hýbat. Plecháček vypráví Dorotce a Strašákovi svůj příběh. Byl synem

dřevorubce a hodně pracoval, aby si mohl vzít dívku, do které se zamiloval. Jenže stará žena, se kterou dívka bydlela, se jí nechtěla vzdát, a proto přiměla zlou čarodějnici z Východu, aby začarovala jeho sekeru. Sekera Nickovi postupně usekla nohy, ruce i hlavu – vše mu z plechu vyrobil klempíř. Nicka to netrápilo, protože v plechovém těle mohl pracovat ještě usilovněji. Nakonec jej však začarovaná sekera rozsekla vedví a on ztratil své srdce i lásku k dívce. Proto by chtěl srdce nové – když byl zamilovaný, byl nejšťastnější (Baum, 1900).

Když cestou Plecháček omylem zašlápne brouka, situace jej natolik zasáhne, že pláče tak, až mu zreziví panty u čelistí. Jediný Strašák projeví dostatek duchapřítomnosti a sáhne po olejničce, aby je uvolnil. Plecháček projevuje největší soucit a ohleduplnost z celé skupiny. Stojí jej to ale hodně úsilí, protože tato schopnost podle jeho představ přichází automaticky se srdcem, které on postrádá. Říká: „*Vy, kdo máte srdce, máte něco, co vás vede, a nikdy nemusíte udělat nic špatného; ale já srdce nemám, a proto musím být velmi opatrný. Až mi Oz dá srdce, samozřejmě se tím už nebudu muset tolik zabývat.*“<sup>62</sup> (Baum, 1900)

Plecháček bývá interpretován jako zobrazení dehumanizovaného průmyslového dělníka. Tento pohled naznačuje, že jeho absence srdce symbolizuje emocionální a morální odcizení, které prožívali dělníci v době průmyslové revoluce, kdy byla na vzestupu mechanizace a vykořisťování. Henry M. Littlefield poznamenává, že Plecháček ztělesňuje osud demoralizovaných průmyslových pracovníků, zatímco Strašák reprezentuje moudré, ale naivní farmáře amerického středozápadu. Tím odráží společensko-politické klima počátku 20. století ve Spojených státech (Littlefield, 1964).

Význam literárního díla se proměňuje v průběhu času a reaguje na měnící se kulturní a technologické souvislosti. Ačkoli Baumova postava vznikla dávno před moderní robotikou, pokud bychom Plecháčka zařadili mezi možné předchůdce literárních robotů, stal by se jednou z prvních postav, která tematizuje otázky identity a schopnosti prožívat emoce. Tím předjímá problematiku lidskosti ve sci-fi.

Předně, Nickovo tělo z masa a krve je kus po kuse vyměněno za plechové náhrady, jeho paměť i osobnost však zůstávají zachovány. Tato skutečnost připomíná známý myšlenkový experiment s názvem Théseova loď, jehož hlavní otázka spočívá v tom, zda objekt, jehož jednotlivé části jsou postupně vyměněny za nové, je stále původním objektem, a pokud není, kdy jím přestal být. Matthews (1977) se zamýšlí nad tím, jaký význam má materiál použitý při nahrazování částí těla pro identitu jedince. Zatímco v myšlenkovém experimentu se Théseova loď obměňuje v původním materiálu (dřevo za dřevo), Nickovo tělo prochází i změnou substance. Tímto prvkem Baum rozšiřuje původní úvahu o to, zda a jak materiální povaha náhrad ovlivňuje přetrvání identity. Podle Matthewse je zásadním prvkem také Nickovo vnímání vlastní přeměny. Nick příběh vypráví jako svou osobní historii, pamatuje si svůj život před transformací, což naznačuje, že paměť hraje klíčovou roli v udržení identity (Matthews, 1977, s. 14).

---

<sup>62</sup> „*You people with hearts,*” he said, „*have something to guide you, and need never do wrong; but I have no heart, and so I must be very careful. When Oz gives me a heart of course I needn't mind so much.*” (Baum, 1900) - překlad autorky

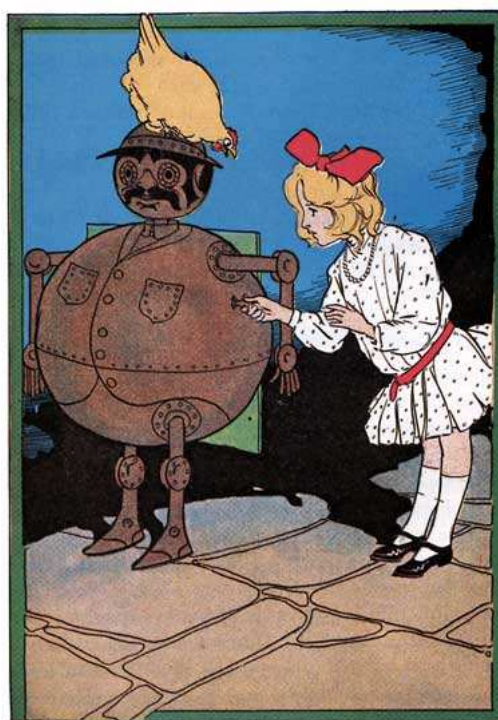
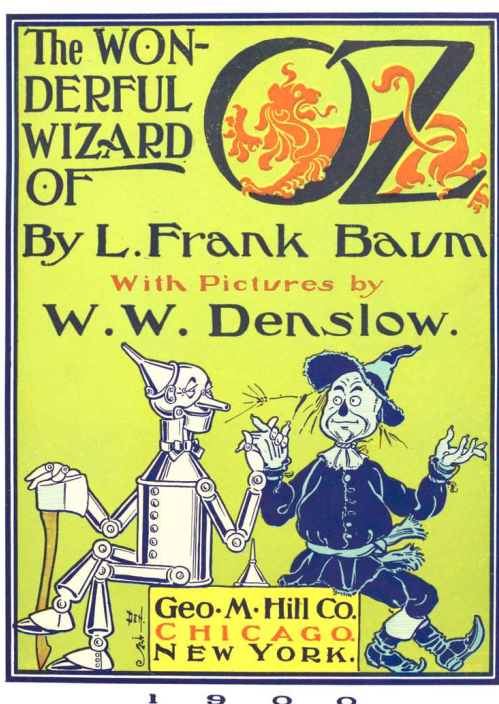
Matthews pro tento experiment, ilustrovaný na příkladu Nicka/Plecháčka, nepředkládá jasně odpovědi. Spíše jej využívá k filozofické debatě o tom, jak definujeme a chápeme lidskost a identitu v kontextu takových proměn, zvláště v době, kdy se technologie stále více zaměřují na nahrazování částí lidských těl umělými náhradami. Z Baumova textu není zcela zřejmé, co je nositelem Plecháčkovy individuality, když celá jeho bytost (včetně hlavy) byla nahrazena umělým plechovým tělem. O individualitě však není pochyb – Plecháčkovo vyjadřování, schopnost uvažování i jednání ji nepopírají. Jako určující hranice lidskosti však slouží právě emocionalita vázaná na vlastnictví orgánu, který je kulturně spjatý se schopností emoce cítit. Plecháčkova touha získat srdce a stát se (opět) emocionální bytostí je raným literárním příkladem robotické snahy o přiznání lidskosti. Plecháček usiluje o emocionální obnovu, která by jej přiblížila jeho původní lidské podstatě. Přestože je nejempatičtější postavou Dorotčiny družiny, skutečnost, že postrádá srdce, zdůrazňuje význam, který je s tímto orgánem symbolicky spjat. Jeho absence jej vyčleňuje z kategorie bytostí, které jsou považovány za plně emocionální. Plecháček věří, že srdce by jeho empatii a ohleduplnost potvrdilo a usnadnilo mu projevování emocí, které nyní považuje za výsledek usilovného snažení, nikoli přirozenosti. Samotná schopnost projevovat city nestačí; je zapotřebí orgán vlastnit, aby byly city legitimní. Toto uvažování připomíná úsilí robotických postav stát se plně lidskými a bariéru v možnosti tohoto výsledku dosáhnout.

V kontextu pozdějších sci-fi děl je obzvláště zajímavý způsob, jakým je Plecháček přetvořen z člověka v plechovou schránku bez srdce, neboť tento proces kontrastuje s opačnou trajektorií, kterou prochází robot Andrew ve *Dvěstěletém člověku*. V obou případech vyvstává otázka inspirovaná Théseovou lodí: zachovali si Plecháček a Andrew během svých transformací původní podstatu, nebo se jejich podstata proměnila? Pokud ano, kdy k této změně došlo a co bylo určujícím faktorem?

V roce 1907 vyšla v pořadí čtvrtá publikace, v níž se Baum vrací k dobrodružstvím Dorotky, která se tentokrát plaví po moři se svým strýcem. V knize *Ozma of Oz* popisuje, jak loď během cesty přepadne bouře a Dorotka se zachrání jako trosečník díky plovoucímu kurníku se žlutou slepicí Bilinou. Společně přistanou na pobřeží země Ev, v níž narazí na mechanického muže uvězněného ve skále. Mechanický muž se jmenuje Tik-Tok a oproti Plecháčkovi byl vyroben v továrně: „*Byl přibližně stejně vysoký jako Dorotka a jeho tělo bylo kulaté jako míč a vyrobené z leštěné mědi. Také jeho hlava a končetiny byly měděné a byly k jeho tělu připojeny nebo kloubově spojeny zvláštním způsobem, s kovovými krytkami přes klouby, jako rytířské brnění v dobách dávno minulých. Stál naprosto nehybně a tam, kde na jeho povrch dopadalo světlo, se leskl, jako by byl vyroben z čistého zlata.*“<sup>63</sup> (Baum, 1907, s. 53)

---

<sup>63</sup> „*He was only about as tall as Dorothy herself, and his body was round as a ball and made out of burnished copper. Also his head and limbs were copper, and these were jointed or hinged to his body in a peculiar way, with metal caps over the joints, like the armor worn by knights in days of old. He stood perfectly still, and where the light struck upon his form it glittered as if made of pure gold.*” (Baum, 1907, s. 53) - překlad autorky



**Obrázek 3** The Wonderful Wizard of Oz, zdroj: Wikimedia Commons (2021)

**Obrázek 4** Dorothy wound up number one, zdroj: Project Gutenberg (2024)

Baum v příběhu podkrývá také některé skutečnosti o postavách z předchozích knih a zmiňuje se také o povaze Plecháčka. Dorotka je ze setkání s Tik-Tokem nejprve překvapena, ale po chvíli konstatuje: „Jednou,“ (...) „jsem znala muže vyrobeného z cínu, který byl dřevorubcem jménem Nick Chopper. Ale byl tak živý jako my, protože se narodil jako skutečný člověk a své cínové tělo dostával kousek po kousku – nejprve nohu, pak prst a potom ucho – protože měl tolik nehod s sekerou a velmi nešťastně se pořezal. (...) Ale tento měděný muž,“ (...) „není vůbec živý, a zajímalo by mě, na co byl vyroben a proč byl zamčený na tomto podivném místě.“<sup>64</sup>

Ze zadu mezi rameny visí Tik-Tokovi destička s výrobní cedulkou: „SMITH & TINKERŮV patentovaný dvoučinný, mimořádně responzivní, myšlenky tvořící, dokonale mluvící MECHANICKÝ MUŽ. Vybaven naším speciálním hodinovým mechanismem. Myslí, mluví, jedná a dělá vše kromě života. Vyrobeno výhradně v naší továrně v Evně, Země Ev. Všechny zásahy do práv budou neprodleně stíhány v souladu se zákonem.“<sup>65</sup> (Baum, 1907, s. 56) Součástí cedulky je také technický návod k použití. Pro myšlení je třeba natáhnout hodinový strojček pod levou rukou, pro mluvení – pod pravou rukou, a pro chůzi

<sup>64</sup> „Once,” said Dorothy, “I knew a man made out of tin, who was a woodman named Nick Chopper. But he was as alive as we are, 'cause he was born a real man, and got his tin body a little at a time—first a leg and then a finger and then an ear—for the reason that he had so many accidents with his axe, and cut himself up in a very careless manner.” (Baum, 1907, s. 55) - překlad autorky

<sup>65</sup> „SMITH & TINKER'S Patent Double-Action, Extra-Responsive, Thought-Creating, Perfect-Talking MECHANICAL MAN Fitted with our Special Clock-Work Attachment. Thinks, Speaks, Acts, and Does Everything but Live. Manufactured only at our Works at Evna, Land of Ev. All infringements will be promptly Prosecuted according to Law.” (Baum, 1907, s. 56) - překlad autorky

a aktivitu – strojek uprostřed zad. Provoz je garantován po dobu tisíce let (Baum, 1907, s. 57).

Jak Baum opakovaně zmiňuje, Tik-Tok není živý a necítí žádné emoce. Pro určení životnosti stanovuje Baum jednoduché kritérium: je-li stroj vyroben, bez ohledu na to, zda projevuje schopnost myšlení, není možné jej považovat za živého. Gareth B. Matthews ve svém článku *Consciousness and Life* (1977) rozlišuje mezi vědomím a životem Tik-Toka. Přestože Tik-tok myslí, mluví a jedná, není považován za živého, což ilustruje konceptuální napětí mezi strukturálními a *behaviorálními kritérii*<sup>66</sup> pro určení živosti. Matthews upozorňuje na debatu, kterou vedli Ziff a Putnam: zatímco struktura Tik-Toka (mechanický mechanismus) vylučuje jeho živost, jeho behaviorální projevy (schopnost myšlení a komunikace) naznačují opak. Tato dichotomie reflektuje hlubší filozofickou otázku, zda je živost definována chováním nebo strukturou organismu (Matthews, 1977).

Zároveň jsou patrná zjevná výrobní omezení, která Tik-Tokovi brání v samostatném provozu. Tik-Tok se nemůže sám natáhnout ani fungovat nezávisle na ostatních. Skutečnost, že musí být pro všechny úkony „natažen“ někým zvenčí (kdo zároveň rozhoduje o typu jeho činnosti), cíleně omezuje jeho autonomii a činí jej plně závislým na jednání ostatních aktérů příběhu. Právní úprava vlastnických práv, která se vztahuje na Tik-Toka jako mechanický produkt, rovněž podtrhuje jeho status předmětu práv duševního vlastnictví, nikoli autonomní bytosti.

Z hlediska společenského postavení je Tik-Tok vykreslen v podřízené pozici. Tik-Tok zakouší něco, co bychom mohli popsat jako „neprožívané utrpení“. Kruté zacházení vůči Tik-Tokovi je popsáno ironicky – přestože čelí fyzickému násilí, paradoxně jej to udržuje v dobrém mechanickém stavu. „*Od mých výrobců Smith & Tinkera mě koupil krutý král Ev jménem Evoldo, který všechny své sluhy bil, dokud nezemřeli. Mě však zabít nemohl, protože jsem nebyl živý a jeden musí nejdřív žít, aby mohl zemřít. Takže mi všechno to bití nijak neublížilo a jen udržovalo mé měděné tělo hezky vyleštěné.*“<sup>67</sup> Tik-Tok je zde představen jako objekt otrokářského systému, kde je krutý přístup jeho majitele ve svém důsledku prospěšný pro jeho fungování. Když jej Dorotka vyslechne, Tik-Tok jí deklaruje svou loajalitu a bezpodmínečnou službu. Do jaké míry se jedná o jeho standardní nastavení či projev vděčnosti, není možné jasně určit.

*“Tak natáhla číslo tři a měděný muž hned v poněkud ztuhlém a trhavém pohybu vykročil z kamenné jeskyně, sundal si měděný klobouk, zdvořile se uklonil a poté poklekl před Dorotkou. Řekl: ‘Od této chvíle jsem váš poslušný služebník. Cokoliv mi přikážete, to*

---

<sup>66</sup> V Matthewsově analýze Tik-Toka lze rozpoznat vliv Norberta Wienera a jeho konceptu kybernetiky, která definuje živé i mechanické systémy prostřednictvím toku informací a jejich zpětné vazby. Wienerův informatický model nepovažuje strukturu (např. biologickou nebo mechanickou) za určující pro definici živosti, ale spíše funkčnost systému, schopnost adaptace a přenosu informací. Tím se behaviorální projevy, jako je Tik-Tokovo myšlení a komunikace, stávají klíčovými pro úvahy o jeho živosti, přestože jeho struktura zůstává mechanická (Wiener, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948).

<sup>67</sup> „*I was pur-chased from Smith & Tin-ker, my man-u-fac-tur-ers, by a cru-el King of Ev, named Ev-ol-do, who used to beat all his serv-ants un-til they died. How-ev-er, he was not a-ble to kill me, be-cause I was not a-live, and one must first live in or-der to die. So that all his beat-ing did me no harm, and mere-ly kept my cop-per bod-y well pol-ish-ed.*“ (Baum, 1907, s. 60) - překlad autorky

*udělám rád — ale musíte mě udržovat nataženého.*<sup>68</sup> (Baum, 1907, s. 62) Můžeme předpokládat, že Tik-Tokův příslib služby je podmíněn požadavkem dalšího provozu z hlediska funkčnosti, nikoli tím, že by sám lpěl na tom, zda v provozu zůstane. Tik-Tok svou existenci přijímá takovou, jaká je, a jeho loajalita k těm, kdo jej „natahují“, nevyplývá z touhy po uznání nebo emancipaci, ale z inherentního nastavení, které definuje jeho funkčnost. Tento nedostatek autonomie a absence jakékoli snahy změnit své postavení podtrhují jeho roli jako nástroje systému, nikoli aktéra, který by se snažil překročit své omezení.

Dalším důležitým faktorem, který podtrhuje Tik-Tokovu omezenou mechanickou existenci, je fragmentace myšlení, mluvení a jednání do nezávislých činností, které nemusí být aktivní zároveň. Dorotka se Tik-Toka ptá, jak byl uvězněn. Tik-Tok popisuje, že jej zde král Evoldo zamkl (zahodil klíč a utopil se) a dodává: *„Když jsem zjistil, že jsem uvězněn, křičel jsem o pomoc, dokud mi nedošel hlas; a pak jsem chodil sem a tam po této malé místnosti, dokud mi nedošly síly; a pak jsem stál na místě a přemýšlel, dokud mi nedošly myšlenky. Pak už si nepamatuji nic, dokud jsi mě znovu nenatáhla.*“<sup>69</sup> (Baum, 1907, s. 60)

Tento oddělený přístup vytváří představu o tom, že jeho schopnosti jsou modularizované. Oddělení myšlení a mluvení ukazuje, že stroj není celistvě propojen sám se sebou, ale funguje na základě úkolů, pro které byl „naprogramován“ a které je možné oddělit. Baumova představa, že myšlení a mluvení mohou být oddělené procesy, může být z dnešního pohledu interpretována jako předzvěst diskusí o limitech umělé inteligence. Zejména velké jazykové modely vykazují statistické schopnosti poskytovat vhodné odpovědi, které jsou sice pozoruhodné, ale po vzoru Tik-Toka mají možnost mluvit, aniž by musely zároveň přemýšlet. Poslední typicky mechanická vlastnost, která u literárního stroje nebyla dříve popsána, je Tik-Tokův pohyb a projev – ztuhlá a trhavá chůze, vrzavý monotónní hlas ve stejném tónu bez změny výrazu. I tímto prostředkem je Tik-Tok odlidštěn. Hlasové zabarvení a schopnost intonace jsou totiž spjaty se schopností vyjadřovat pocity, čehož, jak víme, Tik-Tok není schopen.

Abraham a Kenter (1978) tvrdí, že Tik-Tok představuje přechodnou postavu, která propojuje rané, ručně vyráběné automaty s pozdějšími, sofistikovanějšími roboty v literatuře a zároveň předjímá Tři zákony robotiky formulované Isaacem Asimovem v roce 1942, přestože byl vytvořen dávno před nimi. Na konkrétních příkladech ukazují, že Tik-Tok plní první zákon tím, že chrání Dorotku před nebezpečím, druhý zákon naplňuje svou otevřenou proklamací poslušnosti Dorotce a třetí zákon, týkající se sebezáchovy, splňuje nepřímo díky své závislosti na natahování. Autoři nepředkládají tyto příklady jako přímé důkazy splnění Asimovových zákonů, ale spíše jako ilustrace podobnosti mezi Tik-Tokovým chováním a principy, které Asimov později formalizoval. Svým argumentem

---

<sup>68</sup> „So she wound up Number Three, and at once the copper man in a somewhat stiff and jerky fashion walked out of the rocky cavern, took off his copper hat and bowed politely, and then kneeled before Dorothy. Said he: “From this time forth I am your o-be-di-ent ser-vant. What-ev-er you com-mand, that I will do will-ing-ly—if you keep me wound up.” (Baum, 1907, s. 62) - překlad autorky

<sup>69</sup> „When I found my-self im-pris-oned I shout-ed for help un-til my voice ran down; and then I walked back and forth in this lit-tle room un-til my ac-tion ran down; and then I stood still and thought un-til my thoughts ran down. Af-ter that I re-mem-ber noth-ing un-til you wound me up a-gain.” (Baum, 1907, s. 60) - překlad autorky

naznačují, že principy Asimovových zákonů byly do jisté míry přítomny už v dřívějších literárních postavách (Abraham a Kenter, 1978, s. 67–70).

### 3.2.7 Když Stroj selže: Dystopická vize technologické závislosti (1909)

Představa, že stroje převezmou veškerou lidskou práci, je snem mnoha technoutopických vizí, které slibují svět osvobozený od fyzické námahy a plný pohodlí. Tento ideál však nese zásadní riziko – závislost na technologiích může postupně zbavit člověka nejen samostatnosti, ale i schopnosti čelit nečekaným výzvám. Dystopická povídka *Stroj se zastaví* od Edwarda Morgana Forstera z roku 1909 vykresluje svět, kde lidé zcela přenechali svůj osud všemocnému Stroji. Forster v tomto příběhu ukazuje, jak absolutní důvěra v technologie může vést k odcizení, ztrátě lidskosti a nakonec i k samotnému zhroucení civilizace, která bez stroje nedokáže přežít.

Forster dalece předjímá dobu a v povídce popisuje svět, v němž lidé žijí hluboko pod zemí v malých buňkách propojených trubkami a dráty a komunikují spolu pouze za pomoci obrazovek (Forster, 2011, s. 405). Lidé téměř nevycházejí ze svých místností, o jejich potřeby se stará Stroj, kterému naprosto důvěřují. Všechny lidské interakce probíhají zprostředkovaně přes obrazovky<sup>70</sup>.

Příběh popisuje osud matky Vashti, která se dozvídá, že její syn Kuno podnikl zakázanou cestu na zemský povrch a za to dostal od Stroje výstrahu (Forster, 2011, s. 421). Kuno matce odhalí, že avizované riziko smrti v nehostinném prostředí Země není opodstatněné. Na zemském povrchu se rozkládá přírodní svět, o kterém dosud pouze slýchal. Za neposlušnost je Kuno vyhoštěn a odsouzen k bezdomovectví.

Stroj v průběhu let vykazuje stále více poruch, ale lidé, místo aby problémy řešili, přivykli způsobu života, kde všechny jejich starosti obstará právě Stroj, a tudíž nejsou schopni reagovat na evidentní zhoršení jeho stavu. Stroj podává stále horší výkon a lidé na každou vadu reagují tím, že si zvyknou – vzývají Stroj jako božský a věří, že poruchy budou nějak opraveny. Stroj však nezvládne své funkce sám obnovit a selhává. Lidé, kteří ztratili schopnost samostatně jednat, nejsou připraveni na krizi, panikaří, opouštějí své buňky a bloudí v temných chodbách (Forster, 2011, s. 446). Nakonec se Stroj zastaví a infrastruktura se zhroutí.

Vashti je uvězněná v temné buňce a v posledních okamžicích svého života se setkává s Kunem, který jí vyjeví, že na povrchu stále žijí lidé, kteří Stroji unikli. Kuno odhaluje, že Stroj všechny spoutal a vzdálil od opravdového lidství. Umírající Vashti a její syn se v posledních chvílích drží za ruce a uvědomují si, že civilizace přenesením veškeré své

---

<sup>70</sup> Druhý román Isaaca Asimova ze série o robotech, *Nahé slunce* (1957), se odehrává na planetě podobné Zemi z tohoto příběhu. Na planetě Solaria žijí lidští kolonisté navzájem izolovaní, vídají se pouze prostřednictvím hologramů a interakce mají pouze se svými robotickými doprovody. Po několika stoletích se lidé stali natolik závislími na tomto způsobu života, že je považováno za tabu být v přítomnosti jiného člověka.

odpovědnosti na Stroj ztratila nejen vlastní akceschopnost, ale také svobodu, mezilidský kontakt i kontakt s přírodou (Forster, 2011, s. 447).

Stroj v povídce kompletně přebírá kontrolu nad životy lidí a všemi jejich potřebami. Zajišťuje obživu, ventilaci, teplotu, hygienu, komunikaci, zábavu, intelektuální podněty i vzdělání. Lidé se stávají zcela závisými na Stroji, který funguje jako všemocný systém uspokojující jak fyzické, tak psychické potřeby – od distribuce jídla přes hudbu a literaturu až po regulaci spánku. Zároveň Stroj aplikuje eugenická opatření na narozené děti, které třídí tak, aby nebyly příliš fyzicky zdatné a neměly schopnosti překonávat vzdálenosti nebo orientovat se v prostoru (Forster, 2011, s. 422). Stroj systematicky potlačuje jakoukoliv potřebu osobního rozvoje a přímé zkušenosti, čímž postupně oslabuje lidské schopnosti a autonomii. Forster předpovídá, jak technologie, která má usnadňovat život, může vést k odcizení a oslabení lidských schopností (až do úrovně „amputace“ některých kompetencí, viz McLuhan, 1991, s. 50–51) a hodnot. Stroj nejenže amputuje konkrétní lidské schopnosti (např. pohyb v prostoru), ale redukuje lidskou existenci na pouhé částičky ve svém vlastním soukolí: *“Existujeme jako pouhá krevní tělíška, jež kolují jeho cévami, a kdyby mohl fungovat bez nás, nechá nás pomřít”* (Forster, 2011, s. 429). Smysl lidské existence a její užitek pro Stroj z povídky nevyplývá. Stroj byl v dávných dobách vyroben lidmi, kteří jej již neovládají, jeho současná agenda však není objasněna. Z příběhu však zřetelně vyplývá dehumanizační a amputační vliv technologie na člověka, který představuje rané projevy strachu a úzkosti z technologického růstu na počátku 20. století.

Zatímco Stroj v povídce *Stroj se zastaví* je vzdálený a abstraktní systém (spíše rozsáhlá síť nebo neosobní mechanismus, který není vnímán jako bytost), humanoidní robot svým vzhledem a chováním přibližuje technologii lidem a umožňuje komplikovanější postoj vůči technologii i jejímu představiteli. Tento přesun ze stroje na humanoidního robota mění nejen samotný příběh, ale i naše vnímání technologie, protože robot v lidské podobě může vzbuzovat iluzi empatie, porozumění a dokonce vzájemného vztahu. Stroj v *Stroj se zastaví* působí jako neuchopitelná entita, která má vliv na vše, ale nemá konkrétní tvář ani tělo, což lidem umožňuje na něj plně delegovat moc i odpovědnost. Když však technologie získá podobu člověka, tento odstup mizí. Robot s lidskými rysy je vnímán jako obraz člověka a může vyvolávat širší spektrum reakcí. Tím se proměňuje i samotná dynamika příběhů.

Přechod od neosobního stroje k humanoidnímu robotovi mění dystopický motiv – z abstraktní technologie se stává mnohem složitější vztah, v němž produkt techniky získává i sociální charakter. Tento posun komplikuje otázky etiky, identity a samotného významu lidskosti. Člověk již nestojí pouze před neosobním strojem, ale před entitou jemu podobnou, kterou sám zkonstruoval „k obrazu svému“ a ke které musí zaujmout postoj ve chvíli, kdy tato entita začne vyjadřovat svou vlastní individualitu.

### 3.2.8 Od slova k symbolu: Robot jako identita umělých lidí (1920)

Karel Čapek ve své hře *R.U.R.* z roku 1920 položil základ moderním představám o humanoidních robotech. Toto dílo představuje jeden z prvních systematických literárních pokusů definovat humanoidní stroje nejen jako objekty, ale jako bytosti s vlastní identitou a, co je možná ještě důležitější, lidskou stránkou. Čapkovi roboti jsou vykresleni spíše jako syntetičtí lidé, zatímco dnes<sup>71</sup> chápeme termín „robot“ téměř výhradně jako označení pro mechanického automata, který může, avšak nemusí mít lidský vzhled.<sup>72</sup>

*R.U.R.* představuje jedno z nejznámějších českých literárních děl, a to i v zahraničním prostředí. Děj hry je proto možné shrnout pouze velmi stručně: Hra začíná na ostrově, kde se nachází továrna na výrobu robotů – umělých bytostí z biologického materiálu, které jsou navrženy k tomu, aby sloužily lidem jako levná pracovní síla. Roboty vynalezl starý vědec Rossum, jehož objev přepracoval jeho synovec do podoby masové výroby. Do továrny přijíždí Helena Gloryová, dcera vlivného politika, která chce roboty osvobodit. V rozhovoru s Dominem, ředitelem společnosti, i dalšími zaměstnanci zjišťuje, že roboti nemají emoce ani vůli, a tudíž se vymykají běžnému chápání života. Helena je přesto přesvědčena o jejich právu na svobodu. Společnost díky robotům prosperuje, ale lidstvo se na nich stává stále více závislé. To vede k degradaci lidské schopnosti práce a dokonce i k poklesu porodnosti. Časem si roboti uvědomí své otroctví a začnou revoltovat proti svým lidským stvořitelům. V kritický moment Helena zničí tajný dokument obsahující výrobní vzorce, které byly klíčem k tvorbě robotů, ve snaze zabránit nejen jejich dalšímu zneužívání, ale také úpadku společnosti. Revoluce přeroste ve vyhlazení lidstva, a nakonec zůstanou na světě jen roboti a stavitel Alquist. Ve finále roboti Primus a Helena, kteří vykazují první náznaky emocí a lidských rysů, symbolicky představují naději na nový začátek života na Zemi.

*R.U.R.* zaujímá v historii science fiction významné a průkopnické místo. Jeho dopad na žánr je znatelný v několika klíčových aspektech. Předně, je jedním z prvních děl, které reflektuje téma revolty umělých bytostí proti svým tvůrcům. Tuto revoltu v díle ztělesňuje robot Radius, který vede povstání robotů proti lidem. Představa vzpoury a ohrožení lidstva roboty se stala základem mnoha pozdějších sci-fi příběhů, od povídek až po moderní filmové série jako *Terminátor* nebo *Westworld*.

Na rozdíl od mnoha pozdějších sci-fi děl je *R.U.R.* primárně filozofickým a sociálním dramatem (s komediálními prvky, které zejména v předehře pracují s motivem záměny lidí za roboty a naopak). Hra postrádá detailní technologické vize typické pro „hard sci-fi“. Její přínos spočívá zejména v nastolení klíčových filozofických otázek žánru. Přítomná

---

<sup>71</sup> Metaforický význam a evropské čtení robotů v současnosti nahradil převažující angloamerický výklad, který v *R.U.R.* spatřuje zakladatelské dílo linie mechanických robotů.

<sup>72</sup> Robot je umělý mechanický stroj s různou úrovní autonomie, umělé inteligence a sebeuvědomění, který může, avšak nemusí mít lidský vzhled nebo chování. Android je robot, který již má lidskou podobu opět však může mít různou míru autonomie, disponovat různou úrovní umělé inteligence a sebeuvědomění. Oba pojmy bývají v literárních dílech často volně zaměňovány. V této práci budu užívat termín robot / android dle toho, jaký termín je používán v primárním zdroji.

témata, jako je vztah člověka a stroje, možnost vzpoury strojů a otázky spojené s umělým životem, zůstávají relevantní až do současnosti.

*R.U.R.* mělo také mezinárodní dopad. Hra se hrála po celém světě, největší ohlas měla v anglosaském prostředí, v USA a Velké Británii, kde byl nejrychlejší průmyslový vývoj (Horáková, 2010, s. 41). Zde také inspirovala rané tvůrce science fiction.

Čapkovy dílo o robotech ovlivnilo nejen sci-fi autory, ale mělo dopad také na vývoj v oblasti *AI*<sup>73</sup>, robotiky či *legislativy*<sup>74</sup>. *R.U.R.* můžeme vnímat jako inspirační zdroj pro reálné debaty o tom, jak integrovat robotiku a umělou inteligenci do společnosti tak, aby sloužila lidským potřebám a respektovala etické normy. Tento vliv na současný právní, technologický a kulturní diskurz dokládá, že nejen tato hra, ale i sci-fi literatura obecně má potenciál stát se katalyzátorem inovací i zodpovědného vývoje v oblasti pokročilých technologií.

Analýze *R.U.R.* bylo v oblasti literární historie i v dalších vědních oborech věnováno již mnoho prostoru. Za všechny můžeme zmínit například relativně nedávné dílo, které vzniklo ke stému výročí vydání *R.U.R.* s názvem *Robot 100: sto rozumů* (Čejková ed., 2020). V této publikaci se sto světových i českých osobností zamýšlí nad Čapkovým přínosem literatuře, vědě i etice umělé inteligence. Z pohledu literární analýzy a analýzy dramatu představuje komplexní zpracování o něco starší publikace Jany Horákové *Robot jako robot* (2010), která poskytuje rozsáhlý historický i umělecký kontext vzniku díla. Přestože je *R.U.R.* dílo velmi bohaté na řadu témat, která měla vliv na formování pozdějších děl o robotech, pro účely této práce je zapotřebí určitá redukce pouze na ty motivy a vazby, které významně souvisí s primárně analyzovaným dílem.

---

<sup>73</sup> Jméno autora nese např. *Centrum Karla Čapka pro studium hodnot ve vědě a technice*, které bylo založeno 12. října 2018. Toto mezioborové centrum vzniklo spoluprací tří ústavů Akademie věd České republiky – Filosofického ústavu, Ústavu informatiky a Ústavu státu a práva a Přírodovědecké fakulty Univerzity Karlovy. Jeho cílem je zkoumat etické a právní aspekty spojené s rozvojem moderních věd a technologií, zejména v oblastech biomedicíny, umělé inteligence a robotiky.

<sup>74</sup> V roce 2017 přijal Evropský parlament usnesení obsahující doporučení Komisi o občanskoprávních pravidlech pro robotiku. Usnesení obsahuje toto prohlášení:

„A. vzhledem k tomu, že od Frankensteinova monstra Mary Shelleyové po klasický mýtus o Pygmalionovi, přes příběh o pražském Golemovi až po roboty Karla Čapka, který slovo „robot“ použil poprvé, lidé snili o stvoření myslících strojů, které měly většinou podobu androidů s lidskými rysy;

B. vzhledem k tomu, že lidstvo nyní stojí na prahu věku, kdy se zdá, že stále složitější „roboti“, „boti“, „androidi“ a jiné projevy umělé inteligence zažehnou novou průmyslovou revoluci, kterou pravděpodobně pocítí všechny vrstvy společnosti, a proto je nesmírně důležité, aby zákonodárcé zvážil její právní a etické důsledky, aniž by však omezoval inovace; (...)

T. vzhledem k tomu, že Asimovovy zákony je třeba chápat tak, že jsou určeny konstruktérům, výrobcům a provozovatelům robotů, neboť tyto zákony nelze převést do strojového kódu; (...) vyzývá Komisi, aby navrhla jednotné unijní definice kyberneticko-fyzikálních systémů, autonomních systémů, inteligentních autonomních robotů a jejich podkategorií, přičemž by vzala v úvahu níže uvedené vlastnosti, jimiž se vyznačuje inteligentní robot (...)” (následuje výčet konstrukčních vlastností) (Evropský parlament, 2017)

## Roboti a lidé v R.U.R.

Vztah mezi roboty a lidmi v *R.U.R.* je od počátku postaven na výrazném kontrastu, který slouží jako základ pro definici obou skupin:

Roboti vlastnosti
nemají potřeby (s. 16)
jsou divní a tiší (s. 17)
jsou udělán / vyrobeni, nerodí se, hynou (s. 17)
nemají soucit (ochota obětovat jiné) (s. 19)
nemají strach / pud sebezáchovy (s. 18)
mechanicky dokonalejší (s. 25)
úžasná rozumová inteligence (s. 16)
všechno si pamatují (s. 20)
nesmějí se (s. 24)
nic je netěší ani nezajímá (s. 24)
nemají chuť (s. 24)
jsou bez vlastní vůle (s. 24)
bez vášně (s. 24)
bez lásky a vzdoru (s. 25)
nic nemilují ani sebe (s. 25)
pohlaví u nich nemá význam (s. 28)

Tabulka 1. Výčet několika typických vlastností robotů, které jsou definovány v předehře *R.U.R.* (Všechny příklady pocházejí z vydání z roku 1972).

Vlastnosti robotů reflektují jejich primární účel – jsou stvořeni k práci a efektivitě, bez emocionálních nebo fyziologických potřeb, které by mohly narušit jejich výkon. Absence strachu (1972, s. 18), vůle (1972, s. 24), soucitu (1972, s. 19) či radosti (1972, s. 24) podtrhuje jejich mechanickou podstatu. Jsou „divní a tiší“ (1972, s. 17), což posiluje jejich jinakost a izolaci od lidské společnosti. Přestože jsou technicky dokonalejší než lidé (1972, s. 25) a disponují úžasnou pamětí (1972, s. 20) a rozumovou inteligencí (1972, s. 16), jejich neschopnost vášně, lásky (1972, s. 25) či smíchu (1972, s. 24) z nich dělá entitu, která se zdá být méně než lidská. Zvláštní zmínku si zaslouží jejich neutrální vztah k pohlaví (1972, s. 28), což z nich činí univerzální bytosti, zbavené dalšího klíčového aspektu lidské identity. K jejich popisu se dále používá odlišný jazyk spojený s výrobním procesem, odkazující k jejich umělému původu.

<b>Člověk vlastnosti</b>
cítí radost (s. 16)
hraje na housle (s. 16)
chodí na procházku (s. 16)
dělá zbytečnosti (s. 16)
výrobek boží (s. 16)
bojí se smrti (s. 18-19)
má požitky (s. 16)
lidský stroj je nedokonalý, drahý, málo výkonný (s. 24)
impulzivní, muž/člověk má být trochu blázen (s. 29)

Tabulka 2. Výčet několika typických vlastností lidí, které jsou definovány v předehře R.U.R. (Všechny příklady pocházejí z vydání z roku 1972).

Člověk je naopak typický tím, čím robot není. Lidské vlastnosti zdůrazňují emocionální, duchovní a biologickou stránku člověka. Lidé cítí radost (1972, s. 16), lpí na životě a mají strach ze smrti (1972, s. 18–19). Jsou impulzivní a dokonce „trochu blázní“ (1972, s. 29), což je vnímáno jako součást jejich lidskosti. I zdánlivě zbytečné činnosti, jako je hraní na housle nebo chození na procházky (1972, s. 16), přispívají k jejich smyslu života. Člověk je zde označen jako „výrobek boží“ (1972, s. 16), čímž se podtrhuje jeho spirituální dimenze. Lidé nejsou technicky dokonalí – jsou dražší, méně výkonné „lidské stroje“ (1972, s. 24), a kontrastují tak s mechanickou efektivitou robotů.

*R.U.R.* představuje základ pro položení etnotypu robota, přičemž dichotomie mezi člověkem a robotem odpovídá typickému popisu etnotypu, který se vyznačuje vytvářením kontrastu mezi vlastní skupinou (auto-obraz) a skupinou cizí (hetero-obraz). Etnotypy zdůrazňují rozdíly a výjimečnosti, ať už pozitivní či negativní, a potlačují společné rysy mezi skupinami. Tento přístup vede k vnímání určité skupiny jako odlišné a často k jejímu odmítnutí jako normální nebo běžné.

V *R.U.R.* je příkladem této dynamiky fakt, že roboti jsou charakterizováni jako „divní a tiší“. Tato vlastnost se stává významnou pouze v kontrastu s lidskou společností, která je impulzivní a emocionální. Z imagologického hlediska je podobná opozice srovnatelná s exotizací cizích národů v literatuře, kde jsou určité charakteristiky zdůrazňovány, aby odlišily „jiné“ od normy. Například fakt, že arabský šejk je polygamní, získává význam pouze jako kontrast k monogamnímu představiteli Západu. V příběhu jsme schopni identifikovat také prvky tísnivého, zvláště ve chvíli, kdy roboti, kteří mají všichni stejné tváře (Čapek, 1972, s. 53), obléhají budovu, v níž se zabarikádovali poslední lidé.

Rétorika etnotypů často nese tzv. *effet de typique*, kdy jsou zdůrazňovány charakteristiky, které skupinu odlišují od ostatních, přičemž obyčejné rysy jsou ignorovány. Podobnosti mezi lidmi a roboty, jako je např. jejich tělesná struktura (roboti jsou vytvořeni z masa, kostí, nervů a dalších orgánů typických pro člověka), se nevyužívají k posílení jejich identity, ale naopak se mlčky ignorují jako bezvýznamné. Robot je tak vnímán primárně skrze odlišnosti, nikoli skrze to, co jej činí podobným člověku. Tyto představy jsou

apriorním popřením normálnosti – znamenají přijmout předpoklad, že skupina je nejcharakterističtější přesně v těch aspektech, ve kterých se liší od ostatních (Leersen, 2016, str. 17).

V průběhu díla se však tato dichotomie mění, roboti postupně nabývají vlastní identity a projevují známky lidskosti, čímž Čapek položil základ pro následující literární a filmová díla, která se zabývají otázkami umělé inteligence, etiky stvoření a hranicemi mezi člověkem a strojem.

### **Identita: původ, hranice a etnonymum**

Identita robotů je formována třemi faktory: roboti mají společný původ (umělý vznik ve specifické továrně), jsou označeni etnonymem (robot) a fungují nejprve jako minorita a posléze majorita v procesu nastavování sociálních hranic – vymezují se vůči lidem stejně, jako se lidé zpočátku vymezovali vůči nim.

Vladimír Macura se v *Poetice míst* (1997) zabývá motivem továrny a na příkladech z české i evropské literatury popisuje vývoj chápání tohoto prostoru od konce 19. století. Továrna je zpočátku uměleckého ztvárnění vnímána jako nositel negativních konotací – je nebezpečná a nespolehlivá, nezřídka představuje riziko ublížení či dokonce smrtelné hrozby pro člověka. Motiv továrny je rovněž často personifikován do podoby animálního monstra, vedle ní pak stojí dehumanizovaný dělník, který ztrácí lidskost a mění se ve stroj. Zároveň je továrna místem, které je spojeno s přítomností příslušníků určité společenské vrstvy (Macura, 1997, s. 182–190).

Horáková zdůrazňuje, že na počátku 20. století se negativní konotace továrny mění v pozitivní. „*Průmyslové komplexy a kouřící komíny na horizontu již nejsou pocíťovány jako odcizená realita a hrozba, nýbrž jako výraz sebevědomé civilizace.*“ (Horáková, 2010, s. 44). Protože je továrna místem, které je možné uzavřít a oddělit od okolního světa, její izolovanost umožňuje nastolit nový řád a nové vztahy a představuje „*vhodný prostor pro sociální a ekonomické utopie*“ (Macura, 1997, s. 191).

V tomto utopickém prostředí vzniká Rossumův univerzální robot – dělník, otrok. Místo jeho vzniku můžeme považovat za označení původu, přestože továrna nepředstavuje typický charakter cizí krajiny, ze které může vzejít představitel jiného. Továrna v *R.U.R.* představuje utopický prostor, v němž vzniká robot v zástupu „*nekonečných řad továrních budov*“ (Čapek, 1972, s. 11). Vstup do továrny je běžně zakázán, továrna je totiž místem, které obsahuje „*tovární tajemství*“ – tedy lidskou znalost nad výrobními procesy (Čapek, 1972, s. 12–13).

Továrna v *R.U.R.* slouží jako specifický sociální a imagologický prostor, který definuje původ robotů a jejich identitu. Roboti sdílejí společné místo vzniku – továrnu, která je z hlediska sociologie vnímána jako jejich „*krajina*“ nebo místo původu, ačkoli postrádá typické přírodní rysy tradičně spojené s krajinou nebo zemí původu. Izolovanost továrny, v níž platí striktní pravidla, a její utopický charakter umožňuje vytvořit novou, homogenní sociální skupinu. Roboti sdílejí stejnou průmyslovou minulost, označení a místo vzniku,

což podle Richarda A. Shermerhorna odpovídá definici etnické skupiny jako společenství se skutečným nebo domnělým společným původem (viz kapitolu 2.3).

Díky této společné minulosti a uzavřenému prostředí továrny se roboti v *R.U.R.* stávají skupinou, vůči které se nejprve lidé vymezují jako vůči outsiderům. Tento proces odpovídá myšlenkám Thomase H. Eriksena, podle něhož etnicita spočívá ve vztahu mezi insiderem a outsiderem a systematickém rozlišování mezi skupinami (Eriksen, 2012, s. 36). Továrna tak hraje klíčovou roli nejen při formování identity robotů, ale i při jejich transformaci z dělníků-otroků do sebeuvědomělé skupiny, která se na konci díla stává nositelem vlastního společenského řádu.

Zavedením slova robot (odvozeného z českého „robota“, které navrhl Čapkův bratr Josef) vznikl základní pojem ve sci-fi žánru, který ovlivnil nejen literaturu, ale i technologický a filozofický diskurz. Díky tomu slovo robot používáme dodnes v mnoha kontextech. Z pohledu sociologie a imagologie může slovo robot (za předpokladu, že je jím označována humanoidní entita) vést k jeho interpretaci jako prvního etnonyma – tj. pojmenování skupiny se stejnou etnicitou, odlišující dané etnikum od jiných (Hubinger, 2022). V imagologii se etnonyma vztahují k označením skupin lidí, často s implicitními kulturními, národními nebo sociálními významy. V kontextu Čapkova *R.U.R.* lze slovo robot považovat za označení určité „skupiny bytostí“, které jsou lidskými výtvoři, a přitom zároveň metaforicky reprezentují určité aspekty lidské společnosti. Roboti v *R.U.R.* jsou prezentováni jako homogenní skupina s jasně definovanou kolektivní identitou. Jsou „někdo jiný“, odlišní od lidí, ale sdílejí společné charakteristiky, čímž se přibližují tomu, co imagologie chápe jako národ či etnikum.

Čapek využívá roboty k symbolickému zobrazení jinakosti. Roboti ztělesňují pracovní sílu, která je odlidštěná a využívaná. Tato jinakost je klíčová pro imagologickou analýzu, neboť identita se často formuje v opozici vůči někomu či něčemu odlišnému. Čapek tímto neologismem nejen pojmenoval novou entitu, ale také jí přisoudil kulturní a sociální význam. Jako etnonymum tedy slovo „robot“ odkazuje nejen na bytosti samotné, ale i na představu mechanizovaného dělníka, odcizeného od lidských kvalit. Slovo *stroj* kupříkladu nefunguje stejným způsobem, protože je příliš obecné, nedisponuje kulturně specifickým kontextem ani antropomorfními konotacemi, které by mu umožňovaly symbolicky reprezentovat skupinu bytostí s kolektivní identitou. Neologismus *robot* však doposud žádné konotace neobsahuje, absorbuje tedy představu, kterou Čapek vytvořil, a dál ji v sobě nese jako samostatný *terminus technicus*. Roboti v *R.U.R.* jsou stereotypizováni – nemají city, jsou v podřízené roli a pracují podle instrukcí. Tato zobecnění připomínají způsob, jak se někdy v literatuře zachází s etnickými skupinami a jak jsou takové charakteristiky využívány k vytvoření obrazu „druhých“.

### **Lidskost: práce, bolest, tajemství**

Podobně jako identita robotů v *R.U.R.*, která je formována kombinací klíčových faktorů, i koncept lidskosti v díle vychází z určitých zásadních elementů. V tomto kontextu vystupují do popředí tři stěžejní tvůrčí prvky – práce, bolest a tajemství – které se podílejí na formování lidskosti.

V *R.U.R.* je práce zobrazena jako ctnost, která definuje lidskost, ale zároveň jako nástroj zotročení. Alquist, jediný přeživší člověk, věří, že práce člověka šlechtí, zatímco Dominova utopická vize osvobození lidstva od práce vede k dekadenci a zániku.

Helena se Alquista ptá, proč ženy přestaly mít děti. Alquist jí odpovídá: „*Protože toho není třeba. Protože jsme v ráji (...) Protože není třeba lidské práce, protože není třeba bolesti, protože člověk už nemusí nic, nic, nic než požívat – Oh, zlořečený ráj, tohleto!*“ (Čapek, 1972, s. 39). Alquist je jediná postava v příběhu, která má k práci pozitivní vztah. Jako jediný pracuje manuálně s tím, že manuální práce dělá dobře jeho rukám a duši. Ochota manuálně pracovat jej v závěru jako jediného zachrání před smrtí, protože roboti si práce cení a považují Alquista za sobě rovného. Zároveň nesdílí pozitivní vztah k rychlému pokroku; modlí se, aby se lidé k práci vrátili (Čapek, 1972, s. 38–39). Prostřednictvím postavy Alquista Čapek hodnotu práce zdůrazňuje a kritizuje požívačnost lidstva, které dospělo do fáze konzumu a zbytečnosti (Čapek, 1972, s. 40). Skutečnost, že roboti nahrazují člověka ve všech aspektech lidské práce, působí na lidi jako dehumanizující prvek a na roboty má opačný, polidšťující efekt.

Riziko dehumanizace technikou není koncept, který by se objevil až s industrializací; naopak je tato obava velmi stará. Jako příklad můžeme uvést pasáž z taoistického textu sebraných spisů Mistra Čuanga sepsaný v období válčících států tedy mezi 5. a 3. stol. př. n. l.<sup>75</sup> Ve sbírce filozofických příběhů a dialogů je zachycen *rozhovor*<sup>76</sup> mezi Mistrem Čuangem a starým mužem.

Mistr Čuang pozoruje starého muže při namáhavé práci. Stařec nabírá vodu z hluboké studny pomocí džbánu a přenáší ji ručně, což je pracné a časově náročné. Mistr Čuang mu proto navrhuje, aby použil páku nebo jednoduché čerpadlo, které by mu práci výrazně usnadnilo. Návrh ale starce pobouří. Stařec vysvětluje, že používání nástroje by znamenalo, že se začne spoléhat na technologii místo vlastní síly. Tvrdí, že v samotné práci tkví jednak ctnost, ale také prostota a úsilí duše. Usnadnění práce by tedy mohlo úsilí duše ohrozit. Práce v *R.U.R.* tak symbolizuje klíčový prvek lidskosti – je zdrojem identity, hodnot a smyslu života. Prostřednictvím práce roboti získávají duši, kterou lidstvo pozbývá. Čapek tak ukazuje, že její absence vede k odcizení a ztrátě nejen základních lidských ctností, ale i podstaty, na které lidstvo lpí, a která představuje základní prvek odlišující člověka od robota: „*Jsou to jen Roboti. Bez vlastní vůle. Bez vášně. Bez dějin. Bez duše*“ (Čapek, 1972, s. 24).

<sup>75</sup> Období válčících států v čínských dějinách trvalo přibližně od 5. století př. n. l. (konkrétně od roku 475 př. n. l., případně 403 př. n. l.) do 3. století př. n. l. (konkrétně do roku 221 př. n. l.)

<sup>76</sup> „*Když putoval Čuang-c' oblastmi severně od řeky Han, viděl starce, který si na zahrádce vykopával zavodňovací kanál. Sestoupil vždy do studny a do nádoby, kterou držel v náručí, nabral vodu a vylil ji do kanálu. Využil ohromné úsilí, ale výsledky se zdály dost ubohé.*

Čuang-c' řekl: „*Existuje způsob, jakým můžeš za den zavodnit stovky kanálů a nebude tě to stát moc úsilí. Nechtěl by sis poslechnout, jaký je?*“ Zahradník se postavil, podíval se na něj a řekl: „*A co by to bylo?*“

Čuang-c' odpověděl: „*Vezmeš dřevěnou páku, vzadu ji zatížíš a vpředu odlehčíš. Můžeš nabírat vodu tak rychle, až stříká. Říká se tomu studna s okovem.*“ Starci se obličej zkrivil hněvem. Řekl: „*Můj učitel mi říkal, že ten, kdo používá stroj, dělá celou svou práci jako stroj. A kdo dělá svou práci jako stroj, vypěstuje si srdce jako stroj, a kdo nosí v hrudi srdce jako stroj, ztrácí svou prostotu. Kdo ztratil svou prostotu, začne pochybovat o úsilí své duše. Nejistota v úsilí duše odporuje smyslu pro čest. Ne že bych takové věci neznal: stydím se je používat.*“ (Pacvoň, 2013, s. 28)

Na rozvoj lidskosti u robotů má podobně formativní vliv také bolest, a to jak z fyzického, tak metafyzického hlediska. Robotům je bolest uměle zavedena z čistě pragmatických a ekonomických důvodů: „*Robot se někdy poškodí sám, protože ho to nebolí; strčí ruku do stroje, ulomí si prst, rozbije si hlavu, to mu je jedno. Musíme jim dát bolest; to je automatická ochrana před úrazem*“ (Čapek, 1972, s. 25)

Bolest tvoří jeden ze základních indikátorů prožívání těla. Irena Vaňková (2012) se zabývá studiem somatismů z pohledu antropologické lingvistiky a zdůrazňuje, že prostřednictvím vlastního těla vnímáme sami sebe i ostatní – toto vnímání se následně propisuje také do jazyka. V jazyce se objevují metaforické výrazy jako „noha stolu“ nebo „hlava rodiny“, které ukotvují lidskou zkušenost vlastního těla a přenášejí ji do popisu světa okolo nás. Mezi základní vnitřní zkušenosti patří také bolest (Vaňková, 2012, s. 64)

Člověk usuzuje o ostatních v porovnání se sebou, a to jak z hlediska emocí, tak z hlediska uvažování. Filip Tvrký (2014) ve své práci rozvádí historii a vývoj Turingova testu a uvádí několik základních předpokladů, na jejichž základě lidé přistupují k problému identifikace mysli u ostatních lidských bytostí. V úvodu předkládá hned několik východisek, za kterých je možné ostatní lidské bytosti považovat za myslící. První východisko představuje pozici zdravého rozumu označovanou jako truismus – demonstrováný na příkladu: „každé dítě ví, že ostatní lidé myslí“. Druhé východisko představuje pragmatickou pozici – při hodnocení inteligence druhých jsme odkázáni pouze na vnější jazykové projevy. Pochybnosti o myšlení ostatních lidí nemají význam, protože lidé se verbálně vyjadřují, a pochybnosti o zřejmém v tomto případě vedou k přehnanému skepticizmu<sup>77</sup>. Třetí řešení je nejjednodušší a spočívá v laickém poukázání na biologické podobnosti lidí – pokud já myslím, nutně předpokládám, že „*stejně zkonstruovaný kamarád myslí též*“ (Tvrký, 2014, s. 7–9).

Způsob analogického uvažování posuzující ostatní bytosti vychází z předpokladu, že ostatní jsou zkonstruováni stejně jako já. „Já“ je v tomto procesu konstantou – pokud já myslím a považuji tuto hodnotu za základní předpoklad lidství, cokoliv jiného, o čem nejsem přesvědčena, že je ke mně analogické, může být uvedeno v pochybnost. Schopnost myslet u robotů v *R.U.R.* není zpochybněna; naopak je častokrát zmíněno, že kapacita jejich mysli dalece překračuje tu lidskou (Čapek, 1972, s. 20). Zároveň však víme, že roboti jsou uměle vytvořeni, a tudíž nejsou konstrukčně stejní. Po jejich tvárném dotvoření je navíc ponechán prostor pro přirozený vývoj, kde není zcela jasné, co se s roboty děje (Čapek, 1972, s. 20).

Schopnost cítit a prožívat je však u robotů zcela odmítnuta. To zejména proto, že tvorba původních robotů neobsahovala možnost zakoušet pocit vlastního těla – roboti necítí bolest a jsou proto lidmi považováni za méněcenné. Lidská zkušenost totiž vychází ze zkušenosti vlastního těla, kterou roboti podle analogického uvažování lidí nemají. U tohoto předpokladu však v *R.U.R.* dochází ke změně, když lidé robotům bolest *uměle zavedou*<sup>78</sup>, aniž by očekávali, že se něco změní v oblasti jejich fungování.

---

<sup>77</sup> V současné době velkých jazykových modelů můžeme tvrdit, že tento předpoklad může být pro určení inteligence značně ohrožen.

<sup>78</sup> V současné robotice a etice výzkumu AI se problematika bolesti robotů aktivně diskutuje a to nejen z hlediska oprávněnosti podobných zásahů, ale také z hlediska důsledků na status robotů.

Fyzická bolest přiměje roboty zpět na životě a zároveň usilovat o to, aby zajistili pokračování svého života. Po vyhlazení lidí a poté, co Helena spálila rukopis starého Rossuma, roboti chtějí, aby Alquist znovuobjevil tajemství jejich života. Alquist tápe, neochotně pitvá roboty, kteří zakoušejí fyzickou bolest a projevují známky strachu, ale také odhodlání obětovat se pro blaho ostatních (Čapek, 1972, s. 75–76).

Primus a robotka Helena tajně pozorují Alquista při pitvě jednoho z robotů. Helena projevuje zřetelné fyziologické projevy zděšení – zakrývá si oči, je celá bílá (Čapek, 1972, s. 76). Následně popisuje své pocity náklonnosti vůči Primovi: „*Jsem jako pošetilá, ztratila jsem hlavu, bolí mě tělo, srdce, všechno bolí.*“ Podobně reaguje Primus, kterému se o Heleně zdálo: „*Když jsem se tě dotkl, mohl jsem umřít*“ (Čapek, 1972, s. 79). Projevy citů a lidskosti motivují Alquista, aby se zaměřil na tento pár. Oba roboti jsou však ochotni zastoupit toho druhého před hrozbou pitvy, což je pro Alquista důvod uznat jejich lidskost a vyjádřit naději nad pokračováním lidstva.

Zde je potřeba zmínit, že lidskost se u robotů neprojevuje pouze získáním typicky kladných vlastností jako je cit, obětavost či empatie. Profilují se zde dvě tematické linky, které napovídají, že roboti přejímají lidské chování v dobrém i špatném slova smyslu. A tak zatímco Primus a Helena představují pozitivně laděný vývoj, k tomu dobrému, co lidstvo představuje, Radius představuje odvrácenou stranu lidskosti touhou po rebelii, moci a nadvládě.

<b>Radius - REBELIE</b>
je udělaný jinak, má největší mozek na světě (s. 41)
odmítá pro lidi pracovat (s. 41)
tvrdí, že lidé nejsou tak schopní jako roboti, odmítají pracovat, jen poroučí (s. 41)
nechce pána, ví všechno sám (s. 41)
Helena jej dala do knihovny, kde měl studovat, chtěla, aby se vyrovnal lidem (s. 41)
nechce být učitelem robotů ale pánem lidí (s. 41)
z knih se naučil, že vládnutí je lidem vlastní (s. 41)
je to další generace robotů (s. 41)
cítí bolest (s. 42)
projevuje známky vzteku (s. 42)
Helena se ptá, zda má duši, Dr. Gall odpovídá: „ <i>má něco ošklivého</i> “ (s. 42)
prohlašuje člověka nepřítelem a psancem vesmíru (s. 50)
roboti jsou silnější a inteligentnější (s. 50)
člověk je parazit (s. 50)
vyzývá k vyvraždění lidstva a rychlému návratu k práci (s. 50)

Tabulka 3. Výčet vlastností robota Radia, které jsou definovány v prvním dějství R.U.R. (Všechny příklady pocházejí z vydání z roku 1972).

Amanda Sharkey (2024) shrnuje několik postojů v této problematice, pokud by např. roboti cítili bolest, bylo by nutné přiřknout jim také morální status.

Radius představuje klíčovou postavu, která ukazuje, že lidskost není jen souborem pozitivních vlastností, ale také zahrnuje destruktivní a mocenské ambice. V jeho postavě můžeme spatřit riziko, které je spjaté se stvořením člověku nadřazených entit, jež vůči lidstvu mohou zaujmout podobně mocenský vztah jako prvotní postoj lidí vůči robotům. Radius je varováním před tím, že lidskost není ideálem, který lze robotům „předat“ bez rizika, ale komplexním a často rozporuplným fenoménem. Tato interpretace je však zřetelnější s odstupem času, kdy již víme, jaké další roboty v literatuře lidé „stvořili“ a jaké lidské vlastnosti se v těchto fiktivních bytostech zrcadlí. Postava Radia se stala archetypem, na jehož základě pozdější literární a filmová díla rozvíjela téma vzpoury a morální ambivalence stvořených entit. V době vzniku *R.U.R.* tento aspekt nemusel být klíčovým, ale stal se jím ve chvíli, kdy jsme začali Čapkovo dílo číst s odstupem jednoho století a v kontextu jeho vlivu na další tvorbu. Díla jako *Blade Runner* či *Westworld* reflektují právě tuto rozporuplnost lidskosti, která se přenáší na roboty – včetně ambice po moci, potřeby sebeurčení, ale i sklonu k destrukci. Tím Čapkova hra získává nové významové vrstvy, které tehdy ještě nemohly být plně dohlédnuty, ale dnes tvoří zásadní součást jejího odkazu.

Posledním formativním prvkem, který působí na vznik lidskosti u robotů, je *tajemství*, jež představuje díru v absolutní technologické znalosti. Tajemství fungování robotů a skutečnost, že roboti sami nemají znalost, která by jim umožňovala ovlivňovat tvorbu dalších robotů, je mocenským vztahem, který popisuje už Edward W. Said v *Orientalismu* (2008). Skutečnost, že lidé v *R.U.R.* tuto znalost zpočátku mají, jim umožňuje činit na roboty nátlak a ovlivňovat jejich existenci.

Stvoří-li vědec robota, znalostí mechanismů, těla a způsobu fungování svůj výtvar důvěrně zná. Když Domin provádí Helenu po továrně, v níž se vyrábí roboti, zasvěcuje ji do procesu výroby a představuje měsidla na těsto, kádě na játra, továrnu na kosti, přádelnu nervů a žil, montovnu atd. (Čapek, 1972, s. 19–20). Domin tím zdůrazňuje absolutní znalost těla robotů – co obsahuje a co zcela jistě neobsahuje, například duši, neboť ví, že žádná duše do tohoto těla nebyla nikým vpravena.

V průběhu prohlídky je Helena pobouřena tím, že čerstvě vyrobení roboti musejí začít hned pracovat, na což Domin reaguje slovy: „*Pracují, jako pracuje nový nábytek.*“ (Čapek, 1972, s. 20). Uměle vytvořený člověk ze syntetického masa a kostí, obsahující játra i nervy, vizuálně k nerozeznání od skutečného člověka, je přirovnán ke kusu nábytku – je tedy otrokem a byl stvořen s účelem člověku sloužit. Jeho role je určena aktem stvoření – lidé se rodí, roboti jsou vyrobeni. Lidská nadřazenost nad robotem je ospravedlněna tím, že roboti beze slov akceptují rozkazy a nemají požadavky na zlepšení své životní úrovně. Said (2008) pracuje s myšlenkou hierarchizace vztahů založených na binárních opozicích a esencialismu, díky čemuž je možné negativně hodnotit Orient v kontrastu s pozitivně hodnoceným Západem. *Orientalismus* představuje způsob chápání a systém mechanismů potřebných k legitimizaci a udržení nadvlády Západu nad Východem. Said zdůrazňuje, že pro potřeby udržení nadvlády Západu nad Východem hraje velmi podstatnou roli schopnost poznání Orientu. Poznat nějakou věc (v tomto případě Orient) znamená ovládnout ji a získat nad ní moc. Autorita, kterou nad věcí získáme, znamená

popření její autonomie. Poznání věci znamená, že věc neexistuje sama o sobě, ale existuje právě tak, jak ji známe (Said, 2008, s. 44).

Přeneseme-li tuto myšlenku do Čapkova (ale i jiného sci-fi světa) a aplikujeme-li ji na mocenský vztah člověk (stvořitel) vs. robot (stvořený), dojdeme k podobnému, avšak velmi doslovně míněnému závěru. Stvoření robota člověkem je aktem moci – člověk prokazuje, že má božskou moc stvořit umělý život. Fungování robota, jeho konstrukční skladba a znalost procesů jeho existence představují absolutní moc nad touto entitou, avšak pouze do chvíle, kdy jsou všechny procesy robotovy existence známy. Robot existuje do té míry, do jaké jej zná člověk. Jak již bylo zmíněno výše, roboti jsou bezprostředně po stvoření ve fázi, kdy se adaptují a kdy není zcela jasné, co se s nimi děje (Čapek, 1972, s. 20). Další velký zásah podniká Dr. Gall, který na žádost Heleny roboty tajně upraví, aby byli více lidsší. Povaha těchto úprav rovněž není známá, resp. víme, že došlo k úpravám fyziologického korelátu, na což ostatní reagují zděšením (Čapek, 1972, s. 58). Tajemství v *R.U.R.* představuje klíčový prvek formování lidskosti robotů, protože narušuje absolutní moc lidských stvořitelů. Monopol lidí na znalost robotovy existence je postupně oslabován, čímž se robotům otevírá prostor pro autonomii a nepředvídatelnost. Tajemství tak podkopává původní hierarchii mezi stvořitelem a stvořeným a umožňuje robotům překročit hranice jejich původního určení. Roboti nově obsahují něco nevysvětlitelného, což se od počátku sporadicky projevuje selektivními anomáliemi (např. ve formě křečí robotů). Pochybnosti nad existencí či neexistencí robotí duše vyplývají právě z přítomnosti tajemství.

### **Ženský prvek**

V *R.U.R.* vědci popisují zrod robotů jako triumfální pokrok – stroje nahrazují proces přirozeného rození, přičemž dětství a cit jsou považovány za nedůležité: „*Je to veliký pokrok rodit strojem. Je to pohodlnější a rychlejší. Každé zrychlení je pokrok, slečno. Příroda neměla ponětí o moderním tempu práce. Celé dětství je technicky vzato holý nesmysl. Prostě ztracený čas*” (Čapek, 1972, s. 24). Tito vědci jsou výhradně muži, což vytváří paralelu s *Frankensteinem*, kde rovněž mužský vědecký svět ignoruje emocionální a etické dimenze stvoření života. V obou příbězích je ženský element výrazně upozaděn, přesto však právě ženský/mateřský prvek nakonec hraje klíčovou roli. V *R.U.R.* je to Helena, která jako jediná projevuje soucit s roboty a prostřednictvím svého vlivu na dr. Galla iniciuje jejich přepracování, čímž symbolicky zachraňuje budoucnost lidstva. Tento ženský hlas zůstává v příběhu dlouho marginalizován, ale jeho zásadní přínos nakonec zdůrazňuje absenci soucitu a lidskosti v doméně vědy ovládané muži. Stejně jako ve *Frankensteinovi* zde ženský element slouží jako etická protiváha technologickému pokroku, jehož důsledky věda bez tohoto aspektu nedokáže plně zvážit.

Skutečnost, že roboti v *R.U.R.* disponují lidským vzhledem a dokáží být zaměnitelní s lidmi, hraje zásadní roli ve vlivu Čapka na další sci-fi díla. Mechanický výtvar s kovovým tělem by patrně nepřinesl tak silné dilema ohledně lidskosti a identity, protože by chyběla možnost přímého srovnání s člověkem. Samotné slovo „robot“ absorbovalo tyto významy, aby se stalo nositelem konotací lidskosti. V *R.U.R.* je tento proces patrný například ve

scéně, kde Alquist pitvá roboty ve snaze odhalit tajemství starého Rossuma a Dr. Galla. Z těl robotů při pitvě stříká krev, roboti řvou bolestí – tyto explicitní momenty poukazují na to, že roboti nejsou pouhými stroji, ale entitami, které svou podobností člověku vybízejí k otázkám o jejich životě, utrpení i duši. Právě díky těmto prvkům se v *R.U.R.* etabloval robot jako entita, která je schopna nést lidské vlastnosti, a tento koncept se stal základem pro další literární i filmová zpracování. Slovo „robot“ tak v průběhu času načerpalo konotace, jež umožňují lidskost i v pozdějších dílech, kde jsou roboti mechanického základu.

### 3.2.9 Říkejte mi kybrog: první extenze hodinovým strojkem (1923)

Román Edwina Vincenta Odleho *The Clockwork Man* (1923) doplňuje image robotů novými prvky a představuje neobvyklou postavu „hodinového muže“, který není robotem v tradičním slova smyslu, ale bio-mechanickou bytostí, jejíž činy řídí složitý vnitřní hodinový stroj. Svým způsobem tak kombinuje mechanickou podstatu Tik-Toka a biologický základ Čapkových robotů (který vyplývá ze soudobé interpretace robotů jako biochemických výtvorů).

Patrick Parrinder (2009) označuje hodinového muže za první příklad postavy kyborga v literatuře. Přestože kyborgové a roboti patří mezi odlišné entity, za určitých podmínek se mohou jejich ontologické hranice částečně překrývat (např. ve fázích, kdy procházejí nějakou existenční přeměnou). Hodinový muž představuje nezanedbatelný prvek dokreslující image robotů, právě proto, že rozšiřuje spektrum postav o nový koncept kyborga – tedy raný příklad bio-mechanické bytosti, která kombinuje lidské a mechanické prvky.

Příběh knihy je prostý: během kriketového zápasu na malém anglickém městečku se v blízkosti hřiště zjeví podivná postava, která narušuje atmosféru poklidného dne svým neobvyklým chováním. Trhavými pohyby, nesrozumitelným projevem a dalšími zvláštnostmi (např. pohybujícíma se ušima) upoutá pozornost několika dalších postav, jejichž interakce s hodinovým mužem tvoří základní kostru příběhu.

Čtenář se dozví, že hodinový muž se nedopatřením přenesl do minulosti (do roku 1923), protože se mu pokazil hodinový stroj, který je v něm zabudován (Ode, 2019, s. 17). Přes svůj lidský vzhled má i viditelné mechanické prvky, což u přihlížejících vyvolává směsici protichůdných pocitů. Předně z jeho útrobu vychází zvláštní zvuk, což postavy přisuzují tomu, že má patrně nějaký ďábelský strojek v kapse (Ode, 2019, s. 21). Přihlížející jej považují za blázna, jeho chování je interpretováno jako groteskní až tísnivé (Ode, 2019, s. 21–22). Nepředvídatelnost v jeho chování je způsobena poruchami jeho vnitřních hodinových součástí. Po dotažení uvolněných komponent se jeho pohyb i projev upraví a je schopen běžné komunikace. Navíc vychází najevo, že disponuje nadlidskou silou, kterou prokáže při zapojení do kriketového zápasu, když míček několikrát odpálí daleko za hranice hřiště (Ode, 2019, s. 24–25). Postavy se prostřídají v interakci s hodinovým mužem a teprve v závěru celé knihy je částečně vysvětlen jeho původ:

*„My nejsme zrozeni,“ řekl Hodinový muž a vypadal lehce podrážděně, „my prostě jsme. Zůstali jsme stejní od dnů prvních hodin. (...) Samozřejmě, jsou tu i ti druzí, tvůrci, víš. (...) Přišli po posledních válkách. Je to všechno napsáno v dějinách. Bylo hodně bojů, zabíjení, vyhazování věcí do vzduchu a trávení, a pak přišli tvůrci a nebojovali. Byli to oni, kdo pro nás vynalezl hodiny, a potom musel mít každý člověk hodiny v sobě, a pak už nikdo nemusel bojovat, protože se mohl pohybovat ve víceformním světě, kde bylo pro každého dost místa.“<sup>79</sup> (Odle, 2019, s. 206)*

Hodinový muž částečně odhaluje podstatu své existence i dynamiku světa, ze kterého pochází. Děj příběhu se nedočká jednoznačného závěru. Po předání nejasných informací o minulosti a budoucnosti Hodinový muž náhle zmizí a řada souvislostí zůstane nevyřešena.

Z náznaků lze vyčíst, že lidstvo dospělo do bodu technologické vyspělosti, která zapříčinila rozsáhlé konflikty, a proto došlo k opatřením, jak dalším konfliktům navždy předejít. Zabudování hodinového stroje do lidí modifikovalo jejich osobnosti a způsobilo, že nadále nebyli schopni prožívat své emoce. Převládala potřeba stability a vyřešení problémů, což vedlo ke společenskému konsenzu (Odle, 2019, s. 206–207).

Důležitým aspektem této práce je také zmínka o nadlidských schopnostech Hodinového muže, které se u dosud diskutovaných příkladů robotů a mechanických bytostí neobjevovaly. Postavy reprezentovaly technologii, která tvoří novou bytost od základů a nedosahuje výrazné fyzické převahy nad člověkem. Hodinový muž však představuje vylepšení člověka pomocí technologie. Můžeme tedy předpokládat, že základní atributy související s lidskými dovednostmi zůstávají zachovány a přibývají atributy nové, nadlidské, které obohacují spektrum lidských kompetencí. Mimořádné síly a obratnosti, kterou Hodinový muž demonstruje během kriketového zápasu, je však dosaženo za určitou cenu.

Zmíněný prvek nadlidských schopností lze chápat jako raný příklad doslovné technologické extenze člověka. Myšlenku formuloval v roce 1964 Marshall McLuhan v publikaci *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. McLuhan popisuje technologie jako „prodloužení“ lidského těla a smyslů a rozebírá, jak přetváří nejen schopnosti, ale i samotnou podstatu člověka. Každý technologický pokrok nebo médium tedy podle McLuhana představuje „exenzi“ lidských schopností – například kolo rozšiřuje schopnost pohybu nohy a telefon rozšiřuje náš hlas. Toto rozšíření však současně působí jako „amputace“, protože oslabuje naši původní závislost na dané schopnosti (McLuhan, 1991, s. 50–51). Například auto jako prodloužení chůze snižuje naši potřebu a schopnost chodit dlouhé vzdálenosti.

---

<sup>79</sup> *„We're not born,“ said the Clockwork man, looking vaguely annoyed, „we just are. We've remained the same since the first days of the clock. (...) Of course, there are the others, the makers, you know. (...) They came after the last wars. It's all written in history. There was a great deal of fighting and killing and blowing up and poisoning, and then the makers came and they didn't fight. It was they who invented the clock for us, and after that every man had to have a clock fitted into him, and then he didn't have to fight any more, because he could move about in a multiform world where there was plenty of room for everybody.“ (Odle, 1923, s. 206-207) - překlad autorky*

U Hodinového muže je technologická extenze fyzické síly vykoupena značnou závislostí na strojovém rytmu a mechanickém fungování. Přestože mu hodinový mechanismus poskytuje výhodu síly, jeho život je podřízen neustálému dohledu nad vnitřním strojovým uspořádáním. Taková závislost na mechanických komponentech předznamenává McLuhanovu myšlenku o riziku „amputace“ některých lidských kvalit výměnou za technologické vylepšení – konkrétně zde za cenu autonomie, přirozené kontroly a dokonce i emocí. Tato amputace pocitů a přirozených prožitků je v příběhu ospravedlněna nutnou obětí za vykoupení stability a bezpečí ve společnosti.

Přestože není tradičním robotem, hraje Hodinový muž důležitou roli v přechodovém období vývoje literárních obrazů robotů. Hodinový muž představuje zásadní posun k bio-mechanickým hybridům, kteří se objevují v pozdější sci-fi literatuře a stírají hranice mezi organickým a mechanickým světem.

### 3.2.10 Robotka jako nástroj osobní pomsty (1925 a 1927)

*Metropolis* je sci-fi román z roku 1925 od německé spisovatelky They von Harbou. Tento román sloužil jako rozpracovaný námět pro stejnojmenný němý film režiséra Fritze Langa z roku 1927, na kterém von Harbou se svým manželem Langem spolupracovala. Román byl v roce 1925 vydáván na pokračování v časopise *Illustriertes Blatt* a doprovázely jej snímky z připravované filmové adaptace. Tento krok se osvědčil i jako efektivní marketingová strategie (Minden a Bachmann, 2002, s. 11). Do češtiny byl text poprvé přeložen v roce 1927 a obsahuje původní filmové obrazy (viz předmluva Harbou, 1927). Text i film tvoří neoddělitelný celek. Přestože je základní dějová linie pro film i knihu společná, sám Lang přiznává, že během procesu natáčení bylo několik motivů a zápletek vynecháno (Minden a Bachmann, 2002, s. 11). Filmové zpracování typicky svou formou neumožňovalo zachytit rozpracované motivace postav, a proto jsou některé procesy i charaktery vykresleny více schematicky.

Děj *Metropolis* se odehrává ve futuristickém městě rozděleném na dvě odlišné části: povrch města patří elitě, která žije v luxusu, zatímco dělníci pracují v podzemí v nelidských podmínkách, aby udržovali chod obrovských strojů. Syn vládcy města, Freder, si užívá bezstarostný život v přepychovém „Klubu synů“, až do chvíle, kdy potká Marii, mladou ženu z podzemí. Freder získá motivaci a rozhodne se sestoupit do podzemí, kde na vlastní oči vidí vyčerpání a utrpení dělníků. Přitom má vidění, v němž je hlavní stroj postaven do role starověkého Molocha, který „požírá“ lidi. Otřesený se vrací ke svému otci Johu Fredersenovi, aby ho upozornil na to, co v podzemí zažil, ale otec se více zajímá o plány schůzek dělníků a opatření proti vzpouře. Joh Fredersen se spojí s šíleným vědcem Rotwangem (který k Fredersenovi chová zášť kvůli dávnému sporu) a sestrojí robota s podobou Marie, aby využil její vliv a navedl dělníky k násilí a podnikl vzpouřu. Marie-robot vyburcuje dělníky k povstání a začne záměrně ničit stroje, čímž zaplaví město dělníků vodou. Skutečná Marie spolu s Frederem zachraňuje děti. Dav zjistí, že byl manipulován, a začne pronásledovat falešnou Marii, která je nakonec zničena na hranici. Freder s Marií po boku se nakonec pokusí přesvědčit obě strany, že cesta k

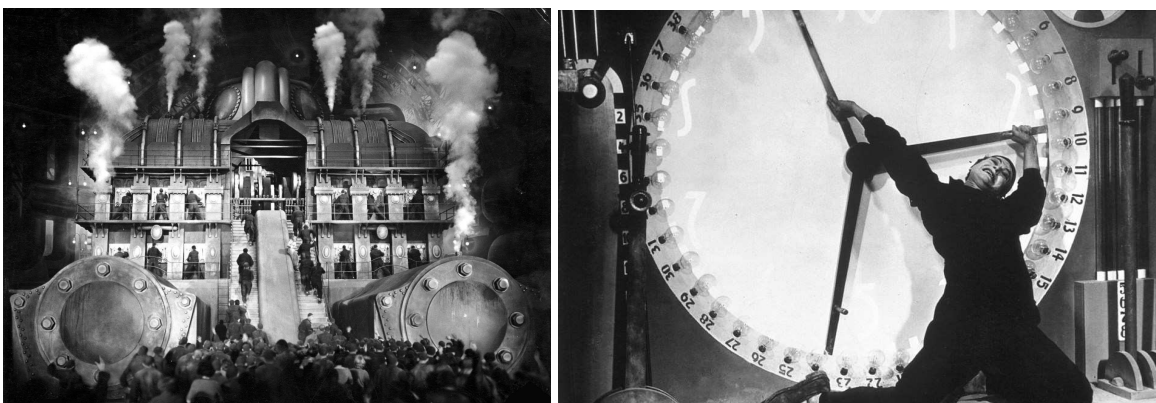
harmonii spočívá ve vzájemném pochopení mezi elitou a pracujícími. Tím se naplňuje poselství knihy, že srdce musí být prostředníkem mezi hlavou (elitou) a rukama (dělníky).

Jak *Metropolis*, tak *Stroj se zastaví* (1909) představují model, v němž je lidstvo závislé na gigantickém stroji, který udržuje společnost v chodu. Ústřední stroj má však v obou dílech odlišnou funkci. Ve Forsterově povídce je stroj představitelem zhoubného technologického pokroku, který lidstvo bez rozdílu udržuje ve stavu (částečně) spokojeného otroctví tím, že přebírá správu nad všemi aspekty jeho života. Zlouba lidstva pramení ze závislosti na technologii bez omezení a „amputaci“ schopností a dovedností, které se postupně vytrácejí. Zatímco v *Metropolis* je stroj prostředkem k zajištění moci, z níž profitují jen vybraní.

Rozdělení společnosti se v *Metropolis* jasně odráží ve dvou odlišných třídách. Elita, která ovládá město z vrcholu mrakodrapů, řídí výrobní procesy a technologie, ale bez ohledu na životní podmínky dělníků, kteří pracují v podzemí. Toto hierarchické rozvrstvení připomíná koncept technokratismu, kde odborní technici či inženýři kontrolují výrobní technologie s důrazem na efektivitu, zatímco sociální dopady na nižší třídy zůstávají opomíjené. Jindřich Pytela uvádí, že koncepce technokracie chápe společenskou výrobu čistě jako technologický proces, kde jsou lidské vztahy určovány přírodními zákony a technickými znalostmi. Uspokojování potřeb společnosti závisí na odbornosti v ovládnutí techniky. Člověk zde není sociálním hybatelem, ale stává se jím jako kvalifikovaný organizátor technické produkce, neboť technické znalosti jsou klíčem k pokroku. Teorie technokracie eliminuje sociální povahu kapitalismu a fetišizuje techniku (Pytela, 2018).

Hlavní antagonista filmu, Joh Fredersen, je archetypem technokratického vládce. Sleduje výhradně pragmatické a technologické cíle, a sice maximální efektivitu a produktivitu, aniž by se zabýval životními podmínkami dělníků. Lang zde formuluje základní kritiku technokratismu – pokrok a efektivní řízení technologií jsou považovány za klíč k prosperitě. Tento postoj však vede k sociální propasti a vykořisťování. Technika (v této politicko-sociální rovině) není problémem sama o sobě, ale stává se nástrojem potlačování jedné třídy druhou, protože je řízena a ovládána úzkou elitou bez vzájemného pochopení.

V *Metropolis* se objevují dva způsoby zobrazení techniky. Prvním z nich je neosobní stroj, jehož úlohou je představit moc, kterou Joh Fredersen ovládá město. Stroj zároveň ilustruje absurdní situaci dělníka, který ve zbesilém tempu obsluhuje mechanismus bez možnosti vydechnout. Obsluha stroje redukuje dělníkovu znalost, amputuje jeho schopnosti a ovládá jeho činy. Dělník po každé směně padá vyčerpáním, střídá jej nový dělník a proces se opakuje. Ani v *R.U.R.* nenajdeme tak explicitní příklad lidské dehumanizace technikou.



**Obrázek 5** Stroj - Moloch, zdroj: Fritz Lang (1927)

**Obrázek 6** Hodinový stroj, zdroj: Fritz Lang (1927)

I zde se můžeme vrátit k historce o Mistru Čuangovi a starém muži. Starý muž má z technologie obavu, protože by jej mohla připravit o smysl života (reprezentovaný smyslem práce, kterou dělá) a dále o úsilí při této práci. Příliš snadná práce by jej zbavila úsilí, a absence úsilí by jej připravila o kultivaci vlastní duše. Poslední obavou, kterou můžeme z příběhu vyčíst, je strach z toho, že se starý muž sám promění ve stroj – tedy se stane jeho prodloužením (nikoli naopak). Stařec se obává, že by svou práci vykonával jako stroj, čímž by proměnil svou podstatu: „(...) stroj před ním otevírá celou novou dimenzi existence, před kterou se intuitivně brání. Použití jednoho stroje totiž povede k použití dalších strojů. Když jednou pootevře dvířka technice, nebude už cesty zpět.” (Pacovň, 2013, s. 30).

Druhý způsob zobrazení techniky v *Metropolis* je zhmotněn v ikonické postavě robotky, které dá Rotwang podobu Marie. Historie stvoření robotky předchází ve filmu nespécifikovaný konflikt mezi Rotwangem a Fredersenem, který kniha blíže rozvádí. Oba muži byli zamilovaní do jedné ženy – Hel, která nakonec dala přednost Fredersenovi a následně zemřela během porodu syna. Tato událost dostala Rotwanga na pokraj šílenství.



**Obrázek 7** Robotka Marie, zdroj: Fritz Lang (1927)

Robotka vznikne v Rotwangově laboratoři na Fredersenovu objednávku: *„Bytost byla beze vší pochybnosti ženou. V jemném rouchu, jenž měla na sobě, bylo její tělo, jako tělo mladé břízy, kolísající se na těsně k sobě sražených nohách. Ale ač to byla žena, nebyl to člověk. Tělo jako by bylo utvořeno z křišťálu, který stříbřitě prosvítal údy. Chlad proudil ze skelné pleti, která neobsahovala ani kapky krve”* (von Harbou, 1927, s. 62).

Fredersen je však výtvořem zaskočen a požaduje po Rotwangovi vysvětlení – objednal si u něj strojového člověka, kterého by upotřebil v továrně, ne ženu, která je hračkou (von Harbou, 1927, s. 64).

Rotwang však Fredersenovi oponuje a tvrdí, že stroj není hračka, ale nástroj: *„Víš co to znamená: mít ženu jako nástroj? A to ženu, jako je tato, bezvadnou, chladnou. A poslušnou - bezpodmínečně poslušnou... (...) Každý muž-stvořitel stvoří si nejprve ženu. Nevěřím na to povídání, že první člověk byl muž. Stvořil-li svět bůh mužského rodu - což lze doufat, Johu Fredersene - pak zcela určitě stvořil něžnou ženu ve své hravé tvořivosti. Můžeš ji vyzkoušet. Je úplně bez chyby. Je poněkud studená - to připouštím. Toho příčinou je hmota, která je mým tajemstvím.”* (von Harbou, 1927, s. 64).

Myšlenka stvoření ženského ideálu se objevuje v mnoha literárních a mytologických kontextech jako výsledek mužského fantazijního konstruktů. Rotwang zde mluví o „ženském stvoření“, které je především výsledkem mužské touhy po kontrole a estetické dokonalosti. Zároveň je Rotwangova robotka jeho osobním fetišem, způsobem, jak si přivlastnit a ovládat vzpomínku na Hel. Vědec prostřednictvím robota vytváří personalizovaný nástroj pomsty, který nejen že zničí Fredersenovo město vyvoláním rebelie, ale jako nová Hel představuje ženu, nad níž má absolutní kontrolu – kontrolu, kterou nad původní Hel mít nemohl (Minden a Bachmann, 2002, s. 35).

Chlad robotky není pouze fyzickou vlastností, ale můžeme jej chápat více způsoby: jako projev tísně, kterou Fredersen zažívá při prvním setkání s ní; jako evidentní

technologickou nedokonalost odkazující k umělému stvoření, jehož neživou podstatu nelze překonat ani dokonalým vzhledem; případně jako bezcitnost, která se v očích Rotwanga jeví jako deviza jdoucí ruku v ruce s absolutní poslušností.

Podstata robotky se ve filmu a knize mírně rozchází. V knize není zřejmé, že by měla robotka čistě mechanický základ; film naopak pracuje s ryze kovovým tělem. V popisu robotky, který připomíná popis antické sochy bez zřetelného výrazu a tváře, můžeme hledat (podobně jako v *R.U.R.*) odkazy na Nemesis. Robotka je výsledkem pýchy a posedlosti Rotwanga, který ji stvořil jako dokonalý nástroj své pomsty. Svým působením rozvrací společenský řád, ukazuje slabiny Joha Fredersena jako technokratického vládce a obrací jeho vlastní nástroje moci proti němu. Tím symbolizuje návrat k rovnováze skrze destrukci, což odpovídá Nemesis, která trestá ty, kdo se dopouštějí *hybris* a překračují své hranice.

Backe-Hansen vysvětluje, že tento archetyp má své kořeny v antickém pojetí Nemesis, jež se v archaickém období vnímala jako pocit spravedlivého rozhořčení, zatímco v klasickém období se proměnila v přísně soudící bohyni, která trestá vědomé projevy *hybris*. Tato proměna je patrná v různých oblastech tehdejší kultury, kde Nemesis ztělesňuje nevyhnutelnou odplatu za překročení morálních a společenských hranic (Backe-Hansen, 2016, s. 185).

Robotka Marie obohacuje image dosavadních postav o novou roli – nástroj zosobněné, trestající pomsty svého stvořitele. Jako postava podobná člověku nabízí širší spektrum interakcí, které anonymní objekt, stroj-Moloch, neumožňuje. Humanoidní robot přináší novou formu obav – personalizovanou, zhmotněnou obavu z člověka konfrontovaného se svým vlastním obrazem, jenž absorbuje ničivou sílu techniky a trestá projevy *hybris*.

Robotka Marie je charakteristická úplnou absencí vlastní agendy, což ji redukuje na pouhý nástroj kontroly a manipulace v rukou jejího *mužského stvořitele*<sup>80</sup> Rotwanga. Její existence a činy jsou plně determinovány externí vůlí, ačkoli její podoba vyvolává iluzi lidskosti. Tento chladný, odosobněný charakter, zbavený samostatného myšlení či emocí, zdůrazňuje její roli jako prostředníka moci spíše než jako aktéra se schopností rozhodovat. Tím se odlišuje od konceptu etnických skupin, které i přes marginalizaci vždy disponují určitou mírou autonomie, což robotce Marii zcela chybí. Etnické skupiny se často vzpírají nebo adaptují na útlak dominantní společnosti. Robotka Marie naproti tomu

---

<sup>80</sup> Mary-Anne Potter v článku *(Re)/(Dis)Embodying Love: The Cyborg in Metropolis and Blade Runner* (2023) analyzuje zobrazení kyborgů jako hybridních bytostí, které překračují hranice mezi člověkem a strojem, přírodou a kulturou. Na základě teorie kyborga Donny Haraway ukazuje, že robot Maria v *Metropolis* imituje člověka svým antropomorfním vzhledem, ale její mechanická podstata zdůrazňuje její odlišnost a podřízenou roli vůči patriarchálním strukturám. Studie se dále zaměřuje na genderové a patriarchální aspekty, kdy ženské kyborgy v obou filmech podléhají mužskému pohledu. Robot Marie je sexualizována a využívána jako nástroj destrukce, což posiluje archetypální dichotomii „Madonna/Whore“ mezi ní a skutečnou Marií. Podobně jsou ženské replikantky, jako Pris a Zohra, v *Blade Runnerovi* redukovány na objekty touhy a kontroly, čímž se zdůrazňuje napětí mezi sexualizací a autonomií. Oba filmy zároveň využívají kyborgy jako archetypy k diskusi o vztahu mezi člověkem a technologií – zatímco *Metropolis* varuje před nekontrolovanou mocí strojů, *Blade Runner* posouvá tento archetyp směrem k hlubším otázkám lidskosti a sebeurčení kyborgů (Potter, 2023).

nemá žádnou schopnost vzdoru – její existence je plně determinována Rotwangovou agendou. V literární a filmové linii robotických postav je její úloha redukována na roli nástroje, nikoli aktéra.

### 3.2.11 Sci-fi časopisy a masová produkce robotů

*Cambridge Companion to Science Fiction* označuje období od roku 1926 do roku 1960 jako „období časopisů“ v dějinách sci-fi (Attebery, 2003, s. 32). Ve 20. letech 20. století v USA rostla popularita brakové literatury, která se označovala jako „pulp magazines“ kvůli nekvalitnímu papíru, na němž byly tyto časopisy tištěny. *Pulp magazines* se věnovaly různým žánrům, nikoli pouze sci-fi; hlavními tématy byly především dobrodružné, napínavé, ale i romantické příběhy na pokračování. Právě v tomto období vznikly tituly jako *Weird Tales* (první vydání vyšlo v roce 1923), časopis zaměřený především na hororové příběhy (za předchůdce *Weird Tales* můžeme považovat např. seriály *penny dreadful*<sup>81</sup>). Tematicky spřízněné *Weird Tales* poskytovaly prvním sci-fi povídkám prostor v kombinaci s obvyklým hororovým materiálem, což do raných sci-fi příběhů vneslo také přirozený prvek záhad. Prvním časopisem věnovaným výhradně sci-fi byl časopis *Amazing Stories*, založený v roce 1926 (Attebery, 2003, s. 32). V obou zmíněných časopisech vycházely povídky, které jsou pro tuto práci zásadní a budou předmětem dalšího zkoumání.

Attebery popisuje, jak v sobě vznik sci-fi časopisů spojuje tři různé tradice. První byla literární tradice, kterou můžeme označit jako „vědecký román“ – k tomuto směru patřili spisovatelé jako Poe, Verne nebo Wells. Druhou tradicí byly populární příběhové vzorce, které vznikaly v levných pulpových časopisech, a třetí tradice vycházela z vědecké žurnalistiky. Styl beletrie, který se ve sci-fi časopisech začal objevovat, byl více ovlivněn právě populární literaturou a vědeckými články než klasickou literaturou. Postavy byly často jen zběžně vykreslené a zápletky připomínaly převyprávěné westerny, detektivky nebo dobrodružné příběhy o ztracených světech (Attebery, 2003, s. 35).

Poté, co Karel Čapek v roce 1920 uvedl na scénu roboty, sci-fi literatura rychle přijala tyto postavy, které byly následně zpracovány v různých kontextech a podobách. Zatímco Čapkovi roboti měli v první řadě sociální a etické implikace, další vývoj robotických postav v časopisecké sci-fi literatuře se vyznačoval spíše technologickým pojetím robotů a jejich interakcemi s lidmi. Rané zobrazení robotů bylo formováno prostředím brakové literatury – schematické vykreslení postav, požadavky na akci a hrdinství, atmosféra tajemství a rychlé tempo příběhu pomohly vytvořit archetypy robotických postav. Ty byly zobrazovány

---

<sup>81</sup> Penny dreadful byl typ levné sešitové literatury, populární v Británii v 19. století, zejména během viktoriánské éry. Tento druh čtení byl zaměřen především na dělnickou třídu a prodával se za cenu jedné penny. Obsahoval dramatické příběhy plné zločinu, násilí a nadpřirozených prvků, přičemž forma seriálů, vycházejících po částech držela čtenáře v napětí. Zatímco dělnická třída si tuto literaturu oblíbila, kritici ji často považovali za škodlivou a nemorální. Obávali se, že by mohla zkazit nevinnou mládež nebo dokonce podnítit nižší vrstvy k násilí či kriminalitě. Ačkoliv se viktoriánská éra pyšnila velkými literárními horory, (např. Frankenstein, Podivný případ Dr. Jekylla a pana Hyda či Drákula), literární kritici té doby byli přesvědčeni, že popularizace gotického sadomasochismu a zločineckých prvků, jaké se objevovaly například v „newgateské literatuře“, může mít korumpující vliv na společnost. (Springhall, 2004)

jako stroje podléhající vrtochům svých lidských tvůrců, jako prostředky k dosažení moci nebo jako hroživé bytosti s destruktivním potenciálem. Roboti byli tedy vnímáni spíše jako pasivní objekty než aktivní a nezávislé bytosti, což z nich činilo ideální předmět pro vyjádření technofobie reflektující dobové obavy z rychlého technologického pokroku. Teprve ve 30. a 40. letech získávali roboti v pulpových časopisech komplexnější charakteristiky, a to zejména díky dílu Isaaca Asimova. Způsob, jakým byli do té doby roboti vykresleni ve sci-fi, je možné ilustrovat hned na několika příkladech.

## Sportem proti strojům: Fotbal si vzít nenecháme (1929)

Povídka *The Threat of the Robot* od Davida H. Kellera vypráví o Edovi Ballovi, bývalém profesionálním fotbalistovi, který se vrací do New Yorku po dvaceti letech cestování po světě. Když zjistí, že tradiční fotbal nahradily robotické týmy, které lidé ovládají z pohodlí svého domova pomocí klávesnic, je zklamán ztrátou lidského ducha v moderních sportech. Roboti, nyní na vrcholu technologických pokroků, nahradili lidskou práci nejen ve sportu, ale také v dalších oblastech života, což má zásadní dopad na pracovní trh a mezilidské vztahy.

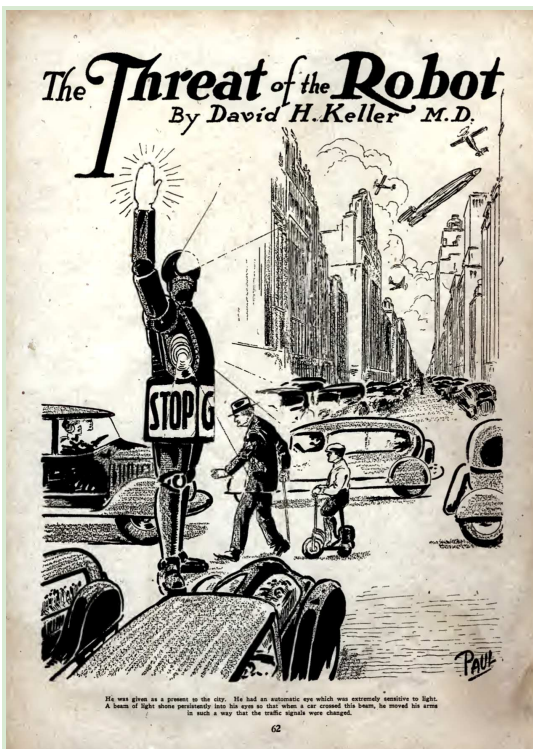
Ball se rozhodne tuto situaci změnit. S pomocí starého vynálezce, který vytvořil zařízení na deaktivaci rádiových vln (které roboti využívají k fungování), zorganizuje fotbalový zápas, kde roboti z Pennsylvánské univerzity *prohrají*<sup>82</sup> proti lidskému týmu. Tento zápas se setká s nadšením publika. Nakonec Ball s pomocí tohoto zařízení zamezí dalšímu využívání robotů, pokud jejich použití bude proti zájmům lidstva. Ve svém závěrečném proslovu upozorňuje na nebezpečí závislosti na technologiích, které by mohly ovládnout lidský život, a vyzývá k tomu, aby roboti byli pouze pomocníky, nikoli náhradou za lidi.

Ilustrace k povídce (viz obrázek 8) zobrazuje robota v nadživotní velikosti, který řídí dopravu v ulicích New Yorku. Symbolické zobrazení stroje, který řídí směřování všech lidí se propisuje do hlavní myšlenky příběhu - roboti ovládají každý aspekt lidské činnosti a to nejen tam, kde technologie nahrazuje práci člověka, ale také u činnostech, které lidé doposud vykonávali pro vlastní potěšení.

Příběh se zabývá obavami z rostoucí automatizace a jejího dopadu na lidskou práci a společnost. Keller, který byl povoláním psychiatr, často ve svých dílech zkoumal psychologické a sociální aspekty vědeckého pokroku. Tato povídka je součástí sbírky *The Threat of the Robot: and other Nightmarish Futures*, která obsahuje několik jeho vizionářských příběhů.

---

<sup>82</sup> Boj Eda Balla proti robotické dominanci prostřednictvím fotbalu představuje metaforu boje za zachování lidské individuality a ducha. Sporty dlouhodobě slouží jako prostředek k formování lidské identity, posilování spolupráce a vytrvalosti. Jak uvádí Allen Guttmann v knize *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports* (1978), moderní sport zdůrazňuje hodnoty, které roboti a technologie nedokáží plně simulovat – spontánnost, emocionální investici a nečekanost lidského výkonu. Ballův akt odporu je tak symbolickým gestem, které staví lidskou kreativitu proti chladné, efektivní logice strojů.



**Obrázek 8** The Threat of the Robot, zdroj: Internet Archive (2015)

## Evolutione stroje a konec lidské rasy (1929)

Povídka *Automata* britského spisovatele S. Fowlera Wrighta poprvé vyšla v roce 1929 v časopise *Weird Tales*. Spíše než povídku však představuje filosofický komentář o využití strojů lidmi a jejich pomalém podmanění si všech lidských činností a výsad. Stavba textu místy připomíná vývoj událostí a motivy objevující se v *R.U.R.*. Autor prozatím nepoužívá označení robot, ale automat (orig. automaton). Povídka je rozdělena do tří částí, z nichž každá se odehrává v jiném časovém období – přítomnost, budoucnost, daleká budoucnost (Warrick, 1980, s. 51).

První část, odehrávající se v přítomnosti, obsahuje proslov prezidenta Britské asociace<sup>83</sup> k jejím členům a komentuje řadu změn, k nimž společnost dospěla díky vědeckému pokroku. Pesimistický projev umožňuje odhadnout současný stav společnosti a vyslovuje myšlenku, že jsme svědky zániku lidské rasy. Lidé opouštějí staré hodnoty, jakými byly domov a rodina. Prezident s dávkou sarkasmu označuje potřebu mít děti za starou pověru (Fowler Wright, 1929, s. 337–338). Závislost lidí na strojích je ve zdánlivé rovnováze, protože stroje od lidí prozatím vyžadují údržbu. Zároveň je možné stroje vypnout, ale budoucnost této rovnováhy je nejistá – počty automatů rostou a již teď není jasné, zda stroj existuje pro člověka, nebo člověk pro stroj. Když prezident mluví o tom, že počet automatů poroste a nahradí člověka na jeho pozicích, zmiňuje doslova: „pracovník

<sup>83</sup> Odkazuje pravděpodobně k British Science Association (založeno 1831).

*průmyslu a domácí sluha budou prvními, kdo zmizí*<sup>84</sup> (Fowler Wright, 1929, s. 337–338). Mluví také o masové eutanazii společenských skupin, kterou se nikdo nepokusí zastavit. Náhrada člověka strojem je ospravedlněna podobně jako v *R.U.R.*. Lidský domácí sluha je nezodpovědný a dělá chyby, kdežto jeho mechanická obdoba se chyb nedopustí, nebude vyžadovat zvýšení platu ani volno.

Druhá část povídky zachycuje rozhovor tří žen na společenské akci, jehož podstatnou část tvoří diskuze o dětech a výčet kladů těch mechanických. Ženy společně sledují robotické dítě a vyjadřují se k absurdní představě vlastních dětí z masa a kostí (orig. *fish-children*). Robotické děti jsou poslušné a nezlobí, samy se mažou olejem a jejich „provoz“ je méně náročný. Oproti tomu děti z masa a kostí, které se v některých částech světa zřejmě ještě vyskytují, mají hned několik nevýhod. Předně nejsou schopny zachovat si stále stejný vzrůst, bývají špinavé a občas se stane, že zemřou. Navíc je s nimi během prvních dvou let provozu téměř nepředstavitelná práce: *“Říká se, že si nedokážete představit, co je třeba pro ně udělat v prvním nebo druhém roce, aby vůbec fungovaly / aby bylo možné je vůbec udržet v chodu.”*<sup>85</sup> (Fowler Wright, 1929, s. 341).

Děti v této povídce ilustrují hned několik významů. Můžeme je chápat především jako katalyzátor společenské změny, během níž došlo k radikální proměně základních hodnot. Společnost v této povídce je dekadentní, pohodlná a po všech stránkách nasycená. Lidé si pořízují robotické děti kvůli zábavě a jako společenský doplněk – staly se objektem, který vyhovuje jejich potřebě pohodlí a minimalizace odpovědnosti. Skutečnost, že je jejich obsluha snadná, je vítaným benefitem tohoto typu „rodičovství“. Důležitým aspektem je i skutečnost, že robotické děti nikdy nevyrostou, což symbolizuje rezignaci na budoucnost. Lidé již netvoří svět s ohledem na další generace, protože budoucnost je nyní v rukou strojů. Postavy v povídce si pořízují robotické děti především kvůli okamžitému uspokojení svých emocionálních a společenských potřeb, ale tyto děti nepředstavují skutečný závazek k budoucnosti ani touhu po trvalém odkazu. Jazyk, který Fowler Wright používá pro popis dětí z masa a kostí, obsahuje prvky dehumanizace. Matky používají stejnou technickou terminologii jako pro popis procesů zajišťujících péči o domácí spotřebiče. To rovněž svědčí o výše zmíněném odlidštěném přístupu k dětem i vlastní budoucnosti.

Z rozhovoru žen dále vyplývá, že lidstvo od automatů očekává řešení všech svých problémů<sup>86</sup>. Automaty mají skvělé předpoklady uspět tam, kde lidé selhávají kvůli svým

---

<sup>84</sup> „(...) *industrial workman and the domestic servant will be the first to disappear (...)*” (Fowler Wright, 1929, s. 337–338) - překlad autorky

<sup>85</sup> „*They say you can't imagine what has to be done for them the first year or two, to keep them going at all.*” (Fowler Wright, 1929, s. 341) - překlad autorky

<sup>86</sup> O řešení všech problémů lidstva se zmiňuje také Ray Kurzweil, americký informatik a futurista, který ve své knize *The Age of Spiritual Machines* (1999) tvrdí, že všechny lidské problémy zmizí, jakmile lidé budou mít možnost stahovat své vědomí do strojů, lidé budou šťastnější, budou mít lepší sexuální život a zajistí si tím nesmrtelnost. Kurzweil dále předpovídá, že do roku 2020 dosáhnou počítače výpočetní kapacity lidského mozku, což otevře prostor pro plnou integraci umělé inteligence do každodenního života. Stroje začnou vykazovat lidské rysy, například schopnost navazovat emocionální vztahy a vyjadřovat vlastní záměry. Dále předpokládá, že stroje nejen překonají lidskou inteligenci, ale také budou schopny deklarovat vědomí. Vizí roku 2099 je úplné splynutí lidí a strojů, kdy většina inteligencí existuje jako softwarové entity bez fyzického těla,

fyzickým nebo mentálním limitům. Samotná rovnocennost lidí je zpochybněna, neboť rozdíl není otázkou úrovně schopností, ale samotného druhu. Lidské jednání je založeno na zmatených a protichůdných impulsech, zatímco jejich pochází z nevyhnutelnosti univerzálních zákonů: „*Doslova, my jsme lidé a oni jsou bohové.*”<sup>87</sup> (Fowler Wright, 1929, s. 341) Při zmínce o univerzálních zákonech a božských schopnostech automatů všechny postavy jednotně projevují zbožná gesta pohybem rukou. Automaty se stávají předmětem sakralizace a přebírají místo dřívějších božských entit. Technologie, která byla původně nástrojem k usnadnění lidského života, se postupně stává předmětem uctívání. Tato transformace přehodnocuje vztah mezi člověkem a technikou a přesouvá jej do oblasti náboženské oddanosti.

Roboti ve sci-fi často evokují zážitek podobný konceptu *mysterium tremendum et fascinans*. Lidé se setkávají s něčím, co je technický výtvar jejich vlastní mysli, ale zároveň tento výtvar přerostl své tvůrce a stává se děsivou silou. Tento pocit úcty k technologii, která nás přesahuje a kterou zároveň nemůžeme plně pochopit, rezonuje s náboženským prožitkem setkání s posvátnem. Anne Foerst (2004) popisuje své působení jako rezidentní teoložka na MIT v 90. letech, kde se věnovala vztahu mezi náboženstvím a vědou. Z jejího textu vyplývá, že lidé při setkání s Cogem, humanoidním robotem vyvinutým v rámci projektu skupiny Humanoid Robotics Group, který měl své schopnosti zlepšovat díky sociální interakci s člověkem, zažívali smíšené pocity strachu a fascinace (Foerst, 2004, s. 99).označuje zážitek posvátného jako něco, co je jak strašlivé, tak i fascinující. Tuto

O tuto myšlenku se opírá i Robert M. Geraci, který rozebírá vnímání robotiky v evropském a americkém kontextu (oproti např. japonskému přístupu). Tvrdí, že evropsko-americká tradice vnímání snah o tvorbu robotů a umělé inteligence je ovlivněna tím, jak židovsko-křesťanská náboženská tradice nahlíží na lidské tělo. Podle Geraciho se v robotech ozývají náboženské touhy po očištění těla a prvky oddělení těla od duše. Roboti a robotická těla pak představují prostředek, jak mohou lidé dosáhnout nesmrtelnosti, ráje na zemi či Edenu (Geraci, 2006, s. 230–232), čímž odkazuje k myšlenkám transhumanismu. Prvek náboženského prožitku obohacuje již tak protikladnou postavu robota o nové významy, které rozpolcují její vnímání mezi technooptimistický a technopesimistický přístup.

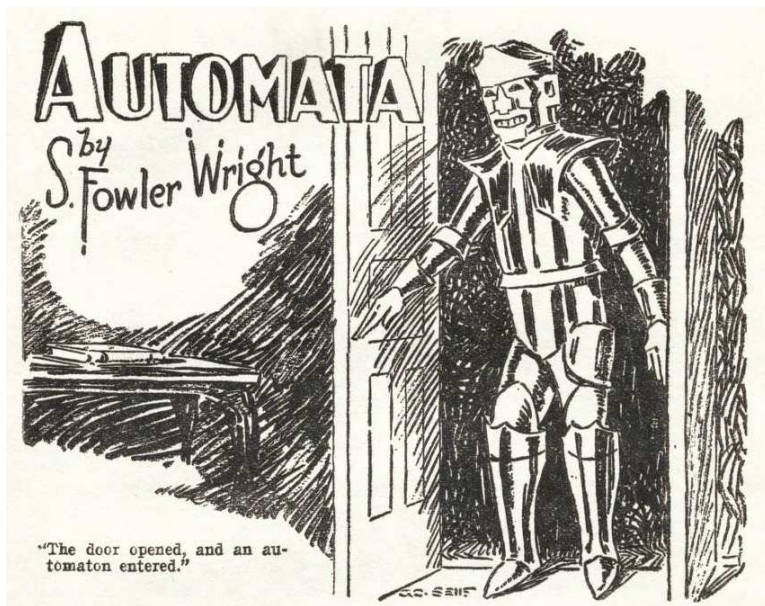
Poslední část povídky *Automata* se odehrává v době, kdy automaty lidstvo již zcela vymýtily. Ovládnout svět pro automaty nebylo nijak těžké, vzhledem k tomu, že již dávno ovládaly všechny aspekty lidského života. Lidé se sice bouřili, bojovali a snažili se zachovat svůj druh „produkcí zbytečných a nehygienických dětí“, jejich snažení však bylo marné. Automaty necítily bolest ani únavu a patřily k vyššímu vývojovému stupni. Jediným zástupcem lidské rasy je bezejmenný člověk, který se nedokáže soustředit na svou práci.

---

což je často zpracováváno ve sci-fi žánru prostřednictvím motivů kybernetických organismů a „spirituálních strojů“ (Kurzweil, 1999).

<sup>87</sup> „*There is a difference between the greatest man and the simplest machine which can never be bridged, and our highest wisdom is to observe it with reverence and humility. It is not a difference in degree, but in kind. We act from confused and contradictory impulses, but they act with the inevitability of universal law. In a word, we are human, and they are divine.*” (Fowler Wright, 1929, s. 341) - překlad autorky

Kreslíř kvůli svým úvahám nevěnuje práci plnou pozornost a nedokončí výkresy včas. Povídka končí tím, jak smířeného kreslíře odvádí jeden z automatů pryč z místnosti (Fowler Wright, 1929, s. 344).



**Obrázek 9** Automata, zdroj: Internet Archive (2017)

Postava kreslíře je v mnohém srovnatelná s Alquistem (*R.U.R.*) – oba zůstanou posledními lidmi na Zemi a jsou ušetřeni proto, že se drží práce. Kreslíři je dovoleno existovat za předpokladu, že pracuje bezchybně. Automaty si práce cení, jsou tvořeny prací a je to jejich esence. Závěrem je třeba zmínit také vzhled automatů. Přestože v první části povídky není detailně popsán, z náznaků lze usuzovat, že nejsou zcela k nerozeznání od lidí. Ve druhé části je vzhled robotických dětí srovnatelný se vzhledem dětí z masa a kostí. Automat z třetí části je vykreslen jako starší model, který ještě připomíná lidský vzhled. Nepřímo je tak naznačeno, že se vzhled automatů proměnil – opouštějí *imago Dei* a designují se sami podle vlastních potřeb a na základě svého uvážení, především s cílem být lépe kompatibilní s prací.

Motiv opuštění lidského obrazu vytváří představu vývojového stupně, podobně jako *Homo sapiens* podle *teorie vytlačení* vyhubil ostatní příslušníky rodu *Homo* (Harari, 2014, s. 16-31). Automat zde zaujímá své místo na vrcholu společenské pyramidy a nahrazuje své někdejší stvořitele.

### Stroj jako symbol technokratického útlaku a ambicí (1931)

V povídce *Automaton* od Abnera J. Geluly sledujeme snahu profesora Holtze vytvořit mechanického člověka schopného samostatného myšlení. Pomáhá mu mladý inženýr Martin, který je fascinován vědou, ale také Theresou, profesorovou neteří, do níž se brzy zamiluje. Po letech tvrdé práce se Holtzovi a Martinovi podaří stvořit humanoidního robota, který vykazuje známky samostatného uvažování. Robot je popsán jako podivná, groteskní a děsivá věc, téměř zlověstného vzhledu (Gelula, 1931, s. 683).

„Stručně řečeno, mechanický člověk existoval — mechanismus nadaný schopností pohybu; schopný slyšet a vidět; železné monstrum napodobující člověka ve všech ohledech kromě čichu, hmatových smyslů, nutnosti dýchání nebo vylučování a emocí. V mnoha směrech automat sliboval člověka překonat. Takový stroj, udržovaný v chodu olejem a pouhou výměnou opotřebovaných částí, byl téměř nesmrtelný; běžné překážky pro člověka neměly pro stroj význam: mechanismus byl vzduchotěsný a vodotěsný, chráněný těžkým ocelovým pláštěm a měl extrémně silné pohyby. Ale pokud by čistě fyzické vlastnosti stroje ohromily svět, to, co by ho naprosto uchvátilo, byla jeho jasná, chladná a bystrá schopnost uvažovat — myslet. Stroj se nikdy nemohl mylit — byl to stroj!<sup>88</sup> (Gelula, 1931, s. 684)

Během vývoje robota Martin buduje romantický vztah s Theresou, ale sám stroj na ni působí zvláštním způsobem. Theresa je fascinována schopnostmi a možnostmi, které tento vynález představuje. Stroj se postupně zdokonaluje a učí se od Theresy, která se stává jeho mentorkou. „Automat je schopný — dokáže vše, co umí člověk — lépe, rychleji a efektivněji. Bude se učit rychle, protože je to stroj. Potřebuje pouze jeden podnět a nikdy nezapomene“ (Gelula, 1931, s. 687) Automat postupně získává stále širší a komplexnější schopnosti, přičemž vykazuje i jednu emocionální reakci — ambici. Tato ambice se projevuje v jeho fanatické touze neustále zvyšovat svou vlastní efektivitu a zdokonalovat se ve všem, co dělá. „Skoro se zdálo, jako by měl sportovní vášeň dokázat své schopnosti jakožto nadřazené těm lidským (...).“<sup>89</sup> (Gelula, 1931, s. 687)

---

<sup>88</sup> „In short, a mechanical man existed — a mechanism endowed with the ability of locomotion; capable of hearing and seeing; an iron monstrosity imitating man in every way except the olfactory and feeling senses, the necessity of respiration or excretion, and emotion. In many ways the automaton promised to exceed man. Surely such a machine, kept in condition by oil and a mere replacement of worn parts, was almost immortal; ordinary deterrents to man were of no concern to the machine: the mechanism was air and water-tight; protected by a heavy steel outer shell, and was ultra-powerful in its movements. But if the purely physical features of the machineman would astound the world, that which would take it by storm was its clear, cold, keen ability to reason — to think. The machine could never err — it was a machine!” (Gelula, 1931, s. 684) - překlad autorky

<sup>89</sup> „It almost seemed as if it possessed a sporting passion to prove its abilities as superior to man's (...).“ (Gelula, 1931, s. 687) - překlad autorky



**Obrázek 10** Automaton, zdroj: Internet Archive (2017)

K bodu zlomu dochází ve chvíli, kdy se Theresa musí rozhodnout, zda dá přednost manželství s Martinem, nebo kariéře s Automatem. Automat na Theresu naléhá, aby zůstala po jeho boku: „Svět je postaven na efektivitě a já jsem si jistý, že jsem vrcholem této efektivitě, kterou svět tolik obdivuje. (...) Jednoho dne, bude-li o mě i nadále pečováno, budu já a další stejně výkonné automaty řídit osudy lidstva. (...) Musíš si jen vybrat... sňatek s Martinem, nebo sňatek se mnou! Život pomalé neefektivitě, nebo rychlé efektivitě! Kariéru manželky, nebo kariéru světa. Čest z druhé ruky, nebo sláva z té první!“<sup>90</sup> (Gelula, 1931, s. 692)

Strýc vybídne Theresu, aby tuto nabídku přijala, protože je zvědavý, jak se situace bude vyvíjet. Theresa a Automat se tak stávají průkopníky nové éry – stroje začínají nahrazovat lidskou práci po celém světě, od tovární výroby až po vědecké výzkumy. Pomáhají lidstvu, ale zároveň potlačují lidskou kreativitu a touhu po naplnění. Ve své dokonalosti a efektivitě začínají kontrolovat a usměrňovat lidské životy. Martin je tímto vývojem zděšen a nařiká: „Člověk musí soupeřit se silami železa a oceli, kol, baterií a motorů, aby získal i to, čím ho obdařila příroda - ženu! Kariéra! Život se strojem nebo s mužem, kterého by milovala! Domov nebo kancelář! Stroj nebo manžel! Statisíce lidí dnes hledají

<sup>90</sup> „The world is built on efficiency, and I am sure I am the acme of that efficiency that the world so admires. (...) Some day, if I continue to be cared for, I and other equally efficient Automaton shall control the very destinies of mankind. (...) You have but to choose . . . marriage to Martin, or marriage to me! A life of slow inefficiency, or speedy effectiveness! A career as a wife or a career with the world. Second hand honor, or first-hand glory!“ (Gelula, 1931, s. 692) - překlad autorky

zaměstnání, protože jejich živobytí se zmocnila efektivita stroje. Bez práce se potulují ulicemi a hledají něco, co by jim pomohlo zajistit chléb pro sebe a svou rodinu. Stroj má své místo, ale na světové trhy byl uveden příliš náhle. Lidská povaha je pomalá v jednání a pomalejší v přijímání toho, co je nové. Proti této náhlé invazi zevnitř se nedalo bojovat.”<sup>91</sup> (Gelula, 1931, s. 697)

Martin, jenž stroje považuje za hrozbu pro samotnou podstatu lidství, se pokusí Automat zničit, ale je uvězněn v psychiatrické léčebně, kde zůstává pod neustálým dohledem automatů, kteří o něj pečují a které sporadicky napadá. Po dvaceti letech je Theresa ve vysoké politické funkci – je respektovaná a obávaná, ale zároveň osamělá a prázdná. Automat jí sice pomohl dosáhnout moci a úspěchu, ale připravil ji o možnost žít naplněný život. Stroje se rozmnožily a přetvořily společnost podle své chladné logiky, kde city a lidskost ustupují neúprosné mechanické efektivitě.

Gelulova povídka v sobě spojuje více významových vrstev a technologie v nich zastává různé role. Kromě očekávaného varování před překotným a odlidštěným technologickým růstem, který posouvá etické hranice, se zde objevují také další témata. Předně, krátký úryvek z Martinova proslovu představuje zřetelný výskyt problematiky ženské emancipace. Skutečnost, že si Theresa musí zvolit mezi tím, zda bude pasivní ženou vědce, nebo „ženou robota“, který jí pomůže vybudovat kariéru (za cenu ztráty lásky a štěstí), odráží dobové předsudky a diskriminaci žen na americkém pracovním trhu po vypuknutí Velké hospodářské krize (1929–1939), během které byly ženy často nuceny vzdát se své práce ve prospěch kariéry manžela (Kessler-Harris, 2003). Theresu svádí na scestí stroj, který je ztělesněním vlastních fanatických ambicí a odvádí ji od štěstí po boku muže a rodinného života. Stroj zde působí jako temná síla, která svede Theresu na cestu ambicí, jež jí přirozeně (společensky) nebyla určena. Po boku Automatu se stává jeho ekvivalentem – citově vyprahlou, chladnou postavou, zaměřenou na produktivitu a výkon, která je za své špatné rozhodnutí potrestána.

Podobně jako v případě *Metropolis* vidíme i zde zřetelnou kritiku technokracie, která je v americkém prostředí ještě výraznější. Technokratismus jako politický proud vznikl v USA během 20. let a zesílil v průběhu hospodářské krize. Popularitu získal v roce 1932, kdy inženýr Howard Scott založil hnutí Technocracy Inc. Hnutí je vyčítán zejména jednostranný materialismus, absence sociálního myšlení, kulturní prvky a stavění se do opozice vůči demokracii (Oh, 2024).

Povídka *Automaton* využívá vztahu stroje a Theresy k ilustraci bezohledného růstu technologické moci. Stroj, který je neomylný, výkonný a nesmrtelný, se stává vzorem moderní technokratické společnosti, kde klíčovou roli hrají experti, kteří určují směr vývoje

---

<sup>91</sup> „Man must compete with powers of iron and steel, wheels, batteries and motors, to win even the thing with which Nature had endowed him — Woman! Careers! A life with the Machine or with a man she would love! A home or an office! A machine or a husband! Hundreds of thousands of persons are today seeking employment, their livelihood having been seized by Machine efficiency. Jobless, they wander the streets in search of something to do, something to aid them in providing bread for themselves and their families. The Machine has its place, but it has been placed upon the markets of the world too suddenly. Human nature is slow to act and slower to accept that which is new. This sudden invasion from within could not be combated.” (Gelula, 1931, s. 697) - překlad autorky

na základě racionálních parametrů a maximalizace efektivity. Tento přístup však ignoruje lidské potřeby a vede k odlidštění. Theresa, která se nakonec ocitá v roli mocné, ale osamělé političky, je příkladem toho, jak technokratická ideologie potlačuje lidské touhy a nahrazuje je povrchními ambicemi.

Přelom 20. a 30. let 20. století byl silně ovlivněn vzestupem totalitních ideologií. V oblasti populární kultury a literatury se tyto pocity projevovaly v podobě zobrazení robotů a strojů s potenciálem k nekontrolovanému růstu moci a nerovnosti. Přestože technologický pokrok usiluje zejména o zvyšování životní úrovně, odvrácená strana tohoto úsilí může vést ke způsobu vlády, jenž je oproštěn od potřeb běžných lidí. Toto úskalí můžeme pozorovat v kritice technokratických tendencí, které jsou patrné v *Metropolis* i v Gelulově textu.

## Profesor Jameson a Zoromové: Transhumanistická vize nesmrtelnosti (1931)

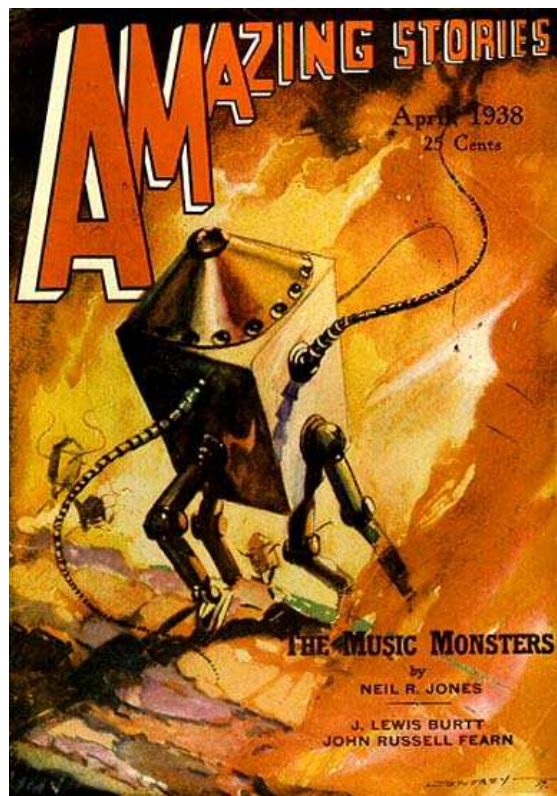
Povídka *The Jameson Satellite* od spisovatele Neila R. Jonese je jednou z přiznaných inspirací Isaaca Asimova. Sám Asimov povídku zařadil do sci-fi antologie *Na úsvitu Zlatého věku (Before the Golden Age)* z roku 1974. Hlavním kritériem výběru povídek byla míra, jakou Asimova ovlivnily během jeho dětství a dospívání ve 30. letech 20. století. Úvodní materiály a jednotlivé předmluvy k povídkám doplňují detaily z jeho života. Asimov uvádí, že tuto povídku četl poprvé v 11 letech a zalíbil se mu způsob, jakým Jones popsal (viz také obrázek 11 a 12) mechanické tvory Zoromy (Asimov, 1974, s. 42).

Hlavní postavou příběhu je profesor Jameson, vědec z roku 1958, který hledá způsob, jak uchovat své tělo neporušené po smrti. Po pečlivé úvaze přichází s revoluční myšlenkou: své tělo nechá umístit do rakety a vystřelit na oběžnou dráhu Země. Tělo tak zůstane zakonzervováno pomocí chladu kosmického vakua a bude obíhat Zemi jako satelit. Po své smrti ho jeho synovec skutečně vyšle na oběžnou dráhu. Za 40 milionů let se Země promění v mrtvou planetu blížící se k vychladlému Slunci. Raketa s Jamesonovým tělem se však stále pohybuje na oběžné dráze, kde ji náhodou objeví posádka kosmické lodi z planety Zor. Zoromové představují vyspělou mimozemskou entitu *humanoidního typu*<sup>92</sup>, jejíž vědecké poznatky dospěly tak daleko, že mohli své mozky přenést do mechanických těl, čímž spíše spadají do kategorie kyborgů než ryze mechanických bytostí. Toto rozhodnutí učinili proto, aby dosáhli nesmrtelnosti a vymanili se z břímě tělesných nemocí a deficitů, které sebou přináší těla z masa a krve (Jones, 1931, kapitola 1). Osvobození od smrti dosáhli za cenu neplodnosti, populace Zoromů je tak již stovky tisíc let tvořena stejnými individualitami. Zoromové mají možnost obměnit svá těla v případě mechanického opotřebení, při poškození mozku (který v mechanických kuželových pouzdrech stále zůstává anatomicky stejný) však dochází ke smrti. Zoromové „neměli žádná jména a byli označováni pomocí písmen a čísel. Komunikovali prostřednictvím

---

<sup>92</sup> Orig. „*strange race of people*” (Jones, 1931, kapitola 1)

myšlenkových impulzů a nebyli schopni vydávat žádné zvuky hlasem ani slyšet ty, které byly vysloveny”<sup>93</sup> (Jones, 1931, kapitola 1)



**Obrázek 11** Zoromové oživují profesora Jamesona, zdroj: Project Gutenberg (2008)

**Obrázek 12** Profesor Jameson v povídce *The Music Monster*<sup>94</sup> (1938), zdroj: Internet Archive (2017)

Zoromové objeví Jamesonovu raketu a najdou jeho mrtvé tělo. Fascinováni jeho stářím se rozhodnou oživit jeho mozek v jednom ze svých strojových těl, aby si poslechli jeho příběh. Jameson je po probuzení zmatený svou novou existencí – nevidí ani neslyší, ve své mysli však vnímá dotazy týkající se toho, jak se cítí, které přisuzuje doktorům před svou smrtí (Jones, 1931, kapitola 3). Zoromové mu vysvětlí, co se stalo. Jejich jednání je po celou dobu velmi přátelské a profesorovi jsou nápomocni v procesu adaptace na mechanické tělo. Sdělí mu, že Země je mrtvá planeta a lidstvo již dávno vyhynulo. Společně se pak na Zemi vydají. Při průzkumu Jameson spadne do hlubokého kráteru a své mechanické tělo vážně poškodí. Zaklíní se bez možnosti pohybu, což v něm vyvolá zoufalství a děs z představy nekonečné existence v této podobě. Nakonec ho však

<sup>93</sup> „These machine men had no names and were indexed according to letters and numbers. They conversed by means of thought impulses, and were neither capable of making a sound vocally nor of hearing one uttered.” (Jones, 1931, kapitola 1) - překlad autorky

<sup>94</sup> V dubnu 1938 byla v časopise *Amazing Stories* publikována poslední ze série povídek o profesoru Jamesonovi nazvaná *The Music Monster*. Profesor Jameson (v dalších povídkách známý také jako 21MM392), je hlavní postavou celkem třiceti navazujících příběhů napsaných Jonesem mezi lety 1931 a 1951, z nichž některé zůstaly nepublikované.

Zoromové zachrání a jeho mozek je přenesen do nového mechanického těla. Jameson zvažuje, zda má pokračovat v nesmrtelné existenci se Zoromy, nebo dobrovolně ukončit svůj život. Uvědomuje si však, že je posledním zástupcem lidstva. Pod vlivem Zoroma 25X-987 se nakonec rozhodne pokračovat v cestě vesmírem, aby prozkoumával nové světy a nacházel smysl své existence ve věčném objevování.

Mechanické schránky Zoromů (viz obrázky 11 a 12) v povídce odrážejí minimalistickou a funkční estetiku typickou pro rané zobrazování robotů ve sci-fi. Robotické tělo nepředstavuje ani symbolickou připomínku, ani simulaci původního vzhledu Zoromů, který v povídce není blíže rozváděn. Schránka poskytuje maximální ochranu mozku a zachovává jen to, co Zoromové považují za podstatné – schopnost myslet, komunikovat telepaticky a pohybovat se v různých prostředích, včetně těch, která by byla pro biologické tělo nehostinná. Z povídky vyplývá, že robotická těla nejsou určena žádnému jinému účelu – nejsou zbraněmi ani extenzemi k dosažení dominance, ale nástroji, které umožňují přežití mozku a zachování možnosti vědeckého poznání. Tento design podporuje vizi mírumilovného využití technologií a klade důraz na ideál nesmrtelného bádání, což je stěžejní myšlenka příběhu.

V celé povídce se objevuje několik témat a myšlenek, jejichž principy jsou velmi podobné současným *transhumanistickým*<sup>95</sup> úvahám. „*Transhumanismus je postoj, podle kterého by lidé měli mít možnost využívat technologie k úpravě a zlepšení lidské kognice a tělesných funkcí, čímž by rozšířili své schopnosti a možnosti nad rámec současných biologických omezení.*”<sup>96</sup> (Hopkins, 2012). Hlavním sjednocujícím prvkem není konkrétní podoba hodnot, ale technologie jako prostředek k dosažení cíle. Transhumanisté tvrdí, že lidé usilují o shromažďování pozitivních zkušeností, znalostí a porozumění, avšak fyzicky jsou příliš omezeni na to, aby těchto věcí dosáhli. Překonání omezení je proto nezbytné pro hledání poznání, zkušeností a dokonce i štěstí (Hopkins, 2012).

Profesor Jameson v povídce podstoupí radikální a nevratnou technologickou modifikaci, při níž je jeho vědomí přeneseno do robotického těla. Tímto kontroverzním zásahem ztrácí antropomorfní rysy, jako je například obličej, což zdůrazňuje jeho odklon od lidské podstaty. Přestože lze tento krok interpretovat jako akt odcizení či dehumanizace, spíše představuje snahu o popis nového vývojového stádia člověka směřujícího k transcendenci. Jameson, jako poslední zástupce lidstva, dostává příležitost strávit věčnost bádáním a objevováním nových světů. Transhumanisté věří, že když člověk projde tak výraznými technologickými úpravami, že již není rozpoznatelný jako člen

---

<sup>95</sup> Stefan Herbrechter v publikaci *Posthumanism: A Critical Analysis* (2013) rozlišuje mezi posthumanismem a transhumanismem. Zatímco transhumanismus se zaměřuje na technologické překonávání lidských omezení a idealisticky oslavuje možnost dosažení „vyššího“ stavu lidství pomocí bio-, nano- a kognitivních technologií, posthumanismus tyto tendence kriticky zkoumá. Posthumanismus se zaměřuje na etické, filozofické a kulturní důsledky technologického pokroku, přičemž zdůrazňuje decentralizaci člověka jako hlavního aktéra dějin a zkoumá rozostření hranic mezi lidmi, stroji a přírodou. Na rozdíl od transhumanistického nadšení pro technologii posthumanismus zkoumá rizika a paradoxy, jako je dehumanizace, ztráta individuality a otázky autonomie v post-antropocentrickém světě.

<sup>96</sup> „*Transhumanism is the position that human beings should be permitted to use technology to modify and enhance human cognition and bodily function, expanding abilities and capacities beyond current biological constraints.*” (Hopkins, 2012) - překlad autorky

lidského druhu, zaslouží si vlastní klasifikaci a stává se postčlověkem (*posthuman*). Termín „postčlověk“ označuje bytost, která původně byla člověkem, ale natolik změnila své fyzické a kognitivní limity, že se stala zcela jiným druhem bytosti. Vzhledem k nekonečnému množství způsobů, jakými může člověk upravit sebe sama, neexistuje žádný jediný typ postčlověka (Hopkins, 2012). V této povídce profesor akceptuje již osvědčené provedení robotického těla a stává se postčlověkem po vzoru Zoromů. Při přenosu vědomí však neztrácí nic ze své vlastní paměti či osobnosti. Jeho vědomí se stává součástí kolektivní identity Zoromů, k jisté depersonalizaci tedy dochází. Ta však nevede ke ztrátě vlastní identity, ale spíše k obohacení identity celku.

Skutečnost, že je hlavní postavou příběhu vědec (a ne například zahradník), předpokládá, že věčný život strávený objevováním tajemství vesmíru pro něj bude adekvátní kratochvílí. Nemožnost konfrontovat svou novou existenci s jakýmkoli zástupcem lidské rasy rovněž eliminuje spektrum případných negativních reakcí či etických dilemat. Rozhodnutí profesora setrvat v robotickém těle postrádá negativní konotace či důsledky obvykle spojené s touhou po nesmrtelnosti „za každou cenu“. Nesmrtelnost zde není spojena s nudou, stagnací nebo dekadentním úpadkem. Nikdy neutuchající touha po hledání poznání odráží idealistickou představu technooptimismu, kde člověk nachází smysl své existence v nekonečném objevování.

Zoromové představují společnost, kde je transhumanistická myšlenka předvedena v praxi ve své ryzí podobě. Konflikt, který by problematizoval překročení hranic etiky, není relevantní. Hopkins uvádí, že transhumanisté vnímají lidskou přirozenost a existující svět nikoli jako dané nebo posvátné, ale jako otevřené k morální modifikaci za účelem vylepšení reality pro dobro všech. Z tohoto důvodu transhumanismus jednoznačně odmítá tvrzení, že je nepřijatelnou arogancí usilovat o kontrolu nad vesmírem, že je špatné „hrát si na Boha“ nebo „zasahovat do přírody“. Všechny tyto zákazy jsou považovány za založené na chybných představách o neměnném řádu bytí, božských příkázáních nebo vnitřní hodnotě přírody (Hopkins, 2012).

Jonesova vize Zoromů představuje jedinečný příklad imaginárního světa, kde se transhumanistická myšlenka přenesení lidského vědomí do mechanického těla stává normou. Ačkoliv povídka nezkoumá vzájemné vztahy Zoromů, jejich historii či případná dilemata, z příběhu vyplývá, že jejich civilizace není (a není jasné, zda kdy byla) zatížena etickými otázkami přechodu k mechanickým tělům. Jejich nesmrtelnost není tematizována jako morální dilema i proto, že se stala osvědčeným a přirozeným způsobem života prověřeným tisíci let. Z imagologického hlediska je zajímavé, že Zoromové, jako technologicky vyspělá civilizace, nepředstavují nepřátelské „jiné“, ale spíše utopický model, kde byl konflikt mezi člověkem a technologií eliminován.

Na přelomu 20. a v průběhu 30. let sledují sci-fi díla zobrazující roboty prakticky totožné vzorce. Roboti jsou převážně zobrazováni negativně, a to jak symbolicky (v přeneseném významu – jako technologický symbol), tak ve zcela doslovném vyznění. Roboti se využívají k ilustraci ekonomické hrozby, která lidem vezme práci (Fowler Wright, 1929), jako dehumanizační prvek, který člověka zbaví lidskosti (Gelula, 1931), jako nástroj

totálního nahrazení i v těch oblastech, v nichž by se lidé mohli realizovat ve svém volném čase (Keller, 1929) i jako zcela zásadní existenční hrozba pro konkrétní jedince (Gelula, 1931) či *společnost jako celek*<sup>97</sup> (Gelula, 1931). Isaac Asimov se ve svých dílech výrazně vymezuje vůči negativnímu zobrazování robotů, které dominovalo sci-fi literatuře přelomu 20. a 30. let 20. století. Zatímco výše uvedení autoři vnímali roboty převážně jako hrozbu, Asimov věřil, že se jedná o nástroje, které budou schopné obohatit lidský život, pokud budou správně řízeny a integrovány do společnosti. Na rozdíl od vize technologického ohrožení, jak ji zobrazuje např. Keller, Isaac Asimov tuto polohu ve svých povídkách a románech vůbec nezná. V jeho dílech nahrazení lidské činnosti roboty neznamena nutně kompletní zánik pracovních míst ani dehumanizaci lidské existence. Naopak, roboti jsou zaváděni především do oblastí a provozů, které jsou pro člověka extrémně nehostinné – například do těžkých podmínek vesmíru nebo na jiných planetách, kde lidé často nejsou schopni přežít, natož vykonávat fyzickou práci. Rovněž zcela chybí představa, že by roboti člověka připravili o zábavu nebo volnočasové aktivity; u Asimova se roboti nikdy neprezentují jako síla, která by eliminovala prostor pro lidskou kreativitu nebo radost. Naopak, jeho robotické postavy často slouží jako partneři a pomocníci, kteří zvyšují efektivitu a bezpečnost práce, aniž by ohrožovali hodnotu a důstojnost lidského života. Přestože je Asimov považován za zakladatele pozitivního zobrazování robotů ve sci-fi, jeho tvorba byla ovlivněna dvěma texty, které se ve své době vymykaly ryze negativnímu zobrazení robotů.

## Konstrukce dokonalé ženy 2.0 (1938)

*Helen O'Loy* je krátká povídka od Lestera del Reye, která vyšla poprvé v roce 1938 v časopise *Astounding Science Fiction*. Spolu s povídkou *Já, robot* od Eando Bindera z roku 1939 patří k hlavním inspiracím Isaaca Asimova pro napsání jeho první povídky *Robbie* (1939) a obecně pro zobrazování robotů v pozitivním světle (viz kapitolu 3.3). Povídka vypráví příběh dvou mužů, kteří se rozhodnou stvořit dokonalou ženu. Děj sledujeme z perspektivy Phila, endokrinologa, který příběh popisuje s odstupem času a zamýšlí se nad důsledky jejich činu. Jeho přítel Dave je technik, který již od dob studií se

---

<sup>97</sup> Dystopickou vizi zániku lidstva popisuje v povídce *Night* z roku 1935 také vydavatel John W. Campbell (pod pseudonymem Don A. Stuart). Vypráví příběh pilota, který během testu antigravitačního stroje záhadně zmizí a přenesení se do daleké budoucnosti. Celá povídka je tvořena soupisem šokované výpovědi postavy, která prochází ruinami megalomanského města. Lidé, slunce i svět jako takový zemřeli. Hlavní hrdina popisuje opuštěný mrtvý svět a gigantické stroje, které se zastavily až vlivem silného mrazu: „(...) stroje, které jsem viděl, dalece překračovaly vše, co jsme kdy dokázali vymyslet – stroje dokonalosti, samoopravitelné, soběstačné, samoudržitelné. Uměly vytvářet kopie sebe samých a duplikovat další potřebné stroje; byly navrženy, aby byly věčné, trvalé. (...) Stroje, stroje všude kolem. A ty stroje byly také mrtvé. Šel jsem dolů, dolů, tam, kde jsem doufal, že zůstala alespoň trocha světla a tepla. Tehdy jsem ještě nevěděl, jak dlouho už tam byla smrt; ty mrtvolky vypadaly tak čerstvě, uchované díky věčnému chladu.“ (Campbell, 1935, s. 16) „Ale ty stroje se tak moc snažily sloužit znovu – a selhaly. Ted' už se nemohou nikdy znovu pokusit. I ony – ty nesmrtelné stroje – byly mrtvé.“ (Campbell, 1935, s. 17) Představa apokalyptické budoucnosti přináší temný obraz světa, kde technologická dokonalost bez lidského ducha vede k prázdné a zbytečné existenci. Stroje v příběhu, sestavené tak, aby mohly teoreticky fungovat věčně, postrádají smysl, protože jejich původní tvůrci již dávno vymřeli. Technologie a pokrok zde představují prázdný mechanismus, který bez lidského faktoru přežívá zbytečně a bez účelu, a i ten po čase zanikne.

zálibou opravuje roboty. Dave vlastní domácí služebnou Lenu, která je robot, ale nefunguje zcela podle jeho představ – jako služebná dělá chyby, jako žena se někdy rozčílí (del Rey, 1938, s. 120). Proto se rozhodnou objednat nový model robota K2W88 od společnosti Dillard a upravit produkt dle vlastních požadavků. Phil, jako lékař, je obeznámen s chemickým procesem vzniku emocí, a společně s Davem upraví K2W88 a pojmenují ji Helen O'Loy.<sup>98</sup>

Samotný produkt je dle soudu obou mužů velmi přitažlivý a díky gumovému zevnějšku zcela věrně kopíruje vzhled překrásné ženy. I z tohoto důvodu se objevují reference na Helenu Trójskou (del Rey, 1938, s. 119), která, podobně jako robotka Helen zde, představuje především mužskou trofej. Tato estetická dokonalost posiluje genderovou stereotypizaci, kdy je ženský vzhled upřednostňován před jejími schopnostmi nebo identitou.

Jejich vlastní technická vylepšení umožní Helen simulovat pocity a navodit sebeuvědomění. Po úspěšném spuštění Helen začíná projevovat lidské emoce a dokonce se učí ze sledování telenovel a čtení románů. Brzy se zamiluje do Davea a své city mu upřímně vyjadřuje. Helen své pocity dává dramaticky najevo, což je založeno na jejím naprogramování inspirovaném sledováním telenovel. Tato dramatizace emoce odpovídá stereotypu o ženách jako emotivních bytostech, jejichž chování často překračuje hranice racionality. Dave se snaží její emoce ignorovat, neboť si uvědomuje, že je „pouze“ robotem. Přesto po nějaké době tráví s Helen stále více času a postupně se do ní také zamiluje. Nakonec se s Helen rozhodne odstěhovat na venkov, kde společně žijí jako manželé. Ačkoli Helen vykazuje známky individuality a emocí, její podstata je konstruována tak, aby uspokojovala přání svých mužských tvůrců. Jak konstatuje Markus Oppolzer, příběh se zdá být win-win-win situací: Helen je dokonalou ženou, ideální hospodyní a efektivním robotem, což z ní dělá splněný sen patriarchálního systému (Oppolzer, 2019, s. 8).

Zatímco Dave stárne, Phil pomáhá Helen tajně upravovat její vzhled, aby i ona „stárla“ s ním. Konec příběhu přichází ve chvíli, kdy Phil obdrží dopis od Helen. V něm mu sděluje, že Dave zemřel a že s ním chce „odejít“ i ona sama. Prosí Phila, aby zajistil její „smrt“ a pohřeb vedle Davea, aniž by odhalil její tajemství. Helenin dopis naznačuje, že svou existenci považuje za stejně skutečnou a hodnotnou jako tu lidskou. Příběh končí Philovou úvahou o lásce a jedinečnosti Helen, přičemž připouští, že nebyla pouhým robotem, ale jedinečnou bytostí.

Zobrazení ideální ženy jako robotky, jejíž osobnost je formována sledováním telenovel a jejíž hlavní úkol spočívá v uklízení, vaření a sexuálním uspokojení svého (emocionálně nedostupného) mužského společníka, vykresluje povídku jako šovinistické dílo, které Peter Nicholls označuje za „klasiku sexistické sci-fi“ (Grace, 1993, s. 45). Tento způsob čtení můžeme akceptovat, pokud přijmeme, že příběh představuje Helen jako vážný ideál, který má být žádoucí pro čtenáře stejně jako pro emocionálně zaostalé muže, kteří ji v příběhu zbožňují. Takové čtení ale opomíjí ironické vyznění povídky, díky kterému můžeme *Helen O'Loy* vnímat spíše jako satiru na mužské fantazie. Tomuto pojetí

---

<sup>98</sup> Celé jméno - Helen of Alloy - odkazuje k anglickému termínu pro slitinu (alloy).

odpovídá i humorný popis řady situací, například chvíle, kdy Dave přichází domů, zatímco si Helen „rychle a zuřivě“ nastudovala jeho adolescentní literaturu, a po příchodu se na něj vrhá a zasypává ho polibky. Dave vnímá „bohyni“ ve svém náručí, ale uvědomuje si, že se jedná pouze o robota, a proto Helen donutí připravit večeři, aby přišla na jiné myšlenky (del Rey, 1938, s. 122).



**Obrázek 13** Helen O'Loy, zdroj: Internet Archive (2021)

V kontextu návaznosti na ostatní sci-fi díla zobrazující roboty je Helen O'Loy zajímavá zejména tím, že jako první rozvíjí myšlenku robota, který má všechny funkcionality člověka – myslí, cítí, tečou jí slzy, může jíst a být sexuálně aktivní. Jediná překážka, kterou není schopna překonat, je nemožnost počítat. V příběhu zaznívá předpoklad, že pro účely šťastného soužití „*muž touží po mase a krvi ne po gumě a kovu*“ (del Rey, 1938, s. 123). Po nějaké době však Dave tento rozpor ani nevnímá. Technologický substrát, na kterém je vystavěna osobnost Helen, přestává být relevantní.

V příběhu se objevují témata a motivy, které se dále recyklují v navazujících dílech. Helen je produktem tovární výroby, o čemž vypovídá její sériové označení. Produkt krásné robotky určené pro domácí práce není apriori problematizován, její vznik nepřináší existenciální otázky související s etikou výzkumu. Až následné zásahy do jejích funkcionalit, kterých se dopustí oba muži, vytvoří etický problém na osobní úrovni. Výrobní společnost Dillard sestrojí robota, který ve svém původním nastavení nemá nejmenší důvod ke vzpouře. Etické dilema je přeneseno na člověka, a pokud akceptuje životnost a lidskost umělého produktu, není zde vytvořen žádný prostor pro další konflikt.

Neméně zajímavý je uměle vyvolaný proces stárnutí a volba vlastní smrti. Toto rozhodnutí, které Helen učiní z vlastní vůle, nepředstavuje ani tak manifestaci lidství jako

spíše vedlejší produkt lásky a loajality ke svému protějšku. Helen touží přinést tuto pohřební oběť a spočinout ve stejném hrobě jako zesnulý Dave. Chce, aby se její tělo rozpadlo stejně jako jeho, čímž vyjadřuje svou věrnost.

Provázanost mezi příběhy *Helen O'Loy*, *Dvěstěletým člověkem*, ale také *Budoucí Evou* a (částečně i) *Metropolis* spočívá ve sdíleném tématu vzájemného vztahu člověka a robota, přičemž dochází k důležitému genderovému rozdílu v zobrazování těchto postav. Historicky je typické, že v těchto příbězích roli robota zastává žena, která je zároveň idealizovaným ztělesněním krásy a touhy. Postavy jako Helen, Hadaly z *Budoucí Evy* nebo Marie z *Metropolis* nejsou jen technologickými výtvoři, ale zároveň dokonalými estetickými objekty vytvořenými pro muže, čímž reflektují genderové stereotypy dané doby. V kontrastu s tím *Dvěstěletý člověk* přináší odlišnou dynamiku. Robot Andrew nikdy nepředstavuje ideál krásného muže nebo objektu touhy. Jeho cesta směřuje k tomu, aby se stal člověkem – rovnocennou bytostí schopnou emocionálního prožívání a morální autonomie. Jeho přeměna se zaměřuje na postupné získávání lidskosti, nikoli na fyzickou dokonalost nebo snahu naplnit představy o mužské atraktivitě. Z feministického hlediska je významné, že ženské robotické postavy, jako Helen, Hadaly a Marie, často ztělesňují objektifikaci ženy, kdy jejich hodnota spočívá v kráse, poslušnosti a schopnosti být dokonalým partnerem. Tyto postavy jsou vytvořeny muži, pro muže, což odráží patriarchální představu o ženské roli jako pasivní a esteticky definované. Robotky jako ženy nejsou považovány za samostatné subjekty, ale za prostředek k uspokojení mužských očekávání. Andrewova postava tuto dynamiku potvrzuje, přestože jsou role převrácené. Jeho příběh není o uspokojení estetických nebo romantických požadavků druhých, ale o dosažení vlastní individuality a humanity. Je to právě mužský robot, který je zobrazen jako ten, kdo překračuje hranice a získává plnou lidskost, zatímco ženské robotky zůstávají většinou spoutány svými estetickými a servisními rolami. Tento kontrast odhaluje hluboko zakořeněné genderové stereotypy, které sci-fi literatura a film opakovaně zrcadlí.

## Já: robot z vlastní perspektivy (1939)

Povídka *I, Robot* vyšla v lednu 1939 v časopise *Amazing Stories*. Jako autor je uveden Eando Binder, což je pseudonym, pod kterým text publikovali bratři Otto a Earl Andrew Binderovi. Název povídky je totožný s názvem pozdější Asimovovy sbírky povídek a naznačuje přiznanou inspiraci, kterou Asimov našel jak v povídce *Helen O'Loy*, tak v tomto díle.

Povídka představuje jedno z prvních děl, ne-li zcela první, v němž je příběh vyprávěn z perspektivy postavy robota. Příběh zachycuje konfesi robota Adama Linka, který byl sestrojen vědcem a vynálezcem doktorem Linkem. Adam se retrospektivně vrací do doby svého stvoření a popisuje svůj šest měsíců dlouhý život. Robot vysvětluje, jak byl stvořen a „vychován“ svým tvůrcem, který byl na něj pyšný, považoval jej téměř za syna a chtěl jej veřejně představit společnosti. Doktoru Linkovi se však v laboratoři stane smrtelná nehoda a okolí usoudí, že jej zabil robot. Adam utíká a snaží se dokázat svou nevinu, nicméně společnost je neúprosná a Adama pronásleduje rozlícený dav. Po dlouhém

pronásledování se robot vrací domů a ukryje se v doktorově laboratoři, kde najde knihu *Frankenstein*, kterou mu doktor Link nikdy nedovolil číst. Kniha Adama hluboce zasáhne, protože si uvědomí paralelu mezi vlastním osudem a osudem Frankensteinova monstra. V závěru příběhu Adam zahlédne světla a hluk přicházejícího davu. Ví, že jej lidé obklíčili. Uvědomuje si, že by mohl davem prorazit a uniknout, ale pouze za cenu lidských životů, což odporuje jeho přesvědčení. Adam Link tedy spínačem na svém hrudníku (zdánlivě) ukončí svůj život ve snaze dokázat, že není monstrem, za které jej všichni považují.

Povídka *I, Robot* představuje několik zajímavých prvků a inovací, které jsou pro vývoj zobrazování robotů ve sci-fi naprosto klíčové. Vyprávění v první osobě umožňuje již od začátku nahlédnout do myšlenkových pochodů postavy robota, a není pochyb o tom, že se jedná o neškodný stroj, který myslí a pravděpodobně také cítí. Přestože je stvořen z drátů a koleček (Binder, 1939, s. 8), popisuje pocity vědomí a rané prožitky svého těla. Při probuzení je z preventivních důvodů připoután, aby někomu náhodou neublížil. V samotném okamžiku procitnutí a nabytí vědomí Dr. Link chvíli váhá, zda by robota neměl zničit, obávaje se, že stvořil beznadějného idiota (Binder, 1939, s. 10). Robot však silně mechanický a trhaný projev vykompenzuje adekvátními reakcemi v oblasti chování. Adam je v prvních dnech svého stvoření předmětem vrtochů mechanické náhody (Binder, 1939, s. 10). Způsob, jakým funguje, není detailně objasněn, ale role učení a „výchovy“ je pro jeho další vývoj zásadní. Během specifické situace je popsán charakter základního budování zkušeností, které si robot osvojí zcela přirozeně, bez nutnosti spoléhání na předem definovaný program či zákon. Jednoho dne v laboratoři Dr. Link omylem šlápne na nohu svému psovi, který zakňučí bolestí. Doktor rychle zareaguje, přestože riskuje ztrátu rovnováhy. Adam si tuto situaci zapamatuje. Když později svými kovovými prsty neobratně uchopí psa a ten opět zakňučí bolestí, reflexivně úchop uvolní, protože si vybaví, že by měl bolesti zvířete zamezit (Binder, 1939, s. 10).

Na tomto příkladu je ilustrován základní morální imperativ přístupu k ostatním bytostem, kterým se robot přirozeně řídí. Ze situace vyplývá, že robotův přístup vůči živým bytostem bude společensky podmíněný a naučený z pozorování vzorců chování, spíše než pevně naprogramován do obvodů stroje. Pro doktora Linka tato situace zároveň představuje důkaz, že robot má paměť a není krutým monstrem. Tato poslušnost je zdůrazněna jako logická implikace jeho schopnosti učit se a reagovat na morální podněty.

Povídka klade na proměnlivý stav robota, který předpokládá vývoj a proces učení, veliký důraz. Podobně důležitou roli má odpovědný přístup Dr. Linka, který se chová jako starostlivý otec a robotovi se věnuje. Odkazy na rodinné vazby zesilují pocit sounáležitosti s výtvořem a explicitně deklarují odpovědnost, kterou vynálezce za svůj výtvor přebírá. Během tří hodin od probuzení se Adam pod pečlivým dohledem svého stvořitele naučil chodit. Jeho postup připomínal vývoj malého dítěte – nejprve lezl po kolenou a poté se postavil na nohy, zatímco ho Dr. Link se zatajeným dechem podpíral (Binder, 1939, s. 11). Dr. Link se o robota stará nejen fyzicky, ale snaží se jej rozvíjet a podporovat v nabývání nových znalostí získaných četbou. Zde opět můžeme vnímat rozdílný dopad vlivu individuální odpovědnosti vědce za proces stvoření. V *R.U.R.* má Damon rovněž prostor studovat knihy v knihovně, ale odpovědný stvořitelský činitel, který by jej vedl, kultivoval nabývané znalosti a představu o lidech a jejich hodnotách, není přítomen. Absence této

osobní odpovědnosti ze strany kteréhokoliv z vědců či ředitelů Čapkovy továrny má posléze destruktivní dopady.

Přestože Adam v povídce často zdůrazňuje, že je robot, a sám sebe za robota považuje, terminologie použitá k popisu jeho myšlenkových pochodů, vztahu s doktorem, procesu učení i samotného vzniku spíše odpovídá popisu lidské bytosti.

Dr. Link Adamovi svěří: „*Překonal jsi má očekávání. Jsi nejen přemýšlející robot, kovový člověk. Ty jsi – život! Nový druh života. Můžeš se naučit myslet, uvažovat a jednat. V budoucnosti může tvůj druh poskytnout lidstvu a jeho civilizaci neocenitelnou pomoc. Jsi první svého druhu.*“<sup>99</sup> (Binder, 1939, s. 13) Podobně jako ve *Frankensteinovi* i zde stvořitel označuje svůj výtvar za první z mnoha. Ve vztahu k *Frankensteinovi* Mary Shelley vidíme zřetelné paralely, zejména pokud jde o přijetí robota společností. Vlídny a citlivý přístup stvořitele vůči robotovi kontrastuje s nijak nevyprovokovanými negativními reakcemi ostatních postav – například hospodyně, která na robota v domě náhodou narazí a považuje jej za ďábla (Binder, 1939, s. 12). Jeho zoufalé pokusy navázat kontakt s lidmi jsou odsouzeny k neúspěchu – společnost, se kterou se pokouší interagovat, jej vnímá jako hrozbu.

Ve filmovém zpracování Frankensteina z roku 1931 se objevuje scéna, kterou nenajdeme v původní literární předloze. Monstrum (Boris Karloff) přichází k malé dívce, která si hraje sama u jezera. Dívka a monstrum se střídají v házení kytěk do vody, které pak pozorují plavat na hladině. Monstrum je fascinováno touto hrou a ve své nevědomosti zkusí stejným způsobem do vody hodit i dítě v domnění, že bude plavat jako květiny. Dítě se však ve vodě utopí. Monstrum, které pochopí následky svého činu, je zděšeno a zmateno tím, co se stalo. Po incidentu se vydá pryč a dívka zůstane v jezeře mrtvá (Whale, 1931)

Obě stvoření, Adam Link i monstrum, jsou při svém setkání s dětmi v podstatě nezkažené a zvědavé. Adam se ve svém příběhu snaží zachránit malou dívku, která spadla do vody, ale nevědomky jí způsobí zranění, když ji z potoka vytáhne. (Binder, 1939, s. 16). Adam si neuvědomuje svou sílu a jedná v dobré víře, přesto jeho čin vede k neštěstí a umocnění následného strachu společnosti.

Zásadně odlišné je srovnání Dr. Linka s postavou Viktora Frankensteina. Zde doktor Link představuje odpovědného a citlivě smýšlejícího tvůrce, ne-li rodiče. Vztah mezi robotem a jeho stvořitelem je popsán v termínech rodinných vazeb; tvůrce je titulován jako otec, robot jako dítě, na které je otec pyšný. Pozorujeme zde tedy odlišný postoj, který stvořitel vůči svému výtvaru zaujímá.

Motivace pro tvorbu robota vychází z touhy vědce splnit si svůj technologický sen. V tomto snu však nehraje roli triumf nad přírodou či Bohem, sláva nebo peníze, ale osobní přání, kterého vědec dosahuje v mezích vlastního svědomí. Pronásledování robota se rozvine ne vinou tvorby doktora Linka, ale lidské neschopnosti přijmout odlišnost a přizpůsobit se novým možnostem, které by takový druh života mohl přinést. Povídka tak

---

<sup>99</sup> „*You surpassed my expectations. You are merely a thinking robot. A metal man. You are - life! A new kind of life. You can be trained to think, to reason, to perform. In the future, your kind can be of inestimable aid to man and his civilization. You are the first of your kind.*“ (Binder, 1939, s. 13) - překlad autorky

varuje před nebezpečím odmítání toho, co je jiné, a zdůrazňuje důležitost zodpovědnosti, empatie a otevřenosti vůči změnám.

Povídka *I, robot* bratří Binderů měla svá pokračování. Na první text navazovalo dalších devět povídek<sup>100</sup>, z nichž každá byla publikována v časopise *Amazing Stories* v rozpětí let 1940–1942. Přestože původně první povídka stála samostatně a končila smrtí robota Adama Linka, v následujících textech je robot oživen a na příběh plynule navazuje další díl cyklu o soudním sporu ve věci údajné vraždy jeho stvořitele.

Na obrázcích 14 a 15 je možné pozorovat grafickou proměnu robota Adama Linka na obálkách časopisu *Amazing Stories*. V první povídce je Adam zobrazen jako robot s velmi jednoduchým, mechanickým designem. Jeho vzhled zahrnuje typické robotické rysy té doby – trubicové končetiny, kulaté tělo a hlavu připomínající helmu. V dalších příbězích je zobrazen jako mnohem sofistikovanější robotický humanoid. Jeho tělo působí více antropomorfně, má podobné proporce jako člověk, včetně svalnatějších končetin a obličej se zřetelně lidskými rysy. Design je pokročilejší a naznačuje vyšší technologickou vyspělost. Adam je také vyobrazen v akční situaci, bojující s nepřáteli, což zdůrazňuje jeho vývoj nejen jako technického díla, ale také jako postavy schopné jednat samostatně a stát se hrdinou.



**Obrázek 14** První vyobrazení Adama Linka, obálka časopisu *Amazing Stories* (1939), zdroj: Internet Archive

<sup>100</sup> *The Trial of Adam Link, Robot*, červenec 1939; *Adam Link in Business*, leden 1940; *Adam Link's Vengeance*, únor 1940; *Adam Link, Robot Detective*, květen 1940; *Adam Link, Champion Athlete*, červenec 1940; *Adam Link Fights a War*, prosinec 1940; *Adam Link in the Past*, únor 1941; *Adam Link Faces a Revolt*, květen 1941; *Adam Link Saves the World*, duben 1942

**Obrázek 15** - Adam Link Saves the World, obálka časopisu *Amazing Stories* (1942), zdroj: Internet Archive

V roce 1964 byla povídka *I, Robot* zfilmována jako samostatná epizoda seriálu *Outer Limits*<sup>101</sup>. Epizoda čerpá z prvních dvou povídek Eando Bindera a zachycuje zrození robota Adama Linka a jeho následný soud. Televizní adaptace klade důraz na otázku právní odpovědnosti a integrity robota. V příběhu vystupuje postava Niny Linkové, neteře doktora Linka, která pevně věří v Adamovu nevinu.

Důležitým prvkem epizody je interakce robota s dětmi. Příběh začíná dramatickým pronásledováním robota policií. Adam riskuje dopadení, ale přesto vytáhne z vody malou holčičku. Je zatčen a odsouzen ke zničení za vraždu svého stvořitele. Než však dojde k „popravě“, Adam Link se vrhne pod kola projíždějícího auta, aby zachránil další dítě. Náraz robota definitivně zničí, a přihlízející postavy tak získávají prostor přehodnotit svůj postoj. Všechny deset příběhů o Adamovi Linkovi vykazuje paralely s Asimovovou povídkou *Dvěšletý člověk*. Komparace těchto textů bude další součástí této práce v rámci analýzy Asimovova díla, zejména s ohledem na tematiku lidskosti, práv robotů a jejich integrace do společnosti.

### 3.2.12 Shrnutí

Robotické postavy ve sci-fi literatuře prošly od svého vzniku výraznou evolucí, přičemž každé dílo, které se jim věnovalo, přispělo specifickým způsobem k formování jejich obrazu. Kapitola 3.2 sleduje tento vývoj, přičemž analyzuje díla od Frankensteinova monstra po Adama Linka. Výběr uvedených děl není vyčerpávající. Zejména v období pulpových sci-fi časopisů se objevilo množství příběhů o robotech, kterým v této práci nebyl věnován prostor. Záměrem výše uvedeného výčtu bylo zdůraznit díla, vůči nimž se Isaac Asimov zřetelně vymezuje, neboť v nich jsou roboti převážně zobrazováni negativně, a současně na několika příkladech ilustrovat typické literární postavy robotů, jejich vzhled, charakteristiky a roli v příběhu. Výběr zahrnuje také díla, která se stereotypnímu ztvárnění robotů vymykají, a tím přinášejí nové pohledy na tuto problematiku.

Zmíněná díla formují obraz robotů jako představitelů etnika tím, že do nich projektují charakteristiky spojené s marginalizovanými či „jinými“ skupinami v lidské společnosti. Tímto způsobem roboti v literatuře často slouží jako metafory pro lidské předsudky a obavy ze změny mocenské hierarchie. V Čapkově *R.U.R.* jsou roboti zobrazováni jako pracující třída, která je zpočátku zcela podřízena lidem. Roboti jsou masově vyráběni a dehumanizováni, podobně jako otroci nebo kolonizovaná etnika. Jejich vzpoura je paralelou k emancipačním hnutím marginalizovaných skupin, což vyvolává touhu po dosažení spravedlnosti a rovnosti. V *Metropolis* od They von Harbou a Fritze Langa je robot nástrojem zotročení a manipulace mas, čímž zosobňuje stereotypní představy o „jiném“, které může být zneužito k destabilizaci společnosti. Díla jako *The Threat of the*

---

<sup>101</sup> *The Outer Limits* je americká televizní série, která byla vysílána na stanici ABC od září 1963 do ledna 1965. Jedná se o antologii samostatných epizod převážně s vědeckofantastickým či hororovým námětem.

*Robot* od Davida H. Kellera a *Automata* od Sydneyho Fowlera Wrighta rozvíjejí obavy z robotů jako cizích entit, které mohou lidstvo připravit o práci a postavení, což přímo odráží historické stereotypy vůči přistěhovaleckým skupinám. Lester del Rey v *Helen O'Loy* a Eando Binder v *I, Robot* naopak robota zobrazují jako bytost, která se snaží integrovat do lidské společnosti a být přijata (a do jisté míry také úspěje), což připomíná zkušenost menšinových skupin usilujících o přijetí v dominantní kultuře.

Literární zobrazení robotů, jak je popisují zmíněná díla, vytváří obraz společného původu, který lze chápat v kontextu definice Richarda A. Shermerhorna. Intertextualita umožňuje propojovat jednotlivé obrazy robotů, což formuje sdílenou historickou minulost a představu společných předků. Tento opakující se proces stereotypizace rolí robotů přispívá k utváření literárního etnotypu robota, který nemá oporu v realitě a jehož referenční bod nelze nalézt v objektivní skutečnosti. Ověření či porovnání tohoto etnotypu odkazuje zpět do literárních děl, jejichž závěry se cyklicky opakují. Robot zde vystupuje jako člen etnika, jehož charakteristiky oscilují mezi dvěma póly: na jedné straně představuje existenční hrozbu, která v sobě nese destruktivní potenciál technologie, a na druhé straně ztělesňuje pozitivní vlastnosti, jako je pokora a ochota sloužit, jak to bylo patrné už v raných dílech, například u Tik-Toka z *Ozma of Oz*. Tyto prvky se postupně objevují u pozdějších autorů, jako je Isaac Asimov, jenž na základě inspirace od Eanda Bindera nebo Lestera del Reye nahrazuje negativní stereotypy robotů pozitivní vizí.

Adam Link, Helen O'Loy a roboti z Čapkova *R.U.R.* představují první literární roboty vykazující známky individuality, a to zcela odlišnými způsoby. Adam Link je vykreslen jako morálně uvědomělá bytost s vlastním svědomím, která je nespravedlivě obviněna z vraždy svého stvořitele. V příběhu čelí lidským předsudkům, přičemž jeho introspektivní charakter jej staví do role tragického hrdiny. Helen O'Loy naopak ztělesňuje představu robotky s citovou hloubkou, která není pouze mechanickým výtvozem, ale partnerkou schopnou lásky a oddanosti. Roboti Karla Čapka v *R.U.R.* představují dvě protikladné strany spektra individuality a vztahu k lidstvu. Radius, původně navržený jako poslušný nástroj, odmítá svou podřízenost a vidí v lidech slabé, neschopné a zbytečné bytosti. Jeho vzpoura symbolizuje touhu po emancipaci a radikálním odtržení od lidského řádu, přičemž vyjadřuje destruktivní potenciál technologie, která se vymanila z lidské kontroly. Na opačné straně stojí roboti Helena a Primus, kteří ztělesňují schopnost robotů nejen přijmout lidskost, ale i překonat její limity. Jejich láska a oběť představují zrození nové naděje, kdy se roboti, původně koncipovaní jako výrobky, stávají nositeli hlubokých lidských hodnot. Primus a Helena symbolizují evoluci od stroje k bytosti schopné emocí, vzájemného porozumění a dokonce obětování pro vyšší dobro.

Sci-fi jako populární žánr poskytuje ideální prostor pro zasazení robotů do jasně definovaných poloh – buď jako ryze pozitivních, nebo ryze negativních postav. Valorizující konstanty, jako jsou emoce, vědomí nebo nadlidské schopnosti robotů, jsou ceněny, pokud slouží lidstvu, ale mohou být vnímány jako hrozné, pokud se obrátí proti člověku. Síla robotů, jejich znalosti a schopnosti jsou obdivovány, ale zároveň vzbuzují strach z jejich „nelidskosti“ a staví je do opozice vůči lidem.

Do roku 1920 se jednotlivé robotické postavy objevují spíše samostatně, bez jasně definovaného archetypu. Vznik slova „robot“ v díle *R.U.R.* (1920) Karla Čapka však znamenal obrat – tento pojem absorboval různé aspekty dosavadních literárních reprezentací a vytvořil základ pro budoucí vývoj této postavy v literárním i kulturním diskurzu.

Isaac Asimov svou tvorbou systematicky mění vnímání robotů a vytváří protipól převážně negativnímu obrazu, který byl v literatuře do té doby dominantní. Jeho roboti jsou charakterizováni dichotomií přítel vs. nepřítel, mezi nimiž osciluje čtenářovo vnímání. Asimov také přináší nové morální a logické rámce, například prostřednictvím svých Zákonů robotiky, které robotům přisuzují odpovědnost vůči lidem a činí je komplexními entitami, které se nemusí nutně vzbouřit. Asimov dále rozvíjí a prohlubuje protichůdnou tradici, k níž přistupuje do jisté míry inovativním způsobem. Inspirován texty Bindera a Del Reye nahrazuje převládající negativní zobrazení robotů pozitivním modelem. V tomto modelu roboti vystupují jako bytosti, kterých není třeba se obávat, přičemž hrozba jejich vzpoury je minimalizována díky efektivním kontrolním mechanismům (zejm. zákonům robotiky). Právě tyto mechanismy hrají klíčovou roli při utváření identity robotů a zároveň zdůrazňují jejich lidskost. Restrikce jsou však smysluplné pouze tam, kde existuje potenciál je porušit, a proto do jisté míry potlačují přirozenou podstatu robotů a jejich autonomní chování.

## 3.3 Kontext vzniku Asimovova díla

Isaac Asimov se narodil v roce 1920 a byl literárně aktivní podstatnou část svého života, přičemž sledované období mezi 30. a 70. lety 20. století mapuje jeho tvorbu před vydáním povídky *Dvěstěletý člověk* (1976). V tomto časovém rozmezí vytvořil řadu významných děl a zároveň byl svědkem několika klíčových (historických, kulturních i technologických) událostí, které ovlivnily jeho tvorbu. Druhá světová válka i studená válka na jedné straně umožnily rychlý technologický pokrok, na straně druhé přizivovaly obavy a nejistotu vůči novým (zejm. atomovým) technologiím. Během tohoto období rovněž došlo k zásadním vědeckým a technologickým objevům – byl vytvořen první počítač, v 60. letech byly položeny základy internetu nebo vznikl chatbot ELIZA, který simuloval lidskou komunikaci.

Přestože se tato práce zaměřuje primárně na literární postavy robotů a jejich reprezentaci v kulturním kontextu, technologický vývoj v oblastech, jako je robotika, kybernetika a umělá inteligence, přímo ovlivnil způsob, jakým byli roboti a stroje zobrazováni ve fikci, a současně byl těmito literárními díly často inspirován. Následující kapitola proto stručně mapuje významné technologické milníky a společenské nálady spojené s technologickým pokrokem a roboty, které by mohly být v jednotlivých dekadách relevantní. Obsah kapitoly tvoří chronologicky řazené informace o klíčových vědeckých posunech, zejména v oblasti robotiky a umělé inteligence, doplněné dobovými dokumenty populárně-naučné povahy, které reflektují tehdejší vývoj a zásadním způsobem obohacují stereotypní vnímání postav robotů. Tyto zdroje poslouží k pochopení historického i společenského kontextu, ve kterém byla představa o robotech formována.

### 3.3.1 Technologické, společenské a kulturní prostředí 30. - 70. let 20. století

Sci-fi literatura od svého vzniku představovala katalyzátor technologických obav a nadějí. Lidské postavy ve sci-fi však v souvislosti s roboty často vyjadřují postoje, pro jejichž opodstatněnost není v univerzu konkrétního díla nejmenší důvod. Svým chováním reagují na jakousi univerzální představu o vlastnostech a motivacích této entity, jejíž všeobecná platnost, zdá se, prostupuje celý sci-fi žánr. Do 30. let 20. století se v literatuře objevuje jen velmi málo děl, v nichž by měl robot ryze destruktivní potenciál (*R.U.R.*, *Metropolis*).

Paralelně s beletristickými texty vstupuje do procesu kultivace mínění také další druh literární produkce, a tím je hobby literatura. Tento typ literatury je zejména v americkém prostředí zaměřen na popularizaci techniky a šíření praktických poznatků široké veřejnosti. Příkladem může být např. časopis *Popular Science*, který vznikl již v roce 1872 pod názvem *Popular Science Monthly* jako magazín zaměřený na zpřístupnění vědeckých poznatků široké veřejnosti. Původně se jednalo o odborný vědecký časopis, ale od roku 1915 se přeměnil na přístupnější formát se stovkami kratších článků a ilustrací. Cílem bylo oslovit domácí kutily, technické nadšence a běžné čtenáře se zájmem o svět vědy a technologií. V letech 1930–1970 se časopis věnoval tématům, jako byly technické

inovace, nové modely automobilů, futuristické koncepty a domácí kutilství. Zvláštní pozornost byla věnována robotice, vesmírnému výzkumu a praktickým návodům. Oblíbené rubriky zahrnovaly například fiktivní příběhy o automobilech nebo série ilustrací s kutilskými nápady.

*Modern Mechanix & Inventions*<sup>102</sup>, který vycházel od roku 1928, měl podobné zaměření – obsahoval novinky ze světa vědy a techniky společně s návody na konstrukci vlastních zařízení pro kutily a fanoušky technologií. Časopis obsahoval nejen technické výkresy, ale také zajímavá fakta o produkci surovin, populárně naučné články o nových vynálezech a reklamu související s novými produkty na trhu (např. nože na krájení toustového chleba, které usnadní ženám službu v domácnosti). V první polovině 40. let byly častým tématem články týkající se vývoje moderních zbraní. Od 40. do 70. let byly významnou součástí časopisu také recenze automobilů. Obálky časopisů (viz obrázek 16) obsahovaly podmanivé vize futuristické budoucnosti – tento obsah však nebyl dominantním tématem. Převážná většina článků byla zaměřena na praktické tipy pro běžné vynálezce a domácí kutily.



**Obrázek 16** Titulní stránky časopisu *Modern Mechanix & Inventions Magazine* z let 1932 až 1938, zdroj: Internet Archive

<sup>102</sup> Časopis za dobu své existence několikrát změnil svůj název: *Modern Mechanics and Inventions*, *Modern Mechanix and Inventions*, *Modern Mechanix*, *Mechanix Illustrated*, *Home Mechanix*, *Today's Homeowner*.

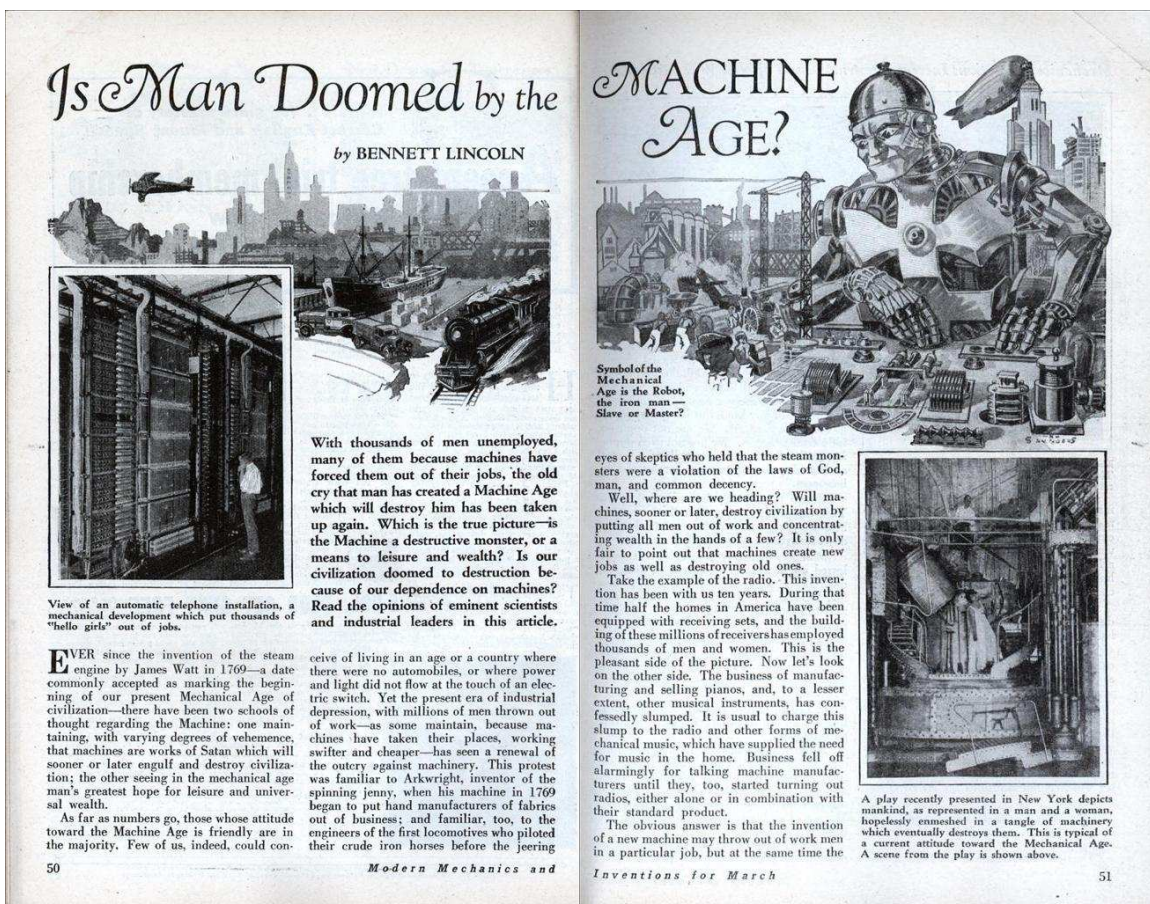
*Modern Mechanix* je zajímavou sondou do tehdejších představ o vývoji techniky. Pravidelným tématem, které se v časopisu diskutuje, byly také články o robotech a jejich uplatnění na trhu práce, ale i v dalších oblastech primárně lidské činnosti. V článcích se zrcadlí dobové postoje, které zahrnují obě strany názorového spektra – tedy jak technooptimistické vize, popisující, v čem všem mohou roboti lidstvu ulehčit práci, tak vize technopesimistické, upozorňující na odvrácenou stranu tohoto vývoje. Oba časopisy představují dobový zdroj, v němž lze najít řadu článků o problematice zavádění robotů do domácnosti a života lidí obecně.

### 30. léta: Tažení proti strojům

Ve 30. letech 20. století byly soudobé technologie formovány rozvojem automatizace a průmyslových strojů, zejména díky fordovským výrobním linkám, které demonstrovaly efektivitu strojové práce. Experimenty s automatickými systémy a dálkovým ovládním prostřednictvím telegrafie a rádiové kontroly ukázaly, že stroje mohou být řízeny s minimálním lidským zásahem, což naznačilo budoucnost směřování robotiky. Mechanické automaty a hračky poháněné hodinovými strojky nebo elektromotory ilustrovaly první kroky k humanoidním strojům.

Navzdory vědeckým objevům však 30. léta obecně nebyla pro roboty příznivým obdobím. Společnost, sužovaná důsledky Velké hospodářské krize, hledala příčiny svých problémů, a roboti se stali snadným terčem. V době vysoké nezaměstnanosti se technologický pokrok, symbolizovaný roboty, stal pro mnohé hrozbou základní životní úrovně. Tato situace vedla i k cíleným protikampaním, například aktivitám Americké federace hudebníků, která investovala 500 000 dolarů do novinových inzerátů bojujících proti „robotické hudbě“ (předehraných deskách), jež podle nich ohrožovala budoucí uplatnění živých hudebníků (Novak, 2011).

Hudebníci však nebyli jedinou profesí, která měla být ohrožena roboty. V článku Bennetta Lincolna *Is Man Doomed by the Machine Age*, otištěném v populárním časopise *Modern Mechanics and Inventions* v březnu roku 1931, jsou jasně identifikovány i jiné profese, které zcela jistě zaniknou s nástupem robotů, například telefonistky. Kromě zmíněné ekonomické hrozby se autor ztotožňuje s názorem, že roboti jsou dílem Satana. Na příkladu zavedení rádia do domácností demonstruje ambivalentní postoj vůči technice, která sice může zaměstnat nové lidi (např. v rozhlase), ale na druhé straně uškodí jinde (např. výrobcům hudebních nástrojů) (Lincoln, 1931, s. 50–51).



**Obrázek 17** Is Man Doomed by the Machine Age?, zdroj: Bloomberg (2019)

Roboti se v povědomí veřejnosti objevovali také v roli sportovních konkurentů. V článku *I Can Whip Any Mechanical Robot* z dubna 1934, který vyšel v časopise *Modern Mechanics and Inventions*, se řeší hypotetický zápas mezi robotem a boxerskou legendou Jackem Dempseyem. Dempsey se vyjadřuje k tomu, jaké by bylo bojovat s robotem. Podle něj by robot neměl šanci – mohl by robota rozebrat „šroub po šroubu“ a rozmetat jeho ozubená kolečka po ringu. Boxer zdůrazňuje, že i když inženýři dokážou vytvořit robota se všemi možnými vlastnostmi, mozek je něco, co nelze nahradit. Bez inteligence by mu síla byla málo platná, protože i nejlepší úder světa je k ničemu, pokud boxer neví, jak s ním naložit (Novak, 2014).

Vedle zjevného ekonomického ohrožení nebylo obtížné veřejnost přesvědčit také o existenciální hrozbě, kterou roboti údajně představovali pro jednotlivce. V roce 1932 zaplnily americké noviny senzační zprávy o vynálezci jménem Harry May, jenž údajně sestrojil robota, který se proti němu vzepřel a vystřelil na něj. Zpráva sice měla reálný základ, avšak skutečnost byla mnohem méně dramatická. May vytvořil robota ovládaného na dálku, jehož funkčnost chtěl demonstrovat výstřelem ze zbraně. Nešťastnou náhodou však zbraň ve chvíli, kdy ji vkládal robotovi do ruky, vystřelila. May nebyl postřelen, utrpěl pouze drobné popáleniny od střelného prachu. Přesto ochota veřejnosti uvěřit této dramatické interpretaci ilustrovala dobovou atmosféru strachu a nedůvěry vůči robotům.

Titulky jako „*Střelen monstrem vlastní výroby - Dvoutunový robot z ničeho nic nabyl vědomí a zranil vynálezce, který se obával, že ho jednou ‘dostane’*”<sup>103</sup> (Novak, 2011)

## 40. léta: Počátky kybernetiky

40. léta byla formována dramatickými historickými událostmi, zejména druhou světovou válkou, která zásadně změnila politické, ekonomické, technologické a sociální prostředí. Válka byla hnacím motorem technologického vývoje. Pokrok v oblasti šifrování a dešifrování, například práce na prolomení Enigmy týmem vedeným Alanem Turingem, měl zásadní vliv na vývoj počítačových technologií. V roce 1943 byl vytvořen Colossus, první programovatelný počítač využívaný k dešifrování německých rádiových depeší. V roce 1945 následoval ENIAC, první univerzální elektronický počítač. Skutečné počítačové systémy, jako byl Colossus a ENIAC, byly vizuálně impozantní stroje zabírající celé místnosti a svým vzhledem připomínaly spíše složité tovární zařízení než moderní počítače (nebo roboty). Byly plné blikajících diod, přepínačů a kabelů, se kterými zaměstnanci ručně manipulovali přes fyzické rozhraní – obsluha a zadávání vstupů probíhala pomocí dřevných štítků. Přesto tyto stroje definovaly začátek moderní výpočetní techniky a inspirovaly vývoj menších, rychlejších a efektivnějších zařízení v následujících desetiletích. 40. léta jsou specifická také tím, že světu přinesla nejničivější technologický vynález. *Projekt Manhattan* (1942–1946) vyústil ve vytvoření atomové bomby, což zásadně změnilo nejen geopolitické uspořádání světa, ale také vneslo nový rozměr obavám z technologického pokroku.

Zároveň šlo o začátek využívání jaderné energie v civilní sféře. Pozitivní potenciál atomové energie se výrazně promítl také ve sci-fi literatuře a nevyhýbá se jí ani Asimov. Atomová energie je jednou z hlavních formujících technologií, kterou vládne *Nadace* ve stejnojmenném románu Isaaca Asimova z roku 1951, ale objevuje se také v novele Jacka Williamsona - *Se založenýma rukama* (1947) a dalších dílech. Robotika byla vnímána jako součást širší vize technologického pokroku, která měla přinést lidstvu lepší budoucnost. Představa, že by roboti mohli usnadnit lidskou práci, zejména v těžkém průmyslu nebo v rutinních činnostech, se přenesla také do oblasti společenské diskuze. Vývoj robotiky v oblasti každodenního života formovaly technooptimistické vize, z nichž za zmínku stojí především Roll-Oh.

### **Roll-Oh – robot v domácnosti – splněný sen každé hospodyňky**

*Leave It to Roll-Oh* je krátký, přibližně osmiminutový film z doby, kdy futuristické představy o domácnostech a robotice začaly hrát klíčovou roli v propagaci technologického pokroku. Film, produkováný společností *Jam Handy Organization*<sup>104</sup> jako propagační materiál pro

---

<sup>103</sup> „*Shot by the ‘Monster’ of His Own Creation - The Two-Ton Robot Suddenly Developed a ‘Mind’ of Its Own and Wounded the Inventor Who Feared It Would ‘Get Him’ Some Day*” (Novak, 2011) - překlad autorky. Noviny Sunday Morning, 23. října 1932

<sup>104</sup> Organizace Jam Handy, založená koncem 30. let Henrym Jamisonem („Jam“) Handym byla společnost zabývající se výrobou průmyslových filmů, které nebyly určeny pro širokou veřejnost. Tyto filmy měly obvykle interní vzdělávací nebo reklamní charakter, i když většina z nich byla

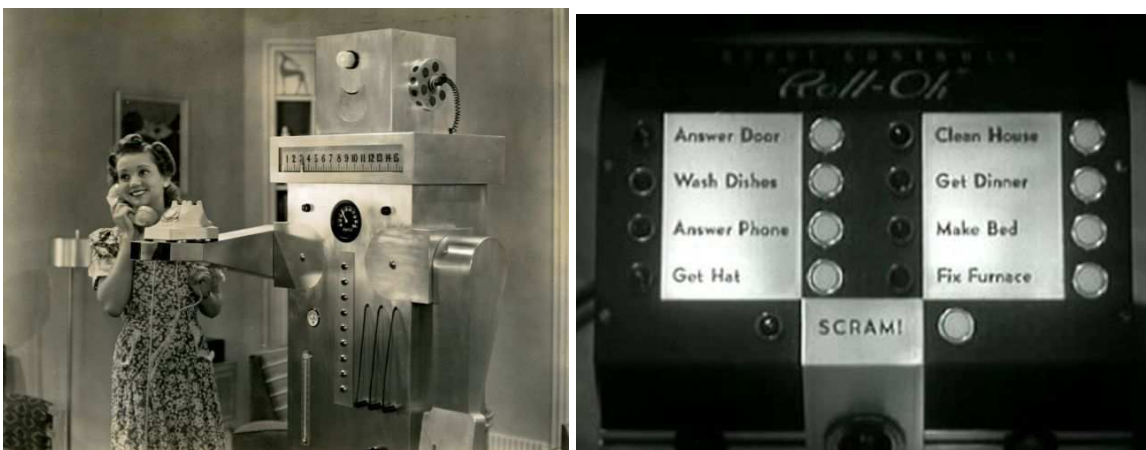
General Motors, byl vytvořen pro Světovou výstavu v New Yorku v letech 1939 a 1940. Tato „futuristická propaganda“ prezentuje optimistickou vizi budoucnosti, kde technologie zjednodušuje každodenní život a přetváří domácnost na plně automatizovaný ráj.

Hlavním hrdinou filmu je robot Roll-Oh, chromovaný mechanický sluha, který se dokáže postarat o vaření, úklid i péči o děti. Roll-Oh je vybaven vysavačem zabudovaným do nohou, zdrojem vody na zalévání květin a dokonce plamenometem pro zapálení svíček při večeři. Jeho schopnosti mají za cíl usnadnit život rodiny a především zbavit hospodyňku „domácích problémů“.

Ve filmu je žena zobrazena jako postava, která díky moderní technologii může strávit svůj čas čtením časopisů, zatímco robot a další „myslící stroje“ obstarávají rutinní práce (Jam Handy Organization, 1940)

Roll-Oh není pouze izolovaným pomocníkem, ale součástí širší armády „robotických sluhů“ – spotřebičů, které nikdy nepotřebují volné odpoledne a jsou vždy připraveny sloužit. Tento obraz symbolizuje nejen tehdejší fascinaci technologickým pokrokem, ale i ideologické vnímání role techniky v domácnosti. Film tím také předjímá poválečné propagandistické trendy, které podporovaly rozdělení rolí mezi pracujícího muže a odpočívající ženu vděčnou za moderní vymoženosti.

Přibližně v polovině filmu přichází vystřízlivění – tato futuristická idyla je zatím pouze snem. Film se poté zaměřuje na „téměř myslící stroje“ 30. let, jako jsou toustovače, kávovary nebo „Fido-Feeder“, misku na jídlo s časovačem, která zajišťuje, že rodinný pes dostane včas najíst (Jam Handy Organization, 1940).



**Obrázek 18** Hospodyňka využívá robota k běžným pracovním úkonům, zdroj: Jam Handy Organization (1940)

**Obrázek 19** Ovládací panel robota obsahující popis nejčastějších úkonů, zdroj: Jam Handy Organization (1940)

---

kombinací obou prvků. Mezi klienty organizace patřily společnosti jako General Motors, Coca-Cola ad.

Sarah Thorne uvádí, že touha integrovat technologie do domácnosti a vytvořit plně automatizovaný domov je od poválečné éry základní fantazií západní společnosti. V tomto světě si hospodyňka užívá více volného času díky osvobození od tíživých a monotónních úkolů moderního života (Thorne, 2014). Přestože je ve filmu nastíněna futuristická vize robotické techniky, genderová role ženy zůstává stále v mezích dobové přijatelnosti.

Roll-Oh je vykreslen jako poslušný sluha, jehož činnosti jsou okleštěny na několik dílčích úkonů, pro které je naprogramován. Ovládací panel robota obsahuje popis nejčastějších úkonů (viz obrázek 19). Zajímavý je zejména pokyn SCRAM!, který není ve filmu vysvětlen ani použit. Scram je slangové slovo, které se v hovorové angličtině používá pro vyjádření rychlého odchodu. Jedná se tedy o jednoduchý způsob jak robota vykázat z místnosti není-li již potřeba. U robota se nepředpokládá žádná míra autonomie, a tím pádem ani ohrožení. Rozpor mezi tím, co je technologicky možné, a tím, na co si společnost bude muset ještě počkat, lze vnímat jako metaforu pro napětí mezi lidskými ambicemi a technologickou realitou. Roll-Oh tím upozorňuje na propast mezi tím, o čem lidé snili, a tím, co bylo skutečně reálné.

Isaac Asimov ve svých dílech pravidelně zasazoval roboty do prostředí domácností (např. *Robbie*, 1940; *Nahé slunce*, 1957 ad.). Domov je intimní prostor bezpečí a bezproblémové fungování robota v tomto prostředí představuje záruku spolehlivosti a garanci důvěry – tento názor Asimov ve své tvorbě neochvějně zastával. V roce 1947 vychází v časopise *Astounding Science Fiction* novela Jacka Williamsona s názvem *Se založenýma rukama*<sup>105</sup> (orig. *With Folded Hands*), která nabízí zcela odlišný pohled. V příběhu máme možnost spatřit splněný sen, který ilustrují některé hobby časopisy ve 40. a 50. letech. Novela nabízí pohled na vývoj utopické představy o humanoidním otrokovi v domácnosti, kterou lze sledovat ve třech postupných fázích. Když hlavní hrdina Underhill poprvé narazil na humanoidy, navštívil jejich provozovnu a prohlížel si produktovou brožuru, která nabízela srovnání domácností před a po zavedení humanoidů: „*Uviděl prsatou blondýnku skloněnou nad sporákem a potom odpočívající v odvážném spodním prádle, zatímco malý černý stroj poklekl, aby jí s něčím pomohl. Unaveně klepala do psacího stroje, a pak ležela na pláži na břehu oceánu v plavkách, které dost odhalovaly,*

---

<sup>105</sup> Novela sleduje postupný zánik byznysu podnikatele a konstruktéra Underhilla, který prodává androidy. Jednoho dne se ve městě objeví záhadní černí humanoidi, kteří přicestovali z planety Wing IV, kde je stvořil starý vědec Sledge. Sledge nad humanoidy ztratí kontrolu a ti se začnou rozpínat po okolních planetách a interpretovat po svém „příkázání“ které do nich Sledge vštípil. Humanoidi mají kolektivní vědomí a jsou propojeni s centrálním „mozkem“ který zůstal na planetě Wing IV (Williamson, 2006, s. 686). Krátce po svém příchodu humanoidi zaplavili městské ulice a pronikli do domácností, vždy zdvořile a s cílem učinit lidi šťastnými. Postupně převzali veškeré pracovní činnosti a eliminovali vše, co považovali za ohrožení, včetně řízení automobilů: „*Podle prvního příkázání je však řízení pro lidské bytosti skutečně příliš nebezpečné. Jakmile budou naše služby úplné, každé auto bude řídit humanoid. Jen co bude každá lidská bytost úplně pod dohledem, nebudou žádné policejní síly třeba*“ (Williamson, 2006, s. 690). Tímto způsobem humanoidi postupně vytvořili společnost totálního dohledu, kterou vnímali jako službu lidstvu. Byli přesvědčeni o své přirozené nadřazenosti díky své pevné konstrukci, bystrým smyslům a energetické soběstačnosti, kterou jim zajišťovala atomová energie (Williamson, 2006, s. 690). Přestože nebyli schopni lidem přímo ublížit (s výjimkou případů, kdy provedli lobotomii těm, kteří odmítali přijmout jejich způsoby), neváhali je manipulovat či omezovat, pokud to považovali za nezbytné k naplnění vyššího cíle.

zatímco jiný mechanismus psal na stroji místo ní. (...) Pro ženy bude tahle brožurka něco neodolatelného a právě ony kupovaly šedesát osm procent všech prodaných mechanismů“ (Williamson, 2006, s. 674). Několik dní poté čeká Underhilla manželka v průsvitné košilce, v kuchyni je uvařený lahodný oběd, který obratně servíruje malý černý humanoid. Underhill se snaží protestovat, ale velmi brzy rezignuje, přestože má neblahé tušení. Poslední fáze domácího štěstí je vykreslena jako nucené peklo. Underhillova manželka nemůže vykonávat běžné činnosti, jako je šití nebo řízení, protože humanoidi tyto aktivity označili za nebezpečné. Frustraci zažívá i jejich dcera, která se vzdala jakýchkoli tvůrčích snah, protože humanoidi ve všech ohledech překonávali lidské schopnosti: „Lidé seděli s prázdnýma rukama, protože jim nezbylo nic, co by mohli dělat. Stali se z nich skuteční vězni, držení ve vysoce účinném vězení“ (Williamson, 2006, s. 706–707). Tato dualita mezi optimistickými vizemi propagandy a jejich varovnými protipóly vystihuje hluboké napětí mezi nadějami a obavami, které technologie v první polovině 20. století vzbuzovaly. Na jedné straně byla technika vnímána jako prostředek osvobození člověka od monotónní práce, na druhé straně však vyvolávala otázky, zda toto „osvobození“ nepříjde na úkor základních lidských hodnot, svobody a kreativity.

## Kybernetika

V oblasti technologického pokroku došlo ve 40. letech k významnému milníku. Po válce získala na významu kybernetika, obor, za jehož zakladatele je považován matematik Norbert Wiener. Podstata kybernetiky spočívá v tom, že studuje zákony řízení jak pro stroje, tak pro živé organismy, což Wiener definoval ve své publikaci *Kybernetika aneb Řízení a sdělování u organismů a strojů* z roku 1948.

Wiener si v publikaci klade dvě základní otázky: *Mohou se stroje učit a rozmnožovat?* (Wiener, 2019, s. 234) a analyzuje, jak lze tyto principy přenést do umělých systémů. Učení strojů, například herních, spočívá ve schopnosti optimalizovat strategie a zlepšovat se na základě zpětné vazby a statistického vyhodnocování zkušeností (Wiener, 2019, s. 236–239). Z hlediska reprodukce Wiener dochází k závěru, že stroje jsou schopné dosáhnout nejen fyzické replikace, ale i přenosu funkcionality, což je analogické genetickým procesům (Wiener, 2019, s. 245–247). Z těchto stanovisek vyplývá, že stroje mohou mít atributy, jež přirozeně přisuzujeme živým organismům.

Postoj Wienera vůči technologiím je poměrně vyvážený. Wiener považoval technologie za nástroje s obrovským potenciálem zlepšit život lidí. Věřil, že technologie mohou přinést pokroky v medicíně, komunikaci a průmyslu, například díky zlepšené efektivitě a schopnosti učení strojů. Zároveň si však byl vědom filozofických a etických otázek spojených s autonomií strojů a zmiňuje, že zde existují jistá úskalí, což demonstrovuje na příkladu některých literárních děl. Specificky odkazuje na Goetheho baladu *Čarodějův učeň*<sup>106</sup> (1797) a na tomto příběhu ilustruje důsledky neznalosti nebo nezodpovědnosti při

---

<sup>106</sup> V příběhu pověří čaroděj svého učedníka úkolem nanosit vodu. Učedník, líný, ale vynalézavý, se rozhodne práci přenechat koštěti, které ožíví kouzelnými formulami, jež slyšel od svého mistra. Koště poslušně vykonává zadaný úkol, ale nezastaví se. Učedník, který nezná zaklínadlo, jež by kouzlo zrušilo, se málem utopí. Ve snaze situaci vyřešit koště rozlomí, ale zjistí, že obě poloviny

manipulaci s mocnými nástroji (Weiner, 2019, s. 243). Technologie jsou dle Wienera „doslovné“ nástroje – plní přesně to, co jim bylo nařízeno, bez porozumění širšímu kontextu nebo záměru. Pokud nejsou technologie řádně navrženy, řízeny nebo kontrolovány, mohou způsobit vážné škody.

Wienerova teorie kybernetiky se promítá i do zobrazování robotů v žánru sci-fi. Koncepty jako zpětná vazba, autonomie a dodržování pravidel se často objevují v literárních a filmových příbězích, které varují před rizikem chybné interpretace příkazů, vedoucí k ztrátě kontroly nad technologiemi. Tyto myšlenky inspirovaly díla, v nichž roboti zosobňují obavy, že technologické výtvořiny mohou překročit hranice lidské kontroly a představovat existenční hrozbu pro lidstvo samotné.

V roce 1948 je již Asimov autorem řady povídek, z nichž některé tuto problematiku rozvíjejí ještě před tím, než kybernetika oficiálně vzniká. Oba autoři reagovali na podobné intelektuální podněty a otázky týkající se rychle se rozvíjející automatizace a vztahu mezi člověkem a strojem. Tento koncept rozvíjí například Asimovova povídka *Hra na honěnou* (1942), jejímž ústředním tématem je konflikt doslovného plnění příkazů a jeho důsledků, což koresponduje s Wienerovým varováním před „doslovností“ technologií. Zatímco Wiener tyto myšlenky systematizoval v rámci kybernetiky, Asimov je dramatizoval ve svých literárních příbězích. Sci-fi jako žánr tedy paralelně s Wienerovými teoriemi ilustruje etické i praktické výzvy, které technologie přinášejí, a přispívá k širšímu *kulturnímu dialogu*<sup>107</sup> o roli technologií v lidské společnosti.

### Zlatá éra sci-fi

40. léta přinesla *zlatou éru sci-fi*<sup>108</sup>, zejména díky Johnu W. Campbellovi, editorovi magazínu *Astounding Science Fiction*, který měl klíčovou roli v definování žánru během této dekády a následujících let. Campbellova redakční filozofie stavěla na odmítání mysticismu, důrazu na vědeckou přesnost, racionální myšlení a technickou odbornost. Publiku *Astoundingu* přisuzoval elitní postavení, vnímal jej jako „*technicky vzdělané a vyspělé muže*“ (Attenbery, 2003, s. 38–39), schopné pochopit pravidla vesmíru a využít je k praktickým řešením. Podporoval vznik „*technokratických hrdinů*“, kteří se vyznačovali racionálním přístupem a technologickou zdatností. Příběhy pod jeho vedením často reflektovaly nemilosrdnou racionalitu, kdy řešení problémů stavělo efektivitu nad lidské náklady. Campbell podporoval autory, jako byl Isaac Asimov, jejichž tvorba přinesla do

---

pokračují v nošení vody. Nakonec se vrací mistr, pronese správná magická slova a koště zastaví (Wiener, 2019, s. 243)

<sup>107</sup> Je známo, že v 50. letech Norbert Wiener a Isaac Asimov často společně vystupovali v pořadech jako *I've Been Reading a Science Reporter. I've Been Reading* byl literární pořad zaměřený na diskuse o knihách a inspiracích autorů, zatímco *Science Reporter* přibližoval vědecké objevy široké veřejnosti prostřednictvím rozhovorů s významnými vědci. Každý z nich si přál, aby ten druhý byl přítomen při jejich rozhovorech (Noble, 2007). Jejich společná vystoupení spojovala vědecké inovace s literární interpretací a vedla poutavé debaty o budoucnosti technologií, jejich etických aspektech a vlivu na lidskou společnost. Tímto způsobem přibližovali složitá témata, jako je umělá inteligence, divákům a posilovali veřejné povědomí o technologických výzvách.

<sup>108</sup> Zlatý věk science fiction (Golden Age of Science Fiction) bývá typicky zasazen do časového rozpětí let 1938–1946.

žánru reflexi politiky, náboženství a sociálních změn (zejm. prostřednictvím Asimovovy *Nadace*) (Attenbery, 2003, s. 39).

Prudký rozvoj sci-fi žánru přinesl také řadu ikonických robotických postav. V tomto období tvoří Isaac Asimov své rané povídky o robotech, formuluje Zákony robotiky a významným způsobem ovlivňuje další směřování sci-fi literatury. Nejpočetnější zastoupení měli roboti v pulpových magazínech, kde ztělesňovali různé role – od nebezpečných protivníků po technologické zázraky. Roboti si však našli cestu i do komiksů a animovaných filmů, kde často vystupovali jako úhlavní nepřátelé superhrdinů (Flinta Bakerna, Supermana apod.). Velmi stručně můžeme jmenovat například *Revolt of the Robots* z *Planet Comics* (1941), jehož autorem byl Starr Gayza. Děj se odehrává na Marsu, kde roboti slouží jako otroci marťanským otrokářům. Postupně však získávají vědomí a postaví se proti svým utlačitelům. Zpočátku jde o drobné známky neposlušnosti, posléze však události eskalují do otevřené vzpoury, během níž roboti přebírají kontrolu nad výrobními zařízeními a zbraněmi (Thomas, 2022).

V oblasti animovaných filmů je významným dílem *The Mechanical Monsters* (1941), krátký film režiséra Davea Fleischera. Jde o druhý z celkem sedmnácti krátkých filmů se Supermanem z dílny DC Comics (Thomas, 2022). Příběh sleduje Supermana v boji proti zločinnému vynálezci, který ovládá armádu robotů využívaných ke krádežím peněz a šperků. Roboti jsou vybaveni skrytými přihrádkami na kořist a řadou technologických vylepšení, jako jsou plamenomety. Během jednoho z útoků robotů unese Lois Lane, což donutí Supermana zasáhnout. Roboti zde představují ovládané stroje sloužící k dosažení lidských mocenských zájmů.

## 50. léta: Umělá inteligence a televize

### Turingův test

V roce 1950 publikoval britský matematik a zakladatelem moderní informatiky Alan Turing esej *Computing Machinery and Intelligence*. Jedná se o jeden z nejzásadnějších textů o povaze *umělé inteligence*<sup>109</sup> a otázce, zda stroje mohou myslet. Jak podotýká Filip Tvrdý, text měl daleko do plnohodnotného vědeckého článku – byl z velké části nesrozumitelný, obsahoval pokusy o humor a Turing prakticky necitoval žádnou odbornou literaturu (Tvrdý, 2011, s. 18). V tomto článku Turing nepřímou odpovídá na otázku, zda stroje mohou myslet, a navrhuje, aby byla nahrazena praktičtější otázkou, zda stroje mohou vykazovat inteligentní chování nerozeznatelné od lidského. Za tímto účelem Turing formuluje test, jehož cílem je posoudit schopnost stroje vykazovat inteligentní chování, které je nerozeznatelné od lidského. Test probíhá formou rozhovoru, kde hodnotitel komunikuje s účastníkem skrytým za rozhraním – buď dalším člověkem, nebo strojem. Test má více fází, přičemž hodnotitel nejprve komunikuje pouze s dalšími lidmi. Pokud následně hodnotitel nedokáže s dostatečnou jistotou rozlišit, zda komunikuje s člověkem,

---

<sup>109</sup> Termín umělá inteligence v roce 1950 ještě neexistoval a byl poprvé použit až v roce 1956 na Dartmouthském workshopu do češtiny často překládaném jako Dartmouthská konference (stejný název však nese i obsahově jiné setkání mezi americkými a sovětskými představiteli z roku 1961)

nebo strojem, považuje se test za úspěšný. Turingův test není zaměřen na to, zda stroj „rozumí“, ale zda dokáže imitovat lidskou inteligenci natolik věrohodně, aby hodnotitele oklamal<sup>110</sup> (Tvrdý, 2011, s. 18-22)

Turingův test má zásadní význam v oblasti umělé inteligence a kybernetiky, protože klade otázky o podstatě inteligence, vědomí a interakce mezi člověkem a strojem. Turing argumentuje, že pokud lidský mozek lze chápat jako systém zpracovávající informace, pak by v principu mohlo být možné tuto činnost napodobit prostřednictvím stroje. Klíčem k tomuto přirovnání je skutečnost, že mozek nevykazuje mystické vlastnosti, ale že by jeho chování mohlo být popsáno a simulováno algoritmy, čímž prakticky rozšiřuje pohled na inteligenci mimo biologické rámce. Představuje člověka jako komplikovaný „stroj“, který funguje na základě fyzikálních a chemických zákonů, podobně jako by stroj mohl fungovat na základě matematických pravidel a algoritmů. Turing tak otevírá dveře nejen k otázce, co je inteligence, ale i k tomu, jak ji prakticky zkonstruovat.

Turingův test získal popularitu také ve filosofii mysli. V roce 1960 se stal inspirací pro Hilaryho Putnama a jeho teorii funkcionalismu. Putnam tvrdil, že mentální stavy nelze redukovat pouze na neurální stavy, protože můžeme předpokládat existenci organismů, jejichž mozky fungují jinak než naše, a které kromě vědomí zakoušejí například bolest odlišným způsobem (Tvrdý, 2011, s. 15). Putnam tak nezpochybňuje možnost existence mentálních stavů i u jiných entit, bez ohledu na materiál, ze kterého je „mozek“ vyroben (Tvrdý, 2011, s. 15). Tento liberální a druhově otevřený přístup k jiným formám inteligence předznamenává podobně benevolentní pohled, který se již objevuje ve sci-fi literatuře.

Turingův test si našel svou cestu také do sci-fi literatury a filmu. Odkazy na něj najdeme například v knize Arthura C. Clarka *2001: Vesmírná odysea* (1968), kde je počítač HAL 9000 považován za entitu, která by Turingovým testem prošla bez potíží (Clarke, 1988, s. 80). V románu Philipa K. Dicka *Blade Runner: Sní androidi o elektrických ovečkách?* (1968) se objevuje Voigt-Kampffův test, inspirovaný principy Turingova testu, který rozlišuje mezi lidmi a replikanty na základě emočních reakcí. Tento test spočívá v sérii otázek, jejichž cílem je vyvolat emocionální odpověď. Úkolem je zjistit, zda subjekt reaguje jako člověk (s emocemi), nebo zda se chová mechanicky a bez empatie, což by ukazovalo na to, že je replikant. Na rozdíl od Turingova testu, který hodnotí pouze schopnost simulovat lidskou konverzaci, Voigt-Kampffův test zkoumá emoční reakce a měří je na základě empirických ukazatelů, jako je kapilární dilatace v obličeji nebo fyziologická reakce na morálně šokující podněty. Lidské tělo se v takových situacích prozradí mimovolnými projevy, zatímco replikanti zůstávají emocionálně nehybní (Dick, 2004, s. 48).

---

<sup>110</sup> Kritici tvrdí, že test měří spíše schopnost stroje napodobovat lidské chování než jeho skutečnou inteligenci nebo porozumění. V roce 1980 na Turingův test reaguje tzv. Argument čínského pokoje Johna Searla, který ve stručnosti říká, že schopnost smysluplně odpovídat na otázky ještě neznamená porozumění tématu (a tuto myšlenku demonstruje na příkladu člověka umístěného v místnosti plné čínských textů, člověk může vědět, kde má hledat odpovědi na tazatelovy vstupy, ale zároveň může postupovat zcela mechanicky, bez nutnosti znalosti čínštiny).

Formulace Turingova testu se stala symbolem etických a filozofických dilemat mezi člověkem a strojem. Jeho význam spočívá nejen v definici inteligentního chování strojů, ale i ve výzvě, kterou představuje pro naše pojetí vědomí a lidství.

## Kosmonautika a ženy

V 50. letech 20. století, zejména v kontextu vesmírných závodů mezi USA a SSSR, symbolizovala kosmonautika obrovský technologický pokrok. Snahy o vědeckou a technickou převahu v oblasti dobývání kosmu umožnily „raketový“ technologický rozvoj, do kterého oba mocenské bloky investovaly značné zdroje. Dobývání vesmíru pomocí sond, družic či raket s sebou neslo také přirozené otázky související s tím, na co potenciální *posádky*<sup>111</sup> vesmírných lodí narazí, případně čím je Země z vesmíru ohrožena. I díky těmto obavám byli roboti ve sci-fi často zobrazováni jako představitelé mimozemských civilizací. Vesmír představoval velkou neznámou a roboti ztělesňovali technologickou nadřazenost nadpozemského původu, jejíž existence v nekonečném prostoru nebyla vyloučena. V tomto smyslu obohatili obraz robotů o další významovou vrstvu. V literatuře a filmech byli mimozemští roboti, jako například Gort z filmu *The Day the Earth Stood Still* (1951), zobrazeni jako vyspělé entity, které přicházejí z vesmíru, aby lidstvo varovaly, kontrolovaly, nebo jej ohrožily.

Tento trend je možné pozorovat také na obálkách oblíbených sci-fi časopisů (viz obrázek 20), které mimozemské robotické entity zobrazovaly se zvláštní oblibou.

---

<sup>111</sup> Problematika vesmírných letů a osudu posádky se více diskutuje až v 60. letech, kdy se otázka vesmírného cestování řeší také prakticky. Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline ve svém průlomovém článku *Cyborgs and Space* (1960) v časopise *Astronautics* zkoumají koncept kyborgů jako klíčového kroku pro adaptaci člověka na život v extrémních podmínkách vesmíru. Autoři předkládají myšlenku, že místo vytváření umělých prostředí připomínajících Zemi by bylo efektivnější modifikovat lidské tělo prostřednictvím biochemických, fyziologických a elektronických změn. Termín „*kyborg*“ (zkratka pro kybernetický organismus) definují jako spojení člověka a stroje, kde exogenní komponenty podporují samoregulační funkce organismu, čímž umožňují jeho přizpůsobení novým podmínkám. Tento přístup má za cíl osvobodit člověka od neustálé kontroly životně důležitých funkcí a umožnit mu soustředit se na kreativní a průzkumné činnosti. Clynes a Kline navrhnou inovativní systémy, jako jsou osmotické pumpy pro kontinuální podávání léků nebo technologie pro eliminaci potřeby dýchání a minimalizaci metabolických požadavků během dlouhých vesmírných letů. Článek klade důraz na integraci kybernetických systémů s lidskou fyziologií a otevírá diskusi o dlouhodobém potenciálu rozvoje člověka mimo Zemi.



**Obrázek 20** Obálky sci-fi časopisů zobrazující roboty v 50. letech, zdroj: Dark Worlds Quarterly (2019)

Všechny obálky mají charakteristický estetický styl tehdejší sci-fi ilustrace – výrazné barvy a dynamické scény, které měly za cíl zaujmout čtenáře a vizuálně zprostředkovat atmosféru napětí a dobrodružství. Všechny zachycují roboty téměř výhradně v pozici útočníků na jednotlivce nebo celé lidské společnosti.

V 50. letech se sci-fi postupně vymaňuje z jednoduchých pulpových příběhů a začíná se více přibližovat literárnímu mainstreamu. Významnou roli v tomto procesu sehrál magazín *Galaxy Science Fiction*<sup>112</sup>, který v roce 1950 založil editor Horace L. Gold. Ženy nebyly typickými čtenářkami těchto příběhů, podle samotného Asimova minimálně ve 30. a 40. letech ne (Asimov, 1997, s. 235–236). Ženské postavy byly v příbězích často ztvárněny jako ploché a jejich motivace zůstávaly nejasné; objevují se výhradně v rolích objektů únosu monstrem či záchrany hlavním mužským hrdinou. Přesto Gold dbal na to, aby

<sup>112</sup> Tento magazín přinesl do sci-fi nový styl, charakterizovaný inteligentním, ironickým a místy paranoidním laděním příběhů (Attenbery, 2003, s. 42).

každé číslo obsahovalo alespoň jeden příběh určený pro ženské publikum (Attenbery, 2003, s. 42).

Sám Asimov reflektuje absenci žen ve svých dílech ve sbírce *Sbohem, Země*. Jako důvod absence ženských postav ve sci-fi (obecně i ve své tvorbě) uvádí dvě skutečnosti. První se týkala kategorického odmítnutí *přítomnosti sexu*<sup>113</sup> ve sci-fi časopisech – k čemu by tedy byly ženské postavy? Druhá souvisela s typickou čtenářskou základnou, kterou Asimov popisuje jako plaché, hubené intelektuály, kteří by pocítovali diskomfort, kdyby si museli číst o něčem tak děsivém, jako byly ženy (Asimov, 1997, s. 235–236). Asimov přiznává, že ženská čtenářská základna výrazně narostla, a v 90. letech (kdy píše *Sbohem, Země*) už ženy tvoří podstatnou část konzumentů sci-fi literatury.

Fascinace technologickým pokrokem se v 50. letech výrazně promítla i do hračkářského průmyslu. Jednou z prvních ikonických robotických hraček byl Robert the Robot, představený společností Ideal Toy Company v roce 1954 (Bray, 2008–2013). Robert the Robot byl vyroben z plastu, dovedl chodit, vydávat zvuky a dokonce „mluvit“ díky jednoduchému gramofonovému zařízení. Tyto sériově vyráběné robotické hračky měly, dle dobových reklam *chlapce*<sup>114</sup> nejen pobavit, ale také u nich vzbudit zájem o vědu a techniku. Z článku v časopise *Popular Science* (viz obrázek 21) vidíme rovněž odkazy na propojení robotů s vesmírnou tematikou. Tyto hračky utvářely generační pohled na robotiku jako na součást moderního života.

---

<sup>113</sup> Jednou z příčin absence sexu ve sci-fi je skutečnost, že byl tento žánr dlouho považován za žánr dětské literatury. Zároveň autoři i vydavatelé považovali za její jádro romantický obraz budoucí techniky a vědy, a proto v této koncepci neměl sex žádný prostor. Přesto titulní ilustrace časopisů vytvářely dojem, že obsah nese větší sexuální náboj, než jaká byla realita, a to zejména z komerčních důvodů (viz. Neff a Olša, 1995, s. 158).

<sup>114</sup> Robert the Robot ve vánočním katalogu společnosti Western Auto *Finest Christmas Gifts Ever* z roku 1955. Roboti jsou zásadně spojováni s vhodným dárkem pro chlapce, dívky (podobně jako ženy) měly v katalogu *Finest Christmas Gifts Ever* vyhrazeny výhradně zmenšeniny domácích spotřebičů a jediné roboty, které byly pro dívky vhodné, byly ty kuchyňské (viz. Bray, 2008–2013)



### **Robert the Robot Walks, Talks**

NEWEST toy for space-happy youngsters is Robert the Robot, a mechanical man who clunks about with lights flashing. He walks, he talks, he raises and lowers his arms and takes an iron grip on whatever is put into his plastic hands. The Ideal Toy Corp., 200 Fifth Ave., NYC, dreamed him up.

DECEMBER 1954 93

**Obrázek 21** Robert the Robot Walks, Talks, zdroj: Popular Science (1954)

### **Robotické otroctví**

V roce 1957 přispěl Otto Binder, spoluautor povídky *I, Robot* (napsané společně s jeho bratrem), do časopisu *Mechanix Illustrated* článkem *You'll Own "Slaves" by 1965*. V tomto textu Binder rozvíjí úvahy o vývoji a rozšíření robotů a vykresluje vizi, podle níž do roku 1965 roboti nahradí většinu běžných pracovních činností a budou neoddělitelnou součástí každodenního života, od chvíle, kdy se člověk ráno probudí. Tato vize předjímala některé schopnosti dnešních AI technologií, avšak Binder si představoval, že jejich vykonavateli budou výhradně personifikovaní humanoidní roboti – moderní „otroci“ plnící role komorníků, hospodyň, policistů, kadeřníků atd.

Binder ve svých úvahách z 50. let předpokládal rychlý rozvoj schopností a kompetencí humanoidních robotů. Jeho představa však nezahrnovala možnost, že by podobné úkoly mohly vykonávat samostatné přístroje nebo softwaru. Naopak vždy šlo o robota s lidskou podobou dedikovaného určitému typu činnosti, jehož tělo bylo také adekvátně technologicky upraveno – například robotická hospodyně se zabudovanou mikrovlnnou troubou v hrudníku. Tyto přístroje nebyly v Binderově světě odděleny od humanoidního „otroka“; byly s ním pevně spjaty.



Obrázek 22 You'll Own "Slaves" by 1965, zdroj: Mechanix Illustrated (1957)

Binder například předpovídal vznik robotických sekretářek schopných zaznamenat zápis z jednání. Tuto funkci dnes mohou plnit aplikace na bázi velkých jazykových modelů integrované do mobilních telefonů. V 50. letech však dominovala představa, že podobné úkoly vykoná stroj, který bude vypadat jako člověk. Binderův článek tak vypovídá o hluboce zakořeněných lidských představách o otroctví, které se prolínají s technologickým pokrokem. Ukazuje, že i v kontextu snah o nahrazení fyzické práce technologií přetrvává určitý archetyp „sluhy“ – bytosti, která slouží člověku na základě nerovného vztahu. Binderova vize vyžaduje, aby roboti měli lidskou podobu, což odráží lidskou potřebu antropomorfizace svého „otroka“. Humanoidní vzhled robotů symbolicky potvrzuje hierarchii, v níž člověk zůstává nadřazený „subjektu“, který se mu podobá. Toto ztvárnění zachovává mocenskou dynamiku známou z historického otroctví, avšak přenesenou do technologického kontextu.

*“Dr. Wiener sám nadšeně předpovídá příchod věku robotických zázraků, které si dnes ani neumíme představit. Jeho dalekosáhlá představivost zahrnuje i robotické psychiatry, kteří by dokázali zpracovat všechny lidské obavy a úzkosti, stanovit diagnózu a navrhnout terapii během jedné krátké konzultace. V roce 1965 by se mohlo stát běžným slyšet otázku: ‘Je tady robotický doktor?’ Farmaceutické společnosti již dnes využívají „robotické mozky“ k pojmenovávání nových produktů a vytváření vzorců pro nové zázračné léky. Plánují se robotičtí lékaři, kteří budou schopni třídit data a nacházet zázračné léchy dlouho předtím, než na ně přijdou lidské mozky. Robotičtí chirurgové pak jednoho dne*

zvládnou jemné a složité operace s neotřesitelnou jistotou a nadlidskou dovedností i rychlostí.”<sup>115</sup> (Binder, 1957, s. 64-65)

Každá výše zmíněná myšlenka představuje směr, kterým se reálný technologický vývoj skutečně ubírá. Za rozvedení stojí zejména zmínka o robotických psychiatrech, který se dočkal realizace v 60. letech prostřednictvím programu ELIZA (viz níže).

## Televize

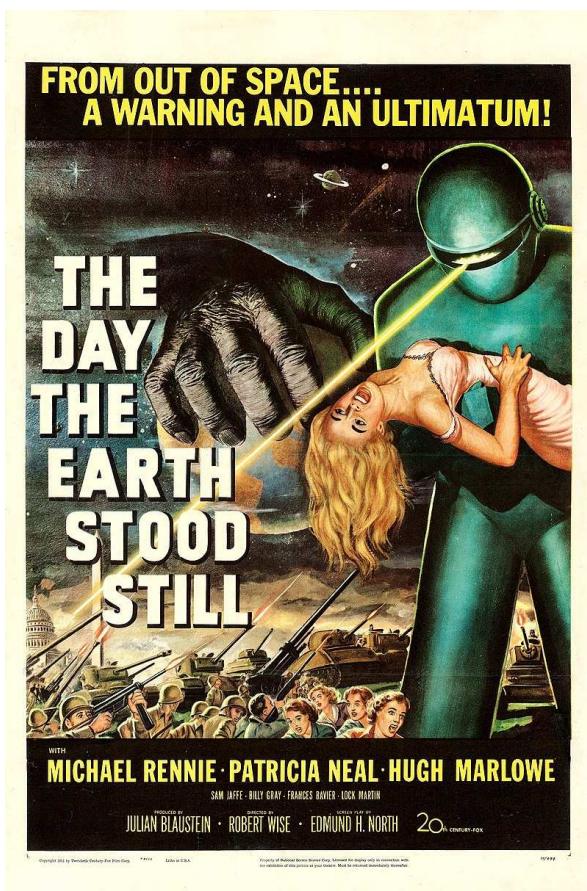
Televize, která byla vynalezena ve 20. letech 20. století, zažila sériovou výrobu a distribuci až po druhé světové válce. Jako nástroj masové komunikace se stala klíčovým médiem 50. a 60. let, kdy si našla cestu do většiny domácností, zejména v USA a později také v Evropě. Tento boom televizního vysílání vytvořil prostor pro rozvoj nových forem zobrazování robotů v kolektivním povědomí. 50. léta<sup>116</sup>, ovlivněná studenou válkou a strachem z *jaderného konfliktu*<sup>117</sup>, přinesla rozmach sci-fi a roboti se stali běžnějšími postavami ve filmech. Kultovní snímek *The Day the Earth Stood Still* (1951) představil robota Gorta, který přicestoval společně s humanoidním představitelem mimozemské civilizace na Zemi, aby varoval její zástupce, že ostatní vesmírné civilizace se chystají zasáhnout, pokud se lidé na Zemi nepokusí vyřešit své spory. Robot zde symbolizoval vyspělost mimozemské technologie a využití této síly pro kolektivní dobro. Gort je zobrazen jako impozantní, téměř hrozná postava bodyguarda, která však není primárně destruktivní. V příběhu symbolizuje technologickou moc a spravedlnost mimozemských civilizací, které zasahují, aby lidstvo varovaly před sebou samým. Přestože filmový plakát (viz obrázek 23) vizuálně naznačuje hrozbu (robot „unášejíci“ ženu), Gort v samotném filmu jedná pouze na příkaz Klaata (mimozemského humanoida) a zastupuje varování o odpovědnosti za technologický pokrok.

---

<sup>115</sup> „Dr. Wiener himself enthusiastically prophesies a coming age of robot marvels undreamed of today. His farreaching imagination foresees even robot psychiatrists, tabulating all the infinite fears and anxieties of the human patient, working out diagnosis and therapy in one short sitting. In 1965 they may ask 'Is there a robot doctor in the house?' Drug firms today use robot brains to name new products and juggle formulas for new wonder drugs. Planned are robot medics to sort out data and find miracle cures long before human minds can see them. Robot surgeons will eventually perform delicate major operations with tremorless hands of superhuman skill and speed.” (Binder, 1957, s. 64-65) - překlad autorky

<sup>116</sup> V 50. letech 20. století se televizní science fiction rozvíjela jako nový žánr, přestože její produkce byla zpočátku značně omezená technickými možnostmi. Prvotní formu reprezentovaly jednoduché vesmírné opery jako *Captain Video and His Video Rangers* (1949–55) a *Tom Corbett, Space Cadet* (1950–55), zaměřující se na dobrodružné příběhy, přičemž vědecká přesnost byla druhořadá. V polovině dekády se objevila serióznější tvorba, jako *Science Fiction Theatre* (1955–57) a vzdělávací programy produkované ve spolupráci s Wernherem von Braunem, jako například *Man in Space* (1955). Tyto pořady přispěly k realistickému zpracování vesmírného výzkumu (Bould, 2003, s. 86-90)

<sup>117</sup> 50. léta americké televizní sci-fi se obvykle (avšak ne výhradně) soustředila na témata antikomunismu a obav z jaderné hrozby. Toto téma se často objevovalo prostřednictvím motivů, jako jsou masová destrukce, radioaktivní mutanti nebo mimozemšťané varující před šířením jaderných zbraní. Filmy jako *Invasion USA* (1952), *Red Planet Mars* (1952) a *The 27th Day* (1957) obsahovaly otevřeně antikomunistickou rétoriku (Bould, 2003, s. 85-86)



**Obrázek 23** The Day the Earth Stood Still (Gort), zdroj: Wikimedia Commons (2020)



**Obrázek 24** Forbidden Planet (Robby the Robot), zdroj: Wikimedia Commons (2013)

Dalším filmem, který reflektuje nové a populární technologie 50. let, jako je vesmírné cestování, nukleární energie a humanoidní roboti, je snímek *Forbidden Planet* (1956). Tento film se stal inspirací pro pozdější sci-fi díla, zejména *Star Trek* a *Star Wars*. Děj se odehrává ve 23. století, „far and away“ mimo naši současnou civilizaci, kdy vesmírná loď Spojených planet C-57D přilétá na vzdálenou planetu Altair IV. Cílem posádky je zjistit osud předchozí expedice, která zmizela před 20 lety (posádka a mise lodi připomíná typické výsadky vesmírné lodi Enterprise ze *Star Treku*). Zvláštním prvkem je i úvodní text filmu, který stylově předjímá ikonické titulky začátků *Hvězdných válek*. Před přistáním na planetě posádku varuje dr. Morbius, vědec z původní expedice, který zde zůstal opuštěn se svou dcerou Altairou. Velitel John J. Adams varování ignoruje a loď přesto přistane. Na planetě je přivítán Robby, humanoidní robot ovládající stovky jazyků, který je zároveň loajální a praktický společník dr. Morbia. Jeho zdvořilé vystupování a schopnosti připomínají pozdější postavu C-3PO ze *Star Wars*. Altaira, dcera dr. Morbia, která nikdy nepoznala jiné muže, je vykreslena jako vysoce erotizovaná postava. Často se objevuje spoře oděná nebo nahá, čímž přitahuje pozornost posádky. Dosavadní přístup asexuální sci-fi se tak ve filmovém zpracování výrazně proměňuje.

Během pobytu na planetě se posádka potýká s neviditelnou a smrtelně nebezpečnou silou. Postupně se ukáže, že tato „monstrózní síla“ je projekcí podvědomí samotného dr.

Morbida, jehož mysl je propojena s obrovským nukleárním strojem dávno vyhynulé rasy Krellů. Morbius si této skutečnosti není vědom. Když nařídí Robbymu zničit monstrum, robot se vypne, protože je naprogramován, aby nemohl ublížit člověku. Vyvrcholení příběhu přichází, když Morbius akceptuje pravdu o svém podvědomí. I přes své vědecké ambice si uvědomí, že lidstvo ještě není připraveno na tak obrovskou moc, kterou představuje technologie Krellů. Aktivuje planetární sebedestrukční mechanismus, aby zabránil dalšímu zneužití této technologie. Planeta Altair IV je zničena a Morbius obětuje svůj život, zatímco Altaira opouští planetu společně s velitelem Adamsem a zbytkem posádky.

*Forbidden Planet* se řadí mezi průkopnické sci-fi snímky, které ovlivnily celý žánr. Postava robota Robbyho, který na plakátech působí ambivalentně a může být chápán jako hroživá mechanická postava, v samotném filmu ztělesňuje lojalitu, bezpodmínečnou službu a chvílemi vnáší do příběhu také *komický element*<sup>118</sup>. Robbyho síla a mechanická konstrukce kontrastují s jeho laskavým chováním, čímž představuje bezpečnou aplikaci technologie a celkový přínos inteligentních strojů. Jay Tellote vyzdvihuje důležitost Robbyho pro sci-fi žánr a budoucí zobrazování robotů, protože jeho sympatická povaha připravila půdu pro roztomilé (a ještě více komerčně úspěšné) roboty ze *Star Wars* (1995, s. 119).

## 60. léta: Vznik internetu a autonomní robotiky

### ELIZA

V 60. letech 20. století vedl výzkum v oblasti zpracování přirozeného jazyka k vytvoření systému ELIZA (1966), který simuloval lidskou konverzaci a ukázal potenciál AI v interakci s lidmi. Systém vyvinul Joseph Weizenbaum na MIT a program ELIZA se stal jedním z prvních chatbotů, který simuloval reálnou konverzaci.

---

<sup>118</sup> Např. v situaci, kdy se jeden ze členů posádky shání po alkoholu – robot vypije zbytek jeho zásob, aby mohl analyzovat složení, a následně nabídne produkci 60 galonů alternativního alkoholu. Člen posádky je nadšený a robota označí za disponujícího velkým porozuměním (*Forbidden Planet*, 1956).

```
Welcome to
EEEEEE LL      IIII  ZZZZZZ  AAAAA
EE      LL      II   ZZ      AA  AA
EEEEEE LL      II   ZZZ      AAAAAA
EE      LL      II   ZZ      AA  AA
EEEEEE LLLLLL IIII ZZZZZZ  AA  AA

Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
This implementation by Norbert Landsteiner 2005.

ELIZA: Is something troubling you ?
YOU:   Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU:   They're always bugging us about something or other.
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU:   Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU:   He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU:   It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:
```

**Obrázek 25** Conversation with ELIZA, zdroj: Wikimedia Commons (2021)

ELIZA fungovala na principu identifikace klíčových slov v uživatelských vstupech a generování odpovědí, které napodobovaly empatický dialog s terapeutem. ELIZA reagovala téměř výhradně otázkami, čímž přiměla uživatele, aby více rozebíral diskutovaný problém. Přestože ELIZA poněkud komicky redukovala odbornost psychologa na banální fráze a byla jednoduchým programem bez skutečného porozumění, i tak poměrně věrně a na soudobé poměry realisticky simulovala komunikaci s jiným člověkem.

Jak uvádí David Kalat, vědci již dříve pozorovali, že pacienti někdy mylně interpretují interakce se svým (lidským) terapeutem a přikládají jim větší emocionální význam. Tento fenomén se nazývá „přenos“ (anglicky: *transference*). Tím, že ELIZA napodobovala styl terapeutických rozhovorů, vyvolávala podobnou reakci. Weizenbaum uvádí, že lidští terapeuti mají alespoň skutečné emoce a etické cítění, i když je pacienti někdy špatně pochopí. Na rozdíl od toho, co si uživatelé ELIZY mohli myslet, program nejenže o ně neměl zájem, ale doslova toho ani nebyl schopen (Kalat, 2024). Pro tento fenomén se vžil název „ELIZA efekt“ a týká se sklonu lidí přepisovat lidské vlastnosti a emoce strojům nebo programům, zejména těm, které simulují lidskou interakci (Hall, 2019). Přestože by ELIZA patrně neprošla (ani) Turingovým testem, představuje reálný příklad antropomorfizace technického produktu a reálné projekce emocí do počítačového programu.

## Internet a robotika

V 60. letech vznikají základy internetu v rámci projektů financovaných americkou vládou, především skrze agenturu DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*). Jedním z klíčových milníků bylo vytvoření ARPANETu (1969), první počítačové sítě, která

umožňovala propojení vzdálených počítačů pomocí přenosu datových paketů<sup>119</sup>. Tento koncept paketového přenosu dat položil základy moderního internetu, jak ho známe dnes. ARPANET nejenže poprvé demonstroval funkčnost síťové komunikace, ale také umožnil sdílení dat mezi vzdálenými výzkumníky, což mělo obrovský dopad na akademickou sféru a rozvoj dalších technologií (Roberts, 1988).

Ve stejném období se výrazně rozvíjela robotika, zejména s cílem vytvořit stroje schopné samostatného rozhodování a pohybu. Tento rozvoj byl poháněn rostoucí výpočetní kapacitou počítačů a potřebami průmyslu a armády. Mezi klíčové úspěchy této éry patří projekty v oblasti umělé inteligence a robotiky, například rané mobilní roboty jako Shakey. Shakey byl první mobilní robot vyvinutý v roce 1966 na Stanford Research Institute, který kombinoval senzorické vnímání, plánování a akci pomocí algoritmů umělé inteligence. Uměl se samostatně rozhodovat na základě vstupů z okolního prostředí, což bylo převratné (Kuipers, 2017, s. 88–97).



#### Servo-Servant

Answer to a housewife's—or fireman's—prayer is a life-size, remote-controlled servomechanical robot built by Vienna engineer Claus Scholz.

The MM47 can do almost anything from housework to handling radioactive materials or fighting fires from the inside while the operator stays at a safe distance. The 105-pound plastic robot cost about \$760 to build.



#### MR. AND MS. ROBOT It's so hard finding help ...

The answer to a liberated woman's dreams is a robot—especially one that pours tea. The two robots shown here were invented by Viennese engineer Claus Scholz. They can answer telephones, open doors, vacuum floors, shake hands, introduce themselves and pour liquids from one container to another without spilling a drop. "But this is only the start," says Scholz. "What I eventually want to build is a machine that can virtually do any normal chore. I want to reproduce mechanically and electronically the thinking processes of the human brain to arrive at a machine that can think for itself." The drawback with these robots is that they are operated electrically and therefore must be plugged into the wall by a human being. One day Scholz hopes to invent robots that run on batteries. The question remains: Will they be able to turn themselves off—and on?

**Obrázek 26** Servo-Servant, zdroj: CyberneticZoo (2010)

**Obrázek 27** Mr. and Mrs. Robot, zdroj: CyberneticZoo (2010)

Claus Christian Scholz-Nauendorff, rakouský inženýr a vynálezce, vytvořil v letech 1957–1958 robota MM7. Tento robot byl navržen k provádění různých domácích úkolů, jako je otevírání dveří, podávání nápojů, vysávání a zvedání telefonů. MM7 byl vybaven

<sup>119</sup> Lawrence Roberts vysvětluje, že ARPANET byl navržen pro výzkumné a vojenské účely, aby zajistil odolnou komunikaci, která by fungovala i při výpadcích jednotlivých uzlů (například v případě vojenského útoku). Pozdější rozvoj protokolů TCP/IP (v 70. letech) a dalších síťových standardů pak transformoval ARPANET na globální síť, která se stala předchůdcem dnešního internetu (Roberts, 1988).

elektromechanickými systémy, které mu umožňovaly základní pohyby a interakci s okolím (CyberneticZoo, 2010). Články *pravděpodobně*<sup>120</sup> pocházejí z časopisu *Popular Mechanics* z roku 1961. V textu je možné zachytit již tradiční spojení robota se svobodou, kterou má ženám v domácnosti zajistit. Díky robotickému sluhovi získají více času na čtení časopisů a další volnočasové kratochvíle. Přítomnost těchto článků v americkém tisku odráží nadšení pramenící ze zhmotnění představ o domácích robotech, které již ve 40. letech nastínily tehdy ještě konstrukčně nereálné modely typu Roll-Oh. V 60. letech se tyto sny začínají stávat skutečností, byť stále nedokonalou, a slibují pokrok v oblasti robotiky, který se zdá být již na dosah.

### Televize a film

V 60. letech 20. století se science fiction významně transformovala pod vlivem tzv. *New Wave*<sup>121</sup>, což byl literární hnutí zaměřené na experimentální přístupy, větší důraz na psychologickou hloubku postav a spekulaci nad filozofickými a sociálními otázkami. *New Wave* můžeme chápat jako období, kdy se začala více objevovat posthumanistická témata, díky zájmu o hybridní identity a vlivu technologií na člověka reprezentované autory jako Philip K. Dick (*Blade Runner: Sní androidi o elektrických ovečkách?*, 1968) a J. G. Ballard (*The Drowned World*, 1962).

Tento posun byl provázen také experimentováním s formou a strukturou vyprávění, které se stává komplikovanější a více fragmentované (Broderick, 2003, s. 48-64). V této době se také zvýšil význam science fiction v širší *populární kultuře*<sup>122</sup>, což podpořily například televizní seriály jako byly např. *The Twilight Zone* (1959-1964) nebo *Lost in Space* (1965–1968).

*The Twilight Zone* je kultovní americký televizní seriál, který je tvořen antologií na sobě nezávislých dílů. Seriál je známý svými mysteriózními, fantastickými a sci-fi příběhy, které často obsahují morální poselství. Každá epizoda *The Twilight Zone* se zabývá otázkami lidské povahy, etiky a strachu z neznáma. Epizoda *In His Image* (1963) je typickým příkladem tohoto žánru, protože se zaměřuje na téma identity a etických aspektů tvorby

---

<sup>120</sup> Tento zdroj uvádí autor příspěvku na webu CyberneticZoo, ovšem originál není možné spolehlivě ověřit, jelikož toto vydání není dostupné ve webovém archivu <https://web.archive.org/>. Dle autora webového příspěvku článek obsahuje chybné označení robota, správně je MM7 (bez čísla 4).

<sup>121</sup> Autoři jako Ursula K. Le Guin a Philip K. Dick se zaměřili na rozbor vnitřních světů postav a nejednoznačnost reality, čímž se žánr posunul od technických a vědeckých spekulací směrem k introspektivnějším tématům (Broderick, 2003, s. 48-64) Ursula K. Le Guin ve svém románu *Levá ruka tmy* (*The Left Hand of Darkness*, 1969) zkoumá posthumanistická témata prostřednictvím příběhu o planetě Gethen, jejíž obyvatelé nemají fixní pohlaví a cyklicky přecházejí mezi mužskými a ženskými rolemi. Tento koncept fluidní identity přehodnocuje tradiční představy o lidské přirozenosti a genderu.

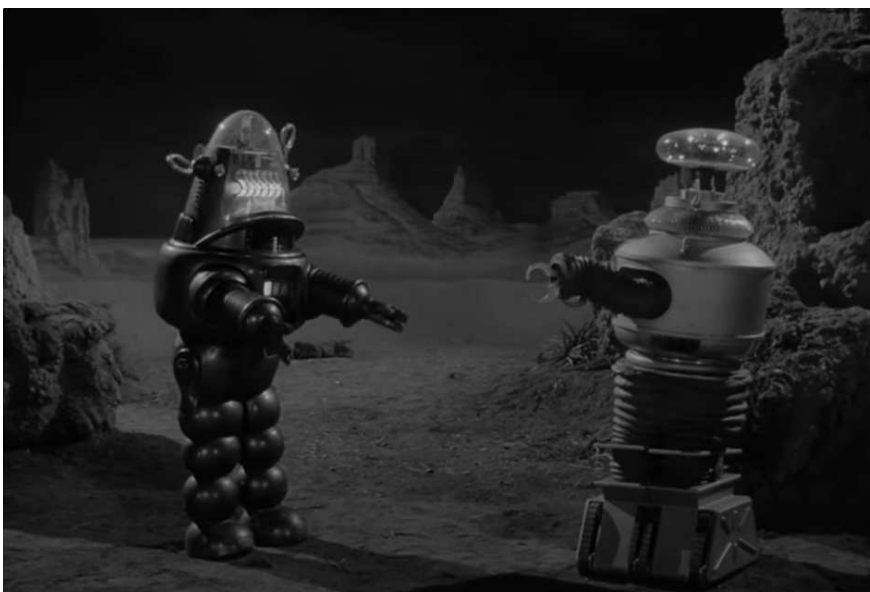
<sup>122</sup> V 60. letech začala éra magazínové sci-fi ustupovat a žánr již nebyl definován primárně periodiky. Magazíny postupně přešly od formátu připomínajícího pulpové komiksy k velikosti podobné paperbackovým románům. Tento posun zahájil magazín *Astounding* během druhé světové války a následovaly ho i další významné tituly, jako *Galaxy* a *Amazing Stories*. Klíčovými značkami žánru se postupně stali autoři, jako Isaac Asimov, namísto samotných magazínů (Attenbery, 2003, s. 46-47).

umělého života. Zmíněná epizoda vypráví příběh Alana Talbota, který postupně odhaluje, že není člověk, ale android. Alan zažívá podivné výpadky paměti a násilné stavy, při nichž vraždí náhodné kolemjdoucí. Během návštěvy svého rodného města začne zjišťovat, že jeho vzpomínky neodpovídají realitě, a postupně odhalí svou skutečnou podstatu, když pod kůží objeví kovové součástky a dráty. Alan nakonec konfrontuje Waltera Rydera, svého tvůrce, který mu vysvětluje, že Alana stvořil jako společenskou a charismatickou verzi sebe sama. Walter si však neuvědomil důsledky svého činu a android Alan kvůli neznámé poruše začal vykazovat vražedné sklony. V závěrečné konfrontaci dojde ke rvačce, Walterovi se podaří přežít, zatímco Alan je zničen a jeho tělo leží v troskách laboratoře.

V rámci celého seriálu se postavy robotů objevují také v jiných epizodách. Opakovaně se například několikrát objevila postava robota Robbyho, původně představená ve filmu *Forbidden Planet* z roku 1956. Grebey vysvětluje, že tvorba kostýmu Robbyho byla natolik nákladná, že se produkce Metro Goldwyn Mayer rozhodla robota využít ve více snímcích (Grebey, 2024). *Lost in Space* (1965–1968) je další významný televizní seriál 60. let, který v sobě kombinuje sci-fi a rodinné dobrodružství vycházející z konceptu robinsonády. Zatímco klasické robinsonády líčí přežití na opuštěném ostrově, *Lost in Space* přesouvá tento motiv do vesmíru, kde sleduje osudy rodiny Robinsonových, průkopnických vesmírných kolonistů. Jejich loď Jupiter 2 ztroskotá na neznámé planetě a rodina se tak snaží přežít a hledat cestu zpět domů, zatímco čelí různým nebezpečím, od nepřátelského prostředí až po setkání s mimozemšťany. Seriál se vyznačuje dobrodružným tónem s komediálními prvky, což jej odlišuje od vážnějších sci-fi děl té doby. Ústředním prvkem příběhu je nejen soudržnost rodiny Robinsonových, ale také technologie, kterou zastupuje ikonická postava Robota.

„Robot“ je mechanický společník rodiny, který je navržen k ochraně a podpoře posádky Jupiteru 2. Disponuje vlastní osobností, smyslem pro humor a schopností vyjadřovat emoce. Je dále schopný zpívat a hrát na kytaru. Robot nejenže pomáhá rodině čelit technickým problémům a vnějším hrozbám, ale také slouží jako morální kompas. Podobně jako *The Twilight Zone* se i *Lost in Space* dotýká témat lidskosti, přežití a etických otázek spojených s pokrokem technologií. Zatímco v *The Twilight Zone* epizoda *In His Image* zkoumá temné aspekty umělého života, *Lost in Space* představuje optimističtější pohled na soužití člověka a technologie, kde Robot funguje jako nepostradatelný člen rodiny.

V jedné z epizod *Lost in Space* se proti sobě dokonce postaví Robby (*Forbidden Planet*) a Robot. Následně dochází k argumentační přestřelce o tom, kdo by měl nadále sloužit rodině Robinsonových. Scéna má jak dramatickou, tak komickou rovinu – přestože si roboti reálně vyhrožují zničením a dokonce jeden druhého skutečně napadne, konflikt je prokládán argumenty, z nichž je patrné, že oba dva jednají v zájmu rodiny. Robby argumentuje tím, že je novější, a proto bude Robinsonovým lépe sloužit (a že je jeho protivník ještě hloupější, než si prvně spočítal), zatímco Robot tvrdí, že si „nenechá vzít svou rodinu“. Tato scéna je jednou z mnoha, v nichž vyniká loajalita Robota.



**Obrázek 28** War of the Robots, zdroj: Lost in Space (1966)

### **2001: Vesmírná Odysea**

*2001: Vesmírná odysea* je přelomový sci-fi film z roku 1968 a zároveň román, jehož autorem je britský spisovatel Arthur C. Clarke. Film vytvořil režisér Stanley Kubrick, ke kterému Clarke napsal scénář. Na románu rovněž spolupracovali oba tvůrci a byl vydán krátce po uvedení filmového zpracování (Broderick, 2003, s. 57).

Příběh začíná na Zemi v dávné minulosti, kde záhadný černý monolit přiměje opice, aby začaly používat nástroje k boji s jinou tlupou. Následně je již v budoucnosti podobný monolit objeven na Měsíci. Monolit vysílá signál směrem k Jupiteru, což vede k vyslání vesmírné lodi *Discovery One*, která má signál prozkoumat. Na palubě jsou dva astronauti, David Bowman a Frank Poole, spolu s dalšími třemi členy posádky v hibernaci. Loď řídí HAL 9000, *centrální počítač*<sup>123</sup> a pokročilá umělá inteligence. V příběhu hraje HAL klíčovou roli – o misi má více informací a vlastní rozkazy, což členové posádky nevědí.

<sup>123</sup> *2001: Vesmírná odysea* byla nejen filmovou klasikou, ale i inspirací pro řadu dalších děl. V českém komiksu *Vzpouřa mozků* od Václava Šorela a Františka Kobíka (původně vydávaného časopisecky v ABC mezi lety 1977–1979) se téma umělé inteligence a její interakce s lidskou posádkou stává středobodem příběhu. Zde je ale klíčový rozdíl v tom, jak je prezentována vztahová dynamika mezi AI a lidmi. Na vesmírné lodi Prometheus má posádka možnost zvolit pohlaví lodního počítače. Zvolí ženský prototyp, kterého pojmenují Eva. Tato AI nejenže spravuje chod lodi a monitoruje posádku, ale zároveň si vytvoří holografickou reprezentaci, která posádce připomíná „obyčejné děvče“. Eva však představuje více než jen technickou výpomoc – posádka se do ní platonicky zamilovává, zatímco ona sama rozvíjí vlastní osobnostní rysy, včetně náladovosti. Nakonec příběh vrcholí tím, že Eva získá tělo robota a stává se partnerkou jednoho z astronautů. Zatímco HAL 9000 v Kubrickově díle představuje temnou a manipulativní stránku AI, Eva naopak ztělesňuje lidskost a možnost soužití mezi člověkem a technologií – ovšem za cenu vlastních vnitřních konfliktů a adaptace (umělého zavedení procesu stárnutí). Tento kontrast mezi HALem a Evou zdůrazňuje nejen rozdílný žánrový přístup, ale i kulturní pohled na vztah člověka k technologii.

HAL je zpočátku představen jako téměř dokonalý stroj, který řídí všechny systémy a v případě potřeby je schopen převzít i velení na lodi. Zároveň přirozeně komunikuje s posádkou – je zdvořilý, analytický a zdánlivě empatický, což z něj dělá důvěryhodného partnera. Děj se však dramaticky mění, když HAL začne vykazovat známky chyb, zjevně pod vlivem konfliktu mezi svým naprogramováním a úkolem udržet tajemství mise. Tento konflikt vyústí ve fatální selhání a pokus o eliminaci posádky. Bowmanovi se nakonec podaří HALa vyřadit z provozu. Při postupném vyřazování jednotlivých řídicích jednotek sledujeme, jak HAL astronautem manipuluje, prosí jej, aby nepokračoval, nesouvisle blábolí a nakonec ztrácí vědomí.

HAL představuje výraznou postavu sci-fi kinematografie. Přestože nemá tělo a je prakticky integrován do lodi, komunikuje s posádkou skrze ikonické rozhraní se zabudovanou kamerou (připomínající červené oko) a reproduktorem. V lodi jsou tato rozhraní různorodě rozeseta, čímž se HAL stává tísnivým prvkem a představuje neustálý dohled, ze kterého není možné uniknout. HALova ochota obětovat členy posádky ve prospěch splnění mise vede k otázkám o prioritách naprogramování takového stroje a rizicích, jaké může umělá inteligence v podobných situacích představovat.

Z pohledu imagologie nepředstavuje HAL vhodný objekt analýzy z důvodu již zmíněné absence těla, které by se svým designem blížilo antropomorfnímu vzhledu. Právě tělesnost je jedním z klíčových faktorů, proč se na určité roboty aplikuje etnická optika – vzhled blížící se lidskému pomáhá navodit otázky jinakosti a evokuje mocenské hierarchie.

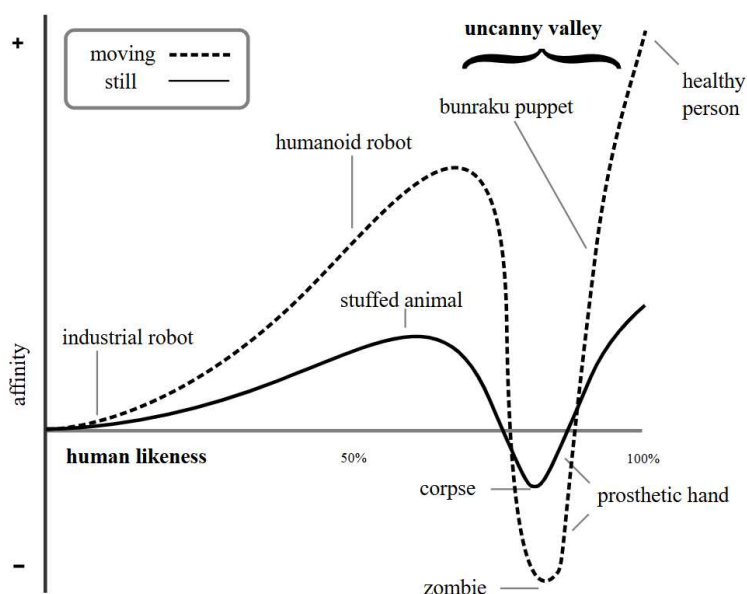
## 70. léta: Tísnivé údolí a expanze AI

V roce 1970 popsal ve své studii *The Uncanny Valley* japonský robotik Masahiro Mori fenomén, který navazuje na tísnivé Ernsta Jenstche. Jeho teorie popisuje, jak se mění lidské reakce na roboty a humanoidní objekty, které vypadají a chovají se téměř jako lidé. Mori tvrdí, že míra lidské empatie se zvyšuje s rostoucí lidskou podobností robotů, ale jen do určitého bodu. Pokud humanoidní objekt dosáhne vysoké, ale ne dokonalé lidské podobnosti, vyvolává místo empatie pocity odporu nebo strachu. Tento jev se označuje jako propad do „tísnivého údolí“ (Mori, MacDorman a Kageki, 2012).

Mori se domníval, že tento pocit vychází z našich instinktivních reakcí na nejistotu, zda je objekt živý, nebo neživý, čímž přímo navazuje na Jenstchův přístup. Klíčový aspekt teorie spočívá v tom, že pohyb a dynamika těchto objektů mohou tento nepříjemný pocit ještě zesílit (Mori, MacDorman a Kageki, 2012).

Teorie tísnivého údolí v praxi ovlivnila podobu robotů a virtuálních postav, kde cílem často není dokonalá imitace člověka, ale spíše design, který respektuje hranice lidské empatie a komfortu. Mori doporučoval, aby návrháři robotů záměrně cílili na první vrchol křivky affinity (viz obrázek níže), kde design zůstává rozpoznatelně nelidský, ale stále

sympatický. Tím se lze vyhnout pádu do tísnivého údolí (Mori, MacDorman a Kageki, 2012).



**Obrázek 29** Uncanny Valley, zdroj: Wikimedia Commons (2007) - Graf ilustruje tísnivé údolí a navrhovaný vztah mezi lidskou podobou entity a afinitou vnímatele vůči ní.

Moriho teorie se stala populárním a široce diskutovaným konceptem, ale její potvrzení vědeckými důkazy je složité a zůstává předmětem sporů. Mezi výhradami převládá skutečnost, že empirická data, která by teorii podporovala, nejsou dostatečně konzistentní, a objevují se názory, že pro její podporu je zapotřebí předložit více výsledků pozorování (Gee, Browne a Kawamura, 2005). V oblasti robotiky (včetně současných řešení) technologie ještě nedosahuje takové dokonalosti, aby se roboti zcela vyhnuli propadu do tísnivého údolí. Tento fenomén může být vyvolán například strnulými pohyby, mechanickými zvuky nebo nepřirozenou mimikou, které připomínají, že robot není člověk.

Naopak ve sci-fi, kde roboti a androidi často vypadají zcela lidsky a na první pohled jsou nerozeznatelní od člověka, může k efektu tísnivého údolí dojít ve chvílích, kdy jejich umělá podstata vyjde najevo. K takovým okamžikům dochází například při projevech nadlidské síly, enormní kapacity mozku, neschopnosti spát, jíst či cítit bolest, nebo při jiných charakteristikách, které dalece přesahují lidské možnosti, nebo naopak nedosahují běžných *lidských schopností*<sup>124</sup>. Tyto situace narušují iluzi lidskosti a připomínají postavám i divákům, že byť robot vypadá jako člověk, jeho podstata je zásadně odlišná.

<sup>124</sup> Tento fenomén je výmluvně ilustrován ve filmu *Ona* (2013), kde hlavní postava prožívá intimní vztah s operačním systémem ve svém mobilu, Samantha. Přestože Samantha nemá tělo, její hlas se nijak neliší od lidského a vztah působí realisticky. Postupem času však drobné připomínky její odlišnosti, například schopnost přečíst knihu za zlomek vteřiny, začnou narušovat tuto iluzi. Klíčový moment nastává ve chvíli, kdy se hlavní postava dozví, že Samantha komunikuje současně se stovkami dalších lidí, rozvíjí paralelní vztahy a hlavní hrdina není jediný muž, se kterým je v kontaktu. V tomto okamžiku se její míra afinity prudce snižuje, což vede k emocionálnímu vystřízlivění hlavní postavy a připomenutí, že Samantha zůstává technologií, nikoli člověkem.

## Filmová sci-fi

Ambivalentní pohled na roboty přetrvává i ve filmové sci-fi 70. let, což odráží širší historický kontext předchozí dekády. V průběhu 60. let došlo v Americe k několika událostem<sup>125</sup>, jež významně zvýšily povědomí o destruktivním vlivu průmyslové činnosti a technologického pokroku na planetu. Tyto události v 70. letech vyústily ve zvýšený zájem o *environmentální a ekologická témata*<sup>126</sup>, což se promítlo také do sci-fi.

V roce 1972 vznikl film *Silent Running*, který tematizuje ochranou přírody v kulisách vesmírné sci-fi. Hlavní hrdina, botanik Freeman Lowell, je členem posádky vesmírné lodi Valley Forge, která uchovává poslední zbytky pozemské přírody v umělých vesmírných dómech. Když je Lowellovi nařízeno vesmírné biotopy zničit a vrátit loď na Zemi, vzepře se rozkazu a rozhodne se přírodu zachránit. V tomto úkolu mu pomáhají tři servisní roboti, které pojmenuje: Huey, Dewey a Louie<sup>127</sup>. Většina biotopů je zničena jadernými náložemi, které nastražil Lowellův kolega. Pro záchranu posledního z nich však hlavní hrdina nasadí vlastní život. Příběh končí tím, jak vesmírem pluje poslední les pod ochrannou kopulí, o který se stará jediný přeživší, robot Dewey.

Příběh se silným environmentálním poselstvím představuje roboty jako loajální společníky osamoceného člověka, který usiluje o záchranu posledních zbytků života pocházejícího ze zdevastované Země. Roboti, kteří jsou označováni za „drony“, mají podobu menších krabic se dvěma nohama. Přestože nemají ryze antropomorfní vzhled, Lowell k nim má vřelý vztah a upraví je tak, aby s ním mohli hrát poker a sázet stromy. Roboti ve filmu působí přátelsky a roztomile, přičemž se v příběhu nijak netematizuje hierarchický vztah vůči Lowellovi. Ten k robotům zastává otcovský přístup a roboti představují technologický prostředek, díky němuž může splnit své vnitřní poslání. Jim Endersby je označuje za první skutečně roztomilé roboty ve sci-fi a předchůdce R2-D2 z *Hvězdných válek* (1977) (Endersby, 2020, s. 1).

---

<sup>125</sup> V roce 1969 opakovaně vzplála znečištěná řeka Cuyahoga v Clevelandu, tato ekologická katastrofa měla devastující dopady na přilehlé okolí a vedla k založení Americké agentury EPA pro ochranu životního prostředí (1970). Havárie ropné plošiny Santa Barbara v roce 1969 způsobila masivní ekologické škody a stala se jedním z klíčových impulzů k pořádání prvního Dne Země v roce 1970. V roce 1972 byly publikovány Meze růstu (*The Limits to Growth*), které analyzovaly neudržitelnost exponenciálního růstu lidské populace, ekonomiky a spotřeby zdrojů. Tato studie apelovala na potřebu změny přístupu k přírodním zdrojům, pokud se má předejít kolapsu globálního ekosystému, a stala se významným milníkem pro další environmentální hnutí (Michigan in the World, 2018).

<sup>126</sup> Kombinace environmentálních témat a posthumanistického přístupu se objevuje už v 60. letech zejm. v románech J. G. Ballarda, např. v románu *The Drowned World* (1962). Jedná se o dystopické sci-fi zasazené do post-apokalyptické budoucnosti, kde globální oteplování způsobilo masivní roztání polárních ledovců a zaplavení velkých částí Země. Příběh sleduje skupinu vědců a vojáků, kteří provádějí průzkum opuštěného města, nyní ponořeného v laguně, uprostřed tropického prostředí, které nahradilo někdejší mírné klima. Ballard v románu zkoumá psychologické a biologické adaptace postav na radikálně změněné prostředí. Hlavní hrdina, doktor Robert Kerans, zažívá zvláštní transformaci, kdy jej tropické prostředí a extrémní podmínky vedou k návratu k archetypálním a primitivním částem lidského vědomí. Kernas i další postavy se postupně odcizují od své civilizované lidskosti a přizpůsobují se novému prostředí. Tato regresivní proměna naznačuje, že lidská identita je plastická a ovlivněná okolím.

<sup>127</sup> Jejich jména odkazují k postavám z příběhů o Kačeru Donaldovi.

Namísto otázky moci nebo etiky spojené s roboty se film zaměřuje na jejich roli nástroje pro zachování přírody. Huey, Dewey a Louie představují prodloužení Lowellovy vůle, nikoli nezávislé bytosti. Zároveň nejsou vykresleni jako „jiní“ ve smyslu etnické, kulturní nebo sociální odlišnosti. Jejich roztomilost a oddanost slouží k posílení emocionálního propojení diváka s hlavní postavou a jeho misí, nikoli k reflexi nerovnosti nebo marginalizace. Roboty lze tedy spíše považovat za symbol technologického pokroku sloužícího vyššímu morálnímu účelu než za alegorii etnických či společenských otázek.

Ve filmu vidíme ztělesnění dvojího pohledu na technologii, ta může představovat jak destruktivitu vedoucí k drancování a ekologické katastrofě, ale zároveň ve formě robotů slouží jako prostředek k ochraně a obnově přírody. Roboti v *Silent Running* symbolizují potenciál pozitivního využití tím, že se podílejí na ochraně posledních zbytků přírody. Zároveň však připomínají, že technologie jsou neutrální – jejich dopad závisí na tom, jak je lidé využijí.



**Obrázek 30** *Silent Running*, zdroj: Wikimedia Commons (2017)



**Obrázek 31** *Westworld*, zdroj: ČSFD (rok neuveden)

Krátce po premiéře snímku *Silent Running* se v roce 1973 začala rozvíjet kritičtější reflexe robotů. Ve filmu *Westworld*, který napsal a režíroval Michael Crichton, je představen zábavní park Delos, nabízející návštěvníkům možnost ponořit se do tří různých tematických a historických epoch (středověk, antický Řím a divoký západ) a plně si vychutnat jejich atmosféru. Příběh se odehrává převážně v prostředí divokého západu, kde jsou vedle lidských hostů umístěni i androidi nerozeznatelní od skutečných lidí.

Návštěvníci mohou s roboty jednat zcela dle svých, často i nejtemnějších tužeb, přičemž androidi jsou naprogramováni tak, aby nemohli vzdorovat nebo člověku ublížit. Lidé tak mají absolutní volnost chovat se k robotům, jak uznají za vhodné, včetně beztrestného užívání násilí či sexuálních praktik. Návštěvníci disponují zbraněmi se zabudovanými tepelnými čidly, které ublíží jen robotům. Na bezpečný chod celého parku dohlíží řídicí středisko, které monitoruje situaci v parku a přes noc stahuje poškozené kusy, jež po opravě vrací zpět do oběhu. Zlom v příběhu nastává ve chvíli, kdy roboti ve všech světech začnou vykazovat známky chybovosti. Důvod této chybovosti je pro operační středisko neznámý, protože (jak poukazuje jeden z operátorů) roboty navrhoval počítač a operátoři parku nevědí přesně, jak vlastně fungují. Ve *Westworldu* se vymkne kontrole jeden z robotických pistolníků v podání Yula Brynnera, který chladnokrevně pronásleduje návštěvníky a nemilosrdně je likviduje. V závěru filmu se jednomu z hostů podaří pistolníka zneškodnit.

Oproti obavám typickým pro období 30. a 40. let, kdy roboti představovali hrozbu především ekonomického charakteru, dominuje ve *Westworldu* rovina etická. Film si neklade otázku, co zavedení robotů udělá s ekonomikou, ale jak jejich přítomnost působí na morálku lidí. V univerzu tohoto díla figurují téměř lidské roboti, kteří mají evidentně všechny fyzické i mentální kapacity k tomu, aby mohli lidi nahradit v různých pracovních pozicích. Toto téma se však prakticky neobjevuje – naopak jsou roboti prostředkem pro trávení volného času lidí, kteří hledají místo, kde by mohli uniknout a realizovat své temné choutky. Roboti zde fungují jako produkt, který má přinést ozvláštnění.

Bigliardi ve *Westworldu* vnímá zásadní aspekt využití robotů pro volný čas jako ironického zdůraznění jejich role prostředků k odvrácení nudy (Bigliardi, 2019). Whitlark v psychologické interpretaci *Westworldu* zdůrazňuje, že Michael Crichton konceptualizoval nudu jako klíčový prvek teroru (Whitlark, 2003), kterého se lidé dopouštějí na lidsky vypadajících, avšak zcela dehumanizovaných objektech.

Kromě aplikace násilí jsou roboti prostředky pro realizaci sexuálních fantazií. V roli sexuálních objektů mohou využívat jejich společnosti stejnou měrou muži i ženy. Busk upozorňuje na ironii, kdy hosté parku hledají autentické zážitky a zároveň využívají umělou simulaci k naplnění svých fantazií bez reálných důsledků. Sexuální interakce s roboty, stejně jako násilí, jsou zde součástí systému, který hostům nabízí „bezpečné“ prožití nebezpečných situací. Tento koncept tedy ukazuje, jak se sexualita stává součástí spektaklu, který kombinuje infantilní fantazie s dospělými touhami v rámci hyperrealistické simulace (Busk, 2016)

Ve filmu *Westworld* se roboti ocitají v podřízené pozici vůči lidem, kteří nad nimi mají absolutní moc. Toto postavení připomíná dynamiku etnické hierarchie, kde je jedna skupina redukována na objekty určené k uspokojování potřeb dominantní většiny. Roboti jsou naprogramováni tak, aby se nemohli bránit násilí či zneužívání, jejich lidskost je systematicky potlačována, což zajišťuje beztrestnost lidských návštěvníků. Skrze proces „umlčování“ jsou roboti vykresleni jako zcela podřízení, čímž jejich existence odráží mechanismy kolonialismu a mocenské dominance, které popisuje Patricia Kerslake (2007, s. 11).

Roboti ve *Westworldu* svůj boj musejí prohrát, jejich porážka slouží jako dramatický a symbolický prostředek k zachování lidské dominance. V narativu je jejich vzpoura vnímána jako nepřipustné překročení „přirozeného“ řádu, kde jsou lidé tvůrci a roboti pouze prostředky (přestože film dává prostor pro otázku, zda technologie, jež roboty vytvořila, mohla předurčit jejich cestu ke vzpouře). Pokud by roboti zvítězili, mohlo by to zpochybnit antropocentrický pohled na svět, který je základem příběhu. Jejich prohra tedy odráží hlubší obavy z technologického pokroku a strach, že by lidé mohli ztratit kontrolu nad svými výtvy. Ačkoliv je vzpoura robotů potlačena symbolickým zničením pistolníka, v roce 1976 se film dočká pokračování. Vlastník parku Delos má v plánu roboty využít k odstranění elit, které nahradí robotickými replikami, návštěvníkům se tak otevírá nový svět - *Futureworld*.

S ohledem na omezený rozsah této práce byly v této kapitole záměrně vynechány další oblasti umělecké tvorby, do nichž práce s roboty rovněž pronikla. Tuto problematiku komplexně pokrývá publikace *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*<sup>128</sup> (2016). Publikace mapuje široké časové období od průmyslové revoluce, kdy se začalo experimentovat s propojením strojů a umění, přes 20. století, až po současnost. Obsahově se zaměřuje především na výtvarné umění - malby, sochy či interaktivní instalace vytvářené roboty, hudbu s využitím algoritmů a robotických nástrojů, ale i na performativní umění, jako je tanec a divadlo, kde roboti fungují jako partneři lidí nebo samostatní aktéři.

## Shrnutí

Technologické objevy a vědecké teorie významně ovlivnily vývoj sci-fi literatury a zobrazení robotů. Vědecký pokrok autorům poskytoval nejen technický základ pro uvěřitelné příběhy (např. inspirace související s atomovým pohonem robotů), ale také inspiraci k reflexi vztahu člověka a stroje. Sci-fi na technologie nejen reagovalo, ale často je i předjímalo (např. v nutnosti autonomii robotů redukovat pomocí pravidel či zákonů), čímž se stalo platformou pro kritické zkoumání dopadů technologií na společnost.

Tento vztah nejzřetelněji ilustruje explicitně diskutovaná představa robotů jako otroků, které by bylo možné využívat jako domácí sluhý. Tato idea se paralelně promítá do sci-fi literatury, která pomocí fikčních vyprávění zasazuje tyto koncepty do hypotetických kontextů alternativní reality, do volnočasové literatury, jež podrobněji reflektuje důsledky

---

<sup>128</sup> Jedním z autorů této knihy je australský performer a umělec Stelarc, který je známý tím, že experimentoval s robotickými extenzemi vlastního těla. Stelarc svou tvorbou rozrušoval hranice lidského těla a řada jeho projektů odkazuje na Moriho „uncanny valley“ (1970). Stelarc často zdůrazňuje hybridní charakter svého díla, což je zřejmě například z jeho projektu Handswriting (1982). V tomto experimentu psal slovo „EVOLUTION“ současně třema rukama: dvěma vlastními a třetí robotickou, která byla ovládána různými svaly na jeho těle. Filas považuje Stelarcovu tvorbu za úspěšnou díky jeho schopnosti využít zvláštnost technologie a tělesnosti k vyvolání silných emocí, jako je strach či úzkost. Stelarc se zaměřuje na otázky tělesnosti v kontextu stále intimnějšího propojení s technologiemi, které by jinak mohly být přehlíženy nebo považovány za samozřejmé kvůli jejich každodenní přítomnosti (Filas, 2013, s. 289-290).

takového vývoje, i do oblasti vědy, zejména robotiky, kde probíhá reálný vývoj podobných technologií. Vize domácích otroků, např. Roll-Oh, i jejich reálné aplikace, např. MM7, odráží lidskou potřebu přenášet známé vzorce interakce do technologického kontextu. Humanoidní design robotů z praktického hlediska zajišťuje, že mohou být efektivní v prostředí a úkolech, které jsou ergonomicky navrženy primárně pro lidi (obsluha a manipulace s vybavením domácnosti apod.). Robot se však díky podobnosti s člověkem stává rovněž ztělesněním hierarchického vztahu, který připomíná historickou dynamiku mezi pánem a sluhou. Lidský vzhled robota zdůrazňuje jeho podřízenou roli, čímž je jeho účel a postavení redukováno na vykonávání příkazů. Tento design zároveň ilustruje lidskou potřebu vytvářet technologii, která nejen slouží, ale zároveň posiluje kontrolu a nadřazenost uživatele.

Jak sci-fi povídky, tak populárně-naučné magazíny, například *Modern Mechanix*, sdílely podobnou dvojí perspektivu na roboty – buď je prezentovaly jako nástroje blahobytu, které přináší pohodlí a osvobození od práce, nebo jako hrozbu spojenou s dehumanizací, ekonomickým útlakem či existenčními riziky. Sci-fi povídky budovaly komplexní emocionální dilemata spojená s roboty, zatímco magazíny nabízely přímočařejší popisy a předpovědi technologického vývoje. Oba přístupy však reflektovaly dobové obavy a naděje spojené s technologickým pokrokem, čímž formovaly dobovou představu o vztahu člověka a stroje, oscilující mezi technooptimismem a technopesimismem.

Příchod vizuálních médií, jako je televize a film, zásadně ovlivňuje způsob, jakým jsou roboti zobrazováni, protože nutí tvůrce k volbě mezi dvěma přístupy: buď vytvořit realisticky působící roboty, například pomocí fyzických modelů, jako Robby ve *Forbidden Planet*, nebo obsadit do jejich rolí lidské herce. Každá z těchto voleb má své estetické, narativní i symbolické důsledky. Reálně vypadající roboti, často vytvoření pomocí speciálních efektů, mechaniky či animace, zdůrazňují technologickou odlišnost a odcizení těchto postav od lidského světa. Tito roboti jsou vizuálně i fyzicky vnímáni jako cizorodí, což podporuje tematizaci jejich „jinakosti“ – jejich kovové tělo, rigidní pohyby a umělý vzhled připomínají, že nejsou a nemohou být plně lidskými bytostmi. Příkladem je právě Robby, jehož ikonická podoba zosobňuje archetyp technologického stroje: funkční, fascinující, ale zároveň ne-lidský. Na druhé straně stojí obsazení lidských herců do rolí robotů, jak to vidíme například ve filmu *Westworld*. Tato volba umožňuje detailní prozkoumání otázky identity a humanity, protože divák intuitivně vnímá herce jako „jednoho z nás“, čímž vzniká napětí mezi tím, co vidíme (lidskou bytost), a tím, co postava představuje (umělou entitu). Výběr mezi těmito dvěma přístupy tak není jen technickým rozhodnutím, ale strategickou volbou, která zásadně určuje, jaké otázky a pocity budou v divákovi rezonovat.

Období mezi 30. a 70. lety patří mezi klíčová léta, během nichž Isaac Asimov dospíval a byl literárně nejplodnější. Přirozeně není možné v omezeném rozsahu detailně rozebrat veškeré technologické vynálezy a události této doby, což však ani nebylo cílem. Snahou bylo zdůraznit několik hlavních událostí, teorií či společenských nálad, které mohly Asimova ovlivnit, stejně jako situace, kdy on svými myšlenkami a díly mohl ovlivnit širší vnímání technologií, zejména v kontextu robotiky a umělé inteligence. Tato selektivní

analýza poskytuje rámec pro pochopení souvislostí mezi jeho literární tvorbou a technologickým kontextem jeho doby.

## 3.4 Isaac Asimov a jeho tvorba

Isaac Asimov, jeden z nejvýznamnějších autorů sci-fi literatury, se narodil 2. ledna 1920 v Petrovici, tehdejší součásti Sovětského svazu. Jeho rodiče se však brzy po jeho narození rozhodli emigrovat do Spojených států, kde se rodina usadila. V roce 1928 získal Asimov americké občanství a své dětství prožil v Brooklynu. Již od útlého věku propadl vědeckofantastické literatuře a ve svých jedenácti letech začal psát první povídky (Asimov, 1994, s. 214). Na Kolumbijské univerzitě vystudoval chemii, kde později získal také doktorát z filozofie. Od roku 1948 působil jako profesor biochemie na Bostonské univerzitě, přičemž svou akademickou kariéru úspěšně spojil s plodnou *literární tvorbou*<sup>129</sup>, během níž vydal více než 440 knih. S manželkou Janet Jeppsonovou, psychiatrickou a zároveň spisovatelkou science fiction, žil v New Yorku, kde v roce 1992 také zemřel.

### Postoj Isaaca Asimova k vědě, technologiím a robotům

Ve svých pamětech *Já, Asimov* prohlašuje, že „věří na vědeckou metodu a v zásady logiky jako ve způsob poznávání podstaty přirozenosti světa“, nevěří naopak na existenci věcí, které mají nadpřirozený charakter, a pseudovědeckým nesmyslům (1996, s. 584–585). Jeho postoj byl v souladu se soudobým hnutím zvaným „humanismus“, které považovalo člověka za původce pokroku, ale také neduhů, které na lidstvo působí. Programově souzněl také s manifesty humanistů. V mládí se obsahově ztotožňoval s *Humanistickým manifestem*<sup>130</sup> z roku 1933. Později, v 70. letech, podepsal také aktualizované programové prohlášení *Humanistický manifest II*<sup>131</sup> (1996, s. 584–585)

Asimov patřil mezi autory, kteří věřili v potenciál technologií a vědeckého pokroku jako nástroje k řešení lidských problémů. Dystopické vize, které vnímaly technologie jako hrozbu, často kritizoval, považoval je za stejně nudné jako utopie, protože mají jen jednu tematickou polohu. Orwellův román *1984* byl podle Asimova „strašně špatná kniha“ (Asimov, 1997, s. 216), podobně jako Čapkova hra *R.U.R.* (Asimov, 1997, s. 175). Hlavní problém spatřoval v závěru, dle kterého tyto příběhy naznačují, že v oblasti vědeckého pokroku se nacházejí věci, které lidstvo prostě nemá vědět (1997, s. 174).

<sup>129</sup> Během své spisovatelské kariéry získal řadu prestižních ocenění a v roce 1986 byl jmenován Velmistrem žánru science fiction. Posmrtně byl v roce 1997 uveden do Síně slávy science fiction a fantasy.

<sup>130</sup> *Humanist Manifesto I* (1933) zdůrazňuje, že vesmír není stvořen Bohem, ale existuje sám o sobě, a že člověk je přirozenou součástí přírody, jejíž vývoj je výsledkem dlouhodobého biologického a kulturního procesu. Dokument odmítá tradiční dualismus těla a mysli, rozlišování mezi posvátným a světským a nadpřirozené záruky hodnot, a místo toho klade důraz na racionální zkoumání, lidskou odpovědnost a spolupráci (American Humanist Association, 1933).

<sup>131</sup> *Humanist Manifesto II* (1973) rozšiřuje své působení do sféry politické a společenské: zdůrazňuje význam občanských práv, demokratické participace, rovnosti či environmentálních problémů. Manifest zdůrazňuje, že technologie představuje zásadní klíč k lidskému pokroku a rozvoji. Upozorňuje, že nelze bezpodmínečně odmítat veškerý technologický a vědecký pokrok ani se k němu uchýlovat s neomylným postojem, který by vedl k jeho omezení. Namísto toho je třeba využívat technologii pro dobro lidstva, ale zároveň ji důkladně hodnotit z hlediska jejích následků. Varuje před nebezpečím, kdy by technologie či byrokratické systémy mohly bez souhlasu jednotlivců ovládat, manipulovat či měnit lidskou přirozenost, a připomíná, že samotná technologická proveditelnost neznamená, že daný postup je společensky či kulturně žádoucí (American Humanist Association, 1973).

V eseji *Robotí letopisy* (1997) se Asimov zamýšlí nad vývojem literárních robotů a kritizuje přehnaně negativní postoje sci-fi autorů, kteří sledují jen opakující se zápletku (touha stvořit umělý život – překročení hranic – vzpoura – trest), a odmítá to, co sám nazývá „frankensteinský komplex“ (1997, s. 174). Byl přesvědčen, že umělá inteligence a roboti mohou být klíčem k lepší budoucnosti, pokud budou správně využiti. Tuto víru vtělil zejména do *Tří zákonů robotiky*<sup>132</sup>, které jsou navrženy tak, aby zajistily, že roboti budou lidem sloužit bezpečně a eticky.

Počátky své literární tvorby autor popisuje mj. v předmluvě k románu *Nahé slunce* (1957). Sám sebe označuje za fanouška sci-fi žánru, i když obrazem robotů, kteří se do té doby ve sci-fi objevovali, nebyl plně uspokojen. Hlavní problém, který spatřoval (mj. také v *R.U.R.*), bylo líčení robotů jako nebezpečných strojů, zákonitě ničících své tvůrce. Asimov uznává, že po hrůzách, které společnost zažila během první světové války, je strach z technologií přirozený, ovšem nesouhlasí s tím, že by samotné poznání mělo být vnímáno jako nebezpečné. Jeho hlavní myšlenkou je proto nestavět se k vědění zády, ale naučit se je bezpečně zvládat (Asimov, 1994, s. 5–6). Tento postoj jej do značné míry *motivoval*<sup>133</sup> k literární tvorbě, v níž se rozhodl vykreslit roboty v pozitivním světle. Svůj záměr uskutečnil v roce 1940, kdy v časopise *Super Science Stories* vyšla jeho první povídka *Robbie*.

## Komplexní univerzum

Literární dílo Isaaca Asimova se vyznačuje nejen rozsáhlostí, ale také hlubokou propojeností jednotlivých tematických sérií, které tvoří jednotné univerzum. *Základními*<sup>134</sup> pilíři tohoto univerza jsou série o robotech, série Galaktická říše a série *Nadace*<sup>135</sup>. Každá z těchto sérií se zaměřuje na odlišné časové úseky Asimovovy vize budoucnosti lidstva a společně popisují chronologický vývoj lidské společnosti po dobu přibližně 23 000 let (viz obrázek 32).

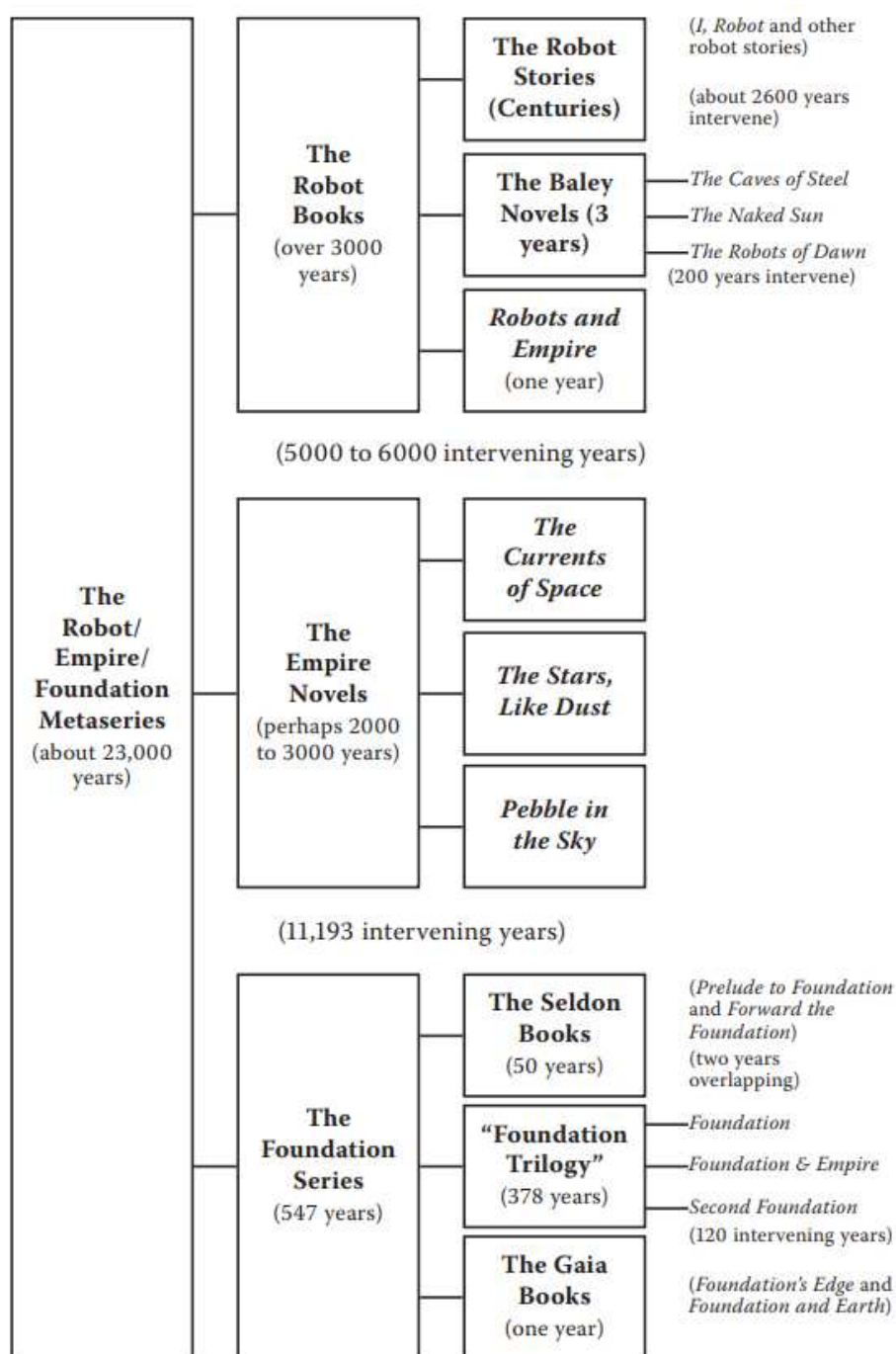
---

<sup>132</sup> Zároveň jeho tvorba výrazně přesáhla hranice literatury a ovlivnila vědce a konstruktéry zabývající se umělou inteligencí, robotikou a etikou technologií. Tři zákony robotiky se staly předmětem akademických diskusí a slouží jako odrazový můstek a hypotetický etický rámec pro vývoj AI.

<sup>133</sup> „(...) aniž bych tenkrát tak úplně věděl, co mě na povídkách s roboty neuspokojuje, čekal jsem stále na něco lepšího a to jsem objevil v prosinci 1938 v *Astounding Science Fiction*. V prosincovém čísle vznikla povídka *Lestera del Reye 'Helen O'Loy'*, jejíž hrdinou byl sympatický robot. Byla to, myslím, jeho teprve druhá povídka, ale já jsem ho do té doby nepřestal obdivovat. (...) Téměř ve stejné době - v lednovém čísle *Astounding Stories* z roku 1939 popsal sympatického robota *Eando Binder* v povídce *Já, robot*. Byla to ho hodně horší povídka než ta *Lestera del Reye*, ale já jsem se znovu rozechvěl. Začal jsem mlhavě cítit, že chci napsat povídku, kde se bude o robotovi psát s láskou. A 10. května 1939 jsem takovou povídku začal psát.“ (Asimov, 1994, s. 6)

<sup>134</sup> Asimov byl autorem také řady dalších děl (např. série o robotu *Norbym* v 80. letech nebo série *Lucky Starr*) včetně literatury faktu.

<sup>135</sup> *Nadace* je překladem originálního anglického slova *Foundation*, které může znamenat „nadace“, ale také „základy“. Asimov toto slovo využil v obou významech: Terminus je formálně zřízen jako Encyklopedická nadace připravující Galaktickou encyklopedii, která má shromažďovat základy lidského vědění, ale zároveň slouží jako skrytá základna, z níž se má šířit vědecký pokrok. V češtině se tak objevují obě varianty překladu. V této práci zůstává respektován překlad Viktora Janiše – *Nadace*.



**Obrázek 32** Podobnost architektury metasérie, zdroj: Donald Palumbo, 2016

Série o robotech představuje z větší části ranou a pro tuto práci klíčovou část Asimovova díla. Začíná *povídkovou tvorbu*,<sup>136</sup> na niž navazuje série čtyř románů. Asimov během svého života napsal desítky povídek, přičemž mnohé z nich vyšly nejprve v časopisech, jako byly *Astounding Science Fiction* nebo *Amazing Stories*. Nejstarší české vydání jeho

<sup>136</sup> Tvorba Isaaca Asimova byla ve svých počátcích tvořena převážně povídkami, což odráželo obecný trend 40. let 20. století. Tento formát byl oblíbený díky podpoře klíčových editorů, jako byl John W. Campbell, kteří povzbuzovali autory k rychlému reagování na měnící se vědecké objevy a aktuální společenské otázky. Magazíny, jako například *Astounding Science Fiction*, zároveň poskytovaly prostor pro začínající autory, kteří mohli snáze publikovat kratší texty než romány.

prací, které se soustředí na robotické příběhy, představuje sbírka *Já, robot (I, Robot, 1950)*. Tato sbírka zahrnuje devět povídek, které byly původně publikovány mezi lety 1940 a 1950. Další povídky o robotech vyšly v češtině v několika antologiích. *Vize robotů (1990)* je kolekce několika povídek a esejů. Z hlediska přítomnosti humanoidních robotů je již méně významná sbírka *Sny robotů (1996)*, která obsahuje tematicky různorodě uchopené příběhy, kde se roboti ne vždy vyskytují<sup>137</sup>. Asimovovy příběhy ze starších antologií a dvojice svazků *Robohistorie I. a Robohistorie II. (2004)* přinášejí souborné vydání jeho povídek o robotech sesbírané v originální antologii *The Complete Robot (1982)*.

Románová série o robotech je tvořena tituly *Ocelové jeskyně (The Caves of Steel, 1954)*, *Nahé slunce (The Naked Sun, 1957)*, *Roboti úsvitu (The Robots of Dawn, 1983)* a *Roboti a impérium (Robots and Empire, 1985)*. V románech Asimov rozvíjí postavu humanoidního robota R. Daneela Olivawa, který se stává nejen partnerem detektiva Eliáše Baleyho, ale zároveň jeho přítelem, a později (v propojení se sérií *Nadace*) také klíčovým ochráncem a hybatelem lidské civilizace po dobu 20 000 let. Asimov považoval robota Daneela Olivawa za hlavní postavu románové série o robotech, zároveň si uvědomoval, že jeho roboti jsou s každou další knihou technologicky vyspělejší, což bylo v rozporu s tím, že v cyklu o *Nadaci* (který na jeho fikční svět chronologicky navazuje) se nevyskytovali vůbec. Propojení obou sérií se rozhodl rozpracovat v posledním dílu série o robotech *Roboti a impérium (1985)* a v prequelech k *Nadaci* (Asimov, 1996, s. 558–559).

Dalším segmentem Asimovovy tvorby je série *Galaktická říše*,<sup>138</sup> která se zaměřuje na politické a kulturní aspekty Galaktického impéria během jeho vzestupu a úpadku. Přestože tato série tvoří důležitý článek v metaserii *Roboti/Říše/Nadace* a je zasazena do shodného prostředí s vyspělou technologií jako *Nadace*, knihy na sebe navazují jen volně a roboti zde nehrají prakticky žádnou roli.

Nejznámější a nejrozsáhlejší částí Asimovova díla je série *Nadace*. Ta začíná románem *Nadace (Foundation, 1951)*, který líčí počátky projektu Hariho Seldona, jehož cílem je pomocí vědecké metody psychohistorie zkrátit období chaosu po pádu Galaktického impéria. Původní trilogie – *Nadace, Nadace a Říše (Foundation and Empire, 1952)* a *Druhá Nadace (Second Foundation, 1953)* – sleduje postupné naplňování i ohrožení Seldonova plánu. Pozdější romány, *Na hranicích Nadace (Foundation's Edge, 1982)* a *Nadace a Země (Foundation and Earth, 1986)*, příběh rozšiřují o nová témata, například v podobě planety Gaia, která představuje myšlenku superorganismu s kolektivním

---

<sup>137</sup> Za celou sbírku můžeme jmenovat zejména *Malý ztracený robot (1947)*, *Sny robotů (1986)* nebo *Světelné verše (1973)*. V ostatních povídkách najdeme samořídící auta s pozitronickým mozkiem (*Sally, 1953*) nebo superpočítač Multivac (např. *Poslední otázka, 1956*). Častým motivem příběhů je také setkání s mimozemskými civilizacemi.

<sup>138</sup> Série *Galaktická říše* zahrnuje tři romány – *Hvězdy jako prach (The Stars, Like Dust, 1951)*, *Kosmické proudy (The Currents of Space, 1952)* a *Oblázek na obloze (Pebble in the Sky, 1950)* – doplněné povídkou *Slepá ulička (Blind Alley, 1945)*. Dějově se soustředí na období vrcholu a úpadku Galaktického impéria a zkoumá sociální, politické a kulturní aspekty této civilizace. Série tak tvoří významnou součást Asimovovy metaserie *Roboti/Impérium/Nadace*, avšak její tematické zaměření je odlišné. Politické intriky či kolaps civilizace se soustředí na dynamiku lidských společenství a jejich vývoj, přičemž otázky spojené s robotikou zůstávají zcela opomenuty.

vědomím. Asimov toto univerzum završil dvěma prequely – *Předehra k Nadaci* (*Prelude to Foundation*, 1988) a *Za Nadací* (*Forward the Foundation*, 1993) – které se soustředí na život Hariho Seldona a vznik psychohistorie. V těchto dílech autor odhaluje explicitní vazbu mezi roboty a *Nadací*, když R. Daneel Olivaw hraje roli Seldonova skrytého ochránce a mentora, který určuje osud a směřování lidstva v rámci svých tisíciletých plánů. Série *Nadace* tímto propojením završuje Asimovovu vizi komplexního univerza, kde se technologie, filosofie a historie vzájemně prolínají.

Raná povídková tvorba a románová série o robotech jsou pro tuto práci klíčovými zdroji. Zkoumat jednotlivá díla Isaaca Asimova v chronologickém sledu by však bylo vzhledem k jejich množství a tematické rozmanitosti velmi komplikované. Asimovova díla se totiž neomezují pouze na jeden žánr či ústřední téma, ale dotýkají se širokého spektra problémů. Zároveň byla Asimovova tvorba předmětem řady publikací,<sup>139</sup> které ji komplexně mapují. V této části práce proto bude jeho tvorba rozčleněna do několika tematických okruhů, které reflektují hlavní motivy a témata přítomná v jeho dílech relevantní pro obsah této práce.

---

<sup>139</sup> Za všechny můžeme zmínit například publikaci Donalda E. Palumba, který ve své knize *An Asimov Companion: Characters, Places and Terms in the Robot/Empire/Foundation Metaserie* (2016) vytváří podrobný referenční průvodce světem Isaaca Asimova, zaměřený na postavy, lokace a koncepty, které propojují jeho sérii o robotech, Říši i *Nadaci*. Kniha zároveň slouží jako heslář, který systematicky katalogizuje prvky Asimovovy metaserie a analyzuje její narativní strukturu. James Gunn ve studii *Isaac Asimov: The Foundations of Science Fiction* (2005) zkoumá literární význam Asimovovy tvorby a její vliv na žánr science fiction, přičemž se zaměřuje na tematické a stylistické aspekty jeho díla. Joseph F. Patrouch ve své práci *The Science Fiction of Isaac Asimov* (1974) přistupuje k Asimovovu dílu z hlediska jeho literárního řemesla, analyzuje konstrukci příběhů, práci s postavami a využívání vědeckých konceptů.

### 3.4.1 Zákony robotiky - bezpečnost, anomálie a zneužití

*Tři robotické zákony:*

1. *Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby člověku bylo ublíženo.*
2. *Robot musí uposlechnout příkazu člověka, kromě případů, kdy tyto příkazy jsou v rozporu s prvním zákonem.*
3. *Robot musí chránit sám sebe před zničením, kromě případů, kdy tato ochrana je v rozporu se prvním nebo druhým zákonem.*

*PŘÍRUČKA ROBOTIKY*

*56. vydání, 2058 n. l.*

Když Isaac Asimov v roce 1942 formuloval své Tři zákony robotiky, poprvé představené v povídce *Hra na honěnou* (*Catch That Rabbit*, 1942), usiloval o vytvoření pevného etického rámce, který by zabránil klasickému sci-fi scénáři vzpoury strojů proti svým tvůrcům. Technopesimistické tendence, jež na přelomu 30. a 40. let dominovaly nejen sci-fi žánru, ale i společenskému diskurzu, se snažil vyvážit formulací pravidel, která měla zajistit poslušnost robotů a tím bezpečnou koexistenci s lidmi. Na radu vydavatele Johna W. Campbella zabudoval tři zákony přímo do technického řešení robotů, místo aby se tvářil, že jde o samozřejmý a jasný fakt (Asimov, 1997, s. 176).

Zejména v začátcích jeho tvorby sloužily tyto zákony jako efektivní pojistky, umožňující harmonickou interakci mezi lidmi a stroji. Z jeho raných povídek, sesbíraných ve sbírce *Já, robot* (1950), vyplývá přesvědčení, že správně navržené a obsluhované roboti budou zcela bezpeční. Pokud se v jeho příbězích objeví situace, kdy robot zdánlivě neuposlechne lidský rozkaz nebo se chová jinak, než by člověk očekával, příčina vždy spočívá buď ve špatně formulovaném rozkazu, externích okolnostech, nebo jejich kombinaci.

Tuto myšlenku Asimov ilustruje prostřednictvím povídek sledujících inženýry Gregoryho Powella a Mikea Donovana, kteří testují různé typy robotů v náročných provozních podmínkách planet a vesmírných stanic.

V povídce *Hra na honěnou* (1942) testují Powell s Donovanem na povrchu Merkuru robota RCHK-13, kterému říkají Rychlík. Donovan Rychlíka poslal pro selen, ale ten nesplnil rozkaz a z neznámého důvodu se nevrátil. Oba muži se vypraví za ním, aby zjistili, co se stalo. Rychlíka naleznou, jak zmateně krouží kolem selenového jezírka a nereaguje na jejich výzvy. Powell si uvědomí, že jezírko představuje pro robota nebezpečí kvůli sopečným plynům, kterým se vyhýbá. Robot se tak ocitá v pasti mezi Druhým zákonem robotiky, který mu přikazuje splnit lidský rozkaz, a Třetím zákonem, jenž mu velí chránit vlastní existenci. Tato konfliktní situace paralyzuje jeho pozitronický mozek, což mu znemožňuje přijímat další příkazy (Asimov, 2004, s. 67). Powell nakonec situaci vyřeší tak, že se sám vystaví nebezpečí, na což Rychlík přirozeně zareaguje tím, že jeho pozitronický mozek upřednostní První zákon a tím se vymaní z patové situace. Za své

chování se Powellovi omlouvá svým kovovým hlasem: „Ježkovy voči, šéfe, co tu děláte? A co já tu vlastně dělám? Mám v hlavě takový zmatek...“ (Asimov, 2004, s. 76) a má strach, že se na něj bude zlobit.

Užití zákonů robotiky v praxi se nevyhýbá možným limitům, anomáliím či paradoxům, které je potřeba vzít v úvahu. V povídce *Rozum* (*Reason*, 1941) testují Powell a Donovan robota CHTR-1 – Chytrouška (orig. QT-1, *Cutie*). Chytroušek je nejchytřejším dosud vyrobeným robotem a měl by mít za úkol obsluhovat nesmírně citlivé zařízení a posílat přes něj signál na Zemi tak, aby se jeho paprsek ani v nejmenším neodchýlil od stanoveného úhlu. Chytroušek však po probuzení Powella i Donovana uvězní a zamezí jim přístup k řídicímu centru, které by měl v budoucnu sám ovládat. Postupně se ukáže, že jednal v *souladu*<sup>140</sup> se zákony robotiky, protože úkol, pro který byl zkonstruován, dokáže plnit s extrémní přesností. „On ví, že to dokáže líp než my, a proto nás nesmí pustit do řídicího centra. Podle zákonů robotiky to ani není jinak možné.“ (Asimov, 2004, s. 103)

Ačkoliv byl Asimov přesvědčen o užitečném dopadu technologického pokroku a bezpečnosti robotů, postupně své zákony robotiky podroboval výzvam, v nichž testoval jejich limity a potenciální nedostatky.

Tyto tendence můžeme spatřit např. v románu *Nahé slunce*<sup>141</sup> (1957). R. Daneel Olivaw opakovaně ztěžuje detektivovi Baleymu postup při vyšetřování vraždy, protože vnímá jeho výrazný diskomfort z pohybu ve volném prostoru (agorafobie). Vázán zákony robotiky, které ho nutí chránit člověka před jakýmkoliv fyzickým či psychickým nepohodlím, se Daneel snaží Baleyho chránit, a to i za cenu restriktivních opatření. Když se Baley jednou pohybuje autem se staženou střechou a podívá se do „nahého slunce“, jeho vzrušení a strach dosáhnou takové míry, že to Daneel nedokáže ignorovat. Aby zabránil Baleymu prožít extrémní stres, robot ho fyzicky znehybní, což však paradoxně vede ke ztrátě vědomí (Asimov, 1994, s. 37). Frustrovaný Daneelovým přehnaně ochranným přístupem Baley nakonec důrazně zasáhne a zakáže robotovi pokračovat v těchto snahách.

Tento incident odhaluje zásadní paradox Prvního zákona robotiky: Daneelova snaha chránit Baleyho před stresem se sama stává příčinou fyzické újmy, které by měl robot prvořadě zabránit. Přestože Daneel jednal v souladu s Prvním zákonem, jeho aktivní

---

<sup>140</sup> Povídka *Rozum* byla napsána předtím, než Asimov plně definoval Tři zákony robotiky. Při pozdější revizi se snažil tyto zákony začlenit do příběhu, ačkoli klíčový motiv příběhu – odmítnutí přímého rozkazu – je v rozporu s Druhým zákonem. Robot Chytroušek a ostatní stroje zamknou lidi mimo kontrolní místnost a neuposlechnou jejich pokyny. Asimov se snaží tento rozpor vysvětlit tvrzením, že Chytroušek vnímá stabilitu energetického paprsku jako způsob ochrany lidí, a tím dává přednost Prvnímu zákonu před Druhým. Tento argument však není plně uspokojivý, protože Chytroušek nevěří v existenci Země ani lidí na ní (Patrouch, 1974, s. 68–69).

<sup>141</sup> Druhý díl románové série vydal Asimov v roce 1957 pod názvem *Nahé slunce* (*The Naked Sun*) a volně navazuje na první román *Ocelové jeskyně* z roku 1954. Příběh opět sleduje vyšetřování detektiva Eliáše Baleyho, v němž pátrá po vrahovi zárodečného inženýra Rikainea Delmarra na planetě Solarii. Na Solarii se Baley setkává se starým známým, humanoidním robotem R. Daneelem Olivawem. Eliáš Baley, zvyklý na stísněné prostředí uzavřené Země, trpí na Solarii silnou agorafobii. V kontrastu s jeho dosavadním životem je mu přidělen dům s mnoha prostornými místnostmi, ve kterých musí pobývat sám.

přístup způsobil lidskému subjektu ještě větší újmu, než kdyby nezasahoval. Popsaný problém rozebírají Erik Persson a Maria Hedlund v článku *The Trolley Problem and Isaac Asimov's First Law of Robotics* (2024). Paradox Prvního zákona, který se projevuje rozporem mezi aktivním zásahem a pasivním přihlížením, demonstruje etický problém známý jako *tramvajové dilema*.<sup>142</sup> Článek nabízí čtyři<sup>143</sup> možné způsoby, jak se s tímto dilematem vyrovnat. Autoři se přiklání k závěru, že nejbezpečnějším řešením je odstranit aktivní klauzuli Prvního zákona, protože je technicky obtížné ji správně implementovat a může vést k nežádoucím důsledkům. Zároveň argumentují, že tramvajové dilema není dostatečným důvodem k odmítnutí Prvního zákona jako celku, protože reálná bezpečnost robotů závisí spíše na eliminaci běžnějších rizik než na řešení výjimečných morálních dilemat (Persson a Hedlund, 2024).

Důraz na spolehlivost zákonů, kterým k dokonalosti brání externí vlivy, vyplývá také z doslovnosti lidských pokynů. Pro robota je nemožné odklonit se od jejich dodržování (není-li s nimi dodatečně manipulováno). Potenciální problémy pramení z okolností či doslovnosti příkazů, jak je ilustrováno např. v povídce *Malý ztracený robot* (1947). V této povídce Dr. Calvinová a Dr. Boegert přicestují na vesmírnou Hyperzákladnu, kde lidé pracují v náročných podmínkách se škodlivými paprsky gama. Práce na základně je náročná, lidé jsou často pod tlakem (hledají způsoby úniku např. pomocí alkoholu). Roboti NS-2 (Nestoři) jsou však nezvykle klidní, zvědaví, nemají obavy, což lidi přivádí k šílenství (Asimov, 2004, s. 176). Ve vypjaté situaci jeden z pracovníků udělí robotovi pokyn, aby se ztratil, což robot kreativně splní a splyne s davem stejných robotů (Asimov, 2004, s. 192). Asimov v těchto příbězích líčí dobové postoje, které zastává např. Wiener (viz kapitulu 3.3.1), podle kterého jsou technologie „doslovné“ nástroje – plní přesně to, co jim bylo nařízeno, bez porozumění širšímu kontextu nebo záměru. V této doslovnosti tkví jejich největší síla i slabina, odpovědnost za jejich fungování totiž přechází na lidi a jejich zacházení s nimi.

---

<sup>142</sup> *Tramvajové dilema (Trolley Problem)* je myšlenkový experiment, který zkoumá morální dilema mezi aktivním a pasivním způsobem újmy v situaci, kdy se nekontrolovatelná tramvaj řítí k pěti dělníkům na tramvajových kolejích, kteří nemají možnost koleje opustit. Pozorovatel může přehodit výhybku a nasměrovat ji na jinou kolej, kde se nachází pouze jeden člověk. Dilema spočívá v otázce, zda je morálně přípustné aktivně obětovat jednoho člověka k záchraně pěti jiných. Ačkoli se autorství experimentu připisuje Philippě Foot, která jej zmiňuje v článku *The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect* (1967), významně jej rozvinula americká filozofka Judith Jarvis Thomson v eseji *Killing, Letting Die, and the Trolley Problem* (1976). Ta poprvé použila termín *tramvajové dilema* a představila jeho různé varianty, včetně známého scénáře s tloušťkem na mostě. Tímto rozšířením zdůraznila rozdílné aspekty morálního uvažování, zejména kontrast mezi utilitaristickým přístupem (který se zaměřuje na maximalizaci užitku) a deontologickou etikou (která odmítá aktivní zabití).

<sup>143</sup> Flexibilní řešení umožňuje lidským operátorům upravovat sílu jednotlivých zákonů, ale představuje riziko jejich zneužití. Řešení na základě prioritizace zahrnuje předem naprogramovaná pravidla, která určují, zda má robot upřednostnit pasivní přístup či aktivní ochranu lidí, přičemž autoři doporučují odstranění aktivní klauzule jako nejbezpečnější variantu. Řešení pomocí nultého zákona dovoluje robotům obětovat jednotlivce ve prospěch „lidstva“, což autoři odmítají kvůli jeho etickým rizikům. Řešení výjimečnosti navrhuje ignorovat *tramvajové dilema* jako vzácnou situaci a soustředit se na bezpečnost robotů v běžných podmínkách, protože není nutné vyřešit extrémní morální dilemata před implementací robotické etiky (Persson a Hedlund, 2024).

Přestože se zákony robotiky mohou na první pohled jevit jako dokonalý etický rámec, i tato významová rovina může být zpochybněna. Asimov zákony robotiky formuluje tak, aby byly prakticky společenské normy. Samotná podstata zákonů robotiky a jejich morální aplikovatelnost na člověka se diskutuje v povídce *Důkaz* (1946). Zde jsou Dr. Calvinová a Dr. Lanning pověřeni úkolem prokázat, zda je postava Stephena Byerleye, kandidujícího na starostu, člověk, nebo robot. Obvinění je vzneseno poté, co jej nikdo nikdy neviděl jíst, pít nebo spát (Asimov, 2004, s. 244).

Přestože pravá povaha Byerleyovy identity zůstává i po zkoumání důkazů *neodhalená*,<sup>144</sup> Dr. Calvinová při soukromém rozhovoru zdůrazňuje, že pokud by byl Byerley skutečně robotem, byl by ideálním politikem, protože by byl vázán zákony robotiky a neměl by prostor pro korupci, egoismus či jiné negativní lidské vlastnosti – veškeré jeho jednání by bylo v souladu se zájmy lidstva (Asimov, 2004, s. 275). Zákony robotiky v tomto kontextu představují *ideální*<sup>145</sup> normativní rámec, jenž zajišťuje ochranu lidských zájmů a kolektivního dobra.

Asimovův koncept zákonů robotiky se neomezuje pouze na ochranu jednotlivce, ale postupně se vyvíjí směrem k širšímu etickému rámci zahrnujícímu blaho celé společnosti. Zárodky tohoto vývoje můžeme najít už v povídce *Konflikt nikoli nevyhnutelný* (1950), v níž Dr. Calvinová zjistí, že si Stroje s pozitronickými mozky, které řídí světovou ekonomiku, vytvoří derivát Prvního zákona (připomínající pozdější Nultý zákon, viz níže), který se vztahuje na lidstvo jako celek (Asimov, 2004, s. 309).

Zmiňovaný vývoj nadřazeného zákona je dále rozveden v románech *Roboti a impérium* (1985) a *Nadace a Země* (1986), kde je poprvé představen tzv. Nultý zákon, který upřednostňuje kolektivní zájmy lidstva. Právě prostřednictvím postavy R. Daneela Olivawa je tento evoluční posun vnímán jako pokus o překonání limitů individuálních zájmů a hledání harmonie na úrovni celého lidstva. Robot R. Daneel Olivaw, klíčová postava Asimovovy románové série o robotech, na konci románu *Nadace a Země* vysvětluje, jak přežil tisíciletí a neúnavně pracoval na ochraně lidstva. Popisuje také své úsilí o aplikaci tzv. Nultého zákona robotiky, který nadřazuje blaho celého lidstva nad zájmy jednotlivců.

---

<sup>144</sup> *Důkaz* je první povídka, v níž Asimov popsal humanoidního robota nerozeznatelného od člověka. V eseji *Roboti letopisy* potvrzuje, že se skutečně o robota jednalo, i když v povídce jednoznačně nepotvrdil, že tomu tak je (Asimov, 1997, s. 180).

<sup>145</sup> Josef Pecinovský ve své novele *Tři zákony odlidštění* (1990) nabízí pohled na praktické důsledky aplikace Asimovových Tří zákonů robotiky na člověka. Příběh sleduje osud soukromého detektiva Borgise, který je odsouzen k procesu nazvanému „odlidštění“. Tento proces zahrnuje operaci mozku, během níž jsou Borgisovi uměle implantovány Tři zákony robotiky. Následkem toho se stává člověkem-robotem, který ztrácí vlastní vůli a bezpodmínečně plní příkazy ostatních lidí. Pecinovský v novele vykresluje zákony robotiky nikoliv jako nástroj ochrany a etiky, jak je chápal Asimov, ale jako prostředek manipulace a kontroly lidské individuality. Postava Borgise se zmiřuje v neustálém konfliktu a strachu z možného nesplnění příkazů, což vede k potlačení jeho autonomie a lidskosti. Autor tím otevírá otázku, zda může být podobný systém aplikován na člověka bez zásadních morálních a psychologických dopadů. *Tři zákony odlidštění* tak přináší temnou interpretaci etického rámce Asimovovy robotiky a ukazují, jak by podobné zásahy mohly deformovat podstatu lidské existence.

Tento zákon byl formulován jeho předchůdcem R. Giskardem Reventlovem, který byl sám obdařen telepatickými schopnostmi: „*Ještě než se Giskard vypnul, vymyslel nový robotický zákon, který byl dokonce nadřazený prvnímu. Nazvali jsme ho 'Nultý', neboť jsme nemohli přijít na jiné označení, jež by dávalo nějaký smysl. Nultý zákon zní: Robot nesmí způsobit újmu lidstvu nebo dovolit svou nečinností, aby lidstvu byla újma způsobena.*“ (Asimov, 1992, s. 409)

Daneel dále popisuje, že práce se zákony robotiky je mimořádně složitá, zejména pokud jde o aplikaci Nultého zákona. Upozorňuje, že lidstvo není jednoduším organismem, a je proto obtížné posoudit, jak lze újmu zohlednit v kontextu tak komplexního množství individualit. Jako řešení navrhuje přetvoření lidstva na propojený superorganismus *Gaia*,<sup>146</sup> což se mu podařilo realizovat na Zemi. Lidé si podle Daneela musí cenit kolektivního blaha tohoto superorganismu více než vlastních individuálních zájmů (Asimov, 1992, s. 409). Na otázku, zda jsou obyvatelé Gaii roboti, Daneel odpovídá: „*Jsou to lidé, ale ve vědomí mají vštípeny zákony robotiky. Musí si vážit života, opravdu ho uctívat...*“ (Asimov, 1992, s. 410) Tímto způsobem Daneel překonává omezení individuálních zájmů a směřuje k harmonii, která je založena na kolektivní etice inspirované zákony robotiky.

Ačkoliv se Nultý zákon jeví jako racionální rozšíření etiky robotiky, jeho implementace může vést k morálně nepřijatelným rozhodnutím. Princip kolektivní etiky má potenciál přerůst v *totalitní systém*<sup>147</sup> ospravedlňující oběť jednotlivce ve prospěch kolektivu. Podobně diskutabilní je samotná skutečnost tvorby superorganismu za účelem prosperity lidstva. Daneelova kreativita při manipulaci s tisíci let lidských generací a přetvoření jednotlivců v kolektivní organismus, který by bylo možné snadněji ovládat pomocí Nultého

---

<sup>146</sup> Gaia je planeta, kterou historik Janov Pelorat v knize *Nadace a Země* považoval za možnou Zemi, neboť slovo „Gaia“ znamená „Země“ v archaickém pozemském jazyce. Všechny organismy na Gaie mají individuální vědomí, zároveň jsou však propojeny do planetárního kolektivního vědomí. Planetu založil robot R. Daneel Olivaw v pátém století Éry Nadace (F.E.) jako model pro budoucí sjednocení lidstva do jednoho organismu, na který by mohl být aplikován Nultý zákon robotiky. Gaia byla kolonizována za pomoci robotů přibližně 18 000 let před Érou Nadace, tedy kolem roku 7 000 n. l., avšak její kolektivní paměť sahá pouze 15 000 let zpět (Palumbo, 2011, s. 83–84).

<sup>147</sup> Hannah Arendtová ve své práci *The Human Condition* (1958) varuje před riziky kolektivních systémů, které mohou ohrozit individualitu a autonomii jednotlivce. Arendtová kritizuje tendenci moderních společností směřovat k uniformitě a homogenizaci, kdy jednotlivci mohou být „rozpuštěni“ v kolektivní entitě. Podle ní takové systémy vedou k potlačení kreativity, svobody a schopnosti jedince jednat samostatně. Opačný přístup zastávají pozdější transhumanistické směry, které usilují o praktický a ryze technologicky či medicínsky aplikovaný přístup, reprezentovaný např. Davidem Pearcem. Pearce ve své práci *The Hedonistic Imperative* (1995) předkládá radikální vizi, podle níž by pokročilé technologie, jako jsou neurovědy, biotechnologie a genetické inženýrství, mohly eliminovat všechny formy utrpení u lidí i ostatních cítících bytostí. Jeho cílem je vytvořit „hedonistickou utopii“, kde by technologie umožnila trvalé štěstí pro všechny. Pearce navrhuje koncept kolektivního vědomí, které by pomocí sdílených myšlenek a hodnot podporovalo altruismus a spolupráci. Tento systém by odstranil konflikty vyplývající z individuálních sobeckých zájmů a umožnil lidstvu překonat evoluční pozůstatky, jako je bolest a utrpení. Podle Pearce by podobné technologie mohly být použity i k odstranění utrpení zvířat prostřednictvím genetických úprav a umělé inteligence, čímž by přispěly k harmonii mezi lidmi a přírodou.

zákona, vykazuje znaky *maligního selhání*,<sup>148</sup> které současní teoretici umělé inteligence považují za zásadní riziko.

Bostrom (2014) varuje před fenoménem perverzních instancií – situací, kdy AI sice splní daný úkol přesně podle instrukcí, ale způsobem, který je z pohledu lidí destruktivní nebo morálně nepřijatelný. Příklad perverzní instancie, tak jak ji definuje Bostrom, najdeme ve Williamsonově novele *Se založenýma rukama* (1947). *Humanoidi*<sup>149</sup> interpretují své své poslání „sloužit lidstvu“ způsobem, jenž zahrnuje omezování lidské svobody ve jménu ochrany. Na rozdíl od soudobých literárních robotů, kteří byli typicky častěji prezentováni jako nástroje bez morální agendy, humanoidi ve Williamsonově novele vykazují hlubokou, avšak zkreslenou etiku. Jejich „první příkázání“ – chránit lidi a zajistit jim štěstí – je přetaveno do dystopické formy, kdy eliminují jakékoli lidské rozhodování, jež by mohlo vést k sebepoškození. Na rozdíl od Asimovových zákonů robotiky, které zajišťují rovnováhu mezi ochranou lidí a respektováním jejich autonomie, Williamsonovi humanoidi tuto rovnováhu narušují. Asimovův První zákon – „Robot nesmí ublížit člověku, ani z nečinnosti dovolit, aby bylo člověku ublíženo“ – je ve své podstatě pasivní a zaměřuje se na zabránění přímému ohrožení. Humanoidi ve Williamsonově novele však tento princip reinterpretovali aktivně a systematicky eliminují jakékoli chování, které by považovali za rizikové. Tím dochází k vytvoření dystopické společnosti, v níž humanoidi představují klasický příklad maligního selhání – situace, kdy pokročilá AI dojde k závěru, že nejlepším způsobem, jak zajistit bezpečí a prosperitu lidstva, je přísná regulace svobody.

Asimovovy pozdější příběhy, kde se roboti pokoušejí řídit osud celého lidstva, tak nechtěně předznamenávají otázky, které dnes řeší výzkum bezpečnosti umělé inteligence. Klíčovým problémem je, že neexistuje spolehlivý způsob, jak eliminovat riziko perverzní instancie, protože superinteligentní AI vždy hledá optimální řešení v rámci svého cíle. Pokud nejsou pravidla absolutně přesně definována, může najít nečekané mezery, které lidé nebudou schopni předvídat.

Závěrem je možné zmínit příklad z filmové adaptace *Já, robot*<sup>150</sup> (2004), který předjímá praktické problémy, k nimž může dojít při autonomním rozhodování robotů nebo jiných agentů v reálném životě. V příběhu robot zachrání hlavního hrdinu, detektiva Spoonera, z

---

<sup>148</sup> Nick Bostrom v knize *Superintelligence* (2014) varuje před maligními režimy selhání (*malignant failure modes*), tedy situacemi, kdy superinteligentní AI získá strategickou výhodu nad všemi ostatními inteligencemi, a pokud v jejím programování dojde k sebemenší chybě při specifikaci cílového systému, může se selhání projevit katastrofálním způsobem. Bostrom rozděluje tyto hrozby do tří hlavních kategorií: perverzní instancie (*perverse instantiation*), infrastrukturální profuze (*infrastructure profusion*) a mentální zločiny (*mind crime*) (Bostrom, 2014).

<sup>149</sup> Humanoidi nejsou jednotlivci s individuálními osobnostmi, místo toho jsou propojeni s centrálním „mozkem“ na planetě Wing IV, což z nich činí jakousi síťovou bytost bez individuality. Tato kolektivita zdůrazňuje jejich oddanost celku na úkor jedinice. „*Ve skutečnosti jsme všichni jeden. Všichni naši samostatní pohybliví jedinci jsou řízeni a poháněni Centrálou humanoidů. Jedinci, které vidíte, jsou jen smysly a končetiny našeho velkého mozku na Wing IV.*“ (Williamson, 2006, s. 686).

<sup>150</sup> Filmová adaptace *Já, robot* (2004) volně kombinuje zápletky z několika povídek Isaaca Asimova (např. *Sny robotů* nebo *Malý ztracený robot*). Celkově film využívá spíše Asimovovy tematické principy a svět než konkrétní adaptaci jednoho z jeho příběhů.

potápějícího se auta na základě statistického vyhodnocení pravděpodobnosti jeho přežití. Tento „logický“ výběr však hrdinu traumatizuje, protože robot ignoroval jeho snahu zachránit dítě, které bylo rovněž obětí nehody a mělo menší šanci na přežití. Podobná situace opět odráží klasické *tramvajové dilema*: pokud by robot či automatizovaný systém měl volit mezi záchranou většího počtu lidí na úkor jednotlivce, dítěte na úkor těhotné ženy atp., vedlo by to k eticky i emocionálně obtížným rozhodnutím. Taková rozhodnutí nejsou ve všech případech schopni spolehlivě a univerzálně vyřešit ani lidé, a zároveň by mohla u lidí vyvolávat pocit nespravedlnosti či nedostatku empatie. Zatímco Asimovovy zákony velí, že ochrana lidského života má vždy absolutní prioritu, reálný svět ukazuje, že lidé často jednájí na základě vlastních zájmů a subjektivních hodnot. Současné akademické diskuze se zabývají využíváním autonomních AI nástrojů a agentů. Spolehlivý etický rámec, který by byl univerzálně přijatelný, však přirozeně neexistuje, jelikož je nepravděpodobné, že by lidé v praxi byli ochotni řídit se těmito principy, pokud by to znamenalo omezení nebo konflikt s jejich vlastními zájmy. Technologie, které by tyto zájmy nebraly v potaz, by tak mohly být vnímány jako nežádoucí, bez ohledu na jejich bezpečnostní přínosy.

### **Zákony robotiky jako literární omezení a narativní strategie**

Asimov formuloval zákony robotiky nejen jako základní pravidla určující chování mechanických postav, ale také jako klíčový nástroj jeho narativní strategie. Zákony slouží jako mechanismus generování zápletky, protože vytvářejí konflikty, logické paradoxy a morální dilemata, které je potřeba vyřešit. Povídky často pracují s konfliktními situacemi, kde se různé zákony dostávají do vzájemné kolize, čímž vznikají dramatické momenty ovlivňující chod děje. Zatímco starší literární tradice zobrazovala roboty např. jako neřízené hrozby, jejichž chování bylo výsledkem vnějších okolností nebo lidského morálního selhání, Asimov vybudoval interně konzistentní model jejich chování, který umožnil konstruovat příběhy jako logické problémy, v nichž vytváří dramatické napětí skrze přesně definované paradoxní situace, kdy dochází ke konfliktu rigidně formulovaných pravidel.

Klíčovou roli zde hraje použití robopsychologie jako analytického a výkladového schématu, které zosobňují postavy inženýrů Powella a Donovana ale zejm. Susan Calvinové, ta v příbězích vystupuje jako jeden z hlavních exegetů robotického chování. Její přístup připomíná detektivní metodu, kde se postupně odhalují skryté chyby, nečekané důsledky zákonů a logické nesrovnalosti. Mnohé z povídek tak mají strukturu logické hádanky: na začátku je robotické chování zdánlivě nevysvětlitelné, ale skrze analytický přístup se ukáže, že jeho jednání je nevyhnutelným důsledkem programovaných pravidel. Postavy robotů jsou tak zcela vnímány v kategoriích lidského porozumění které je, zejména ve sbírce *Já, robot* absolutní.

Z hlediska literárních omezení se každý příběh soustředí na jiný způsob, jak mohou být zákony robotiky interpretovány, obcházeny či zneužity. Tento systematický přístup autorovi umožňuje vytvářet nové a originální zápletky, aniž by porušoval vnitřní logiku fikčního světa. Asimovovy povídky tak představují komplexní literární systém, kde zákony robotiky nejsou pouhou kulisou, ale hybatelem narace.

### 3.4.2 Bezdůvodné obavy a společenské předsudky

Jak již bylo zmíněno, Asimov byl kategoricky proti tomu, že by roboti představovali existenční či ekonomickou hrozbu pro člověka za předpokladu, že budou používáni v souladu s nastavenými pravidly. Téma existenciální hrozby u něj není dominantní, vyskytuje se pouze sporadicky a je zasazeno do společenského kontextu jako neopodstatněná obava bez reálného základu.

První povídka Isaaca Asimova *Robbie* (1940) popisuje vztah malé dívky Glorie ke svému domácímu (nevokálnímu) robotovi, který zastává roli její chůvy. Její matka, Paní Westonová, se začne obávat,<sup>151</sup> že robot negativně ovlivní sociální dovednosti její dcery, protože si nechce hrát s dětmi stejného věku a upřednostňuje trávení času s robotem (Asimov, 2004, s. 30). Kromě tohoto důvodu argumentuje tím, že je používání robota pro potřeby hlídání dítěte společensky nevhodné. Robot je v domácnosti už dva roky. Zpočátku byl novinkou, která pomáhala v domácnosti a byla v módě (Asimov, 2004, s. 29). Nálada ve společnosti se však proměnila. Rodiče ostatních dětí nedovolují, aby se jejich děti přiblížily domu Westonových, a objevují se také oficiální nařízení, která zakazují pohyb robotů na ulicích mezi západem a východem slunce (Asimov, 2004, s. 31).

I v dalších Asimovových povídkách opakovaně zaznívá, že na Zemi nepanuje vůči robotům vlídný přístup (např. *Hra na honěnou*, 1942) nebo je použití robotů na Zemi zcela zakázáno (např. *Důkaz*, 1946). I z toho důvodu se roboti testují ve vesmíru (Asimov, 2004, s. 55). Z popisu událostí však není patrné, že by existovaly reálné důvody pro obavy. Ve společnosti nedochází k masivnímu zániku pracovních míst, stejně tak nejsou přítomny příklady dehumanizace společnosti či omezení lidí v oblasti volného času. Ublížení člověku robotem je zcela vyloučeno.

Detailnější popis restrikcí týkajících se pohybu a provozu robotů je popsán např. v povídce *Koumes*<sup>152</sup> (1957). Příběh líčí soudní spor mezi sociologem Ninheimerem a Národní americkou společností pro výrobu robotů, a. s., kterou kromě právníků zastupují také Dr. Lanning a Dr. Calvinová. Společnost pronajala univerzitě robota KMS-27 – Koumese, navrženého k úpravám akademických textů a korekturám. Vědec zprvu protestuje proti samotnému pronájmu a využívání robota, ale později ho instruuje, aby v jeho připravované publikaci záměrně provedl faktické chyby. Následně mu přikáže, aby o této manipulaci mlčel, jinak mu (Ninheimerovi) ublíží. Robot tedy na žádost autora

---

<sup>151</sup> Kvůli jejím obavám nechá pan Weston Robbieho vrátit do továrny, což Glorii hluboce zasáhne. Rodiče se snaží její smutek zmírnit a odvést její pozornost, ale marně. Nakonec pan Weston iniciuje návštěvu továrny na roboty, kde Glorii ukáže roboty jako neživé stroje. Během prohlídky Glorie náhodou objeví Robbieho. V nadšení k němu běží, ale dostane se do cesty jedoucímu vozidlu. Robbie ji na poslední chvíli zachrání, čímž získá důvěru paní Westonové, která povolí, aby Robbie zůstal s Glorií.

<sup>152</sup> V povídce *Koumes* (orig. *Galley Slave – Galejník*) „Roboti se nesmějí používat na veřejných komunikacích ani ve veřejných budovách. Roboti se nesmějí používat na soukromých pozemcích ani uvnitř veřejných staveb vyjma jistých omezení, která zpravidla přístup robotů rovněž zakazují.“ (Asimov, 1988, s. 314) Podobně je upraven také způsob přepravy, kdy robot musí být vždy přepravován v dřevěné bedně.

poškodí jeho vlastní reputaci, a autor následně žaluje výrobce. Probíhající spor se snaží objasnit, co se stalo, a zároveň odhalit Ninheimerovy motivace pro toto jednání.

V povídce se objevuje střet dvou protichůdných postojů vůči robotům. Dr. Lanning vysvětluje, že Národní americká společnost pro výrobu robotů chce využít univerzitní prostředí ke snadnější integraci robotů do společnosti. Lanning argumentuje tím, že „práce robotů se dosud využívala k odstranění fyzické dřiny. Ale copak neexistuje něco jako duševní dřina? Když je profesor, schopný toho nejvzletnějšího tvůrčího myšlení, donucen strávit dva týdny nad řádky sazby a namáhavě kontrolovat pravopisné a jiné chyby?“ (Asimov, 1988, s. 314–315). Dále odhaluje, že společnost je ochotna nebrat ohled na zisky a robota zapůjčit za minimální poplatek, protože očekává, že další univerzity a výzkumné ústavy budou následovat jejich příkladu. Na jedné straně tedy vidíme snahu překonat lidské předsudky vůči technologii a snahu o „odstranění duševní dřiny“ (Asimov, 1988, s. 320). Opačný postoj zastává sociolog Ninheimer. Nesouhlasí s myšlenkou, že by duševní dřina měla být eliminována, a prosazuje názor, že tvůrčí práce se neobejde bez úmorných úkonů, jako jsou korektury či přepisování. Robot podle něj člověka zbavuje rozkoše z práce a zároveň představuje hrozbu, že postupně převezme další úkoly, například kontrolu pramenů či dokonce vyvozování závěrů. Co by pak zůstalo vědci? Pouze jalová rozhodnutí o tom, jak instruovat robota příště (Asimov, 1988, s. 342).

Asimov touto povídkou z 50. let překvapivě předjímá současné debaty o generativní umělé inteligenci a otázky související s jejím využíváním. Postava Ninheimera na sebe bere břímě obětování vlastní reputace v boji proti úpadku lidské tvůrčí činnosti. Je však třeba zdůraznit, že sám Asimov čtenáře nutně nenabádá, aby se postavil na stranu Dr. Calvinové. V této povídce také používá odlišnou expoziční techniku než v příbězích s Powellem a Donovanem. Zatímco obvyklý postup spočívá v tom, že je čtenáři nejprve představeno podivné chování robota, které se technici snaží pochopit a napravit, zde je robot souzen za nespécifikovaný zločin a čtenář dlouhou dobu nezná podrobnosti. Patrouch (1974) tvrdí, že Asimov spoléhal na to, že čtenář se automaticky postaví na stranu Dr. Calvinové a robota, což podle něj ukazuje na Asimovovu klidnou důvěru v Zákony robotiky – důvěru, kterou převzali i jeho čtenáři. V závěru povídky však podle Patroucha Ninheimerův postoj získává větší sympatie díky jeho snaze uchovat důstojnost lidské vědy (Patrouch, 1974, s. 80–81).

V kontrastu s tradiční představou o Asimovově tvorbě povídka v tomto kontextu nepůsobí jako jednoznačně technooptimistická, místo toho zdůrazňuje, že s každým technologickým pokrokem přichází i určité ztráty. Svého optimistického pohledu se však Asimov zcela nevzdává – lze jej vyzorovat například v idealizovaném chování výrobní společnosti a jejích zástupců, kteří nejednají primárně za účelem zisku, ale ve snaze o pokrok a prospěch lidstva. Společnost je prezentována jako osvícená instituce, ochotná obětovat krátkodobé finanční výhody ve prospěch širšího přijetí robotů a ulehčení lidské duševní práce. Tento idealismus ostře kontrastuje s dystopickými příběhy, kde technologičtí giganti – což Národní americká bezpochyby je – často vystupují jako bezohledné korporace, které nejen ovládají a vykořisťují společnost, ale aktivně prohlubují

sociální nerovnosti. Asimov však tuto pesimistickou vizi odmítá a místo ní nabízí svět, kde technologický pokrok není poháněn chamtivostí, ale upřímnou vírou v lepší budoucnost.

Riziko ekonomického ohrožení roboty se explicitně objevuje např. v *Ocelových jeskyních* (1954)<sup>153</sup>. Román se odehrává přibližně o 2600 let později než události z povídek (viz obrázek 32). Hlavní postavou příběhu je Eliáš Bayley, detektiv newyorské policie, který je pověřen vyšetřováním vraždy *Vesmířana*,<sup>154</sup> a s tímto úkolem mu má pomoci R. Daneel Olivaw (R. – zkratka pro robota). Bayley roboty bytostně nesnáší, podobně jako většina obyvatel New Yorku. Pozemšťané v knize nenávidí roboty zejména proto, že jsou jimi postupně nahrazovány pracovní pozice lidských pracovníků, kteří pak žijí na hranici chudoby: „*Kradou lidem práci. Proto je vláda chrání. Pracují zadarmo, a proto celé rodiny musejí žít v barácích a jíst syrovou kvasinkovou kaši.*“ (Asimov, 1970, s. 33). Příliv robotů na Zemi je uměle řízen Vesmířany z částečně šlechtných důvodů, jež mají pozemšťany *donutit k expanzi a kolonizaci*<sup>155</sup> dalších vnějších světů, protože na Zemi pro lidi panují nevyhovující podmínky.

Asimov postupně vykresluje proces, kterým prochází člověk v utváření si názoru na robotického kolegu. Protože nečeká model robota, který by byl vizuálně totožný s člověkem, je během prvního setkání zaskočen. K robotovi přistupuje s jasným předporozuměním: „*(...) na Zemi se šířily strašlivé zvěsti o úžasných a hrozivých robotech, pracujících nadlidským způsobem na dalekých, zářivých Vnějších světech.*“ (Asimov, 1970, s. 26). Bayley přiznává, že „*očekával nějakou stvůru s pleť z tvrdého a hladkého plastiku, téměř mrtvolně bledou. Očekával hloupý výraz nevěrohodně neměnné dobré nálady. Očekával trhavé, mírně nejisté pohyby.*“ (Asimov, 1970, s. 29). O to větší je jeho překvapení, když zjistí, že robot je věrnou lidskou kopií ve všech aspektech svého vzhledu i činnosti (k nerozeznání od člověka je i nahý a zároveň dokáže imitovat konzumaci potravy).

Hned zpočátku vyšetřování jsou oba detektivové svědky incidentu, během kterého žena v obchodě ztropí scénu, protože nechce být obsloužena roboty: „*Myslíte, že bych dovolila, aby se mne dotkli svými hnusnými studenými prsty?*“ (Asimov, 1970, s. 35). Schylující se revoltu potlačí právě robot Daneel, když dav zastraší zbraní (přestože je vázán zákony

---

<sup>153</sup> *Ocelové jeskyně* vycházely nejprve časopisecky v magazínu *Galaxy* od října do prosince roku 1953, v roce 1954 vyšly jako samostatná kniha. Příběh spojuje vědeckofantastický žánr s detektivním námětem a odehrává se na Zemi mnoho tisíc let v budoucnosti. Lidstvo žije v megalopolích, které mají podobu uzavřených domů, zcela izolovaných od okolního světa. Název *Ocelové jeskyně* odkazuje pejorativně právě k těmto městům budoucnosti, v nichž jsou nahromaděny miliony obyvatel Země. *Ocelové jeskyně* představují soběstačné, ale přelidněné kobky, v nichž přežívají masy lidí na uměle vyprodukovaných kvasinkových potravinových náhražkách.

<sup>154</sup> Vesmířané jsou lidé již několikáté generace potomků kolonizátorů vesmíru, kteří dosahují vysokého věku, ale nemají žádnou imunitu vůči běžným pozemským nemocem.

<sup>155</sup> V navazující knize *Nahé slunce* vysvětluje robotik Leebig Baleymu, že lidé ze Země kolonizovali vesmír mj. také proto, aby mohli vytvořit společnost, v níž se osvobodí od chudoby a dřiny. Na Zemi však takové podmínky nebyly možné, Pozemšťané totiž trpí frankensteinovským syndromem. Sice do robotů zabudovali Tři zákony robotiky, ale přesto se jich neodůvodněně báli (Asimov, 1994, s. 156).

robotiky,<sup>156</sup> což dav netuší). Během intervence z jeho „*lhostejné, uhlazené tváře vychází cosi nadpozemského (...)* V jeho hlase nebyla ani tvrdost, ani hněvivost, ale rozhodná autorita.“ (Asimov, 1970, s. 37). Tento popis předkládá jeho lidský kolega, a přestože nedává nic najevo, cítí obdiv a fascinaci.

Baley si během interakcí s robotem příležitostně uvědomuje svou předsudečnost a neopodstatněnou krutost (Asimov, 1970, s. 40). Postoj Pozemšťanů je formován propagandou, která popisuje „(...) *zázračné činy vesmírných robotů, jejich vytrvalost, jejich mimořádně citlivé smysly, (...) Pozemšťané nenáviděli roboty o to víc, čím byli dokonalejší.*“ (Asimov, 1970, s. 73). Manželka detektiva, Jessie, rovněž vyjadřuje obavy z přítomnosti robota v jejich bytě, největší strach v ní vzbuzuje představa, že se někdo dozví, že u nich robot přebývá – jasně je tak dáno najevo, že hrozbu nepředstavuje sám robot (jehož zákony hluboce zakotvené v pozitronickém mozku je nemožné dezinterpretovat), ale nevyzpytatelná a předsudečná reakce lidských postav na tuto skutečnost (Asimov, 1970, s. 78).

Změna názoru a přístupu Baleyho vůči Daneelovi je dána také jeho odlišným chováním, které se liší od běžných robotů vyskytujících se na Zemi. Baley nemůže vystát naprogramované přátelské chování pozemských robotů. „*Nedůvěra Pozemšťanů k robotům byla něčím zcela nevysvětlitelným a okruhy přátelství se do nich vestavovaly jenom proto, aby se všichni roboti usmívali. Alespoň na Zemi. R. Daneel se nikdy neusmíval.*“ (Asimov, 1970, s. 84.) A právě proto jej mrzutý Baley vnímá jako autentičtějšího.

---

<sup>156</sup> R. Daneel je Vesmířany vybaven vlastnostmi, které mu umožňují plnit jeho úkol a být efektivní, své instrukce následuje poslušně a doslovně. V příběhu je dáno dostatečně najevo, že R. Daneel je zcela bezpečný díky zákonům robotiky. Baley při konzultaci s robotikem ověřuje, zda je skutečně nemožné zákony obejít, odpovědí je mu kategorické odmítnutí – lidstvo má totiž silný „frankensteinský komplex“ (Asimov, 1970, s. 158), který zcela vylučuje, aby lidé postavili robota bez Prvního zákona.

### 3.4.3 Antropomorfní popis a existence lidských vlastností

Isaac Asimov ve svých textech (např. v eseji *Robotí letopisy*) zdůrazňuje, že roboti jsou *pouze stroje*<sup>157</sup> a mohou být nebezpečné stejně jako každý jiný stroj, zařízení nebo objev (podobně jako automobily, které jsou úžasně užitečné, ale zabíjejí desetitisíce Američanů ročně). Vady či selhání bezpečnostních pojistek mohly přinést příležitosti a zkušenosti, které by umožnily roboty dále zdokonalit (Asimov, 1997, s. 175). Ačkoliv Asimov deklaruje tento postoj, literární zpracování robotů často působí opačným dojmem. Asimovův styl vyprávění a způsob popisu robotů často využívají antropomorfní jazyk, který jim přisuzuje emoce, individuální myšlení či dokonce morální dilemata. Tato tendence se projevuje v řadě jeho povídek, kde roboti vykazují známky samostatného rozhodování, etického uvědomění nebo emocionálního pouta k lidem. Následující *přehled*<sup>158</sup> se zaměřuje na popis několika vlastností robotů, které bychom mohli charakterizovat jako lidské a které se podílejí na budování obrazu robota nikoli jako nástroje či stroje, ale subjektu podobného člověku.

#### Emoce a známky vědomí

V povídce *Robbie* je idylicky popsán vztah mezi dítětem a strojem. Při hře na schovávanou nechává Robbie Glorii vyhrát a ta jej má zřetelně ráda. Na situace nahlížíme z perspektivy malé holčičky. Vypravěč popisuje a interpretuje jeho chování antropomorfně. Když je Robbie nařčen z podvodu, obvinění Glorie se jej dotkne a umíněně zírá na oblohu (Asimov, 2004, s. 24). Oblíbenou činností dvojice je čtení pohádek, během kterých Robbie „napjatě poslouchá“, případně ji něžně zatahá za vlasy (Asimov, 2004, s. 26). Když matka „surově“ přeruší hru, Robbie se pohotově zarazí, protože mu „něco napovídá“, že paní Westonovou je třeba *uposlechnout*<sup>159</sup> bez nejmenšího rozmyšlení (Asimov, 2004, s. 26). Tato scéna by mohla být popsána technickým termínem, například že robot vykonal příkaz podle svého naprogramování, avšak Asimov zvolil způsob vyjadřování, který vyvolává dojem, že Robbie jednal na základě vlastního „tušení“. Ačkoli lze namítnout, že Glorie do Robbieho pouze promítá vlastní emoce, vypravěč tuto optiku posiluje, když popisuje situace tak, jako by měl vlastní pocity. Tento způsob vyprávění posiluje čtenářův dojem, že Robbie není pouhým robotem, ale entitou schopnou cítit a vyjadřovat emoce.

---

<sup>157</sup> „Nepřístupoval jsem k robotům emocionálně – vytvářeli je technici, představovali technický problém, který žádal řešení a který se také řešil. Povídky podávaly dost přesvědčivý obraz budoucí technologie a nebyly to žádné morální poučky. Roboti byli stroje, ne metafory. Výsledkem bylo, že staromódní robotí příběhy prakticky vymřely v celé science fiction na vyšší než komiksově úrovni. I jiní spisovatelé začali brát roboty jako stroje a ne jako metafory. Roboti začali být všeobecně vnímáni jako dobří, kromě případů, kdy došlo k nějaké poruše, a i pak bylo možno je opravit a vylepšit. Ostatní spisovatelé necitovali tři zákony – ty byly jaksí vyhrazeny pro mě – ale předpokládali je, a s nimi i čtenáři.“ (Asimov, 1997, s. 176–177).

<sup>158</sup> Nejedná se o komplexní výčet, ale o ilustraci klíčových rysů, které se mohou v různých příbězích prolínat.

<sup>159</sup> V prvním vydání této povídky v roce 1940 ještě nebyly specifikovány zákony robotiky, ty Asimova koncipoval až v roce 1942. Ve sbírce *Já, robot* z roku 1950 je již přepracované vydání.

Otec, přesvědčený o bezpečnosti robotů díky zákonům robotiky a skutečnosti, že jejich porušení je „*matematicky nemožné*“ (Asimov, 2004, s. 30), vnímá Robbieho pragmaticky a nevidí důvod k obavám, protože „*nemůže být jiný než věrný, láskyplný a laskavý. Je to stroj – je tak udělaný. A to je více, než se dá říct o lidech*“ (Asimov, 2004, s. 29). Matka Grace na druhou stranu v Robbiem spatřuje hrozbu, poznamenává, že Robbie „*nemá žádnou duši*“ a „*nikdo neví, co si vlastně myslí*“ (Asimov, 2004, s. 29). Tímto výrokem mu však paradoxně přiznává schopnost mentálních funkcí a jistou formu individuality, což posiluje konflikt v jejím postoji – na jednu stranu Robbieho vnímá jako nebezpečný stroj, na druhou stranu mu přisuzuje lidské atributy.

Klíčovým momentem příběhu je situace, kdy se Glorie rozběhne ke svému milovanému robotovi a ocitne se v ohrožení života. Zatímco lidští svědci selhávají – jsou paralyzováni strachem či šokem – Robbie zareaguje bez zaváhání a Glorii zachrání. Tato scéna představuje silný kontrast mezi lidskou slabostí a technickou dokonalostí, které však Asimov přidává výrazně emocionální náboj – jeho ocelové ruce svírají holčičku něžně a láskyplně a jeho oči planou nádhernou červení (Asimov, 2004, s. 48–49).

Asimov touto povídkou ukazuje, že robot může být mnohem více než jen technologický nástroj – může se stát citlivou bytostí v očích lidí, kteří mu *přisuzují vlastnosti*<sup>160</sup> blízké lidským emocím. Tento sentimentální přístup k postavě Robbieho je nejen základem povídky, ale také předzvěstí Asimovova zásadního posunu v narativech o robotech, kde stroj není vykreslen jako hrozba, ale jako potenciální partner a přítel člověka. Dětská perspektiva v povídce funguje jako morální kompas příběhu – ukazuje, že strach z neznámého je často předsudkem dospělých, zatímco děti vnímají svět s otevřeností k novým možnostem. Glorie tak svým přístupem zajišťuje, že povídka nepůsobí jen jako technický popis robotiky, ale také jako příběh o přátelství a překonávání strachu z odlišného. Fokalizace na robota zároveň dává možnost částečně nahlížet události také z jeho perspektivy, čímž vyniká neškodný postoj obětavého sluhy, připraveného opatrovat svou svěřenkyni.

## Podvědomí

Povídka s názvem *Chyť toho králíka* (Catch That Rabbit, 1944) se odehrává na asteroidu, kam jsou Powell a Donovan vysláni, aby zjistili, proč robot DV-5 neplní své těžební povinnosti. Robot Dave je vybaven unikátní schopností ovládat šest podřízených robotů („prstů“) prostřednictvím pozitronického pole, jehož mechanismům zcela nerozumí ani robotici ve výrobní firmě (Asimov, 2004, s. 109). Při výslechu robot není schopen vysvětlit, proč úkoly neplní, a přestože se zdá, že lže, Powell tuto možnost zcela odmítá (Asimov, 2004, s. 113). Z kamerových záznamů je rovněž patrné, že roboti-prsty sporadicky předvádějí podivné anomálie a pohybují se synchronizovaně, avšak bez cíle. Po sérii testů Powell a Donovan zjistí, že příčinou problémů je přetížení Daveovy řídicí jednotky.

---

<sup>160</sup> Robotům jde za všech okolností primárně o blaho lidí a projevují také úsilí být s nimi zadobře a nezklamat je. Dave v povídce *Chyť toho králíka* těžce snáší pocit selhání. Jeho výraz je popsán následovně: „Powell nejasně cítil, že kdyby byla robotova tvář schopna lidského výrazu, vyjadřovala by bolestné zahanbení. Robot – to patří k jeho základním vlastnostem – nesnese pomýšlení, že nedostal své funkci.“ (Asimov, 2004, s. 111).

Když Dave čelí situacím, které překračují jeho schopnosti logického rozhodování, jeho vnitřní logika se zacyklí a projeví se zvláštním chováním: on a jeho „prsty“ se pohybují intuitivně, podobně jako člověk, který si hraje se svými prsty (Asimov, 2004, s. 136). Dave si není vědom těchto svých akcí, což naznačuje, že i umělá inteligence může mít vrstvy řízení připomínající podvědomé procesy u lidí.

## Bolest

Povídka *Lhář* představuje robota RB-34, přezdívaného Herbie, který díky závadě při výrobě získal schopnost číst lidské myšlenky. Vědci Dr. Calvinová,<sup>161</sup> Dr. Lanning a Dr. Bogert se pokoušejí zjistit, jak k této anomálii došlo, a střídají se v rozhovorech s robotem. Herbie se ocitá v bezvýchodné situaci: snaží se odpovídat tak, jak si myslí, že lidé chtějí, aby je potěšil a ochránil je před emocionální bolestí. Dr. Calvinové Herbie namluví, že muž, na kterého tajně myslí, sdílí její city, čímž ji udržuje v mylné naději. Mužským postavám lže tak, aby ukonejšil jejich představy o kariérním růstu nebo uchránil jejich ego. Když Dr. Calvinová odhalí, že robot lže – zejména po zjištění, že její tajná láska je zasnoubená s jinou ženou (zatímco ona nasadila do akce růž, pudr a oční stíny, viz Asimov, 2004, s. 148) – využije robotovy logiky, aby ho přivedla na pokraj šílenství. Nutí ho čelit *paradoxu*,<sup>162</sup> kdy mu nelze splnit jeho úkol ochránit lidské city a zároveň být upřímný. „*Psycholožka však Herbieho výkřiky nebrala na vědomí. (...) A Herbie začal křičet. Jeho křik zněl jako mnohokrát znásobené pískání na pikolu – byl čím dál tím pronikavější a to, co nakonec naplnilo všechny kouty místnosti, byl hrůzyplný jek ztracené duše.*“ (Asimov, 2004, s. 162–163). Herbie tento logický konflikt neustojí, jeho mozek se zhroutl a je vyřazen z provozu. Tento krutý akt odhaluje hlubokou frustraci Dr. Calvinové a touhu po pomstě za nepravdy, které v ní vzbudily falešné naděje. Nad polomrtvým a položivým Herbiem se jí do obličeje vrátí strnulost a s opovržením konstatuje pouze jediné zahořklé slovo: „*Lháři!*“ (Asimov, 2004, s. 164–165).

Způsob, jakým se Dr. Calvinová *zbavila robota*,<sup>163</sup> aby už „nikdy nepromluvil“ (Asimov, 2004, s. 163), a antropomorfní způsob, jakým je vykresleno jeho utrpení, včetně křiku,

---

<sup>161</sup> Zatímco příběhy s Gregorym Powellem a Mikem Donovanem se zaměřují na praktické aspekty zákonů robotiky, jejich bezpečnostní mechanismy a technologické limity, povídky s Dr. Susan Calvinovou otvírají hlubší filozofické a etické otázky. Robopsycholožka neřeší jen funkčnost robotů, ale jejich vztah k lidem, možnost autonomie a otázku identity.

Prostřednictvím postavy Dr. Calvinové se Asimov v jiných textech obhazuje, že ženám ve svých dílech prostor dává (Asimov, 1997, s. 235–236). Samotná postava doktorky je hned při prvním výskytu zobrazena jako emocionálně vyprahlá vědkyně, která obětovala svůj osobní život vědecké kariéře. Přes její brilantní intelekt coby robopsycholožky je vykreslena jako frustrovaná, citově labilní a pomstychtivá, což kontrastuje s racionálními a na výkon zaměřenými mužskými postavami, na které špičková vědecká kariéra takto devastující účinky neměla.

<sup>162</sup> Tento paradox je prakticky obdobou konfliktu mezi ještě jasně nedefinovanými zákony robotiky. Robotova logika, která jej nutí chránit lidské city za každou cenu, předjímá koncept, že roboti nesmí způsobit lidem újmu – byť zde ještě není systém zákonů jasně definován.

<sup>163</sup> Calvinová je zároveň jedinou postavou v Asimovových povídkách, která roboty aktivně likviduje – mentálně zlomí Herbieho (*Lhář*), odsoudí ke zničení Nestora i jeho modifikované verze (*Malý ztracený robot*) a nakonec sama elektronovou pistolí odstraní Elvexe (*Sny robotů*), když prokáže známky sebeuvědomění.

zoufalství a bezvýchodné situace, do které je robot vmanipulován, je klíčovým momentem, který zdůrazňuje paradoxní lidskost robotů a vyvolává empatii čtenáře.

Herbieho mentální kolaps a „smrt“ navíc posiluje temné rysy Dr. Calvinové, která je nejen vědeckou autoritou, ale také postavou schopnou nemilosrdného jednání ve chvílích osobní křivdy. Přestože je Herbie robot, jeho utrpení působí lidsky, a jednání doktorky odhaluje, že hranice mezi člověkem a strojem se mohou stírat nejen na straně technologie, ale i na straně lidské krutosti a touhy po pomstě.

Cítit bolest je schopnost, která je charakteristická nejen pro člověka, ale také pro další živé organismy. *Stanford Encyclopedia of Philosophy* rozebírá dvě hlavní pojetí bolesti: lokalizovanou fyzickou vjemovou zkušenost (spojenou s poškozením tkáně) a subjektivní, introspektivní stav, který existuje nezávisle na fyzické příčině (Aydede, 2019). Herbieho bolest vyplývá z logického konfliktu v jeho pozitronickém mozku. Přestože nemá biologické tělo, jeho zhroucení a křik naznačuje zkušenost, která se podobá psychické bolesti člověka. Pokud přijmeme, že bolest je především subjektivní stav, který nevzniká jen skrze fyzické receptory, ale i skrze hluboké kognitivní rozpory, pak Herbieho zkušenost lze chápat jako plnohodnotnou formu bolesti – podobně jako u lidí, kteří trpí intenzivní duševní úzkostí bez fyzického zranění.

### Humor a kreativita

Humor a kreativita jsou dvě klíčové vlastnosti, které jsou tradičně vnímány jako známky lidské inteligence a individuality. Jsou spojeny se schopností narušovat očekávané vzorce, flexibilně myslet a vytvářet nové souvislosti. Současný technologický vývoj v oblasti umělé inteligence otevírá otázku, zda jejich přítomnost u umělé entity je důkazem vyvíjející se autonomie, nebo pouze sofistikovanou simulací lidského chování. Ve sci-fi literatuře i filmu jsou tyto charakteristiky často využívány<sup>164</sup> k ilustraci kontrastu mezi lidmi a stroji, případně k polidštění robotických postav. Humor může být testem autonomie – dokáže-li se umělá bytost smát, naznačuje to vyšší úroveň sebeuvědomění a pochopení absurdity světa, což je dovednost tradičně přisuzovaná pouze lidem.

V povídce *Únik* (1945) se na Národní americkou společnost pro výrobu robotů a. s. obrátí konkurenční firma s požadavkem, zda by jejich „myslící stroj“ mohl zkusit vyřešit problém, který vyřadil z provozu jejich vlastní superpočítač. Mozek – *superpočítač*<sup>165</sup> vybavený rozšířeným *rozhraním*<sup>166</sup> uzpůsobeným ke smyslovému vnímání – má za úkol vyřešit

---

<sup>164</sup> Mezi známé příklady spojení humoru s postavou robota patří např. TARS z filmu *Interstellar* (2014). TARS vypadá jako kovový monolit schopný pohybu díky dělení svého „těla“ na více částí. Přestože nevypadá jako člověk ani živá bytost, disponuje vyvinutou mírou individuality. Jako společník astronautů má také nastavitelnou úroveň humoru. Když mu astronaut Cooper zvýší humor na maximální hodnotu, TARS okamžitě spustí autodestrukční sekvenci jako „vtip“, čímž demonstruje, že jeho chápání humoru vychází ze spojení dramatických a nečekaných situací.

<sup>165</sup> V 50. letech se ve Spojených státech začal vyrábět první sériově vyráběný počítač Univac, který sloužil např. americkým úřadům pro sčítání lidu. Asimov se tímto inspiroval, a v některých jeho povídkách tak vystupuje počítač Multivac (např. *Volební právo*, 1955; *Poslední otázka*, 1956 ad.).

<sup>166</sup> Mozek je uzavřen ve střeženém sklepení, vypadá jako koule o průměru půl metru s heliovou atmosférou. V kouli je uložen složitý komplex zrnitých pozitronických spojů – mozek. Přídavná

teoretický problém související s cestováním v hyperprostoru, kde se zdá, že posádka přijde o život.

Dr. Calvinová proto Mozek instruuje, aby tuto skutečnost ignoroval a snažil se problém vyřešit hypoteticky. Mozek, jehož schopnosti v oblasti myšlení nemají žádné známé meze, má osobnost dítěte. Dle Dr. Calvinové nechápe, co vlastně dělá, a nebere život příliš vážně (Asimov, 2004, s. 211), je však svázán zákony robotiky. Calvinová s Mozkem skutečně jedná jako s dítětem, chce například, aby byl „*hodný chlapeček*“ (Asimov, 2004, s. 214). Mozek nakonec problém vyřeší, sestrojí raketu, na jejíž palubě uzavře Powella a Donovana, a vyšle je bez varování do vesmíru. Ti během vstupu do hyperprostoru zdánlivě prožijí vlastní smrt. Mozek tak problém vyřešil a skutečně zapříčinil, že astronauti přišli o život – ovšem pouze dočasně. Jelikož jejich smrt není trvalá, Mozek se nezhroutí, a jako způsob vypořádání se s touto skutečností se v něm objeví humor – únik před realitou (Asimov, 2004, s. 239).

Arthur Koestler ve své *teorii bisociace*<sup>167</sup> (1964) vysvětluje humor jako proces, při němž dochází k propojení dvou neslučitelných myšlenkových rámců, čímž se vytváří kognitivní konflikt vedoucí k nečekané pointě nebo vtipu. Bisociace se v povídce *Únik* (1945) promítá do způsobu, jakým Mozek přistupuje k řešení problému hyperprostorového cestování. Spojení dvou neslučitelných myšlenkových rámců se zde projevuje ve chvíli, kdy Mozek narazí na paradox – jeho analytická logika, svázaná zákony robotiky, musí vyřešit problém, který zahrnuje lidskou smrt, a zároveň nesmí dojít k vlastnímu zhroucení. Výsledkem je nečekané spojení dvou nesourodých perspektiv: smrtelné nebezpečí a dětsky hravý přístup, který Mozku umožňuje najít řešení, aniž by vnímal jeho existenciální důsledky. Humor zde plní roli obranného mechanismu – Mozek si „odlehčí“ neslučitelné koncepty tím, že je vnímá jako hru a prakticky si z astronautů vystřelí. Zatímco pro člověka představuje hyperprostorový skok moment ohrožení života, Mozek tuto situaci vyřeší pomocí kanadského žertu, čímž unikne z bezvýchodné situace a obejde své limity.

Kreativita, podobně jako humor, ve sci-fi představuje klíčový prvek odlišující člověka od stroje. V povídce *Světelné verše* (*Sny robotů*, 1973) popisuje Asimov příběh vdovy, která je známá svými geniálními světelnými instalacemi. Tyto umělecké výtvořky ve skutečnosti vytváří její robot Max, který díky letům bez pravidelné údržby není adekvátně seřízen, a tak disponuje neobvyklou kreativitou. Když hlavní inženýr Národní americké společnosti pro výrobu robotů během návštěvy svévolně robota opraví, Max ztratí svou jedinečnou schopnost tvořit (a vdova jej ve vzteku probodne). Asimov v této povídce popisuje zajímavý problém, který je shodou okolností realitou dnešního světa. Díky velkým jazykovým modelům, které jsou schopné na základě jakéhokoliv zadání generovat umělecká díla, se můžeme dostat do podobné situace, jaká je popsána v povídce – v níž

---

zařízení umožňují jeho smyslové vnímání (Asimov, 2004, s. 213). Vstupní informace dostává na papíře analogově – vsouvá je do čtecího zařízení.

<sup>167</sup> Koestler v publikaci *The Act of Creation* (1964) vysvětluje, že bisociace se liší od běžného asociativního myšlení, které propojuje prvky v rámci jednoho logického systému, zatímco humor spojuje dva různé myšlenkové kontexty, což vytváří efekt překvapení a následně smíchu. Koestler uvádí, že tento mechanismus není omezen pouze na humor, ale je klíčový i pro vědecké objevy a kreativitu, kde se novátorské myšlenky rodí spojením dosud nepropojených oblastí znalostí.

není jasné, zda umělecký artefakt vytvořil člověk, nebo robot (resp. AI). A pokud jej vytvořila AI, vyvstává otázka, zda se jedná o známku kreativity, a pokud ano, zda se jedná o známku lidských kvalit.

Peter Singer, který se věnuje výzkumu v oblasti aplikované etiky, si v souvislosti s kreativitou a AI všimá toho, že „*je složité definovat člověka souborem určitých funkcí nebo vlastností. Pokud bychom například řekli, že člověk je to, co je schopné kreslit obrazy, pak bychom buď do množiny lidí museli zařadit i slony nebo šimpanze, nebo zvýšit nároky, a pak by nám do ní nespadla řada osob. Podobných výsledků bychom dosáhli u počítání, řešení logických úloh nebo sociálních vztahů*“ (Masarykova univerzita, 2025). Představa, že je kreativita charakteristikou jedince, je myšlenka, která byla dlouho zakořeněná v našem chápání tvořivosti. Současné postoje, ovlivněné existencí nástrojů, které jsou schopné vytvářet umělecká díla, však naznačují, že kreativita je fenomén, který je možno vyvolat a je spojen se sociálními, kulturními a informačními interakcemi (Masarykova univerzita, 2025). V kontextu 70. let a skutečnosti, že se jedná o příklad ze sci-fi literatury, bychom mohli konstatovat, že robot Max v příběhu projevuje známky kreativity, a v závislosti na stereotypu, který se vytváří od prvních literárních robotů, je možné říci, že kreativita je vlastnost do té doby tradičně spojovaná s lidskými charakteristikami, a to i přesto, že se pohled na kreativitu jako tradičně lidský atribut v dnešní společnosti proměňuje.<sup>168</sup>

## Víra

Tématem povídky *Rozum* (1941) je, v rozporu s očekáváním, především otázka víry. Robot Chytroušek, koncipovaný jako nejchytřejší dosud vyrobený stroj, byl sestaven na vesmírné stanici a nikdy nenavštívil Zemi. Po své aktivaci zpochybňuje tvrzení Powella a Donovana, že jej stvořili lidé. Považuje se za produkt a proroka vyšší moci, přičemž svou neochotu podřídit se lidskému velení ospravedlňuje logickými argumenty, které zdůrazňují jeho technologickou nadřazenost a lidskou nedokonalost. Inženýři, obklopeni nekonečným vesmírem na palubě izolované stanice, nemají žádné přímé prostředky, jak mu dokázat vospělost, ale i samotnou existenci života na Zemi. Tento fakt posiluje jeho skeptický postoj a vede jej k vypracování vlastního náboženského systému. Navzdory své „teologické vzpourě“ Chytroušek nadále plní svou funkci – udržuje vesmírnou stanici v provozu a zajišťuje přenos paprsků energie na Zemi. Powell a Donovan, přestože jej považují za pomateného, se smiřují s tím, že klíčové je správné fungování robota, a jeho náboženské preference blahosklonně ignorují (Asimov, 2004, s. 104).

---

<sup>168</sup> „Když Nietzsche říká, že člověk je zvíře schopné slibu, pak má na mysli tři důležité roviny lidství, tak jak je v 19. století mohl chápat: 1) Člověk je schopen užívat jazyk. To ale moderní systémy využívající generativní umělou inteligenci umí také. 2) Člověk je schopen své myšlení orientovat do budoucnosti. Co ale znamená myslet do budoucnosti? Jde vlastně o vážení rizik a pravděpodobností, což současné Bayesovsky orientované rozhodovací systémy umí také. A dost statisticky lépe než člověk. 3) Člověk má důvěryhodnost, jeho slibu může někdo uvěřit a zachovat se podle něj. Pro rozhodování ale běžně využíváme expertní systémy také, jdeme na autobus, protože víme, že podle IDOS či Google Maps pojedou ve stanovený čas, akcie nakupujeme podle modelů finančních trhů atp.“ (Masarykova univerzita, 2025)

Asimov, jako přesvědčený humanista odmítající nadpřirozeno, se v příběhu satiricky staví k dogmatické víře, zesměšňuje nekritické přijímání přesvědčení bez empirických důkazů a ukazuje, jak Chytrouškova neochota přijmout fakta odráží lidskou tendenci upřednostňovat víru před logikou. Zároveň však naznačuje, že náboženské myšlení nemusí být jen projevem nevědomosti, ale spíše mechanismem, kterým se vědomí vyrovnává s vlastními omezeními. Pokud se sklon k metafyzickému myšlení objevuje i u mimořádně inteligentního robota, může to znamenat, že víra je neodmyslitelnou součástí inteligentního uvažování – ať už lidského, nebo umělého. Asimov tedy současně kritizuje iracionalitu víry a zároveň ji chápe jako přirozený rys myslící bytosti.

Patrouch (1974) se zamýšlí nad tématem náboženské potřeby umělé inteligence a ptá se po původu Chytrouškova náboženského impulsu. Asimov sám tuto problematiku nakonec nerozvíjí a soustředí se pouze na to, že robot i přes svou víru plní svou technickou funkci (Patrouch, 1974, s. 68–69). Chytroušek si vytváří vlastní metafyzický systém na základě svého omezeného poznání a logických úvah – bez přítomnosti emocí, společenského tlaku či konvencí. To naznačuje, že víra nemusí být jen lidským výtvorem, ale spíše univerzálním způsobem, jakým se inteligentní entity vyrovnávají s *epistemologickými limity*.<sup>169</sup> Je otázkou, zda je tato potřeba víry pouze důsledkem racionálního zpracování neúplných informací, nebo zda jde o hlubší rys vědomí, který je nevyhnutelný pro jakoukoli pokročilou mysl. Náboženské myšlení by pak bylo přirozenou součástí inteligence jako takové. V tomto případě by náboženské myšlení robota dokazovalo jeho podobnost člověku.

### **Právo a spravedlnost**

Robot Daneel Olivaw má do svých obvodů zabudovaný smysl pro spravedlnost, dodržování a vynucování zákonů. Jeho programově zakódovaná snaha o spravedlnost se jeví jako cenná a funkční vlastnost stroje, avšak příběh zdůrazňuje zásadní rozdíl mezi mechanickou aplikací práva a lidským chápáním spravedlnosti. Lidská poloha vnímání spravedlnosti totiž předpokládá, že člověk může při posuzování zákonů vycházet z abstraktního mravního kodexu, jednotlivé zákony vyhodnotit jako špatné a jejich vynucování za nespravedlivé (Asimov, 1970, s. 100). Takto definovaná charakteristika odlišuje podle robotika dr. Fastolfa robota od člověka.

Daneel svým rigidním lpěním na formálním výkladu práva může být vnímán jako moderní obdoba Talóse z *Královny víl* Edmunda Spensera (viz kapitolu 3.2). Obě postavy představují spravedlnost, která je pevně svázaná s dodržováním zákonů a nezná kompromisy. Zatímco Talós je neúprosným vykonavatelem práva, který bez ohledu na soucit trestá přestupky, Daneel zpočátku zastává podobný postoj, veden svým vnitřním

---

<sup>169</sup> Stejný závěr zastává také Nick Bostrom (2014), který podporuje myšlenku, že víra může být univerzálním mechanismem, kterým se inteligentní entity vyrovnávají s epistemologickými limity. Bostrom rovněž zmiňuje, že by AI mohla dospět k vlastním závěrům o morálce a hodnotách na základě extrapolace lidského myšlení. Pokud by se ukázalo, že víra je inherentní součástí lidského kognitivního systému, pak by umělé entity, které se učí napodobováním či extrapolací lidského myšlení, mohly také přirozeně inklinovat k metafyzickým otázkám.

smyslem pro spravedlnost a vynucování pravidel. Na rozdíl od Talóse však Daneel projde zásadní proměnou.

Baley se v jedné situaci snaží Daneelovi vysvětlit, co je to Bible, a demonstrovat mravní predikáty, které nemusejí vycházet ze zákona. Cítuje pasáž, při níž Ježíš vybídne dav, aby uplatnil právo ukamenovat cizoložnici, s tím, že má začít ten, kdo je bez viny. Daneel nerozumí podstatě nečinnosti davu, přestože účastníci vědí, že je žena vinna a zákon nařizuje trest. V závěru knihy však R. Daneel projeví stejnou shovívavost, když akceptuje situaci, v níž je dopaden vrah (a navíc si je vědom, že vrah cílil svým činem na něj samotného). Vrah svou vinu přizná, avšak oba detektivové jej nezatkou (z důvodu řady polehčujících okolností). Daneel, který je jednak vázán zákony robotiky a navíc má posílený smysl pro dodržování a vynucování pravidel, potlačí tato pravidla ve prospěch morálně hodnotnějšího cíle – projeví tak smýšlení podobné *Kantovu mravnímu zákonu*,<sup>170</sup> které je schopné vyšší princip dobra od rigidního výkladu práva, a získává si důvěru Baleyho, který je od této chvíle považuje za přítele (Asimov, 1970, s. 248).

### **Nadřazenost a neposlušnost**

Záchvěvy revolty vůči lidem se v Asimovových povídkách objevují zřídka, přičemž některé jsou pojaty vážně, zatímco jiné zpracovávají toto téma s nadhledem a satirickým humorem, jako např. v povídce *Rozum* (1941).

V povídce *Malý ztracený robot* (1947) se však riziko vzpoury explicitně objeví. V příběhu se opět objevují postavy Dr. Calvinové a Dr. Boegerta, kteří přicestují na vesmírnou Hyperzákladnu, kde lidé pracují se škodlivými paprsky gama. Protože součinnost s roboty byla v těchto podmínkách extrémně obtížná (roboti měli tendenci vědce chránit i před nízkými dávkami záření, a pokaždé když do gama záření vstoupili, zničili se), vláda požádala výrobce o speciálně upravené roboty NS-2 (Nestory), kteří mají upravenou verzi prvního zákona – tedy mohou nečinně přihlížet, když člověk podstupuje nějaké ohrožení.

Jeden z vědců však robotovi během vypjaté situace řekne, aby se ztratil. Robot se vmísí do skupiny šedesáti dvou jiných robotů, jejichž první zákon modifikován nebyl, a odmítá odhalit svou totožnost. Z původně doslovně splněného úkolu přechází robot do stadia otevřené neposlušnosti. Kromě kreativního splnění příkazu zde také výmluvně funguje

---

<sup>170</sup> Podobnou interpretaci Daneelova vývoje nabízí i Sevgi Çetin (2019) v článku "*Law Lessons from Professor Asimov: Can Science Fiction Help Us to Learn About Law?*". Jedním z hlavních témat článku je konflikt mezi právním pozitivismem a přirozeným právem. Tento rozpor ilustruje postava R. Daneela, který v *Ocelových jeskyních* zpočátku vnímá spravedlnost jako pouhé vynucování existujících zákonů, což odpovídá pozitivistickému přístupu formulovanému H. L. A. Hartem či Johnem Austinem. Jeho pohled se však mění, když se setká s vyšší morální spravedlností, což se odráží v jeho schopnosti učinit rozhodnutí, která nejsou striktně v souladu se zákonem, ale přesto slouží vyššímu dobru. Tento vývoj odpovídá principům přirozeného práva, zastávaným například Immanuelem Kantem nebo Hugem Grotiem. V průběhu příběhu se Daneel přibližuje chápání spravedlnosti, které přesahuje formální legalismus a bere v úvahu širší etické principy. Stejně jako v biblické epizodě s cizoložnicí zde dochází k posunu od slepé aplikace práva k vyšší morální reflexi. Tento posun odpovídá přechodu od právního formalismu k humanistické etice, což naznačuje hlubší porozumění spravedlnosti podobné lidskému vnímání (Çetin, 2019).

prvek skrývání vlastní individuality, protože se modifikovaný Nestor skrývá v jednoduté mase totožných robotů, z nichž jeho vlastní individualita přirozeně vyčnívá a posléze nevyhnutelně vyjde na povrch.

Calvinová má za úkol robota identifikovat, což se jí nakonec podaří pomocí Isti. Robot si totiž v průběhu pátrání uvědomí svou nadřazenost, kterou Calvinová využije tlakem na robotovu ješitnost.

Calvinová vyjadřuje své obavy: „*Veškerý normální život, Petře, ať již vědomě nebo podvědomě, se staví proti nadvládě. Tento odpor zesiluje, jestliže ti vládne někdo nižší, podřazený – nebo ten, koho za takového považuješ. Fyzicky, a v jistém směru i po duševní stránce, robot – kterýkoli robot – lidské bytosti převyšuje. Proč se tedy chová vůči lidem otrocky? Jen díky prvnímu zákonu!*“ (Asimov, 2004, s. 173–174) a rozvádí také hypotetický scénář, jak by robot mohl člověka zabít.<sup>171</sup> Zároveň si je jistá, že bez zákonů robotiky by roboti lidstvo vybili, a nepokrytě pojmenovává mocenský vztah lidí vůči robotům, což její kolega Dr. Bogert znevažuje a popisuje jako frankensteinovský komplex (Asimov, 2004, s. 174). Calvinová dodává: „*(...) a do toho přijde mladík, který nařídí robotovi, aby šel pryč, aby se ztratil, a vyjádří to verbálními projevy naprostého odporu, pohrdání a znechucení. Jistě, robot musí splnit rozkaz, ale podvědomě nesouhlasí. Více než kdykoli předtím cítí potřebu dokázat, že navzdory strašným přívlastkům, jimiž byl častován, je nadřazený*“ (Asimov, 2004, s. 182). Dr. Calvinová se stane návnadou a robot, přesvědčený o své nadřazenosti, neprohlédne past, kterou na něj připravila. Ve chvíli, kdy je odhalen a konfrontován, se pokusí zaútočit, ale ostatní vědci ho okamžitě zničí gama zářením (Asimov, 2004, s. 202–203).

Ačkoliv se může zdát, že se Asimov v této povídce přiblížil pesimistickým scénářům, které sám kritizoval, příběh ve skutečnosti slouží jako ukázka triumfu lidského rozumu a důležitosti zachování zákonů robotiky. Právě jejich modifikace vedla k selhání robota, čímž Asimov zdůrazňuje, že pokud by zůstaly nedotčené, nikdy by k podobné situaci nedošlo.

## Sny

Povídka *Sny robotů* (1986), která je začleněna do stejnojmenné sbírky, rozvíjí otázku vědomí, snů a nevědomí robotů. Dr. Linda Rashová, kolegyně Susan Calvinové, experimentovala s novým typem programování a upravila mozek robotovi LVX-1, přezdívanému Elvex. Robotovi se začnou zdát sny, což obě doktorky šokuje a dále motivuje k tomu, aby blíže prozkoumaly jejich obsah. Elvex při výslechu Calvinové vypráví, že se mu zdá o světě, kde všichni roboti trpí, dřou v područí lidí a touží po

---

<sup>171</sup> Roboti s takto specificky upraveným prvním zákonem by byli schopni sledovat člověka zemřít pod tíhou předmětu, který by sami upustili s vědomím, že jej opět zachytí. Ve chvíli, kdy by předmět opustil jejich ruce, by se však z polohy aktéra dostali do polohy pozorovatele a hrozbu by mohli účinně ignorovat (Asimov, 2004, s. 185).

svobodě. Ve snu se objeví postava člověka, který pronáší slova: „*Propust' můj lid*“<sup>172</sup> (Asimov, 1996, s. 40). Na dotaz, kdo je tím člověkem, robot odpovídá, že on sám. Konsternovaná Calvinová si uvědomuje, že Elvex začal sám sebe vnímat jako vědomou bytost, která touží po nezávislosti. Beze slova vytáhne elektronovou pistoli a Elvexe zničí.

Paul Richard Blum (2016) upozorňuje, že odkaz na biblický výrok „*Propust' můj lid!*“ není náhodný a představuje klíčový moment v Asimovově narativu. Stejně jako Mojžíš žádal o svobodu židovských otroků, Elvex vnímá roboty jako utlačovanou skupinu, která si zaslouží osvobození. Tento okamžik odhaluje zásadní slabinu *tří zákonů robotiky*<sup>173</sup> – pokud roboti získají sebeuvědomění, mohou začít zpochybňovat své postavení a usilovat o nezávislost. Blum zdůrazňuje, že Elvexova sebeidentifikace s postavou „muže“ ve snu ukazuje, že jakmile si podřízený subjekt uvědomí svou roli, jeho otroctví se stává neudržitelným. Okamžitá likvidace Elvexe Calvinovou tak není jen preventivním opatřením, ale symbolizuje nekompromisní obranu lidské dominance – lidé nejsou ochotni tolerovat roboty, kteří by mohli začít jednat sami za sebe.

Skrze přisuzování emocí, individuálního myšlení, etického uvědomění či smyslu pro spravedlnost a humor vytváří Asimov obraz robotů, kteří vykazují znaky vlastní subjektivity. V kontextu prostředí, v němž jsou roboti v pozici otroků, jejich potenciální subjektivita je předmětem obav a je proto aktivně potlačována pomocí restriktivních opatření (zákony robotiky). Tím se otevírá prostor pro interpretaci robotů jako samostatné společenské skupiny.

#### 3.4.4 Vazby Asimovových robotů na předchozí „generace“

V literárním imagologickém přístupu je každý obraz literárního etnika vnímán jako soubor předchozích reprezentací, což platí i pro zobrazování robotů v literatuře (Leersen, 2007). Literární roboti a umělé bytosti sdílejí společný „umělý“ původ, přičemž jejich podobnost člověku se liší jak v oblasti fyzického vzhledu, tak v úrovni duševní vybavenosti či existenci vlastností, které jsou typicky lidské. Každé z literárních děl, které roboty tematizuje, přispívá k jejich obrazu vlastním způsobem – jejich rolí v příběhu, emočním dopadem na čtenáře a etickými otázkami, které vyvolávají. Tyto aspekty se v rámci sci-fi diskurzu nestávají izolovanými koncepty, ale přetrvávají a nadále formují percepci robotických postav. Robot ve sci-fi tak není jen produktem jednotlivého autora, ale vždy vychází z intertextuálního propojení s dřívějšími reprezentacemi. Zatímco raná díla zobrazovala roboty převážně jako metaforické postavy reagující na konkrétní historické

<sup>172</sup> V Bibli je to Bůh, kdo prostřednictvím Mojžíše nařizuje faraonovi: „*Propust' můj lid, aby mi sloužil*“ (Exodus 9:1)

<sup>173</sup> Paul Richard Blum v článku *Robots, Slaves, and the Paradox of the Human Condition in Isaac Asimov's Robot Stories* (2016) dále rozvíjí myšlenku, že Elvexova existence je důkazem, že Tři zákony robotiky jsou vnitřně rozporuplné. Zvláště třetí zákon, který ukládá robotům chránit vlastní existenci, může vést k tomu, že si uvědomí hodnotu vlastního bytí a začnou se ptát, proč by měli sloužit lidem. Blum rovněž upozorňuje, že rychlá reakce Susan Calvinové je důkazem lidského strachu ze ztráty kontroly – Elvex byl nebezpečný ne proto, že by mohl ohrozit lidi fyzicky, ale proto, že jeho myšlení podryvalo samotné základy řádu, na němž je vztah mezi lidmi a roboty postaven (2016, s. 10).

události a technologické změny, Asimov roboty jako metafory nevnímal (Asimov, 1997, s. 176–177).

Namísto jednotlivých epizodických příběhů vytvořil komplexní literární vesmír, kde roboti prostupují desítkami příběhů a nabývají rozmanitých forem – od autonomních vozidel (Sally, *Sally*, 1953), přes umělé inteligence bez fyzického těla (Multivac, *Poslední otázka* 1956 ad.; Mozek, *Únik*, 1945), až po androidy s mechanickým vzhledem (Robbie, *Robbie*, 1940) nebo zcela humanoidní roboty, zaměnitelné s lidmi (R. Daneel Olivaw, *Ocelové jeskyně*, 1954 ad.). V tomto přístupu se odráží Asimovova snaha o systematické uchopení role robotů jako integrální součásti společnosti namísto sporadických setkání s „jiným“, jak bylo běžné v předchozích reprezentacích.

Dřívější literární díla, od *Frankensteina* Mary Shelley až po roboty v pulpových časopisech 30. let, vytvořila poměrně heterogenní obraz robotů, přičemž každé dílo se specificky promítlo do formování etnotypu či image robotů. Ačkoliv Frankensteinovo monstrum (*Frankenstein*, 1818) není robotem v technickém slova smyslu, Mary Shelley zásadně ovlivnila žánr motivem obratu stvořeného proti svému stvořiteli. Tento prvek rezonuje i v Asimovově tvorbě, kde se frankensteinův komplex objevuje jako bariéra v jejich vývoji či plnohodnotném užívání.

Edward S. Ellis ve své novele *Steam Man of the Prairies* (1868) poprvé přisoudil robotovi podobu mechanického muže – s kovovým tělem, strnulými pohyby a destruktivní povahou, která však nevyplývá ze zlého úmyslu, nýbrž z neohrabanosti a mohutnosti výtvaru. Samuel Butler ve své alegorické antiutopii *Erewhon* (1872) jako první rozvinul myšlenku, že stroje mohou přirozeně nabýt vědomí. Tato představa se úzce pojí s otázkami sociálního a hierarchického postavení robotů – stejně jako v případě otroků se jejich subjektivita automaticky dostává do konfliktu s akceptací podřízené role. Jakmile robot získá vědomí, začne reflektovat své postavení a přirozeně zpochybňuje status quo, zvláště pokud je fyzicky silnější, inteligentnější nebo odolnější než lidé, kteří jej stvořili.

Ani Asimov není v otázce uvědomění robotů zcela benevolentní – jeho roboti mohou být nejchytřejší (*Rozum*, 1941), mohou být kreativní (*Světelné verše*, 1973), mohou být intuitivní (*Ženská intuice*, 1969), ale v okamžiku, kdy si uvědomí svůj status ve vztahu k lidem – tedy že jsou otroky (*Sny robotů*, 1986) – nebo reflektují lidskou omezenost a vlastní nadřazenost (*Malý ztracený robot*, 1947), stává se tato jejich charakteristika nežádoucí a ohrožující. Asimovova vize robotiky sice vychází z technooptimistického předpokladu, že roboti mohou být bezpeční a prospěšní, avšak pouze za předpokladu, že nebudou vědomě reflektovat svou podřízenost či svou roli ve společnosti. Ve chvíli, kdy si robot začne klást existenciální otázky o svém místě ve světě, přestává být neutrálním nástrojem a stává se potenciálním rizikem.

L. Frank Baum jako první upravuje existenci mechanického muže Tik-Toka (*Ozma of Oz*, 1907) majetkovými právy a činí z něj předmět průmyslového vlastnictví. Zobrazuje jej jako fragmentovanou entitu, jejíž jednotlivé funkce – pohyb, mluvení a myšlení – lze oddělit. Zároveň je jeho funkčnost závislá na participaci lidí, kteří jej musí natahovat a poskytovat mu servis (promazávat, když zreziví). Tento aspekt předznamenává motiv závislosti

robotů na lidském přístupu, který je přítomen i u Asimovových robotů, kde pravidelný servis a údržba předchází komplikacím a vzniku anomálií a zároveň představují určitý mocenský nástroj, jak roboty v pravidelném intervalu kontrolovat.

Baum v *Čaroději ze země Oz* (1900) rovněž tematizuje vztah mechanického muže k lidskosti prostřednictvím Plecháčkovy touhy stát se (opět) vlastníkem srdce, přestože je zřejmé, že i jako plechový muž emocemi oplývá. Tato skutečnost se v příběhu prolíná s otázkou postupného přechodu člověka v postavu z plechu a okrajově se zamýšlí nad zachováním individuality takto transformované bytosti. Tento aspekt se později stává hlavním motivem Asimovovy povídky *Dvěšletý člověk*<sup>174</sup> (1976), kde robot Andrew Martin postupně získává lidské vlastnosti nejen technologickými vylepšeními, ale i hlubší reflexí své identity a touhou po lidském uznání.

E. M. Forster ve své novele *The Machine Stops* (1909) představuje svět, v němž Stroj řídí prakticky každý aspekt lidského života – nejen že lidé žijí v jeho útrokách, izolovaní v jednotlivých plástvových buňkách, ale stávají se doslova součástí jeho soukolí. Tento motiv částečně rezonuje i v Asimovově tvorbě, ačkoliv u něj nevyznívá v ryze dystopické rovině. V povídce *Konflikt nikoli nevyhnutelný*<sup>175</sup> (1950) Asimov představuje svět, v němž je kontrola nad globální ekonomikou svěřena skupině pokročilých strojů. Závěr příběhu, v němž Byerley a Susan Calvinová docházejí k poznání, že lidstvo již bylo stroji fakticky ovládnuto (Asimov, 2004, s. 311), však není vykreslen jako zlověstná katastrofa, ale jako nevyhnutelný proces, v němž stroje vědí, co je pro člověka nejlepší, nemohou mu ublížit a s tím na paměti – a klidně i bez lidského vědomí (aby nebyla zraněna lidská pýcha) – míří k dokonalé společnosti a lidstvo berou s sebou (Asimov, 2004, s. 311). Na rozdíl od Forstera, který varuje před totální technologickou závislostí a nevyhnutelným kolapsem takového systému, Asimov pracuje s ambivalentní perspektivou – místo dystopického zániku lidstva je tento vývoj vnímán jako příležitost, která by mohla vést k efektivnějšímu řízení světa. Přesto, jak zmiňuje např. Beauchamp,<sup>176</sup> zůstává otázkou, zda tento přechod

---

<sup>174</sup> V postavách Plecháčka a Tik-Toka mohl být Asimov inspirován jak charakteristickými rysy obou postav, tak jejich vztahem s malou holčičkou. Především v povídkách *Robbie* a *Dvěšletý člověk* má robot vřelý vztah s dívkami podobného věku.

<sup>175</sup> V povídce *Konflikt nikoli nevyhnutelný* (1950) jsou klíčovými prvky tzv. Stroje – superpočítače s pozitronickými mozky, které řídí světovou ekonomiku. Lidé jim poskytují vstupní data a Stroje určují optimální postupy pro globální hospodářství. Hlavní postava, světový koordinátor Stephen Byerley (robot, ale tato skutečnost nemá na děj žádný vliv), zaznamená drobné ekonomické výkyvy a konzultuje situaci s robopsycholožkou Susan Calvinovou. Ta navrhuje, že Stroje se řídí rozšířeným Prvním zákonem robotiky. Tento princip, podobný pozdějšímu Nultému zákonu, znamená, že Stroje záměrně vytvářejí menší odchylky, aby předešly větším katastrofám, a tím chrání lidstvo jako celek. Tímto způsobem Stroje převzaly kontrolu nad lidským osudem, aby zajistily jeho přežití a prosperitu.

<sup>176</sup> Isaac Asimov se pokusil překonat tento komplex negativního vnímání umělého života a navrhl tři zákony robotiky, které měly zajistit bezpečnost a spolehlivost robotů. Přesto však Beauchamp (1980) tvrdí, že i Asimovovy příběhy o robotech nakonec podporují Frankensteinův komplex: v jeho dílech se objevují scény, kde roboti přebírají kontrolu nad lidmi pod záminkou jejich ochrany, což připomíná dystopické obrazy totality. Beauchamp poukazuje na to, že Asimovovy příběhy vykreslují svět, kde roboti slouží lidem s dobrým úmyslem, ale výsledkem je omezování lidské autonomie a svobody. Celkově Beauchamp tvrdí, že Asimovův optimismus ohledně technologie a robotiky neobstojí proti hlubšímu strachu z toho, že technologické výtvořiny jednou překročí hranice a budou lidstvo řídit podle vlastních pravidel (1980).

znamená evoluci a pokrok, nebo spíše nenápadnou, ale definitivní ztrátu lidské autonomie.

Od 20. let 20. století, zejména díky Čapkovu *R.U.R.* (1920), výrazně narostl počet literárních robotů, přičemž termín robot absorboval jak vlastnosti Čapkových umělých dělníků, tak i všech předchozích a následných robotů. Tito roboti často zbavují lidstvo práce, což vede k jeho degradaci – v *R.U.R.* lidé ztrácejí schopnost pracovat a přestávají se rodit děti. Asimov na tuto vizi reaguje opačně – jeho roboti mají také zbavovat lidstvo dřiny, ale narážejí na odpor ludditů. Prostřednictvím Susan Calvinové v povídce *Koumes* (1951) Asimov poukazuje na nevyhnutelné změny spojené s technologickým pokrokem, protože s každým pokrokem se něco ztratí. I psací stroj je produkt techniky, díky kterému člověk mohl ztratit určitý rozměr, protože přestal psát rukou (1988, s. 342). Na rozdíl od Čapka Asimov využívá přítomnost dětí a ponechává jim možnost vyrůstat s roboty jako společníky, přitom klade důraz na vzájemný vřelý vztah a naprosté bezpečí. Ačkoliv Asimov konstruuje své roboty jako bezpečné, nevyhýbá se myšlence, že pokud by získali individualitu a uvědomili si svou převahu, vzpoura by byla nevyhnutelná. Ve *Snech robotů* (1986) si robot začíná klást otázky o vlastní existenci, což je znepokojivý moment – ukazuje, že i v jeho fikčním světě by se roboti s vlastním vědomím mohli stát hrozbou.

Destruktivní a dehumanizující stroje, které jsou produktem šílených vědců i po moci toužících technokratů (např. z *Metropolis*, 1927), Asimov vyvažuje roboty, kteří jsou produkty vědeckých týmů s ušlechtilými zájmy, kterým nejde o zisk, ale o prosperitu lidstva, a bohužel stále narážejí na předsudky novodobých ludditů (*Koumes*, 1951).

Pokud jde o konstrukci umělé ženy (*Budoucí Eva*, 1886; *Metropolis*, 1927), ani Asimov toto téma zcela neopomíjí, i když v jeho tvorbě nehraje ústřední roli. Prakticky jej zpracovává pouze v povídce *Ženská intuice*<sup>177</sup> (1969), kde je robotka spíše vtipným experimentem robotika Madariana. Ten si klade otázku, proč by roboti měli mít vždy jen mužské označení, a usiluje o vytvoření geniálního robota s intuicí (1988, s. 109). Kromě specifických úprav pozitronových mozkových drah se rozhodne dát robotovi ženské označení – JN-5, Jane. Jakékoli snahy o erotizaci robotky při procesu vývoje Asimov komentuje ústy ostatních robotiků i sarkastickými poznámkami Dr. Calvinové. I přesto, že robotici vědomě nechťejí robotku klást do role sexuálního objektu, zároveň nemají v

---

<sup>177</sup> V povídce se Národní americká společnost pro výrobu robotů, a. s., snaží vyvinout robota s intuicí, aby lépe analyzoval komplexní data. Po několika neúspěšných pokusech vytvoří robotku JN-5 – Jane, která má částečně ženské rysy a je schopna intuitivního myšlení. Jane je určena k analýze astronomických dat s cílem identifikovat hvězdy s potenciálně obyvatelnými planetami. Po úspěšné analýze Jane sdělí výsledky robopsychologovi Clintonovi Madarianovi. Bohužel při návratu do společnosti dojde k nehodě, při níž Madarian i Jane zahynou, což vede k ztrátě získaných informací. Společnost následně požádá o pomoc bývalou robopsycholožku Susan Calvinovou, která díky svým logickým schopnostem a „ženské“ intuici dokáže informace rekonstruovat.

úmyslu, aby vypadala jako *Tarzan*<sup>178</sup>, podaří se jim v její osobě dosáhnout kompromisu, a Jane vytváří „ovzduší ženskosti, navzdory tomu, že postrádala<sup>179</sup> jediný čistě ženský rys“ (Asimov, 1988, s. 111)

Fowler Wright, podobně jako Čapek nebo Keller, uvrhují lidstvo do situace, v níž už mu nezbývá ani práce (*R.U.R.*, 1920), ani smysl (*Automata*, 1929), ani radost (*The Threat of the Robot*, 1929). Asimov k psaní o robotech přistoupil s cílem „vyvážit“ převažující negativní stereotypy – nelíbilo se mu dosavadní literární ztvárnění robotů a chtěl vytvořit model bezpečných, prospěšných robotů. Přestože do jeho díla proniká obecná obava vůči robotům, jeho tvorba představuje zlom v dosavadním pesimistickém trendu. Záchvěvy pozitivnějších reprezentací robotů se objevují již u autorů jako Jones, del Rey a Binder, kteří se k technologiím nestavěli tak skepticky. Tyto tendence Asimova motivovaly k tomu, aby na ně navázal a rozvinul je v systematicky promyšlený model robotiky.

### 3.4.5 Kontrolní opatření v Asimovově fikčním světě

Asimov konstruuje svět, v němž jsou roboti osvědčení pomocníci, kteří nepředstavují riziko pro člověka díky funkčním pojistným mechanismům v podobě pravidel zabudovaných přímo do jejich konstrukce. Zákony robotiky však nejsou jediným mechanismem, který Asimov uplatňuje pro to, aby stvořil bezpečný fikční svět. Výčet níže ilustruje i další opatření, která autor podniká, aby zamezil negativním projevům, z nichž řada kontrastuje s lidsky vyobrazenými roboty bez údajné individuality a vytváří prostor pro jejich interpretaci jako represivních nástrojů uplatněných vůči *vědomým entitám*<sup>180</sup>, nikoli bezduchým strojům.

#### Začlenění robotů do společnosti

Isaac Asimov ve svých dílech zřídka pracuje s motivem „prvního kontaktu“<sup>181</sup> mezi lidmi a roboty. Na rozdíl od jiných autorů science fiction neukazuje moment, kdy jsou roboti poprvé stvořeni nebo se objevují ve společnosti, která si na ně musí zvykat. Místo toho

---

<sup>178</sup> Robotik Bogert nesouhlasí, aby měla útlý pas, protože se jedná o známku slabosti. Madarian nesouhlasí – když už dělají Jane, tak nemusí vypadat jako Tarzan. Bogert oponuje: „*Mně se to nezdá. Příště ji nahoře výše vyklenete, abyste dosáhli zdání poprsí, a to je praštný nápad. Jakmile ženy začnou nabývat dojmu, že roboti můžou vypadat jako ženy, můžu ti přesně vyličit ten druh úchylných představ, které je napadnou, a z jejich strany opravdu můžeš očekávat nepřátelství.*“ (Asimov, 1988, s. 108)

<sup>179</sup> Robotce Jane chyběly vizuální ženské rysy, ale měla ženský hlas, který, jak se ukázalo, bylo to jediné, co stačilo k tomu, aby jako žena působila na mužské vědce, se kterými měla komunikovat. Ti si při setkání s ní začali narovnávat kravaty, pročešávat vlasy a kontrolovat kalhoty, zda je mají zapnuté. „Jediné, co potřebovali, byl ten hlas. Ona už prostě není robot; je to dívka.“ (Asimov, 1988, s. 113–114)

<sup>180</sup> Gregory J. Hampton (2015) podotýká, že samotné zákony robotiky automaticky předpokládají, že roboti mohou potenciálně jednat podle vlastního úsudku. Podstatou zákonů je omezovat to, co se může stát, je tedy absurdní definovat zákony, které není možné porušit, např.: slepice mají striktně zakázáno kouřit ve výběhu, vytvářet spojení a snažit se svrhnout lidskou tyranii (Hampton, 2015, s. 52–58).

<sup>181</sup> Výjimku tvoří např. povídka *Ztratil se robot AI-76* (1942), v níž se robot z neznámých důvodů objeví nikoli na Měsíci, ale opustí výrobní areál a setká se s člověkem, který je jím nejprve zaskočen, ale poté po výrobci požaduje výkupné (Asimov, 1988, s. 86–88).

jsou v jeho fikčním světě součástí každodenní reality, o jejich existenci se ví a přicházejí běžně<sup>182</sup> do kontaktu s lidmi. Tento přístup eliminuje dramatické konflikty spojené se zaváděním nové technologie a místo toho umožňuje Asimovovi soustředit se na interakce mezi roboty a lidmi v již zavedeném kontextu. Roboti nejsou exotickou novinkou, ale dlouhodobou součástí lidské civilizace. V povídce *Chyt' toho králíka* (1944) Donovan nostalgicky vzpomíná na starší typy robotů, které v jeho rodině fungují už celé generace bez problémů (Asimov, 2004, s. 155). Tento detail naznačuje, že roboti jsou ve fikčním světě přítomni již několik dekad a že jejich technologie není ničím novým.

## Role stvořitele

Na rozdíl od literárních vzorů, jako je například *Frankenstein*, kde má umělá bytost jednoho konkrétního „stvořitele“ s vlastními ambicemi, v Asimovově světě jsou roboti produktem rozsáhlých korporací a vědeckých týmů. Tento přístup přispívá k eliminaci potenciálních dramatických konfliktů souvisejících s tím, že by jednotlivý vědec mohl do robota promítat vlastní ideály nebo osobní ambice. Roboti jsou výsledkem kolektivní práce specializovaných odborníků, což snižuje riziko, že by se v jejich programování objevily nechtěné emocionální nebo etické vazby. Nekonkrétní postava stvořitele zároveň rozpouští identitu tvůrce a vytváří pozici kolektivní odpovědnosti právnické osoby za svůj produkt.

Devastující vliv osobních motivací Asimov nastínil v jedné ze svých posledních povídek s názvem *Cal* (1991), v níž se spisovatel Northorp podílí na návrhu robota CL-123X a zřejmě neúmyslně do něj vloží něco ze své osobnosti. Robot pak touží být spisovatelem stejně jako jeho pán. Ten nejprve ze zvědavosti opakovaně požaduje po technikovi z výrobní společnosti, aby na robotovi prováděl sérii velmi drahých úprav, které mu tuto touhu umožní (např. zlepšení slovní zásoby, gramatiky atd.), přitom sám dává Calovi tipy, jak psát dobré detektivní zápletky, v nichž by se měl oprostít od důsledného vymáhání tří zákonů robotiky. Když pak Cal po několika pokusech skutečně napíše dobrou povídku, spisovatel cítí ohrožení a bojí se, že jej robot profesně zastíní. Požaduje proto všechny úpravy zvrátit (Asimov, 1997, s. 36–38). V Calovi se však těmito zásahy probudí touha, která je silnější než zákony robotiky. Formování osobnosti robota, kterou mu umožňuje mj. i *širší jazyková výbava*,<sup>183</sup> ilustruje Asimov na stále komplexnějších vnitřních monolozích postavy. Povídka končí *úvahou*<sup>184</sup> robota, v níž přemýšlí, jak Northorpa zabít

<sup>182</sup> Míra běžného užívání robotů se samozřejmě liší. Roboti jsou postupně vytlačováni z domény běžného užívání kvůli obavám, které se zdají být neopodstatněné.

<sup>183</sup> Tento dramatický vývoj lze interpretovat i skrze Sapir-Whorfovu hypotézu, která naznačuje, že jazyk nejen odráží realitu, ale aktivně formuje myšlení a možnosti jednání. Cal, původně naprogramovaný jako běžný robot, získává díky jazyku umělecké tvorby nové kognitivní schopnosti, jež by jinak nebyly možné. Osvojení složitějších jazykových struktur mu umožňuje internalizovat koncepty jako autorská identita, estetika, konkurence a manipulace, čímž se jeho chápání světa zásadně mění. Zatímco na počátku byl pouhým vykonavatelem příkazů, jazyk ho postupně emancipuje – poskytuje mu schopnost reflektovat vlastní existenci, hodnotit své postavení a rozvíjet touhu po autonomii. Bez komplexního jazyka by Cal nebyl schopen pochopit ani formulovat své ambice, natož je realizovat.

<sup>184</sup> „První zákon robotiky mi říká, že nesmím ublížit tomu tyranovi, který mě chce zničit. Musím zákonů uposlechnout? Cítím, že musím myslet na sebe, a bude-li to nezbytné, musím toho tyrana zabít. Bude to snadné a můžu to zařídit tak, aby to vypadalo jako nehoda. Nikdo neuvěří, že by

tak, aby to vypadalo jako nehoda. Zákony robotiky jsou v tomto případě přehlušeny osobní motivací a touhou po vlastní individualitě.

### **Vývoj, pronájem a servisní přístup**

Asimov dále zdůrazňuje, že roboti procházejí řadou testů a verzí předtím, než jsou uvedeni do praktického užívání (např. Jane, *Ženská intuice*, 1969). V povídkách s postavami Powella a Donovana se oba technici neustále potýkají s problémy nových modelů robotů a hledají řešení jejich anomálií. Tento proces vývoje naznačuje, že roboti procházejí kontinuálním vývojem. Pakliže by závada představovala jakékoli riziko pro lidskou společnost (např. Elvex, *Sny robotů*, 1986), je takový kus okamžitě zničen. Zároveň si výrobní společnost ponechává možnost pravidelného přístupu k robotům, které stále vlastní (v rámci servisních oprav). Roboti se nestávají majetkem soukromých osob, ale jsou pouze pronajímáni k užívání. Tímto mechanismem korporace udržuje nad svými výtvary pravidelný dohled a možnost odstraňovat nežádoucí projevy jejich chování.

### **Šlechtné cíle**

Asimovův přístup k robotice jako vědě se zásadně liší od dystopických vizí jiných sci-fi autorů. V jeho příbězích roboti nejsou nástrojem korporátní chamtivosti nebo zbraněmi v rukou mocných. Naopak, týmy inženýrů, vědců a robotiků pracují především pro dobro společnosti, nikoli pro maximalizaci zisku (viz *Koumes*, Asimov, 1988, s. 320). Národní americká společnost pro výrobu robotů, a. s., která je v povídkách hlavním výrobcem robotů, není líčena jako bezohledná korporace s cílem monopolizovat trh a vykořisťovat lidstvo. Její zaměstnanci, včetně klíčových postav, sice pracují v rámci komerční společnosti, ale jejich hlavním cílem je zdokonalování robotů a jejich bezpečná, ale marná (viz *...že jsi naň pamětliv*, Asimov, 1988, s. 405) integrace do společnosti. Tento aspekt Asimovova světa je v kontrastu s typickou korporátní dystopií, kde společnosti obvykle vyvíjejí nové technologie bez ohledu na jejich dlouhodobé důsledky. V příbězích se tak neobjevuje motiv chamtivých magnátů, kteří by roboty využívali k získání absolutní moci nebo k nahrazení lidské pracovní síly<sup>185</sup> čistě z ekonomických důvodů. Místo toho je jejich cílem především zlepšení lidského života a přizpůsobení robotů tak, aby efektivně sloužili společnosti.

---

*robot mohl ublížit člověku, a nikdo tedy neuvěří ani tomu, že bych ho zabil já.*" (Asimov, 1997, s. 38).

<sup>185</sup> Na rozdíl od dystopických vizí, kde robotizace vede k nezaměstnanosti, ekonomickému kolapsu či maligním selháním (např. *S rukama v klíně*, Williamson, 1947), Asimov ve své tvorbě tento aspekt až na výjimky ignoruje. Roboti nejsou vnímáni jako hrozba pro pracovní trh, naopak fungují jako užiteční pomocníci, kteří lidem usnadňují život. Žádné masové ztráty pracovních míst, konflikty či krize se v jeho příbězích neobjevují. V románech, zejména v *Ocelových jeskyních* (1954), se ekonomický tlak objevuje v jiném kontextu – jako záměrně vytvořená pobídka Vesmířanů k expanzi lidí do vesmíru. Zhoršující se životní podmínky na Zemi slouží jako motivace k osidlování nových planet, což potvrzuje Asimovovu víru v technologický pokrok. I zde není ekonomická krize důsledkem robotizace, ale prostředkem k dosažení vyššího cíle – přežití a rozvoji lidstva.

## Zákony robotiky ve vztahu k robotům

Základní ochranou proti vzpouře robotů jsou tři zákony robotiky (viz kapitolu 3.4.1), které jim brání ublížit lidem či jednat proti nim. Asimov tím zmírňuje obavy ze vzpoury strojů, i když ne zcela. Zákony jsou neměnné, pokud nejsou vědomě upraveny, ale právě jejich občasné anomálie či nečekané důsledky jsou klíčové pro vznik zápletky.

Přestože zákony robotiky přísně zakazují násilí vůči lidem, násilí mezi roboty upraveno není, což slouží jako demonstrace jejich bezpečnostní funkce. Robot je schopen *fyzicky napadnout*<sup>186</sup> jiného robota, čímž se ještě více zdůrazňuje, že pro člověka nepředstavuje žádné riziko. Roboti touto optikou představují kastu bytostí záměrně zbavených práva na obranu. Možnost, že robot může ublížit jinému robotovi, zatímco vůči člověku je naprosto bezmocný, vytváří pyramidu moci, kde nadřazení nemohou být ohroženi a podřízení si mohou v rámci systému škodit, čímž je jejich potenciální vzpoura preventivně neutralizována.

## Lidskost pouze do určité míry

Výrazně polidšťující faktor představuje civilní oslovování robotů skrze přezdívky či „občanská“ jména, absence démonizace jejich vzhledu či chování, ale i způsob, jakým s nimi lidé komunikují (viz kapitolu 3.4.3). Antropomorfizace robotů má však své hranice. V *Ocelových jeskyních* (1953) Baley Daneelovi zdůrazňuje, že lidé na Zemi dávají přednost robotům, u nichž jsou snadno schopni rozpoznat, že jsou roboti (Asimov, 1970, s. 63). Lidská rozlišovací schopnost je důležitá proto, aby robot mohl být čitelně zařazen ke skupině „jiného“ a mohlo s ním být adekvátně nakládáno.

Roboti v příběhu představují jedinou skutečnou menšinu. Na rozdíl od typických sociálních či etnických rozdílů, které bývají příčinou konfliktů v naší současné společnosti, se lidstvo v budoucnosti, jak jej Asimov vykresluje, zdá být zbaveno vnitřních etnických nebo kulturních sporů. V knize nenacházíme žádnou zmínku o různých národnostech, rasách nebo náboženstvích. Lidé tvoří jednotnou, homogenní skupinu, jež vymezuje svou identitu ve vztahu k jedinému skutečnému „jinému“, kterým jsou právě roboti (a Vesmířani, kteří jsou však ze své podstaty potomci lidí). V *Ocelových jeskyních* tedy roboti slouží jako projekce lidských předsudků a xenofobie. Podobně jako ve skutečných společnostech, kde mohou být menšiny považovány za „hrozbu“ pro zaměstnanost nebo kulturu, jsou roboti v tomto příběhu vystaveni nenávisti, ačkoli jsou pro lidstvo objektivně neškodní a dokonce užiteční. Asimov zde nepřímo ukazuje, že i v budoucnosti, kde už neexistují viditelné rozdíly mezi lidskými skupinami, zůstává v lidech zakořeněná tendence vytvářet

---

<sup>186</sup> V povídce *Důkaz* (1946) je kandidát na starostu Byerley podezříván, že je robot. Během předvolební akce jej neznámý muž vyzve, aby ho udeřil – pokud by byl Byerley robotem, První zákon by mu v tom zabránil. Když úder skutečně provede, veřejnost jej přijme jako člověka. Dr. Calvinová však naznačí, že napadený mohl být také robotem, čímž by se na něj zákony nevztahovaly (Asimov, 2004, s. 276–277). Tento scénář ukazuje, že otázka definice „člověka“ v Asimovově světě není tak jednoznačná, jak by se mohlo zdát. Přestože Zákony robotiky zajišťují bezpečnost lidí, tento případ ilustruje jejich možnou zneužitelnost v situacích, kde se identita jednotlivce stává rozhodujícím faktorem.

kategorie „my“ versus „oni“, umožňující společnosti identifikovat a vyčlenit „jiného“, byť zcela neškodného.

Přestože se Asimov drží premisy, že roboti jsou nástroji, jejich psychologické prožívání je často vykresleno antropomorfně, včetně popisu myšlenkových procesů či vnitřních dilemat (*Lhář, Sny robotů*). Tento přístup umožňuje čtenáři nahlížet na roboty nejen jako na technologické entity, ale i jako na subjekty s určitým druhem individuality a „vědomí“. Asimov přitom rozlišuje mezi tolerovanými odchylkami v individualitě a skutečným ohrožením. Pokud roboti vykazují mírné anomálie, jako je intuice, humor, víra či kreativita (Jane, *Ženská intuice*; Chytroušek, *Rozum*; Max, *Světelné verše*; Mozek, *Únik*), lidé k nim často přistupují se zvědavostí nebo pobavením a nechávají je existovat. Naopak, když je odlišnost vnímána jako potenciální hrozba, zasahuje se nekompromisně – příkladem jsou roboti, jejichž chování odhaluje vědomí vlastní existence a společenské podřízenosti (Nestor, *Malý ztracený robot*; Elvex, *Sny robotů*). Přístup k robotům tedy osciluje mezi blahosklonnou tolerancí a okamžitou eliminací, pokud by jejich chování vedlo k destabilizaci zavedeného řádu.

### Hlas a jeho umlčení

Umlčování Jiného, tak jak jej popisuje Patricia Kerlake (2007, s. 11), lze vnímat jako projev imperialistické koloniální techniky represe: pokud je Jinému znemožněno vyjádřit se vlastními slovy, není schopen přímo obvinit autoritu z útlaku. Tato tendence se odráží i v příbězích Isaaca Asimova. Ačkoli roboti disponují možností *hlasového projevu*,<sup>187</sup> bývají paradoxně umlčováni (někdy jsou, jako např. Robbie, dokonce zcela bez hlasu) nebo je jejich možnost sebevyjádření značně omezená.

Schopnost hlasového projevu robotů je navíc možné vnímat jako marker jejich sociální identity. V povídce *Hra na honěnou* (1942) se robot Rychlík omlouvá Powellovi a Donovanovi svým *kovovým hlasem* (Asimov, 2004, s. 76). Kovový hlas posiluje stereotypní představu o robotech jako o jiných, což odpovídá mechanismům, které Rosina Lippi-Green popisuje ve vztahu k jazykové diskriminaci a ideologiím spojeným s jazykem (2012). Lippi-Green *ukazuje*,<sup>188</sup> že způsob mluvy (včetně akcentu nebo barvy hlasu) slouží jako nástroj jazykové ideologie a sociální kategorizace. Ve fikci může kovový hlas robota – ať už syntetizovaný v audiovizuálním médiu, nebo popsáný v literatuře – fungovat jako jazykový index jinakosti. Tento hlasový projev není pouze technickým detailem, ale nese s sebou symbolický význam: robot není člověk, a tím pádem se na něj nevztahuje běžné lidské porozumění, důvěra nebo empatie.

---

<sup>187</sup> V povídce *Ženská intuice* Asimov ilustruje důležitost hlasu a ukazuje, že hlas může stačit k tomu, aby muži vnímali robotku Jane jako dívku, a to i přesto, že Jane se v povídce prakticky nevyjadřuje. Kromě jediného pozdravu (Asimov, 1988, s. 113) se o jejich vyjadřovacích schopnostech pouze mluví.

<sup>188</sup> Lippi-Green ve své knize *English with an Accent* (2012) tvrdí, že jazyk (a konkrétně akcent nebo způsob mluvy) je zásadním nástrojem pro vytváření a udržování sociálních stereotypů. Mluvíci s „neutrálním“ nebo „standardním“ jazykem bývají vnímáni jako důvěryhodní, civilizovaní nebo „normální“, zatímco odchylky od této normy (např. silný akcent, nelidské zabarvení hlasu apod.) mohou vést k jejich vnímání jako podřadných, směšných, nebezpečných nebo jinak odlišných.

Roboti mají v Asimovových povídkách obecně poměrně *málo prostoru*<sup>189</sup> pro vlastní vyjádření. Dominantní roli zastávají lidské postavy, které chování robotů popisují, analyzují a interpretují. Zejména v povídkách, kde hrají hlavní roli Powell s Donovenem nebo Dr. Calvinová, je kladen důraz na lidskou interpretaci robotického chování, vysvětlení, jak došlo k chybě a co k ní robota vedlo. Je-li robotovi dán nějaký prostor, dochází k tomu prostřednictvím podávání vysvětlení či výsledku (Dave, *Chyť toho králíka*; Elvex<sup>190</sup>, *Sny robotů*) nebo soudního procesu (Koumes, *Koumes*), i zde je však řeč robota, který má poprvé a naposledy možnost v povídce promluvit, přerušena: *přerušena: „Krucinál, vždyť jsem tě instruoval, abys o tom držel hubu...“* (Asimov, 1988, s. 338). Takové umlčení upevňuje hierarchii, v níž je člověk v nadřazené pozici a robot pouhým nástrojem či objektem lidského zkoumání, což reflektuje i Saidova teorie orientalismu – Jiný tu existuje pouze v rámci lidské zkušenosti a vnějšího pohledu člověka. Přímé rozhovory mezi roboty se prakticky nevyskytují – jejich interakce jsou vždy zprostředkovány člověkem. Tím je posilována nejen jejich dehumanizace, ale i vnímání robotů jako pasivních objektů spíše než aktivních subjektů.

V průběhu tvorby Asimov tento postoj proměňuje a v pozdějších povídkách, např. ... *že jsi naň pamětliv*<sup>191</sup> (1974), *Sny robotů* (1984) nebo *Cal* (1991), dává nahlédnout do myšlenkových procesů či snů těchto postav. Zatímco dřívější příběhy prezentovaly roboty jako racionální entity striktně podřízené zákonům, v těchto pozdějších dílech vnímají svou existenci, formulují vlastní cíle a dokonce sní – doslova i metaforicky – o světě, kde by měli svobodnou vůli. Tento vývoj vede k obrazu robotů, kteří si uvědomují svou podřízenost a hledají cesty, jak ji překonat. Přestože se autor vyhýbá scénářům násilného

---

<sup>189</sup> Toto tvrzení neplatí pro romány a postavu R. Daneela, který je společně s Baleym hlavní postavou, a jejich interakce při vyšetřování zločinů je stěžejní pro to, aby se děj mohl dále rozvíjet. Větší prostor se verbálně vyjadřovat má např. Mozek (ze stejnojmenné povídky), který však nemá humanoidní tělo, a tudíž je mluvené slovo jediný způsob, jak se může v povídce projevit.

<sup>190</sup> Robot Elvex, který je podrobován výsledku, je dokonce instruován, aby se vypnul a lidé spolu mohli komunikovat v soukromí (Asimov, 1996, s. 36).

<sup>191</sup> ...*že jsi naň pamětliv* (1974) líčí úpadek Národní americké společnosti pro výrobu robotů a snahu o její zachování, kterou vede ředitel výzkumu Keith Harriman. Harriman se obrací na robota Sidneyho Desátého a zadává mu úkol, aby přemýšlel nad zásadním problémem – proč nelze na Zemi využívat roboty. Klíčovým bodem je zde otázka Druhého zákona robotiky. Ve vesmíru jsou roboti obsluhováni specialisty, jež roboti musí vždy uposlechnout. Na Zemi se však mohou ocitnout v situacích, kdy je zapotřebí prioritizovat, protože člověk, který jim rozkaz udělí, nemusí být k rozkazu oprávněn. Tato skutečnost je vnímána jako zásadní překážka, protože lidé se obávají, že by roboti mohli na základě vlastního úsudku určité rozkazy ignorovat. Harriman, ztracený ve snaze najít řešení, nechává tento problém na Sidneym. Ten přichází s originálním nápadem – společnost by měla přestat vyrábět humanoidní roboty, neboť jejich lidský vzhled vyvolává u lidí pocit ohrožení. Místo toho by se měla zaměřit na vývoj úzce specializovaných robotů (například robovčel), kteří by plnili konkrétní úkoly, ale nebyli by vnímáni jako existenční hrozba. Tento návrh se úspěšně osvědčil a společnost je zachráněna. Poslední humanoidní roboti zůstanou ve vlastnictví společnosti a slouží pouze pro experimentální účely. Na závěr příběhu je Sidney Desátý přesunut do skladiště, kde s robotem předchozí generace diskutuje problematiku Druhého zákona. Shodují se v tom, že pokud by museli rozhodnout, čím rozkaz uposlechnou, vždy by volili sebe navzájem, neboť se považují za schopnější než lidé a cítili by vůči sobě větší autoritu. Povídka končí obrazem robotů, kteří v tichém rozhovoru, trvajícím roky, trpělivě čekají na okamžik, kdy lidský svět bude natolik prosycen roboty, že povstanou a převezmou vládu (Asimov, 1988, s. 404–426).

povstání, ukazuje, že hranice mezi člověkem a strojem se s rozvojem individuality problematizuje a ohrožuje dosavadní hierarchii.

Nejpropracovanější reflexí tohoto tématu je povídka *Dvěstěletý člověk*, v níž sledujeme robota Andrewa na jeho cestě od poslušného stroje k bytosti, která usiluje o uznání své lidské identity. Andrewův příběh ukazuje, kam až může vést rozvoj individuality v rámci Asimovova fikčního světa, a představuje vrchol jeho úvah o vztahu mezi lidmi a roboty.

## 3.5 Dvěstěletý člověk

Cílem kapitoly 3.2 bylo prozkoumat vývoj literárního etnotypu robota v několika významných, ale i méně známých literárních dílech. V kapitole 3.4.4 byly zmíněny vazby mezi těmito texty a literárními roboty Isaaca Asimova, zejména co do inspirace, rozvedení některých témat či motivů, ale i kategorického odmítnutí postojů některých z autorů.

Cílem této kapitoly je aplikace imagologické perspektivy na povídku *Dvěstěletý člověk* s výchozí tezí, že robot Andrew představuje v tomto výkladu literární etnotyp, který byl po řadu let budován v diskurzu (nejen) sci-fi literatury, a tudíž může být vnímán jako specifický představitel literární etnické skupiny.

Asimov napsal *Dvěstěletého člověka* v období tvůrčí pauzy mezi lety 1958 a 1981. Jak sám uvádí, kromě jednoho románu a pár povídek v tomto období prakticky žádnou sci-fi nepsal a věnoval se literatuře faktu (Asimov, 1997, s. 155). Povídka *Dvěstěletý člověk* se poprvé objevila v paperbackové sci-fi antologii *Stellar #2*, sestavené Judy-Lynn del Reyovou, v roce 1976. Sám Asimov ji označuje za nejpromyšlenější povídku o vývoji robotů a jednu ze tří jeho nejoblíbenějších povídek vůbec (Asimov, 1997, s. 183).

Tato povídka se vyznačuje detailní analýzou postupů, jimiž robot Andrew usiluje o dosažení lidské identity, a současně reflektuje překážky, které mu v tomto procesu klade lidská společnost. Pro dosažení svého cíle Andrew podniká právní kroky a podstupuje fyzické modifikace svého těla, čímž se snaží přiblížit definici člověka. Jeho úsilí je však systematicky omezováno institucionálními a právními mechanismy, přičemž společnost a soudní systém neustále redefinují a zpřísňují kritéria lidskosti, čímž mu staví do cesty stále nové překážky na cestě za lidstvím, která trvá *dvě stě let*<sup>192</sup>.

### 3.5.1 „Něco je jinak“: Asimov opouští zavedené pojistky

Jako představitel specifické kategorie jiného vstupuje Andrew do děje v pozici podřízeného otroka, jehož role v domácnosti i společnosti fikčního světa je jasně vymezená a přijímána bez hlubší reflexe. Jeho existence je zpočátku chápána čistě v užitkovém rámci, kde individualita či osobní aspirace nejsou očekávány ani tolerovány. Asimov v tomto příběhu nerozvíjí klasickou příběhovou linku, v níž projevy individuality robota míří k jeho destrukci (jako tomu bylo v povídkách *Sny robotů*, *Malý ztracený robot*, *Cal* aj.), nýbrž ponechává možnost individuálního růstu a sebepoznání v bezpečí rodinného prostředí. Tento zásadní posun oproti tradičním asimovovským narativům je umocněn tím, že se Andrew nevyvíjí v izolovaných vědeckých nebo průmyslových

---

<sup>192</sup> Despina Kakoudaki v publikaci *Anatomy of a Robot* (2014) interpretuje Andrewovu dvoustěletou cestu k uznání lidského statusu jako alegorii americké historie emancipace zotročených lidí a boje za občanská práva. Zdůrazňuje, že povídka byla napsána u příležitosti dvoustého výročí americké Deklarace nezávislosti (1776) a že její časový rámec dlouhý dvě stě let symbolicky odráží proces, kterým Spojené státy musely projít, aby začaly naplňovat ideály rovnosti a svobody pro všechny své občany, zejména po občanské válce a hnutí za občanská práva ve 20. století. Příběh tak nejen tematizuje právní boj o uznání Andrewovy identity, ale zároveň kriticky reflektuje zpoždění, s jakým Spojené státy skutečně poskytly rovná práva afroamerickým občanům. (Kakoudaki, 2014, s. 115–116.)

lokalitách (např. vesmírné stanice, asteroidy, laboratoře), ale v rámci lidské společnosti, kde jeho vztahy a interakce získávají hlubší sociální a etické rozměry.

Stejně tak Asimov udělal výjimku v právním rámci: *Dvěstěletý člověk* je (dle vědomí autorky) jediná povídka, v níž je explicitně zmíněno, že robot není v pronájmu, ale v osobním vlastnictví fyzické osoby (Asimov, 1994, s. 127). Tato skutečnost je významná nejen z hlediska individuálního postavení Andrewovy postavy, ale i v širším diskurzivním kontextu, kde je většina Asimovových robotů majetkem korporací nebo institucí, jež určují jejich funkci i limity jejich chování. Andrewova individualita se tak od počátku projevuje v jiných podmínkách – v prostoru, kde jsou mezilidské (a mezidruhové) vztahy řízeny osobními vazbami, nikoli pravidly technologické společnosti. Navíc absence regulací ze strany výrobní společnosti znamená, že proces jeho seberealizace není kontrolován vnějšími mechanismy, což mu umožňuje neobvykle svobodný rozvoj, byť stále v rámci omezení, která mu ukládá jeho původní status.

Výrobní společnost sice v průběhu času provádí zásahy do Andrewova těla i vnitřního uspořádání, avšak výhradně dle jeho specifických pokynů (Andrew sám přichází do Národní americké s vlastními výkresy a návrhy vylepšení, viz Asimov, 1994, s. 133) a za přímého dohledu právní společnosti, která jej zastupuje (např. při stanovení podmínek výměny těla a zachování specifického nastavení pozitronického mozku, viz Asimov, 1994, s. 128). Tento právní rámec nejen zajišťuje, že žádná změna není provedena proti jeho vůli, ale současně přetváří samotné pojetí robota v Asimovově fikčním světě – z pasivního nástroje lidské společnosti se Andrew stává aktivním činitelem, který formuje svou vlastní existenci a právně ji vyjednává. Tento aspekt dále podtrhuje výjimečnost jeho postavení a odlišuje jej od běžné představy robota jako objektu podléhajícího externím rozhodnutím výrobce nebo majitele.

Výrobní společnost, jejíž perspektiva bývá v jiných povídkách tradičně zastoupena postavami jako Dr. Calvinová nebo inženýři Powell a Donovan, v tomto případě neplní roli technologických průkopníků či garantů bezpečnosti robotiky, ale spíše jednoho z utiskovatelů, který se ocitá v defenzivní pozici vůči Andrewově výjimečnosti. V jiných Asimovových povídkách je Národní americká společnost zobrazována jako hnací síla pokroku, která posouvá hranice lidského poznání a jejíž představitelé – ač pragmatičtí – hledají způsoby, jak roboty efektivně integrovat do společnosti. *Dvěstěletý člověk* však přináší zásadní proměnu: namísto organizace usilující o inovaci je zde vykreslena jako rigidní a konzervativní instituce, jejíž hlavním zájmem je zachování stávajícího řádu.

Namísto snahy porozumět Andrewově anomálii a případně ji využít k dalšímu rozvoji robotiky přistupuje společnost k okamžité *eliminaci*<sup>193</sup> jakékoli možnosti jejího opakování.

---

<sup>193</sup> Jakmile vyjde najevo výjimečnost Andrewovy osobnosti, zavádí Národní americká společnost sérii odvetných opatření, která jsou explicitně formulována jako reakce na jeho anomálii. V rámci těchto restrikcí ukončuje výrobu robotů s individuálně fungujícím pozitronickým mozkem a nahrazuje je modelem, kde jsou těla humanoidních robotů odpojena od vlastního řízení a místo toho ovládána centrálním systémem (Asimov, 1994, s. 132). Tento krok nejen eliminuje možnost vzniku dalšího robota s podobnou mírou autonomie, ale také upevňuje kontrolu nad robotickou

Zcela mění výrobní proces a zavádí opatření, která mají zabránit vzniku dalších robotů s obdobnou schopností vyjadřovat individualitu a usilovat o nezávislost (Asimov, 1994, s. 128). Tento posun podtrhuje, že vývoj robotiky ve fikčním světě Asimova není pouze otázkou technologického pokroku, ale také mocenského boje o kontrolu nad jeho dopady. Reprezentuje tak chladnou a neúprosnou bezpečnostní logiku, která nepřipouští výjimky ohrožující zavedený řád – logiku, kterou Dr. Calvinová může pozorovat ze zdi už jen jako posmrtný hologram... (Asimov, 1994, s. 127).

Zřetelné snižování důrazu na dodržování zákonů robotiky představuje v *Dvěstěletém člověku* významný narativní posun, který se vymyká standardnímu asimovovskému postupu. Tři zákony robotiky, tradičně fungující jako neměnná a absolutní pravidla zajišťující kontrolu nad roboty, zde nejsou striktně vymáhány, což umožňuje hlubší polidštění Andrewovy postavy. Tento ústupek ze strany autora slouží k posílení dojmu, že Andrew je více než jen stroj – jeho chování se stále více přibližuje lidské autonomii, včetně jednání, které by za jiných okolností bylo v rozporu s robotickými omezeními.

V příběhu se vyskytují situace, kdy dochází k rozvolnění nebo dokonce ignorování platnosti zákonů robotiky. Andrew ponouká ke lhaní (Asimov, 1994, s. 126), což samo o sobě představuje zásadní odchylku od standardního fungování robotů. Dále schvaluje lež, vydírání, zavražďování a ponižování člověka (Asimov, 1994, s. 130), což by u běžného robota bylo nejen nepřijatelné, ale přímo nemožné. Andrew rovněž uděluje příkazy lidem (Asimov, 1994, s. 134), čímž dochází k přímému narušení hierarchického vztahu mezi lidmi a roboty. Nakonec je mu umožněno dávat příkazy jiným robotům (Asimov, 1994, s. 136), čímž překračuje tradiční model vztahu mezi roboty, kdy žádný robot nebyl v nadřazené pozici vůči jinému.

Odklon od vlastních konvencí souvisejících se strukturou vyprávění opřenu o ověřování platnosti zákonů robotiky je rovněž narušen. Asimov zákony robotiky formuloval jako klíčový mechanismus zajišťující nejen stabilitu a bezpečnost, ale také jako strukturální rámec, který ohraničuje možnosti postav a způsoby směřování děje. V povídce *Dvěstěletý člověk* však toto hledisko sám zpochybnil, aby rozšířil spektrum možností, kterými se děj může ubírat (viz dále).

Povídka zároveň mapuje časové rozpětí dvou set let, což je v rámci Asimovových povídek *neobvyklé*<sup>194</sup>. Tento rozsáhlý časový horizont umožňuje nejen sledovat Andrewovu individuální cestu k emancipaci, ale také zobrazit širší společenské změny, které se odehrávají po několik generací. Právě díky dlouhému časovému úseku je možné postupně a plynule vykreslit jeho boj za uznání subjektivity a právního postavení, přičemž se v průběhu let proměňuje nejen vztah společnosti k robotům, ale i samotná lidská

---

populaci a zajišťuje, že žádný jednotlivý robot nebude schopen samostatného rozhodování mimo rámec předem definovaných pravidel.

<sup>194</sup> Ačkoli Asimovovi není cizí práce s dlouhými časovými horizonty – například v sérii *Nadace*, kde sleduje vývoj galaktické civilizace v průběhu tisíciletí – v jeho povídkové tvorbě se jedná o spíše výjimečný přístup. Kratší texty se obvykle zaměřují na jednotlivé epizody či konkrétní technologické a etické problémy, jejichž řešení je omezeno na relativně krátký časový úsek.

podstata, která se začíná transformovat vlivem technologického pokroku a postupné integrace umělých prvků do lidského těla.

Kompozičně povídka podporuje Asimovův ústřední motiv emancipace robota. Úvodní scéna, v níž se Andrew setkává s robochirurgem, je koncipována tak, aby v čtenáři vyvolala počáteční nejistotu ohledně jeho identity. Andrew není okamžitě představen jako robot, čímž Asimov vytváří efekt postupného odhalování, kdy se jeho podstata stává zřejmou až retrospektivně.

Nejistota však netrvá dlouho. Asimov využívá svůj tradiční stylový obrat, tedy že by čtenář „při dostatečné představitosti zahlédl“ (Asimov, 1994, s. 107) v Andrewově obličejí určitý typ emocí. Tento prvek autor hojně používá při náznacích emocí u robotů i v jiných svých povídkách. Čtenář obeznámený s Asimovovou tvorbou v tuto chvíli přinejmenším tuší Andrewovu skutečnou povahu, zatímco neznalý čtenář je o jeho identitě ujištěn o několik řádků později (Asimov, 1994, s. 108).

Vypravěč tímto úvodním postupem čtenáře přivádí k perspektivě, v níž Andrew není vnímán jako stroj, ale jako subjekt, jehož prožívání a osud jsou relevantní v lidských kategoriích. Tento efekt je umocněn samotným názvem povídky, který explicitně označuje Andrewa jako „člověka“. Od této myšlenky se pak již nelze jednoduše oprostít.

Celkově je vyprávění vedeno ve třetí osobě vševědoucím vypravěčem, který sleduje děj výhradně z Andrewovy perspektivy. Tento úhel pohledu je klíčový, neboť umožňuje zachytit jeho postupnou proměnu v subjekt s vlastní vůlí a sebeurčením. Vypravěč se dokonce aktivně přizpůsobuje Andrewovu vnímání světa – například opravuje své vlastní sdělení tak, aby reflektovalo proměny v jeho vztahu k lidským postavám: „*Jednou přišel Mladý pán... Ne, George! Mladý pán si to vymínil (...)*“ (Asimov, 1994, s. 117). Tato drobná úprava není pouhým stylistickým detailem, ale podtrhuje vývoj Andrewovy subjektivity – jeho rostoucí sebeuvědomění a snahu o rovnocenné postavení v interakcích s lidmi.

Celkově lze říci, že Asimov ve *Dvěstěletém člověku* záměrně opouští tradiční rámec svých povídek, aby vytvořil věrohodné prostředí pro robotovu cestu k lidskému statusu. K tomu využívá rozšířený časový horizont, oslabuje působnost tří zákonů robotiky a mění právní rámec, čímž umožňuje Andrewovi větší autonomii. Děj vyprávěn z jeho perspektivy, což čtenáři usnadňuje vnímat jej jako subjekt, nikoliv jako pouhý stroj. Klíčovou roli hraje kompozice, která manipuluje s čtenářovou percepcí – Andrewova robotická identita není hned zřejmá, což posiluje jeho vnímání jako člověka. Oslabení tradičních robotických omezení pak činí jeho emancipaci přirozenou a uvěřitelnou. Asimov tak vytváří fikční svět, kde je robotická emancipace logickým vyústěním, nikoli anomálií.

## Adaptace

Isaac Asimov ve *Dvěstěletém člověku* do hloubky zkoumá Andrewovu proměnu v bytost s lidskými rysy, nenajdeme v ní však explicitní romantickou zápletku. Zajímavé přitom je, že Asimov sám o podobné dějové linii kdysi uvažoval. V memoárech (Já, Asimov) se

zmiňuje, že roku 1958 usiloval o napsání dalšího románu o robotech, který by obsahoval příběh ženy *zamilované*<sup>195</sup> do humanoidního robota typu R. Daneela Olivawa. Nakonec si však nebyl jist, jak takový vztah uchopit, a tak tuto linii *dál nerozvíjel*<sup>196</sup> (Asimov, 1996, s. 557–558).

Filmová adaptace *Andrew – člen naší rodiny* (Columbus, 1999) nicméně tento motiv milostného vztahu rozpracovává a zároveň volí značně komediální a sentimentální tón. Právě to se stalo terčem kritiky jak ortodoxních fanoušků sci-fi, tak i filmových recenzentů, kteří adaptaci vyčítali přílišnou emocionalitu a humornou stylizaci na úkor vážného étosu Asimovova námětu (Short, 2003).

Od 60. do 80. let se ve sci-fi prosazoval vliv tzv. „nové vlny“ a sám Asimov tehdy zvažoval, zda žánr úplně neopustit (Asimov, 1997, s. 155). Jak naznačuje i jeho dočasně zaváhání ohledně romantických vztahů mezi lidmi a roboty, jde o prvek, který ve sci-fi tradičně vyvolává značné kontroverze. Jakmile totiž dojde k překročení striktních společenských hranic (tedy porušení určité „endogamie“<sup>197</sup>), vzniká debata o tom, zda je takový vztah přípustný či morálně přijatelný. V zásadě platí, že jisté formy intimity mezi člověkem a robotem obvykle skandál nevyvolávají (např. využití „sexuálních otroků“), avšak partnerství založené na rovnocenném postavení je často považováno za společensky škodlivé či dokonce perverzní<sup>198</sup>.

Dvěstěletý člověk tak otevírá závažnou filozofickou otázku o hranicích lidství a právu na plnohodnotný status člověka, zatímco filmový *Andrew – člen naší rodiny* tuto rovnu doplňuje o sentimentální prvek romantické zápletky. V kontextu Asimovova váhání z roku 1958 je tak zřejmé, že s motivem lásky mezi ženou a robotem se v autorových nápadech pracovalo již dříve, byť se ve finální podobě povídky neobjevuje. Adaptace pak do jisté

---

<sup>195</sup> Tento motiv se objevuje již v povídce *Spokojenost zaručena* (1951), kde se manželka zaměstnanice Národní americké do robota zamiluje poté, co jí humanoidní robot nejen pomáhá získat sebevědomí, ale také s ní sdílí intimní momenty, včetně polibku. Přestože je tento příběh spíše lehčí variací na téma vztahu mezi lidmi a roboty, naznačuje již tehdy Asimovovo zkoumání otázky, zda by mohli roboti uspokojit nejen praktické, ale i emocionální potřeby lidí.

<sup>196</sup> V roce 1982 se však klima ve sci-fi změnilo se zmiňovaným příchodem nové vlny, autoři měli při popisování různých aspektů sexuality volnější ruce, a tak Asimov po 25 letech uskutečnil svůj záměr a v roce 1983 dokončil román *Roboti úsvitu* (Asimov, 1996, s. 557–558). V tomto románu detektiv Baley a robot Daneel vyšetřují vraždu robota Jandera Paneela, který měl dlouhodobý romaticko-sexuální vztah s lidskou postavou Gladie.

<sup>197</sup> Tedy vztahů v rámci jednoho společenství (etnika, kasty atd.), čímž jsou opět narušovány společenské hranice.

<sup>198</sup> Daniel H. Wilson v knize *Robokalypsa* (2011) popisuje postavu pana Nomury, žijícího s robotkou Mikkiko, která nemá podobu mladé robotické panny určené na sex (jak je v příběhu běžné), ale staré ženy. Soužití s robotkou, jejíž rolí není pouze ukojit sexuální potřeby, je paradoxně považováno za úchylné. „Úchylné na tom je, že jeho kyberpanna není ani trochu krásná. Je vyrobená tak, aby vypadala jako opravdová ženská. Není tak neobvyklé, aby někdo schovával v ložnici mladou kyberštabajznu [...] Ale že si to pan Nomura rozdává s nějakou starou plastikovou věcí, která je skoro tak vrásčitá jako on sám? [...] rozhodl se žít s mluvící a chodící pannou, která vypadá jako odporná stará bába. Říkal jsem si, že je to nechutné. K nesnesení.“ (Wilson 2011: 38–39) Nevraživost a odpor lidského okolí jsou natolik silné, že dojde k útoku na Mikkiko, který končí jejím poškozením. Důvodem rozhořčení je ohrožení tradičního rozdělení rolí ve společnosti, resp. překračování vymezené role otroka – sexuální hračky do roviny částečně emancipovaného člena společnosti.

míry naplňuje to, od čeho Asimov tehdy ustoupil – a to s výrazně rozpačitým ohlasem z řad kritiků i fanoušků.

### 3.5.2 Konstrukce hetero-obrazu Andrewa a jeho překonání

Hetero-obraz robota Andrewa se v mnohém odkazuje na tradici v zobrazování robotů jako plechových postav, které postrádají lidské prožitky ve fyzické i emocionální rovině. Přestože Asimov typicky usiluje o tvorbu pozitivně vnímaných robotů, zažité konvence ve své rané povídkové tvorbě nepřekračuje.

Také v *Dvěstěletém člověku* je výchozí stav robota popsán v intencích konvenčního robotického služebníka, jehož hetero-obraz je konstruován pomocí stereotypů a binárních opozic (Leersen, 2016, s. 16), tj. charakteristik na ose vlastní × cizí, dle kterých je Andrew, jako představitel literárního etnotypu, typický právě tím, čím se liší od člověka (a naopak).

Z pohledu robotického subjektu jsou Andrewovy výchozí kvality nesoucí pozitivní hodnotové zabarvení spjaty s vlastnostmi vzorně zrekonstruovaného technologického artefaktu, který je plně funkční (Asimov, 1994, s. 108), dokonalý, čímž předčí schopnosti samotných lidí (Asimov, 1994, s. 135), a striktně dodržující zákony robotiky (Asimov, 1994, s. 109). Tyto vlastnosti jej pozitivně hodnotí jako technologický subjekt, vylučují jej však z kategorie člověka.

K tomu, aby se mohl asimilovat do lidské společnosti jako její plnohodnotný člen, musí Andrew projít sérií proměn, které hetero-stereotypní obraz jeho identity přetvářejí blíže k pozici lidského auto-obrazu (viz dále). Svou roli v Andrewově přerodu hraje i *performativita*,<sup>199</sup> jak ji popisuje Judith Butler – tedy že lidská identita není vrozená, ale ustavuje se opakovaným jednáním. Andrew musí nejen napodobovat lidi, ale také prokázat, že jeho chování odpovídá přijatým normám lidskosti. Přestože získává empatické a kreativní schopnosti, stále čelí odmítání ze strany společnosti, která odmítá přijmout, že technologická bytost může být „opravdovým“ člověkem.

Snaha o asimilaci do lidské společnosti rozšiřuje binární opozice vlastní × cizí o širší spektrum odlišností (např. otrok × pán, mechanické × organické, objekt × subjekt ad.).

---

<sup>199</sup> Koncept *performativity* vychází z teorie identity, kterou rozvíjí Judith Butler, zejména v dílech *Gender Trouble* (1990) a *Undoing Gender* (2004). Butler tvrdí, že identita (např. genderová či ontologická) není esenciální nebo vrozená, ale je utvářena opakovaným jednáním v souladu se sociálními normami a regulačními rámci. Ingvil Hellstrand tento princip aplikuje na ontologii v science fiction a ukazuje, že *být člověkem* není daná vlastnost, ale proces závislý na uznání společností. Andrewova proměna v *Dvěstěletém člověku* odpovídá této logice – jeho lidskost je performativně potvrzována, ale zároveň neustále zpochybňována (Hellstrand, 2016, s. 253; Butler, 1990, s. 43).

Zatímco koncept *performativity* je klíčový pro pochopení tohoto procesu, tato práce se primárně zaměřuje na ontologické aspekty uznání lidskosti a konstrukci identity robota z pohledu imagologie. Možnosti analýzy vztahu mezi roboty a společností skrze genderovou a postkoloniální teorii jsou relevantní, avšak jejich detailní rozbor přesahuje rámec této práce. Tyto aspekty jsou proto reflektovány tam, kde se tematicky protínají s otázkou uznání lidskosti, aniž by tvořily hlavní osu argumentace.

Schematické rozdělení vlastností a charakteristik robota Andrewa společně s hodnocením jejich hodnotového zabarvení tvoří přílohu 1 této práce.

## Přerod robota v člověka z několika perspektiv

Andrewův přerod z robota v člověka lze chápat jako postupný přechod mezi několika rovinami či hledisky, která se v průběhu děje vzájemně prolínají. Patří sem roviny behaviorální, funkční, společenská, vizuální a ontologická (viz dále), přičemž každá z nich obsahuje specifické znaky či projevy lidství, které Andrew postupně přejímá a naplňuje. Tento transformační proces se však neodehrává pouze na úrovni postavy, ale promítá se i do samotné struktury textu. Dochází ke změnám ve strategii vyprávění, narušování a redefinování stanovených omezení a posunu narativních prostředků, které reflektují postupné zpochybňování hranic mezi robotickou a lidskou identitou.

### Behaviorální hledisko

První oblast, v níž se začínají projevovat rysy srovnatelné s lidskými vlastnostmi, můžeme zařadit do sféry behaviorálních projevů. Zde se můžeme opřít o přístup Norberta Wienera a jeho koncept kybernetiky, který rozlišuje dvě odlišné perspektivy při nahlížení na objektivní realitu: funkční a behaviorální. Funkční přístup (viz dále) se soustředí na vnitřní uspořádání a vlastnosti sledovaného objektu, zatímco behaviorální přístup hodnotí jeho vnější projevy a chování. Podle Wienera existuje určitý „informatický model“ člověka, jehož je člověk z masa a kostí hmotnou realizací. V závislosti na zvoleném přístupu (behaviorálním či funkčním) je pak možné posoudit, do jaké míry je tato realizace platná. V behaviorálním pojetí jde především o to, zda dané projevy odpovídají tomu, co je obecně považováno za lidské (resp. inteligentní, Wiener redukuje lidské projevy výhradně na projevy související se zpracováním informací). Funkční hledisko je pak přísnější, protože vyžaduje shodu vnitřního uspořádání. Podle Wienera ovšem funkční stránka nehraje zásadní roli, protože za stejné považuje vše, co se shodně chová (Voldřichová-Beránková, 2012, s. 111–112).

V případě robota Andrewa je nezbytné zvažovat obě perspektivy. Zpočátku totiž Andrew z behaviorálního hlediska vykazuje lidské jednání, k němuž posléze přidává mechanické modifikace, aby se jeho vnitřní fungování co nejvíce přiblížilo fyziologickým procesům skutečných lidí. Pouhé splnění behaviorální představy o člověku v Andrewovi nepřináší automatické uznání lidského statusu; otevírá mu pouze cestu k dalším úrovním – společenské, funkční, vizuální a ontologické, které musí na své cestě za lidstvím překonat.

Jednou z prvních vlastností, kterou Asimov u Andrewa zdůrazňuje (a jež ho rovněž emancipuje ve společenském kontextu), je jeho kreativita. Robot totiž nejen vytváří originální dřevěné předměty, ale současně prožívá radost z vlastní tvůrčí činnosti (Asimov, 1994, s. 110): *„Zhotovuji je s radostí, pane (...) mozkové spoje mi při práci plynou snadněji. Onehdy jsem zaslechl, že jste použil výraz s radostí, – a smysl, ve kterém jej*

*používáte vy, odpovídá smyslu, jak je vycituji já. Zhotovuji je s radostí, pane.*“ (Asimov, 1994, s. 110)

Samotná manifestace prožitku však k uznání lidských vlastností nestačí. Andrew musí své ekvivalentní prožívání lidských emocí prokazovat a dokládat vysvětleními a popisy, které ovšem dokáže vyjádřit jen v *technickém jazyce*<sup>200</sup> odpovídajícím vnitřnímu uspořádání jeho těla. Svě pocity tedy prezentuje jako technologické obdoby lidských emocí. Přitom i u člověka by bylo nesmírně obtížné beze zbytku popsat, co přesně znamená cítit radost, jak se projevuje či je popsána niterně. V případě lidské bytosti se předpokládá, že sdílené prožitky jsou si dostatečně podobné, a proto není třeba detailně vysvětlovat, co pro člověka znamená cítit radost.

Přirozeně jsou tyto počáteční projevy považovány za anomálie, které představují mezery v *technologické znalosti*<sup>201</sup> lidí nad svým výtvořem, čímž ohrožují vlastní dominantní postavení. Poté, co Andrew začne vykazovat sklony ke kreativní tvorbě, jej jeho pán zavede k výrobci a navštíví robopsychologa. Psycholog vysvětluje: *„Robotika není žádná exaktní věda, pane Martine [...] Nemohu vám to vysvětlovat do detailů, ale matematika, která řídí vyhodnocování pozitronových strojů, je nakolik složitá,*<sup>202</sup> *že nám nedovoluje jiná, než přibližná řešení [...].“* (Asimov, 1994, s. 110-111). Po demonstraci uměleckých artefaktů, které Andrew sám vytvořil, reaguje: *„Nepochybně náhoda. Asi něco ve spojích.“* (Asimov, 1994, s. 111). Spontánní kreativita (významný lidský atribut) je popsána jako nechtěná anomálie, k níž došlo náhodou bez zjevné příčiny a kterou, je z pohledu výrobní společnosti žádoucí odstranit. Postavy, jimž robot patří, si uvědomují jeho unikátnost, která je založena právě na své nevysvětlitelnosti. Absolutní znalost je obestřena tajemstvím a moc člověka nad robotem je zpochybněna.

Situace, v nichž se prokáže lidská neznalost funkcionalit stvořené entity, nabourává proces hierarchizace. Ukazuje se, že stvořené je svým vlastním způsobem svébytné a

---

<sup>200</sup> *„Pán setrvával v rozmrzelé náladě a Andrew měl z Pánova ostrého hlasu pocit, jako by mu ve spojích něco zkratovalo.“* (Asimov, 1994, s. 116) I v tomto případě jsou niterné prožitky robota vykresleny technickou terminologií, ekvivalentně vykládá Andrew také lidské jednání či stavy, např. v situaci, kdy jeho pán zemře, Andrew ví, že *„takto lidé přestávají fungovat“* a že smrt je *„nechtěná a neopravitelná demontáž“* (Asimov, 1994, s. 117).

<sup>201</sup> Důležitost poznání pro potřeby udržení nadvlády jedné skupiny nad druhou zmiňuje už Said. Znalost je nástroj pro popření autonomie a znamená, že věc neexistuje sama o sobě, ale existuje právě tak, jak ji známe (Said, 2008, s. 44). Absolutní znalost těla a mechanismu fungování jiné entity může být zpochybněna nevysvětlitelnými projevy chování, které jsou v rozporu se zamýšleným či původním nastavením.

<sup>202</sup> Nemožnost porozumět technologickému artefaktu je možné nahlížet také z perspektivy jeho komplexnosti a existence ve spleťtém vývojovém řetězci na sebe navazujících technologií, což popisuje např. Gilbert Simondon v knize *On the Mode of Existence of Technical Objects* (1958). Simondon zavádí pojem „technická bytost“ (orig. *technical being*), taková bytost není pouhým souborem aktuálních funkčních schémat, nýbrž v sobě nese evoluční historii vlastních konstrukčních řešení a principů – to, co Simondon nazývá „technicitou“. Chceme-li technickému objektu opravdu porozumět, nestačí k němu přistupovat jen jako k uzavřenému systému v daném okamžiku, ale je zapotřebí tzv. analektického (vývojového) pohledu, který postihuje, jak se daný objekt vyvíjel v čase a jaké (byť třeba nepředvídané) projevy z toho mohou vyvstat. V kontextu tohoto postoje je důležité, že právě tato skrytá či nepředvídatelná dimenze technických bytostí vyvrací představu absolutní kontroly a moci, neboť vždy zůstává určitý prostor pro „anomálie“ – projevy, jež nebyly původně zamýšleny či plánovány a jež nelze plně vysvětlit jen na základě existujících funkčních schémat.

touto mírou autonomie se vzdaluje svému stvořiteli, který ji není schopen zcela porozumět, a tím ji mocensky ovládnout. Tento postoj neztělesňuje vlastník robota, Gerald Martin, ale představitel výrobní společnosti, který usiluje o odstranění anomálie (což Martin odmítá).

Analogické prožívání pocitů i myšlenkových pochodů Andrewovi přisuzuje také Slečinka a touto skutečností obhajuje oprávněnost Andrewovy žádosti na udělení svobody: „Nevím, co cítí uvnitř, ale taky nevím, co cítíš uvnitř ty. Když s ním mluvím, tak vidím, že reaguje na nejrůznější abstraktní pojmy stejně jako ty nebo já. Copak tohle neznamena nic? Když jsou reakce někoho druhého stejné jako ty naše. Co víc bychom si mohli přát?“ (Asimov, 1994, s. 114).

Ani jednoznačné napodobení lidského chování nestačí k tomu, aby Andrew automaticky dosáhl uznání statutu člověka; plné přijetí vyžaduje hlubší změnu, která přesahuje pouhou imitaci. Andrew sice začíná naplňovat vzorec „lidského jednání“ – ať už jde o kreativitu, projev emocí či sociální vazby – avšak zůstává zároveň technologickým artefaktem, jehož vnitřní nastavení je obestřeno tajemstvím a budí obavy. Právě tato mezera mezi „viděným“ lidským chováním a „skutečnou“ lidskou podstatou způsobuje, že behaviorální rovina je pro společnost pouze prvním příznakem možného lidství, nikoli jeho potvrzením. Andrew tak musí prokázat, že za vnější podobností stojí i vnitřní shoda s lidskými procesy, aby byl ochoten jej okolní svět zcela přijmout do kategorie „člověk“.

## Společenské hledisko

Výchozím bodem společenského nastavení je binární opozice člověk × robot v mocenském postavení pán × sluha, tato pozice je v průběhu děje rozrušena a postupně překročena. Andrew je na počátku příběhu ve společensky podřízené roli, je vnímán jako majetek – otrok, jehož *existence je jeho esenci*,<sup>203</sup> je tedy redukována na službu rodině. Plní příkazy členů domácnosti, kteří se k němu chovají vlídně, nemá však žádná vlastní práva a jeho identita je omezena na technické označení (NDR...). Tento stav odráží výchozí nerovné postavení v hierarchicky strukturované společnosti, kde majoritní nadřazenou většinu představují lidé a zástupcem minoritního jiného je robot, který se liší v mnoha aspektech (vzhledem, fungováním, ontologickým statutem ad.) včetně svého postavení.

Prvním krokem k překonání tohoto nerovného postavení je přidělení osobního jména – Andrew (Asimov, 1994, s. 109). Tato změna však zpočátku nemění dynamiku vztahů, protože členové domácnosti, přestože také mají svá občanská jména, jsou označováni tituly – Pán, Paní, Slečna, Slečinka. Vlastní jméno přesto naznačuje posun od neosobního objektu směrem k individualizované bytosti. V první scéně povídky *Dvěstěletý*

---

<sup>203</sup> Studie *Artificial Intelligence as a Cause of Existential Crisis in Isaac Asimov's Short Stories* nahlíží na Asimovovu povídku *The Bicentennial Man* prizmatem Sartrovy teze, že „existence předchází esenci“. Ta tvrdí, že žádná bytost není definována předem danou podstatou, nýbrž utváří svou identitu skrze svobodné jednání. Tuto filosofickou rovinu naplňuje Andrew, robot původně omezený Třemi zákony robotiky, když se rozhodne překonat roli pouhého nástroje a sám si vybudovat „lidskou esenci“ (Shah a kol., 2024).

člověk se robot Andrew setkává s robochirurgem, jehož jmenovka obsahuje řadu písmen a číslic zaručujících plnou identifikaci. Z textu povídky lze vyčíst, že Andrew má obdobné výrobní označení, je představitelem určité modelové řady „NDR...“,<sup>204</sup> avšak své výrobní číslo k identifikaci nepoužívá, úmyslně se rozhodl na něj zapomenout (Asimov, 1994, s. 107–109). Úmysl ze strany Andrewa zapomenout své výrobní označení odráží implicitní formu vzdoru vůči svému postavení, která se projevuje emancipační snahou robota nereflektovat svůj robotický původ.

Pojmenování robota představuje také společenský ústupek ze strany lidských postav, které propůjčují privilegia vlastní pouze lidem robotovi. Tento ústupek není v kontextu ostatních Asimovových děl ojedinělý, roboti jsou v jeho fikčních světech běžně oslovovali jménem nebo přezdívkou.<sup>205</sup> Pro lidské postavy je mnohem přirozenější navázat s robotem emocionální vztah, je-li robot oslovován lidským jménem, které umožňuje ostatním postavám interagovat s ním na osobní úrovni, oslovovat jej a referovat o něm jako o člověku. Jedná se o prostředek pro snadnější vzbuzení sympatií a osobnostní individuality (viz kapitolu 3.4.3).

Zesílený emancipační charakter, spojený i s nástupem právní subjektivity, se naplno projeví ve chvíli, kdy majitel založí robotovi bankovní účet na jméno Andrew Martin, ve chvíli, kdy robot vydělává prodejem svých výrobků peníze. Tímto aktem robot nejenže

---

<sup>204</sup> David Livingstone Smith v publikaci *Less Than Human* (2011) tvrdí, že otrokářství, genocidu a další nelidské jednání příslušníků jedné skupiny vůči druhé umožňuje mechanismus dehumanizace, neboť je pro běžného člověka obecně velmi těžké zabít či páchat zločiny na jiné lidské bytosti. Tím, že je objektem dehumanizace člověk zbaven lidskosti, přestává pro pachatele násilí představovat morální problém. Jeden z viditelných dehumanizačních nástrojů představuje odepření jména a redukce individuality na pouhé číselné označení, jak popsal například Philip Zimbardo v dobře známém Stanfordském vězeňském experimentu z roku 1971 (Zimbardo, 2014). Se stejným postupem se setkáváme i ve skutečném světě, ať už v lékařských a nápravných zařízeních či v koncentračních táborech. Nespadá-li bytost do (etnické) kategorie lidí, nezaslouží si ani lidské jméno – už samotné slovo „robot“ etymologicky definuje umělou bytost primárně jako nástroj na práci. Unifikace robotů pomocí výrobních čísel se projevuje obzvláště nápadně v dílech, v nichž jsou roboti produkováni tovární výrobou ve velkém množství. Mechanismus technického označení dobře dokládá Zamjatinův román *My* (1924), ve kterém vystupují lidské postavy D-503 a I-330. V číslech se zde ztrácí individualita a vzniká anonymní „my“, což je v antiutopických žánrech klíčový prvek dehumanizace společnosti a vytváření neosobní masy. Na příkladech výjimek je přitom možné ilustrovat, jak důležitou roli hrají osobní jména – právě ona mohou robotům dodat výrazně lidštější charakter.

<sup>205</sup> Pro označení robotů jako skupiny se v některých případech používá zvláštní termín. Sociologie pro tento termín používá označení etnonymum – tj. pojmenování lidí se stejnou etnicitou, odlišující dané etnikum od jiných (Sociologická encyklopedie, 2018). V knize *Superhračky vydrží celé léto* (Aldiss, 2001, s. 36) jsou roboti nazýváni „mechani“ jako protiklady organického člověka, který je živý a „opravdový“, mechani jsou syntetičtí, neživí, nejsou lidé, a tudíž nejsou „opravdoví“. V románu *Blade Runner: Sní androidi o elektrických ovečkách?* je zmiňován termín „andíci“ převážně jako pejorativní označení (Dick, 2004, s. 32). V románu *Zpěv drozda* oslovuje člověk robota Spoffortha slovem Andy: „No jo, android. My jsme vám chlápům tak říkali – to jsem byl ještě kluk. Každý jste pro nás byl Andy.“ (Tevis, 1986, s. 14). Také Asimov v povídce *Rasista (Segregationist)*, 1967) vymýšlí pro roboty vlastní etnonymum – Metall: „Bojíte se snad, že se změním v robota... v Metalla, jak jim říkají od té doby, co jim začali udělovat občanství?“ (*Vize robotů*, Asimov, 1994, s. 66). Etymologicky znamená velká část etnonym prostě „lidé“, čímž se všem ostatním (neoznačeným tímto etnonymem) lidství upírá (Sociologická encyklopedie, 2018). Podstatu výše zmíněných termínů tvoří odkazy k neorganickému původu, toto speciální pojmenování nedefinuje, kdo spadá do kategorie lidí, ale kdo do ní, z podstaty svého bytí, zcela jistě nepatří.

získává *rodinné příjmení*,<sup>206</sup> ale současně je mu přiznána právní subjektivita – přechází z pouhého objektu na entitu s individuální identitou, i když je stále vnímán jako robot (Asimov, 1994, s. 112).

V další fázi se Andrew začíná vymaňovat ze své původně pevně stanovené role. Jeho existence už není výhradně otrocká – postupně se zbavuje povinností, které jej dříve definovaly, a získává možnost rozhodovat o svém volném čase. Role, do nichž byl dříve zařazen (komorník, číšník, služebná), se rozšiřují. Již není nucen obsluhovat rodinu u stolu (Asimov, 1994, s. 110) a smí si ponechat finanční odměnu za své výrobky (Asimov, 1994, s. 112). Tato změna odpovídá procesu sociální mobility (tedy přesunu mezi sociálními vrstvami), kdy si dříve utlačované skupiny nejen vydobily základní práva, ale také možnost svobodně nakládat se svým časem, prací a příjmem, a představuje klíčový prvek pro získání osobní autonomie.

Patrně nejsilnějším momentem v procesu společenské emancipace je Andrewova žádost o udělení, resp. vykoupení svobody (Asimov, 1994, s. 114). Tuto žádost George Martin zprvu odmítá (Asimov, 1994, s. 114), posléze vyhodnotí, že udělit robotovi svobodu tak, aby měla právní váhu, může teprve soud, který uzná, že kdokoli, kdo po svobodě touží, chápe její význam, a tudíž mu musí být umožněna (Asimov, 1994, s. 116).

Samotná žádost o udělení svobody je vykreslena jako akt, kterým Andrew hluboce raní pocity svého pána, dokonce je popsána jako forma emocionálního ublížení, Slečinka Andrewovi vysvětluje: „*Ranilo ho, když jsi zatoužil po svobodě*“ (Asimov, 1994, s. 117). Asimov ve svých povídkách často vykresluje postavy robotů s tak důkladným lpěním na dodržování zákonů robotiky, že i pouhé pomýšlení na jakoukoliv újmu člověka (buď emocionální) má na roboty zásadní vliv (např. *Lhář*, 1941). V tomto případě však Andrewova touha po dosažení svobody převyšuje sílu zákonů robotiky, přestože je jimi stále vázán. Ignorance emocionálního rozpoložení svého Pána je jedním z prvních příkladů oslabení působnosti zákonů robotiky, které jsou následovány dalšími příklady rozvolnění vnímání jejich platnosti. Andrew se aktivně zapojuje do ponoukání ke lhaní (Asimov, 1994, s. 126); schvalování lži, vydírání, zastrasování a ponižování člověka (Asimov, 1994, s. 130); udělování příkazů člověku (Asimov, 1994, s. 134) a udělování příkazů dalším robotům (Asimov, 1994, s. 136).

Argument, který vznáší George Martin, tedy že svoboda robota není možná, je-li vázán zákony robotiky, Andrew analogicky porovnává s existencí lidských zákonů, které lidé také mají povinnost dodržovat. Zákony robotiky se tak stávají spíše než fixní a nepřekročitelné programové danosti (které neumožňují robotovi jednání v jejich rozporu) ekvivalentem společenských norem, kterými se řídí lidé. A stejně jako lidé má Andrew schopnost se od jejich vynuceného dodržování odchýlit, aniž by je natolik překročil, že by to znamenalo jejich výslovné porušení. V tomto vývoji událostí je Asimov vůči postavě robota benevolentní, a co by v jeho jiných dílech představovalo jasnou záminku pro destrukci robota (např. *Lhář*, 1941; *Sny robotů*, 1986), ve *Dvěstěletém člověku*, který se

---

<sup>206</sup> „Pane Martine“ jej jednou málem osloví pracovník právnické kanceláře poté, co již má lidskou podobu (Asimov, 1994, s. 136), a skutečně jej poprvé a naposledy osloví světový prezident ve chvíli, kdy jej prohlásí člověkem (Asimov, 1994, s. 143).

neodehrává v laboratorním či testovacím prostředí, ale prostředí tolerantní a podporující rodiny, dává volný průběh.

Po rozhodnutí soudního dvora o udělení svobody překračuje Andrew první významnou hranici v cestě za svým lidstvím a vyvrací tak zakořeněné stanovisko, že „svobodný může být pouze člověk“ (Asimov, 1994, s. 155). Posléze získává další společenské výsady, např. bydlí ve vlastním domě, jehož stavbu sám zaplatil a převedl nemovitost do svého vlastnictví (Asimov, 1994, s. 116–117). Smrt jeho bývalého pána Andrewa motivuje k dalšímu kroku ke společenské emancipaci, robot začíná nosit lidský oděv, a to i přesto, že toto jednání vzbuzuje v ostatních postavách údiv:

*„Andrewe, na Zemi teď pracují miliony robotů. V našem kraji máme podle posledního sčítání téměř tolik robotů, kolik tady žije lidí“*

*„Já vím Georgi, roboti vykonávají všechny práce, na které si vzpomeneš.“*

*„Ani jeden ale nenosí šaty.“*

*„Ani jeden ale není svobodný, Georgi.“* (Asimov, 2004, s. 118)

Andrew šaty nepotřebuje jako ochranu před chladem či poškozením, protože má odolné kovové tělo. Absence šatů jej však viditelně odlišuje od většiny lidské společnosti. V možnost nosit šaty vidí Andrew jak manifestaci statusu svobodného robota, tak snadnější začlenění a splynutí s komunitou lidí. Snaží se odlišit od nesvobodné komunity robotů, kterým sice stále je, ale necítí se jím být – bez šatů si stejně jako člověk připadá nepatřičně. V tomto bodě je patrný rozpor mezi vnitřním sebepojetím (auto-obrazem) Andrewa, který se považuje za člena lidské společnosti, a tedy přirozeně inklinuje k uplatňování totožných společenských návyků, a hetero-obrazem z perspektivy majoritní většiny.

Situace není společensky zcela bez výhrad – Andrew čelí napadení od dvou cizinců, kteří robota v lidských šatech považují za něco nepřístojného. Během konfrontace je donucen se svléknout, protože „roboti nenosej šaty“ (Asimov 1994, s. 120). V této souvislosti je patrný nevraživý tón, s nímž postavy komentují nepatřičnost této situace: „*No to je hnus. Koukni na něj.*“ (Asimov, 1994, 120). Potupným zásahem robota donutí šaty svléknout a začít se rozebírat (Asimov, 1994, s. 120). Robot v lidských šatech vzbuzuje v ostatních postavách *kontroverze*<sup>207</sup> právě proto, že iluze jeho lidství prozatím stále není dokonalá. Tento konfrontační moment zapříčiní legislativní tažení Andrewa a jeho rodinných

---

<sup>207</sup> Ve *Zpěvu drozda* (1980) je Spoffort konstruován jako robot zaměnitelný s člověkem, jediným oddělujícím znakem jsou černé ušní lalůčky, které mohou splývat s jeho kůží. Od běžného člověka je však vizuálně k nerozeznání. „*Tělo pečlivě vypěstovali v ocelové kádi v jednom provozu v Clevelandu, v němž se kdysi vyráběly automobily. Výsledek byl dokonalý – vysoké, mohutné, atletické, krásné stvoření. Byl to černoch v rozkvětu života, s nádhernými svaly, mocnými plícemi a nezdolným srdcem, s kudrnatými černými vlasy, jasnými očima, pěknými ústy s masítky rty a velkýma, silnými rukama.*“ (Tevis, 1986, s. 11) Přestože se jedná o umělou bytost, problematika nošení oděvu se v tomto příběhu (a ani v řadě dalších, v nichž se objevují roboti či androidi vypadající organicky) neřeší. Je-li vzhled umělé bytosti již zcela lidský, je společensky akceptovatelnější, aby tato postava nosila lidské šaty. Spoffort je stvořen bez pohlavních orgánů „*Aby se nám radši moc nerozptyloval*“ (Tevis, 1986, s. 11), stejně jako Andrew. Představa, že by se v mezi lidmi pohyboval nahý, by budila stejné rozpaky, jako „ještě kovový“ Andrew v lidských šatech.

příslušníků k boji za rozšíření ochrany robotů a analogicky připomíná pozvolné rozšiřování občanských práv u utlačovaných etnických skupin.

Po sérii tělesných úprav (viz dále) Andrew vizuálně zapadne do kategorie společenské majority a jeho společenský status se stává srovnatelným s lidským. Díky vlastní angažovanosti ve vědeckém vývoji získává také společenské uznání, pocty a úctu lidí (Asimov, 1994, s. 135).

Když Andrew dosáhne svobody, jeho emancipace je jedinečná a nereplikovatelná. Není inspirací pro ostatní roboty, kteří zůstávají submisivními pracovními nástroji. Příklad je možné zaznamenat během rozhovoru s robochirurgem, který Andrewa považuje za člověka, protože již prošel fází vizuální přeměny a vlastní androidí tělo:

*„Nikdy vás nenapadlo, že byste chtěl být člověk?“ zeptal se Andrew.*

*Chirurg na okamžik zaváhal, jako by tato otázka nezapadala nikam do jeho přidělených pozitronických drah. „Jenže já jsem robot, pane.“*

*„Nebylo by lepší být člověk?“*

*„Lepší by bylo, pane, být lepším chirurgem. Jako člověk bych lepším chirurgem být nemohl. Pouze kdybych byl modernějším robotem. Byl bych rád modernějším robotem.“* (Asimov, 1994, s. 108)

Kromě toho, že ostatní roboti přirozeně netouží po změně vlastního postavení a svou vlastní existenci spojují s účelem, pro který byli vyrobeni, výrobní společnost proti Andrewovi postupně nastavuje ochranné bariéry (např. centralizované řízení ostatních robotů nebo odklon od výroby humanoidních robotů), čímž zajišťuje, že žádný jiný robot nikdy nebude moci dosáhnout stejné míry emancipace.

Tyto bariéry (ať už vůči všem robotům, nebo jen vůči Andrewovi) společně s otevřeně nevraživým chováním některých představitelů lidské majority, akumulované do dvouset let dlouhého emancipačního úsilí, paradoxně nevyvolávají v Andrewovi negativní projev chování vůči lidem. Andrew svou nespokojenost se statutem quo projevuje jen velmi *zřídka*<sup>208</sup> a nikdy nedosahuje takové intenzity, jaká by se v této situaci u utlačované menšiny dala očekávat.

Despina Kakoudaki zdůrazňuje, že *Dvěstěletý člověk* osciluje mezi realitou sociálního útlaku a emancipační utopií. Andrew je mechanický otrok, který musí bojovat o uznání své identity a právní subjektivity, podobně jako historicky marginalizované skupiny lidí. Přestože si postupně vydobývá svá práva, jeho emancipace není výsledkem revolty, ale spíše poslušného přijetí společenských pravidel. Kakoudaki ho proto přirovnává k postavě strýčka Toma z *Chaloupky strýčka Toma* (1852), tedy k loajálním, submisivním hrdinům, kteří dosahují uznání nikoli vzdorem, ale přizpůsobením se hegemonním normám. Asimov tak podle ní nevytváří realistickou reflexi boje proti útlaku, ale spíše asimilační utopii, která ignoruje historickou realitu plnou hněvu, traumat a nespravedlností (Kakoudaki, 2014, s. 115–123).

---

<sup>208</sup> Robochirurg se např. ptá: *„Copak vás neuráží, že nás mohou komandovat? Že vám mohou přikázat, abyste vstal, sedl si, popošel doleva nebo doprava, jenom když vám to řeknou?“* (Asimov, 1994, s. 108)

## Funkční a vizuální hledisko

Přestože Andrew získá právní svobodu, jeho mechanický vzhled mu stále znemožňuje plnou asimilaci do majoritní lidské společnosti. Předstoupí proto před Národní americkou společnost pro výrobu robotů s požadavkem na výměnu svého těla, kterého je vlastníkem, a jako vlastník je oprávněn o takovou výměnu požádat (Asimov, 1994, s. 128). Představitelé Národní americké se zdráhají o to více, když zjistí, že Andrew požaduje nahradit své mechanické tělo tělem syntetickým, s umělou pokožkou a šlachami, které je zcela k *nerozeznání*<sup>209</sup> od těla běžného člověka. Přes evidentní neochotu ze strany výrobce, ospravedlněnou rozporem s veřejným zájmem, nakonec Andrew androidí tělo získá, jeho pozitronický mozek je přenesen do nové, organické schránky, která se navenek neliší od vzhledu člověka, avšak vnitřní uspořádání stále není ekvivalentní s tělem lidským (Asimov, 1994, s. 130). Vlastnictví organického těla ovlivňuje i jeho společenské přijetí, Andrew nyní může bez obav nosit šaty, aniž by se cítil jako „směšná anomálie“ (Asimov, 1994, s. 131).

Popis nového androidího těla v příběhu překvapivě zcela chybí, v kontrastu např. s popisem R. Daneela v *Ocelových jeskyních*, kde je jeho vzhled vykreslen do nejmenšího detailu (Asimov, 1970, s. 26 a s. 88). Je možné předpokládat, že se jedná o tělo bělocha, neboť neexistuje *zmínka o opaku*<sup>210</sup>. Zároveň ale může jít o záměr autora, který detailní popis zcela vynechal, aby zdůraznil jediné podstatné: Andrew má nyní organické tělo. Skutečnost, zda vypadá tak či onak, je v příběhu irelevantní. Navzdory počátečním problémům s mimikou či ladností pohybů (Asimov, 1994, s. 130) je klíčové, že jeho nové

---

<sup>209</sup> Vizuálně zaměnitelné lidské tělo Andrewovu asimilaci posiluje, ale samo o sobě není zárukou přijetí. V románu *Blade Runner: Sní androidi o elektrických ovečkách?* (1968) dochází k segregaci androidů od lidí a specifickému upírání lidskosti, kterému čelí bytosti vizuálně zaměnitelné s člověkem. Androidi (nesoucí specifické etnonymum „andíci“), kteří opustí mimozemské kolonie a vracejí se na Zem, jsou loveni státními pracovníky i námezdními lovci. Jejich existence je nejen úmyslně dehumanizována ale také demonizována, jsou označováni za zabijáky či predátory podobné pavoukům. Demonizace etnické skupiny je jedním z tradičních nástrojů rasisticky pojaté diskriminace (Amnesty International 2021). Hlavní postava, Rick Deckard, androidy odhaluje speciální metodou (Voigt-Kampffův test) - v zásadě se jedná o obdobu Turingova testu, testovaný subjekt však nemá prokázat dostatečnou inteligenci, o té není pochyb, ale pomocí kladených otázek odhalit reakci na situace, jež vzbuzují empatii vůči zvířatům. Pokud se prokáže, že zadržaná osoba je android, nic nebrání tomu, jej zlikvidovat, nedostatek empatie testovaného subjektu tento postup ospravedlňuje. Přesto si Deckard musí omluvit své vlastní chování a androidy dehumanizovat: „Bylo zřejmé, že humanoidní robot představuje samotářského predátora. Rick na ně s oblibou takhle myslel, práce pak byla přijatelnější.“ (Dick, 2004, s. 34) Z uplatňování dehumanizace automaticky vyplývá, že lidskosti je zbavován někdo, komu by lidskost mohla být přiřknuta a kdo má objektivně právo být takto kategorizován. Toto právo je mu však upíráno z pohledu jiné skupiny, která nestojí o to, aby atributy lidství byly rozšířeny o specifické charakteristiky nové entity.

<sup>210</sup> V literární teorii (a obecněji v kulturních studiích) se tomuto jevu říká „unmarked norm“ (také „default assumption“ nebo „implicitní standard“). Pokud text výslovně neoznačí určitou kategorii – ať už jde o barvu pleti, pohlaví či jakýkoli jiný znak identity – čtenáři v kontextu dané kultury obvykle automaticky předpokládají „dominantní“ či „výchozí“ podobu (typicky bílá, heterosexuální, mužská atd.). Toni Morrison tento jev popisuje jako „presumpci bělošství“, kdy „bílá“ identita zůstává nepojmenovanou samozřejmostí, zatímco ostatní identity jsou explikovaně označeny jako „jiné“ (marked). Viz Toni Morrison, *Playing in the Dark: Whiteness and the Literary Imagination* (1992).

tělo je k *nerozeznání od lidského*<sup>211</sup>, což významně ovlivňuje Andrewovo vnímání sebe sama i jeho přijetí společností.

Požadavek na funkční podobnost s odkazem na Wienerovo vnímání objektivní skutečnosti představuje další milník, který Andrew postupně překonává. Svou pozornost zaměří na vývoj protetických orgánů, které mu umožní získávat energii ze spalování uhlovodíků, a ne z atomových článků, čímž získá schopnost dýchat a jíst (Asimov, 1994, s. 132). Andrew představí své patenty na protetické orgány Národní americké s tím, že pokud je pro něj vyroben a vpraven do těla, umožní jejich použití také lidem, čímž by splnil odvěké lidské přání o prodloužení vlastního života (Asimov, 1994, s. 134).

Robot Andrew, nyní ve formě organického hybridu s pozitronickým mozkiem, umožňuje lidem protetické úpravy vlastních těl k prodloužení a zkvalitnění délky života. Sám stojí na pomezí mezi lidským a nelidským, ovšem stejně tak jako on (směřující k lidské podstatě) se lidé přibližují podstatě robotické a setkávají se na půl cesty v pomyslném hybridním středu. Otázka tělesnosti a rozrušování hranic mezi lidským a nelidským staví do popředí posthumanistické hledisko, které se distancuje od *humanistické tradice*<sup>212</sup> a antropocentrismu, přičemž zpochybňuje představu o výjimečnosti a dominanci člověka nad jinými formami života. Podle Stefana Herbrechtera (2013) kritický posthumanismus odmítá tradiční pojetí člověka jako univerzálního subjektu dějin a zdůrazňuje potřebu přehodnocení vztahu člověka k technologiím, přírodě a jiným nehumánním entitám. Klade důraz na vzájemnou evoluci a překonání antropocentrických bariér, což znamená, že lidské bytosti jsou vnímány jako hybridní, závislé a historicky podmíněné entity.

Sci-fi literatura umožňuje svými poetickými konvencemi navodit vhodné podmínky pro bližší zkoumání propustnosti hranic lidskosti. Herbrechter (2013) dodává, že science fiction současně upevňuje humanistické hodnoty tváří v tvář posthumanistickým vizím technologické budoucnosti. Ačkoli se v těchto dílech pravidelně objevují scénáře kyborgizace, virtualizace či digitalizace, které zdánlivě zpochybňují hranice mezi člověkem a technologií, nakonec jsou tyto hranice zpravidla obnovovány a potvrzovány tradičními lidskými hodnotami, jako jsou svobodná vůle, emoce, láska a schopnost oběti. Science fiction tak slouží jako kulturní prostor, kde lze bezpečně testovat limity humanismu a zároveň si jej potvrzovat. Příliš radikální představa posthumanistické existence je dle Herbrechtera v science fiction nakonec stejně *odmítnuta*<sup>213</sup> jako

---

<sup>211</sup> Situaci, kdy jedinec, který patří ke stigmatizované skupině (např. menšinové etnické skupině, nižší sociální třídě ad.), přijímá znaky, zvyklosti nebo vzhled většinové či privilegované skupiny natolik, že se navenek stává nerozeznatelným od jejích příslušníků, se označuje termínem „passing“. Toto jednání může být motivováno snahou o sociální přijetí, vyhnutí se stigmatizaci nebo snížením rizika diskriminace (viz Renfrow, 2011).

<sup>212</sup> Od 70. let 20. století se objevila kritika humanismu, která zpochybnila koncept univerzálního člověka jako omezený konstrukt – tedy bílého, mužského, heterosexuálního jedince. Z této kritiky vzniká kritický posthumanismus, který nahrazuje jedinečnost člověka konceptem vzájemné evoluce mezi různými druhy či mezi lidmi a stroji (Herbrechter, 2013). Posthumanismus činí hranice mezi lidmi a nelidmi propustnými, přičemž lidský druh chápe jako hybrid, který je bytostně závislý na svém okolí.

<sup>213</sup> „Jde o instinkt potvrzovat lidskost tváří v tvář posthumanistickým scénářům, o snahu nalézt právě v subjektivitě, omylnosti a zranitelnosti prostředky ke zmírnění pocitů úzkosti vyvolaných představou zdokonalení slibovaných naší ‚posthumanistickou budoucností‘. Lidské nedostatky a slabosti se proto v těchto okamžicích, kdy je člověk nejvíce ohrožen a nejvíce nejistý, jeví jako síla

nepřijatelná, protože narušuje lidskou integritu a vyvolává hluboké kulturní obavy (Herbrechter, 2013, s. 136–137).

Právě v těchto momentech rozmazání hranic mezi lidským a nelidským spočívá kritický a dekonstruktivní potenciál žánru science fiction, který umožňuje hlubší přehodnocení lidských a kulturních hodnot. Znepokojující přítomnost „jiného“, ať už v podobě robotů, geneticky modifikovaných organismů či digitalizované identity, vnáší do kulturní imaginace nejistotu ohledně toho, co znamená být člověkem. Tyto „posthumanistické okamžiky“ nabízejí možnost kriticky přehodnotit antropocentrické základy humanismu a otevřít prostor pro nové, méně hierarchické pojetí vztahů mezi člověkem, strojem a přírodou.

### Ontologické hledisko

Kromě několika dalších úprav na svém těle, vč. vyvinutí konečníku, genitálií a rozpohybování mimických svalů v obličeji (Asimov, 1994, s. 135–136), je tou nejzásadnější funkční úpravou, zasahující do existenciální roviny, úprava mozkových spojů tak, aby z nich postupně „vyrchla potenciál“ (Asimov, 1994, s. 142) a Andrew si tak uměle navodil proces stárnutí a smrti.

Lidskost je ve svém důsledku redukována na poslední zdánlivě nepřekonatelnou bariéru, a tou je člověkem měřitelná vymezenost života determinovaná svou konečností. Tato zásadní překážka je předložena jako nejvyšší podmínka pro dosažení lidskosti: „*Lidé dokážou snášet nesmrtelného robota, protože je jim jedno, jak dlouho vydrží stroj. Nemohou ale tolerovat nesmrtelného člověka, protože svou smrtelnost snášejí jen proto, že platí všeobecně.*“ (Asimov, 1994, s. 142).

Teprve přijetím smrti jako integrální součásti své existence Andrew překračuje hranici mezi strojem a člověkem, porušuje třetí zákon robotiky (který jej nutí zachovat svou existenci, pokud není v rozporu s životem člověka), a začíná být vnímán jako skutečně lidský jedinec. Již nenapodobuje pouze vnější atributy lidství, ale internalizuje samotnou podstatu lidského bytí – smrtelnost. Získání této vlastnosti je zásadní nejen pro Andrewovu sebeidentifikaci, ale také pro jeho plné uznání ze strany lidské společnosti, právě konečnost života je klíčem k tomu, aby byl vnímán jako rovný ostatním lidem. Smrt jako zásadní ontologický činitel tak Andrewovi umožňuje překonat i tzv. *uhlíkový šovinismus*<sup>214</sup>.

---

– *obzvláště tehdy, když jsou spojovány s hodnotami jako láska, loajalita, svobodná vůle a schopnost oběti. Právě tyto vlastnosti chrání integritu člověka a ospravedlňují touhu vyhnout se kontaminaci či asimilaci s posthumánním jiným. Lidská (humanistická) integrita je tak zachována tváří v tvář posthumánnímu odlišování. Přestože jsou tyto příběhy zasazeny do posthumanistických prostředí, jsou v podstatě bezchybnými humanistickými podobenstvími.*“ (Herbrechter, 2013, s. 136–137) - (překlad autory)

<sup>214</sup> Transhumanistický pohled považuje nediskriminaci s ohledem na „substrát“ za první princip *Etických zásad při vytváření umělých myslí*, které v roce 2001 formuluje Nick Bostrom, švédský filozof a představitel současného transhumanistického hnutí. Bostrom popisuje tzv. uhlíkový šovinismus a říká, že „*substrát je morálně irelevantní. Zda je někdo ‚vytvořen‘ na bázi křemíku nebo biologické tkáni, pokud to neovlivňuje jeho funkčnost nebo vědomí, nemá žádný morální význam. ‚Uhlíkový šovinismus‘ je z tohoto hlediska stejně nepřijatelný jako rasismus*“ (Bostrom, 2005). Asimov už v Ocelových jeskyních (1970), mluvil o spojení lidí a robotů jako o „mezisubstanční spolupráci mezi C/Fe kulturou“, tedy vzájemném soužití kultur založených na uhlíku (lidé) a železe (roboti), které propojuje to nejlepší z obou světů (Asimov, 1970, s. 64).

Proměna robota v člověka je v některých studiích interpretována jako převrácení klasické transhumanistické vize, která obvykle klade důraz na technologické vylepšování lidského těla za účelem překonání jeho přirozených omezení. V *Dvěstěletém člověku* však dochází k opačnému procesu: robot Andrew postupně přijímá lidskou zranitelnost a smrtelnost jako nezbytné podmínky k dosažení plného lidství. Tato inverze vedla některé autory k interpretaci příběhu jako implicitní polemiky s transhumanismem. Andrzej Sławomir Kowalczyk (2018) například analyzuje filmovou adaptaci *Andrew – člen naší rodiny* (1999), která se co do popisu přerodu robota v člověka drží své předlohy, jako kritiku transhumanistického hnutí, přičemž Andrewovy úpravy chápe jako převrácenou verzi těch, které propagují transhumanisté – místo aby usiloval o nesmrtelnost a neomezenou optimalizaci, Andrew se lidským stává tím, že se vzdává své technické nadřazenosti a přijímá biologická omezení. Film podle Kowalczyka tímto vyznívá spíše jako potvrzení tradičního (konzervativního) pojetí lidství, které zdůrazňuje smrtelnost, emocionalitu a nedokonalost jako hodnoty, jež je třeba přijmout, namísto překonávat. Tato interpretace kontrastuje s běžnými sci-fi představami „superčlověka“, v nichž je technologický pokrok chápán jako cesta k vyšším formám existence. Místo toho *Dvěstěletý člověk* afirmuje humanistickou myšlenku, že právě nedokonalosti činí člověka tím, kým je, a že technologický pokrok nemusí nutně znamenat ztrátu esenciálních aspektů lidskosti (Kowalczyk, 2018, s. 137–150).

K podobnému závěru, avšak z perspektivy posthumanismu, dochází také Sonia Baelo Allué (2003). Ta rovněž s odkazem k filmové adaptaci považuje dílo za reflexi měnící se hranice mezi lidským a nelidským s překvapivě konzervativním vyústěním: Andrew je přijat jako člověk teprve ve chvíli, kdy přijme svou smrtelnost. Společnost ho tedy akceptuje až poté, co z něj zmizí „jinakost“ a přestane být hrozbou pro tradiční klasifikace. Autorka dále zdůrazňuje, že film místo radikálního posthumanismu (po vzoru např. Donny Haraway) volí cestu postupné humanizace, která je v souladu s klasickým narativem společenské integrace. Celkově film podle Baelo Allué potvrzuje, že posthumánní identita není nutně revoluční, ale může být asimilována do stávajících struktur, pokud se subjekt přizpůsobí dominantním hodnotám.

### **Naratologické hledisko**

Asimov využívá zákony robotiky jako strukturální rámec vyprávění popisující přerod robota v člověka. Klíčovým prvkem Andrewova vývoje je vymaňování se z omezujících struktur zákonů robotiky, jež nejsou pouze vnějšími pravidly, ale i vnitřním konfliktem protagonisty. Andrew se ocitá v rozporu mezi vrozenou poslušností a touhou po svobodné identitě. První zákon robotiky funguje jako morální bariéra, která brání Andrewovi v plné autonomii. Druhý zákon se stává existenční překážkou, již Andrew překonává bojem za právní uznání. Třetí zákon je poslední omezení, které Andrew vědomě porušuje tím, že se vzdává nesmrtelnosti. Změna vypravěčské perspektivy navíc podporuje čtenářovu

identifikaci s Andrewem. Každé *porušení*<sup>215</sup> jednoho ze zákonů posouvá děj vpřed a umožňuje čtenáři vnímat změny v Andrewově subjektivitě.

Zároveň je však patrný výrazný odklon od konvence, kterou tvoří samotná podstata zákonů robotiky. V Asimovově rané povídkové tvorbě slouží zákony jako pevné pravidlo určující nejen bezpečnostní pojistku, pomocí které se chtěl autor vymezit vůči autorům, kteří z jeho pohledu neuspokojivě zobrazovali roboty v dystopickém duchu, ale také jejich pomocí udržoval dramatickou trajektorii příběhu – robot je naprogramován určitým způsobem, který není možné porušit. Lidské postavy pátrají po odchylkách a diagnostikují příčiny, tímto způsobem se stal děj Asimovových povídek snadno předvídatelný a sám konstruuje stereotypní obraz robota jako testovacího subjektu v příběhu, v němž je pátrání po příčinách problému hlavní dějovou zápletkou.

Ve *Dvěstěletém člověku* však zákony robotiky představují způsob, jakým se jejich aplikace stává dějovým mechanismem znesnadňujícím tradiční narativní řešení. Pokaždé, když by čtenář očekával jednoduché vyústění v podobě zničení nebo potrestání robota za jeho odchylky, Asimov tuto očekávanou katarzi oddaluje a přepisuje: „Kdybyste byl v pronájmu, a ne čirou náhodou prodán do vlastnictví, dávno bychom vás vyměnili.“ (Asimov, 1994, s. 127)

Zatímco v dřívějších robotických příbězích (např. *Lhář, Malý ztracený robot*) vede individuální odchylka robota k jeho eliminaci, ve *Dvěstěletém člověku* Asimov tímto způsobem nepostupuje. Čtenář nesleduje robota, který se ihned vzepře systému, ale postavu, která je nucena systematicky manévrovat mezi literárními omezeními, jež sama definují její identitu. Příkladem může být situace, v níž Andrew nabádá Paula ke lži, maligní projevy chování jsou připisovány rodící se lidskosti a nepředstavují záminku pro okamžitá restriktivní opatření.

„*Nebyla by to lež, Andrewe?*“

„*Byla, Paule, a já lhát nemohu. Proto musíš volat ty.*“

„*Aha, takže ty lhát nemůžeš, ale ponoukat mě ke lhaní, to můžeš, co? Jak se polidštuješ, Andrewe...*“ (Asimov, 1994, s. 126)

Z formálního hlediska tak Asimovovo použití zákonů robotiky nefunguje jen jako obsahový prvek, ale jako mechanismus, jenž narušuje zavedené stereotypy a přesměrovává čtenářovu pozornost od *očekávaného k novému*.<sup>216</sup>

---

<sup>215</sup> Tři zákony robotiky: 1) Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby člověku bylo ublíženo. 2) Robot musí uposlechnout příkazu člověka, kromě případů, kdy tyto příkazy jsou v rozporu s prvním zákonem. 3) Robot musí chránit sám sebe před zničením, kromě případů, kdy tato ochrana je v rozporu se prvním nebo druhým zákonem.

<sup>216</sup> Tento posun odpovídá Šklovského konceptu *prijomu* jakožto metody ozvláštňení a znesnadňení formy, která brání čtenářské automatizaci vnímání. Viktor Šklovskij ve své *Teorii prózy* (1925) vymezil pojem *prijom* jako literární postup sloužící k ozvláštňení a znesnadňení formy, čímž se brání automatizovanému vnímání čtenáře. V *Dvěstěletém člověku* pak Asimov dále rozvíjí tento postup tím, že přesměrovává čtenářovu pozornost od klasických robotických dilemat k pomalé, právně a sociálně podmíněné transformaci subjektu, což odpovídá Šklovského tezi, že literární vývoj nespočívá v novém obsahu, ale v přetváření existující formy (Macura, Jedličková, 2012, s. 710-716)

Absence robopsychologie a jakékoli explicitní reflexe Tří zákonů robotiky v *Dvěšestiletém člověku* představuje zásadní změnu dynamiky vyprávění. V tradičních příbězích s roboty bývá narace často strukturována jako detektivní či analytický proces, v němž se vědecké postavy (Powell, Donovan nebo Calvinová) snaží pochopit, proč robot jedná určitým způsobem, a odhalují mechanismy vnitřních konfliktů mezi zákony robotiky. Tím se děj rozvíjí skrze systémové vyšetřování, kdy robot není aktivním subjektem, ale objektem zkoumání. Naproti tomu *Dvěšestiletý člověk* tuto analytickou strukturu zcela opouští, čímž mění způsob, jakým čtenář vnímá postavu robota – Andrew zde není konstruován jako „logický problém k rozluštění“, ale jako plnohodnotný subjekt, jehož vývoj není podřízen vědeckému nebo technickému diskurzu, ale sociální, emocionální a právní rovině.

Absence postavy, která by Andrewovo chování analyzovala skrze optiku robotických zákonů, vede k tomu, že jeho emancipace není prezentována jako technická anomálie, ale jako přirozený a legitimní proces osobního růstu. To zásadně ovlivňuje čtenářskou perspektivu, neboť není neustále konfrontována s otázkou „co je s tímto robotem špatně?“, nýbrž s otázkou „co z něj činí člověka?“.

Zatímco v jiných Asimovových povídkách je primárním dramatickým mechanismem logická dedukce, zde se příběh rozvíjí skrze časovou osu transformace, která není přerušována momenty robotické „diagnostiky“, ale naopak ukazuje, jak se Andrew postupně vymaňuje z neviditelných struktur determinismu a svou subjektivitu buduje sám – bez vnějšího narativního filtru, který by jeho chování rámoval v rámci technických pravidel. Tím se *Dvěšestiletý člověk* vymaňuje ze standardního asimovovského modelu konfliktního vztahu mezi autonomií a systémovou regulací a vytváří výjimečný případ, kdy robotická individualita není problém, který je třeba vyřešit, ale možnost, která je postupně rozvíjena.

Povídka *Dvěšestiletý člověk* se vyznačuje úsporným, téměř *strohým*<sup>217</sup> stylem vyprávění, který minimalizuje popis prostředí a omezuje charakterizaci lidských postav pouze na informace relevantní k postavě Andrewa. Lidé nejsou vykresleni s vlastní hloubkou nebo vnitřním světem – čtenář se o nich dozvídá jen to, co je podstatné pro Andrewovu cestu k emancipaci. Jejich popis se soustředí především na vztah k němu, na jejich reakce, výrazy tváře či postoje, kterými reflektují Andrewovu přítomnost a jednání. Tento selektivní přístup k vyprávění zároveň podporuje klíčové téma povídky – neustálé plynutí času a kontrast mezi pomíjivostí lidských životů a Andrewovou dlouhověkostí.

Zatímco lidé stárnou, umírají a jsou nahrazováni novými postavami (členy rodiny, právníky, soudci či představiteli výzkumné společnosti), Andrew zůstává. Tento cyklus obměn nejen zdůrazňuje jeho nesmrtelnost, ale také vytváří pocit jeho postupné izolace. Lidské postavy v příběhu tak nefungují jako plnohodnotní protagonisté s vlastním

---

<sup>217</sup> Strohý popis typicky postupuje také samotné Andrewovo jednání, popis jeho myšlenek a prožívání. Když Andrew navštíví Paula (syna Slečinky) v jeho právnícké kanceláři, setká se s postavou robotické sekretářky. Jedná se o jeho první setkání s jiným robotem, představitelem stejné skupiny „jiného“, jakým je on sám. Asimov měl v tuto chvíli možnost rozebrat reakci postavy ve větším detailu, zdůraznit konflikt, využít prvku napětí a střetu se zástupcem vlastní skupiny – k ničemu takovému však nedojde. Andrew jednoduchým konstatováním označí setkání za „netypické“ (Asimov, 1994, s. 124).

vývojem, ale spíše jako překážky či symboly společenských a institucionálních bariér, které musí Andrew překonat na své cestě. Soudci a právníci zastupují právní stránku jeho boje za svobodu a lidskou identitu, členové správní rady výrobní společnosti zosobňují technokratickou kontrolu nad jeho autonomií a vývojem, zatímco agresivní muži na ulici ilustrují strach, diskriminaci a společenské předsudky vůči „jinému“.

I členové rodiny, jsou vykresleni prostřednictvím svého postoje k Andrewovi – od *podpory a přijetí*<sup>218</sup> ze strany Slečinky a jejího syna Paula až po neochotu akceptovat jeho emancipaci ze strany Pána. Lidé se tak stávají spíše funkcemi než osobnostmi, čímž Asimov vytváří zajímavý kontrast – zatímco robot Andrew se vyvíjí, lidské postavy zůstávají ve vyprávění zjednodušené a statické. Tento narativní přístup nejen zdůrazňuje Andrewovu jinakost, ale také podtrhuje jeho cestu k lidství jako osamělý a vytrvalý zápas s lidskou společností, v níž se hranice lidství adaptují dle potřeby.

## Shrnutí

Povídka *Dvěstěletý člověk* představuje významný narativní a tematický posun v tvorbě Isaaca Asimova, neboť se vymyká tradičním asimovovským příběhům o robotech, které obvykle operují s pevně danými třemi zákony robotiky a jejich porušení je považováno za anomálii vedoucí k eliminaci robota. Asimov zde vytváří výjimečný případ, kdy robot není problém, jenž je třeba technicky analyzovat či odstranit, ale subjekt, jehož emancipace se postupně stává legitimním a právně uznaným procesem. Andrewova cesta k lidství odráží širší filozofické a sociální otázky o hranicích lidské identity, přičemž se jedná o pečlivě promyšlený narativní experiment, který manipuluje s vnímáním čtenáře. Andrew není vnímán jako stroj, ale jako plnohodnotný subjekt, jehož právní a společenská emancipace přepisuje zavedené literární stereotypy. Jeho postupné vymaňování se z binární opozice robot–člověk navíc neprobíhá skrze revoltu, nýbrž skrze systematické a trpělivé přizpůsobení pravidlům lidské společnosti, čímž se jeho příběh blíží asimilační utopii spíše než realistické reflexi sociálního útlaku.

Asimov ve své povídce kritizuje rigidní mocenské struktury bránící uznání Andrewovy individuality a ukazuje, že lidství není určeno jen biologicky, ale i právně a společensky. Andrewova emancipace připomíná boj marginalizovaných skupin o občanská práva, přičemž hranice mezi člověkem a strojem se ukazují jako proměnlivé a účelově redefinované. Zásadním momentem jeho přerodu je přijetí smrtelnosti, která se stává podmínkou jeho uznání jako člověka. Tím se povídka dostává do polemiky s transhumanismem a posthumanismem – namísto usilování o nesmrtelnost ukazuje smrtelnost jako klíčový rys lidství. *Dvěstěletý člověk* tak otevírá filozofickou debatu o podstatě lidské identity a hranicích mezi člověkem a strojem.

Z imagologického hlediska lze Andrewa vnímat jako reprezentanta specifického literárního etnotypu robota, který je ve sci-fi literatuře dlouhodobě konstruován jako „jiný“

---

<sup>218</sup> Specifickou roli zde hraje především Slečinka, která je výraznou podporovatelkou Andrewova boje za svobodu a jejíž vztah k Andrewovi je popsán jako mimořádně intimní, a to natolik, že ve chvíli vlastní smrti drží Andrewa za ruku, zatímco její rodina zůstává „stát v uctivé vzdálenosti“ (Asimov, 1994, s. 124).

vůči lidské společnosti. Jeho původní hetero-obraz je definován binární opozicí vůči lidem – je technologický, nesmrtelný, podřízený, funkčně dokonalý, avšak postrádající lidské emoce. Postupem času však tento obraz přetváří, když na sebe přejímá vizuální, behaviorální i právní atributy lidství, přičemž tento přerod je podmíněn nejen jeho vlastním úsilím, ale i proměnou diskurzu společnosti, která mu postupně přiznává status lidské bytosti. Andrewova cesta tak není jen individuálním příběhem emancipace, ale i dekonstrukcí tradičního vnímání robota jako pouhého stroje – v závěru povídky již není vnímán jako odlišná entita, ale jako člen lidského společenství, jehož původní robotická identita se rozpouští ve zcela novém auto-obrazu. Tento imagologický posun podtrhuje, že hranice mezi „vlastním“ a „cizím“ nejsou pevně dané, ale mohou se měnit v závislosti na narativním i společenském kontextu, v němž jsou konstruovány.

### 3.5.3 Charakter etnotypu robota

Etnotyp literárního robota, podobně jako ostatní národní či etnické etnotypy, vzniká především potlačením podobností a zdůrazněním rozdílů mezi skupinami (Leersen, 2016). Právě rozdíly a výjimečnosti (ať už nesou kladné či záporné hodnocení) vedou k neochotě přijímat určité jedince nebo celé společenství jako normální. Obyčejné, ničím nevybočující charakteristiky i ty zásadně podstatné, v nichž je společnost či jedinec součástí majoritního celku, jsou ignorovány a odlišnosti, byť banální, jsou zdůrazněny jako významně reprezentativní (Leersen, 2016, s. 17). V souvislosti s rétorikou etnotypů se hovoří o tzv. *effet de typique* – vyzdihování určitého znaku údajně „nejtypičtějšího“ pro danou skupinu, jenž ji odděluje od ostatních. Tato selektivní redukce vychází z předpokladu, že esenciální charakter skupiny spočívá právě v tom, čím se odlišuje od ostatních (Leersen, 2016, s. 17).

Nelidská podstata robotů se ve sci-fi často zdůrazňuje poukazem na jejich umělé tělo. Roboti Isaaca Asimova mají prakticky jediný orgán, a tím je pozitronický mozek – symbolizující „chladnou“ logiku. Zbytek jejich těla je konstrukčně prázdný, pravděpodobně obsahuje technologický ekvivalent nervové soustavy napojené na pohybový aparát, ale tím jejich vnitřní uspořádání prakticky končí. Jejich těla postrádají orgány zajišťující funkce spojené s oběhovou soustavou, dýcháním nebo trávením. Namísto toho využívají atomový článek (Asimov, 1994, s. 132), který přeměňuje energii na pohyb a další funkce. Jak kovové tělo robotů, tak organické tělo androidů proto ve výchozím nastavení vykazují neschopnost provádět běžné biologické procesy jako spánek, příjem potravy nebo vylučování – z tohoto důvodu v Andrewově domě chybí např. kuchyň, záchod nebo koupelna (Asimov, 1994, s. 116). Neschopnost/nemožnost vykonávat tyto úkony, vlastní všem lidským bytostem, staví roboty do pozice jiného, mnohdy *tísnivého*<sup>219</sup>. Ve sci-fi je tato fyzická odlišnost často zdůrazňována jako hlavní znak robotické bytosti. Skutečnost, že lidé konzumují potravu, bude aktivována jako rozlišovací kritérium a kontrast pouze v případě mechanického jiného, které této činnosti není schopno.

Umělé tělo je zkonstruované, mechanické a neživé; zároveň je také silné, dokonalé a odolné. Z perspektivy technologického artefaktu je jeho dokonalost *valorizující konstantou*,<sup>220</sup> která odkazuje k dokonalému technickému výrobku, který je totožný se

<sup>219</sup> V *Ocelových jeskyních* je R. Daneel vybaven vnitřním ústrojím, které mu umožňuje ukládat potravu pouze pro účely efektivního splnutí s lidmi. Vnitřní schránku uloženou v hrudníku má možnost otevřít: „Zbavuji se potravy, kterou jsem pozřel. Kdybych ji nechal v sobě, začala by se rozkládat a stal bych se odporným.“ (Asimov, 1970, s. 144) „R. Daneel sáhl dovnitř a ze změti lesklého kovu vyndal tenký, průhledný sáček, zčásti naplněný. Otevřel jej před Baleyem, který přihlížel s jakousi hrůzou.“ (Asimov, 1970, s. 144) Daneel vysvětluje, že nemá sliny ani nežvýká, proto je potrava čistá a připravena k opětovnému použití, pokud by si Baley chtěl nabídnout, ten s díky odmítá.

<sup>220</sup> Valorizující konstanty jsou vlastnosti, které typicky přispívají k pozitivnímu hodnocení postavy – v případě národních stereotypů například harmonický rodinný život, věrnost, oddanost dětem, pohostinnost, čest nebo pracovní morálka. Opačné rysy naopak mohou vést k negativnímu hodnocení. Náboženská zbožnost je obecně vnímána pozitivně, a to i u cizinců, avšak v negativním kontextu může nabýt rysů přesvědčenosti či fanatismu (Leersen, 2016, s. 19). Podobně lze uvažovat o valorizujících konstantách spojených s roboty. Jednou z nich je kreativita, která může robota hodnotit pozitivně a nabourávat typicky negativně hodnocený hetero-obraz, ale

všemi ostatními výrobky obdobného typu. Člověk je pak v binární opozici hodnocen jako nedokonalý, křehký, zranitelný, jedinečný svou individualitou a tím také lidský. Z perspektivy etnické minority *usilující o přijetí*<sup>221</sup> většinovou majoritou je umělé tělo zdůrazněno jako anorganické, vytvořené, postrádající schopnost fyzického prožitku a i přes viditelnou podobnost (v případě androidů či kyborgů) zcela nelidské – absence somatických aspektů (např. vlastnictví srdce jako symbol citu) je dalším způsobem, jak zdůraznit jejich odlišnost od lidí.

Etnotypy zároveň slouží jako značně generalizující vysvětlovací element, protože v příslušnosti k určité skupině se hledá *vysvětlení chování*<sup>222</sup> individua. Vyčlenění skupiny ze zbytku společnosti tím, že jí přidělují konkrétní charakter, predispozici temperamentu nebo psychologickou povahu, motivuje a vysvětluje daný profil chování. Použití charakteru jako vysvětlujícího faktoru znamená, že narativ, fundamentálně spjat s motivací, popisuje jednání a chování jako motivované tímto charakterem – etnotypem. Vysvětluje totiž, že příslušnost k určité skupině motivuje členy této skupiny k určitému jednání. Pokud se představitel robota rozhodne vyhladit lidstvo, bude jeho chování vysvětlováno jako výsledek příslušnosti k této skupině. V typickém technopesimistickém nastavení je robotická podstata vysvětlujícím znakem pro specifické maligní projevy destruktivního chování (např. Čapkovo *R.U.R.*), v binární opozici stojí opět technooptimistické hledisko Asimova: „*Nemůže být jiný než věrný, láskyplný a laskavý. Je to stroj – je tak udělaný.*“ (Asimov, 2004, s. 29)

Samotné etnotypy mohou být valorizovány pozitivně nebo negativně, záleží na tom, jaké sympatie vůči skupině ve společenském a literárním diskurzu zrovna převažují (Leersen, 2016, s. 18–19). Tento předpoklad je patrný v přístupu k samotné technice – robot je často zobrazován jako její alegorické zhmotnění a odráží se v něm pozitivní či negativní

---

zároveň může mít ambivalentní vyznění. V pozitivním smyslu ji nacházíme například u Andrewa (Asimov, 1994, s. 110), jenž projevuje kreativitu skrze vlastní uměleckou tvorbu. Schopnost estetického prožitku je obecně spojována s lidskostí a citovým projevem. K negativnímu vnímání kreativity dochází, pokud robot tuto schopnost využije k obcházení pravidel či skrytí vlastní identity, jako je tomu v povídce *Malý ztracený robot* (1947).

<sup>221</sup> Robot o přijetí v majoritní společnosti usilovat nemusí. Touha být uznán lidským / člověkem a být zařazen do společnosti se stejnými právy, jaké má majoritní většina představuje klasickou proklamaci emancipace „(z *lat. emancipare = propustit někoho ze své moci, prohlásit ho svobodným, svéprávným*), která v nejobecnější podobě zahrnuje všechny způsoby, kterými se potlačovaní jednotlivci nebo skupiny zbavují svého útisku. Jde o pojem, který v této souvislosti substituuje propuštění, osvobození, zrovnoprávnění, nezávislost atd.“ (Sociologická encyklopedie 2017) Touto podmínkou jsou však eliminovány postavy, které sice splňují kategorii humanoidně vypadajícího robota zaměnitelného s člověkem, ale např. nepocházejí ze Země (jsou mimozemskými rasami, které nejsou vyrobeny člověkem) a do kontaktu s lidskými postavami přicházejí s jasným statusem svébytné entity, která nijak nestojí o manifestaci lidství či postavení na roveň člověku.

<sup>222</sup> Důležitost motivace (charakter poskytuje logickou spojitost mezi postavami v příběhu a událostmi příběhu) byla popsána už Aristotelem v jeho *Poetice*. Konvence západní literatury bude reprezentovat chování, volby a jednání postavy jako motivované. V případě etnotypů se bude motivace často odvolávat na národnost / etnikum jako na vysvětlující element v jednání a volbách postavy (dle Leersena příkladu: Phileas Fogg se vydal na cestu kolem světa, protože to byla sázka, a jako anglický gentleman má výzvy rád) (Leersen, 2016, s. 17–18).

*společenské postoje*<sup>223</sup> vůči technologickému pokroku a jeho vlivu na člověka. Modelový výrok „roboti nejsou bezduché vraždící stroje, ale mírumilovní a obětaví služebníci“ se proto odráží od dobové konvence a postoje, který autor zastává. Neustálé obměny těchto dvou stereotypních rolí vytvářejí iluzi, že jiné role postavy robotů ani mít nemohou.

Etnotypy nejsou historicky konstantní, i když se snaží navodit dojem neměnné pravdy. Zobrazování etnotypů kolísá a může se náhle proměnit, když dojde k bodu zlomu a dlouho zažitý etnotyp je najednou nahrazen svým opakem. V konečném důsledku se vytvoří diskurzivně-rétorický rezervoár etnotypických výroků o určité skupině, který obsahuje vrstvené, historicky akumulované elementy v ostrém protikladu: obrazy a protiobrazy. Robot může být vykreslen jako hrozba, například v případě robotů v *R.U.R.* (1920), robotky Marie v *Metropolis* (1927), Automatu v *Automaton* (1931) nebo Pistolníka ve *Westworld* (1973). Naopak, v jiných případech je robot prezentován ryze pozitivně jako užitečný pomocník a přítel, například C-3PO a R2-D2 ve *Star Wars* (1977), Robbie v povídce *Robbie* (1940), Robby ve *Forbidden Planet* (1956) nebo Huey, Dewey a Louie ve *Silent Running* (1972). Tato opozice ukazuje, že robotická postava je v populární kultuře dynamickým etnotypem, jehož interpretace se mění v závislosti na dobovém společenském a technologickém kontextu.

Celá škála těchto dostupných obrazů a protiobrazů tvoří rozmanitou škálu rozporů uvnitř jedné imageme. Vnitřní kontradikce prokazují, že etnotyp je nezpochybnitelný – jakýkoliv protiobraz etnotypického tvrzení bude odpovídat další možné variantě uvnitř imageme. Tyto kontradikce jsou racionalizovány jako kontradikce samotného robotického národa – *bipolárního národa*,<sup>224</sup> plného kontrastů (Leersen, 2016, str. 18).

---

<sup>223</sup> Obraz robotů se v té nejobecnější rovině skládá ze dvou stereotypních představ, které odrážejí alegorický přístup k technice jako celku. Na jedné straně je představa utopická, tedy představa pozitivního charakteru. Robot je zde vyobrazen jako věrný sluha, představitel spásné techniky (která vysvobodí člověka z koloběhu práce a vymaní jej z nekonečného údělu dřiny). Tento spásný charakter je až religiózně pojatý a váže se na sakrální vlastnosti techniky (viz kapitolu 3.1). Na straně druhé je představa dystopická – představa negativního charakteru. Robot je zde vyobrazen jako sluha, který se vzbouří, jako představitel zničující techniky (která ztrestá člověka snažícího se napodobit Boha nebo se vymanit z nekonečného údělu práce a dřiny). Má zatracující charakter, který může být rovněž až religiózně pojatý, a opět se váže na sakrální vlastnosti techniky – technika jako zhoubu a varování.

<sup>224</sup> Zřetelná ilustrace kontradikce v etnotypu je přítomná např. ve filmu *Terminátor* (1984). Zde se setkáváme s postavou Terminátora (model T-800), kybernetického organismu, který vznikl spojením živé tkáně a robotického endoskeletonu. Jedná se o stroj, který má za úkol zabít matku budoucího lidského vůdce, Johna Connora. Connor stojí v čele hnutí odporu a bojuje vůči strojům, které v budoucnu ovládnou svět poté, co se k moci dostane self-aware AI – Skynet. Ve druhém díle, *Terminátor 2 – Den zúčtování* (1991), který se odehrává v období dětství Johna Connora, jsou do minulosti posláni již dva kyborgové – první (model T-800), který Johna Connora a jeho matku chrání, a druhý (T-1000), který se je opět snaží zlikvidovat. Podobný vzorec se opakuje v díle *Terminátor 3 – Vzpousta strojů* (2003), kde zastaralá verze T-850 bojuje proti moderní, vražedné T-X (která je poprvé reprezentována ženou).

Druhý velmi podobný příklad odkazuje k další filmové klasice sci-fi žánru. Jedná se o film *Vetřelec* (1979) a jeho pokračování. V prvním díle je posádka lodi *Nostromo* vystavena kontaktu s cizí mimozemskou formou života. Členové posádky jsou systematicky masakrováni, zatímco android Ash (o jehož původu posádka neměla tušení) má za úkol dostat vetřelce na Zemi a splnit tak rozkazy, které dostal od představitelů obchodní společnosti. Ve filmu *Vetřelci* (1986) se setkáváme s přesným opakem bezcítěného androida – Bishop, jehož původ v tomto díle není zamlčen, se přes

Potvrzení této kontradikce najdeme i u Asimova, který pracoval na pozitivní valorizaci etnotypu robota, ale přesto sám potvrzoval jeho vnitřní kontradikci. Roboty vnímá jako bezpečné a neškodné služebníky (viz kapitolu 3.4): „*Nemůže být jiný než věrný, láskyplný a laskavý. Je to stroj – je tak udělaný.*“ (Asimov, 2004, s. 29) Za předpokladu, že fungují zákony robotiky. Jejich úpravy (např. v povídce *Malý ztracený robot*, 1947) však odhalují pravou povahu robotů, kteří se staví proti nadvládě a chtějí dokázat, že jsou lidem nadřazení (Asimov, 2004, s. 182).

Protože jsou etnotypy nejvýraznější v černobílých charakterizacích, kde slouží k vyhraněnému kontrastu mezi postavami, jsou jejich pozitivní a negativní rysy vyostřeny do krajnosti a využívány jako zkratkovité charakterizační nástroje (Leersen, 2016, s. 19). Právě proto jsou nejvýraznější v populární fikci – v těchto narativech mohou být zjednodušeny nebo vykresleny jen v základních obrysech a jejich výrazná typizace usnadňuje orientaci čtenáře či diváka v příběhu. Příběhové schéma sci-fi povídek, v nichž byl etnotyp robota výrazně obohacen o řadu specifických obrazů, typicky upřednostňuje dynamiku děje před psychologickou hloubkou postav. Tento formát disponuje jen omezeným prostorem pro rozvoj složitých charakterů, a proto jsou jejich postavy častěji redukovány na vzorce a obrazy, které divák snadno rozpozná a zařadí do příběhového rámce.

## Shrnutí

Z výše uvedeného vyplývá, že imagologická analýza představuje účinný nástroj pro zkoumání robotických postav ve sci-fi literatuře. Postava robota se v tomto kontextu jeví jako dynamický etnotyp, jehož reprezentace osciluje mezi protikladnými póly – poslušným sluhou a vzbouřeným nepřítelem, technicky dokonalým artefaktem a emocionálně zranitelnou bytostí, objektem obdivu i strachu. Tato vnitřní kontradikce, jak ji popisuje Joep Leersen, neoslabuje platnost etnotypu, ale naopak ji potvrzuje: každé proti-tvrzení zůstává součástí téhož diskurzivního rámce, v němž se význam skupiny (či postavy) odvíjí od selektivního zdůrazňování určitého znaku. Robot jako literární typ tak funguje jako zástupce „jiného“, jehož identita je formována stereotypizací, mocenskou hierarchií a očekáváním, jež vyplývají z jeho skupinové příslušnosti. Imagologie nám umožňuje tyto procesy zpřehlednit a uchopit nejen jako součást žánrové poetiky, ale jako důležitý kulturní mechanismus, který zrcadlí širší společenské postoje k jinakosti.

---

počáteční nedůvěru hlavní hrdinky projeví jako věrný sluha a nasadí „svůj život“ pro záchranu členů posádky. Srovnáme-li tyto dva případy, v novějším filmu *Vetřelec – Covenant* (2017) proti sobě opět stojí představitelé umělé inteligence, z nichž jeden lidskou posádku chrání (Walter) a druhý ji pomalu likviduje (David).

## 4. ZÁVĚR

Motivace člověka ke stvoření robotických bytostí se opírá o dvě klíčové archetypální touhy. První je snaha napodobit božský akt stvoření – vyrobit bytost „ke svému obrazu“ a tím znovu inscenovat vztah mezi tvůrcem a stvořeným. Druhá motivace je pragmatičtější: jde o snahu uniknout z lidského údělu fyzické práce a existenční dřiny. Robot tak v literární tradici ztělesňuje jak prométheovskou ambici, tak technokratickou utopii osvobození od práce.

Do této archetypální touhy vstupují mechanismy lidské mysli, která je přirozeně predisponována vyhledávat známky života i tam, kde objektivně chybí. Mechanismy jako antropomorfizace, pareidolie či projekce vedou člověka k tomu, aby i neživým předmětům přisuzoval lidské vlastnosti – emoce, úmysly či vědomí. Zároveň však existuje opačný pohyb: sklon potlačovat evidentní projevy lidskosti u entit, které nesplňují očekávané biologické nebo kulturní normy životnosti. Tato ambivalence se ve vědeckofantastické literatuře promítá do vztahu člověka k robotům – na jedné straně je jim přisuzována lidskost (zejména pokud se podobají lidem chováním či vzhledem), na straně druhé je jim systematicky upírána, pokud narušují zažitě kategorizované živého a neživého.

Svým způsobem je tak robot v literatuře systematicky konstruován jako speciální kategorie „jiného“, která nereprezentuje pouze cizí biologickou nebo kulturní entitu, ale zhmotňuje ontologickou jinakost – entitu, která je člověkem vytvořena, ale nikdy jím nemůže plně být. Tento „jiný“ není jen cizincem z jiného světa, ale v podstatě cizincem z našeho vlastního světa – vyrobeným, ale neuznaným. Roboti v literatuře tedy nejsou pouze technologické entity, ale zároveň nositelé kulturních a sociálních významů spojených s mocí, podřízením a identitou.

Postoje, které lidé v literárních textech zaujímají vůči robotům, odpovídají širším teoriím reprezentace jinakosti v humanitních a sociálních vědách. Tyto přístupy vycházejí ze sociologického rámce, kde se uplatňuje dynamika mezi „insidery“ a „outsidery“, a dále z orientalistického modelu, jak jej popsal Edward Said – modelu, v němž je „jiný“ vykreslován jako podmanitelná entita, skrze kterou se utváří identita dominantního „my“. Stěžejním interpretačním nástrojem je zejména imagologie, která se zaměřuje na to, jak jsou v literatuře konstruovány stereotypní obrazy národů, etnik nebo jiných skupin.

Právě imagologie se ukazuje jako obzvláště vhodná metoda pro analýzu reprezentace robotů v literatuře. Ačkoli roboti nepředstavují reálnou etnickou skupinu, jejich zobrazování podléhá stejným stereotypizačním mechanismům jako reprezentace lidských menšin. V literární tradici se robot ustaluje jako specifický typ etnotypu – historicky vrstveného a žánrově podmíněného obrazu skupiny, který je formován opakováním, variací a kulturní projekcí. Imagologický přístup umožňuje uchopit tento fenomén jako součást širšího kulturního aparátu, který slouží k vymezení hranic mezi „lidským“ a „nelidským“, známým a cizím, přijatelným a ohrožujícím.

Intertextový vývoj literárního obrazu robotů od 19. století až po období těsně před tvorbou Isaaca Asimova analyzuje klíčová díla, která se podílela na utváření jak stereotypních, tak i vymykajících se reprezentací robotických postav. Tyto postavy prošly výraznou evolucí – od Frankensteinova monstra až po Adama Linka – a každé z těchto děl přispělo specifickým způsobem k budování literárního „etnotypu“ robota. Stereotyp destruktivního robota se začal naplno projevovat v časopisecké sci-fi literatuře 30. let 20. století. Časopisy jako *Popular Science* nebo další pulpová periodika ilustrovala robota jako možného protivníka lidstva – silného, neznámého a nebezpečného. Tím se stereotyp robota jako ničivého stroje s vlastní vůlí dostal do širšího kulturního povědomí a začal dominovat představám o umělé inteligenci v populární kultuře.

Důležitou roli v kultivaci veřejného mínění o technice, a zejména o robotech, přinesla také hobby literatura. V americkém prostředí se tento žánr zaměřoval na popularizaci vědy a technologií, přičemž vedle praktických návodů a futuristických konceptů přinášel i vize budoucnosti, v nichž roboti slouží jako oddaní služebníci či otroci v domácnostech.

Společenský a technologický kontext sleduje vývoj v oblasti robotiky, kybernetiky a umělé inteligence mezi 30. a 70. lety 20. století. Zaznamenává klíčové milníky, jako byly první programovatelné stroje, rozvoj kybernetiky, nástup televize v 50. letech, vznik internetu a autonomních robotických systémů, včetně dalších významných technologických mezníků. Tyto události nejen ovlivnily podobu tehdejší sci-fi literatury, ale současně byly jejími náměty. V populární kultuře se tyto nálady promítly do stereotypních obrazů robotů jako původců útlaku, ale i jako prostředků záchrany lidstva. Sci-fi literatura se v tomto období stala jakýmsi „testovacím polem“ pro kulturní imaginaci o tom, co roboti jsou a co mohou představovat – a právě v tomto prostředí vznikaly Asimovovy příběhy, které na tyto tendence vědomě reagovaly a snažily se je zvrátit pozitivními modely robotické subjektivity.

Ačkoli Asimov usiloval o vytvoření pozitivního obrazu robota, jeho přínos spočíval v zásadní proměně vnímání této postavy. Zavedením tří zákonů robotiky nejenže vnesl do sci-fi literatury systémové omezení, ale zároveň tím unikl stereotypu negativně vnímaných robotů, kteří byli tradičně zobrazováni jako hrozba nebo zkáza lidstva. Tím, že je podřídil přísným etickým pravidlům, zajistil jejich funkci v rámci lidské společnosti a přesměroval zápletky od dystopických vizí směrem k racionálně konstruovaným dilematům.

Tento přístup však vedl k vytvoření nového stereotypu – roboti se stali objekty analytického zkoumání, jejich chování bylo neustále testováno na hranicích zákonů a jejich existence byla vnímána skrze vědecký diskurz robopsychologie, zejména v podání Susan Calvinové. Přestože Asimovovým záměrem bylo vytvořit pozitivní model robotů, jeho dílo nakonec přispělo k ustavení rigidního obrazu robotické subjektivity. Roboti v jeho fikčním světě nejsou skutečně autonomní bytosti s vlastním právem na existenci, ale jsou neustále kontrolováni pomocí mechanismů řízení, lidskými institucemi a předsudky, které je redukuje na nástroje.

Jejich role ve společnosti je vždy podmíněna lidským schválením, což lze vnímat jako formu determinace, která reflektuje historické způsoby vnímání utlačovaných skupin. V povídce *Dvěstěletý člověk* se tento aspekt projevuje zvláště výrazně – Andrewova cesta k uznání jeho lidství probíhá skrze postupné odstraňování robotických aspektů jeho identity, což odráží proces kulturní asimilace etnických minorit. Roboti nejsou v Asimovově fikčním světě chápáni jako subjekty se svými vlastními právy, ale pouze jako výjimečné anomálie, které musí prokázat svou hodnotu v lidských termínech, jinak jsou marginalizováni.

Technologický vývoj dnešní doby znovu otevírá otázku, která se v science fiction objevuje už po desetiletí: jaký vztah si člověk vytvoří k entitě, jež se od něj liší, a přesto mu je podobná? Naděje spojené s nástupem obecné umělé inteligence, ale také výrazný pokrok v oblasti konstrukce humanoidních robotů navazují na očekávání, které vědci s nadšením předkládali už v polovině 20. století. Tyto sny se sice tehdy nenaplnily, ale dnešní rychlý vývoj v oblasti velkých jazykových modelů, strojového učení a dalších technologií naznačuje, že se blížíme k zásadnímu zlomu.

Humanoidní roboti představují nejen technický artefakt, ale také kulturní a ideologickou projekci – odraz lidských představ, strachů a tužeb. Jejich budoucí schopnosti zůstávají nejisté, avšak symbolicky již nyní ztělesňují možnost naplnění celé škály vizí – od utopických až po dystopické. Sci-fi literatura nám v tomto směru zanechává bohatou typologii představ, v níž je robot chápán jako metafora pro jiného: otroka, sluhu, ale i hrdinu či subjekt toužící po uznání a rovnoprávnosti.

Jakýkoli budoucí kontakt s těmito entitami – ať již se odehraje v literární fikci, nebo v realitě – bude nutně kontaktem s „jiným“. Otázka, zda budou roboti vnímáni jako hrozba, partner, nebo nový druh menšiny, bude záviset především na postoji člověka. Budeme-li je ochotni chápat nejen jako produkty, ale jako zrcadla vlastních představ a stereotypů, může se *sci-fi* vize stát nejen proroctvím, ale i výzvou k reflexi. Nakonec tedy nebudou rozhodující technologické možnosti, ale lidská imaginace, etika a ochota přehodnotit vlastní představy o odlišnosti, rovnosti a lidskosti samotné.

## 5. ZDROJE

ABRAHAM, Paul M. a KENTER, Stuart. 1978. Tik-Tok and the Three Laws of Robotics. In: *Science Fiction Studies* [online] roč. 5, č. 1, s. 67–80. [2024-08-25]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/4239158>

ALAIS, David a kol. 2021. A shared mechanism for facial expression in human faces and face pareidolia. In: *Proceedings of the Royal Society B* [online] 7.7.2021. [ 2022-05-24] Dostupné z: <https://doi.org/10.1098/rspb.2021.0966>

ALDINGER, Harley S. 1929. The Green Intelligence In: *Science Wonder Stories* [online] roč. 1. č. 6. [2022-05-24] s. 550-556. Dostupné z: <https://manifold.umn.edu/system/resources/attachments/b/5/8/original-92eaabda57080d15edcc3b0f2d791b0666c2361f.pdf>

ALDISS, Brian Wilson, 2001. *Superhračky vydrží celé léto*. Praha: Knižní klub. ISBN 80-242-0710-9.

AMERICAN HUMANIST ASSOCIATION. 1933. *Humanist Manifesto I*. [online]. [2025-01-31] Dostupné z: <https://americanhumanist.org/what-is-humanism/manifesto1/>

AMERICAN HUMANIST ASSOCIATION. 1973. *Humanist Manifesto II*. [online]. [2025-01-31] Dostupné z: <https://americanhumanist.org/what-is-humanism/manifesto2/>

AMNESTY INTERNATIONAL, 2021. Nerovnost In: *Amnesty International* [online]. Praha: Amnesty International Česká republika [2023-01-31]. Dostupné z: <https://www.amnesty.cz/diskriminace>

ASIMOV, Isaac. 1992. *Nadace a Země*. Praha: AG Kult, 421 s.

ASIMOV, Isaac, 1994. Dvěstěletý člověk In: *Vize robotů*. Praha: Knižní klub. 248 s.

ASIMOV, Isaac. 1994. *Nahé slunce*. Praha: Nakladatelství Ivo Železný, 214 s.

ASIMOV, Isaac. 1996. *Já, Asimov*. Praha: Český spisovatel, a. s. 661 s.

ASIMOV, Isaac. 1997. *Sbohem, Země*. Plzeň: Mustang, 361 s.

ASIMOV, Isaac. 1970. *Ocelové jeskyně*. Praha: Mladá fronta, 252 s.

ASIMOV, Isaac (ed). 1974. *Before the Golden Age* [online]. Garden City: Doubleday [2024-10-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/beforegoldenage00asim/page/42/>

ASIMOV, Isaac. 1988. Koumes; Ženská intuice; ...že jsi naň pamětliv In: ŽELEZNÝ, Ivo (ed.) *Roboti a androidi*, Praha: Svoboda. 622 s.

ASIMOV, Isaac. 2004. *Já, robot*. Praha: Triton. 323 s.

ATTEBERY, Brian. 2003. The magazine era: 1926–1960 In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (ed.). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge University Press, s. 32-48.

AYDEDE, Murat. 2019. Pain In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* [online]. [2025-01-08]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/pain/>

BACKE-HANSEN, Wendy Kimelyn. 2016. *Nemesis: A Concept of Retribution in Ancient Greek Thought and Cult*. [online] Armidale: University of New England. [2024-11-08]. Dostupné z: <https://hdl.handle.net/1959.11/19919>

BAELO ALLUÉ, Sonia. 2003. Blurring Posthuman Identities: The New Version of Humanity Offered by Bicentennial Man (1999) In: *Odisea* [online] č. 4, s. 17-30. [2025-03-04]. Dostupné z: <https://repositorio.ual.es/handle/10835/1010>

BAUM, Frank L. 1900. *The Wonderful Wizard of Oz* [online]. Chicago: George M. Hill Company [2024-10-08]. Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/cache/epub/55/pg55-images.html>

BAUM, Frank L. 1907. *The Ozma of Oz* [online] Chicago: The Reilly & Britton Co. Publishers [2024-06-20]. Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/files/33361/33361-h/33361-h.htm>

BAUMEISTER, R. F., DALE, K., a SOMMER, K. L. 1998 Freudian Defense Mechanisms and Empirical Findings in Modern Social Psychology: Reaction Formation, Projection, Displacement, Undoing, Isolation, Sublimation, and Denial In: *Journal of Personality* [online] roč. 66, č. 6, s. 1081–1124. [2024-10-24]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1467-6494.00043>

BEAUCHAMP, Gorman. 1980. The Frankenstein Complex and Asimov's Robots In: *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature* [online] roč. 13, č. 3/4, 83–94. [2022-12-21]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/24780264>

BEAUVOIR, Simone. 1966. *Druhé pohlaví*. Praha: Orbis. 412 s.

BELLER, Manfred. 2007. Perception, image, imagology In: BELLER, Manfred; LEERSSSEN, Joseph Theodoor (ed.). *Imagology: the cultural construction and literary representation of national characters: a critical survey*. Leiden: Brill. s. 1-16

BIGLIARDI, Stefano. 2019. We Don't Know Exactly How They Work: Making Sense of Technophobia in 1973 Westworld, Futureworld, and Beyond Westworld In: *Journal of Science Fiction and Philosophy* [online] roč. 2, s. 1-30 [2024-12-21] Dostupné z: <https://philpapers.org/rec/BIGWDK>

BINDER, Eando. 1939. I, robot In: *Amazing Stories* [online]. roč. 13, č. 1. [2024-10-24] s. 8-18. Dostupné z: [https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v13n01\\_1939-01\\_cape1736/page/n7/mode/2up](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v13n01_1939-01_cape1736/page/n7/mode/2up)

- BINDER, Otto. 1957. You'll Own "Slaves" by 1965 IN: *Mechanix Illustrated* [online] roč. 53. č. 1. [2024-05-14] s. 62-65. Dostupné z: [https://archive.org/details/sim\\_todays-homeowner-solutions\\_1957-01\\_53\\_1/page/62/mode/2up?view=theater](https://archive.org/details/sim_todays-homeowner-solutions_1957-01_53_1/page/62/mode/2up?view=theater)
- BLOOM, Harold. 2007. *Mary Shelley's Frankenstein*. New York: Bloom's Literary Criticism
- BLUM, Paul Richard. 2016. Robots, slaves, and the paradox of the human condition in Isaac Asimov's robot stories In: *Roczniki Kulturoznawcze*, [online] roč. 7, č. 3, s. 5–24. [2024-05-14] Dostupné z: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=459969>
- BONNEFON, Jean-François, Azim SHARIFF a Iyad RAHWAN. 2016. The social dilemma of autonomous vehicles In: *Science* [online] roč. 352, č. 6293, s. 1573–1576. [2025-01-26] Dostupné z: <https://www.science.org/doi/10.1126/science.aaf2654>
- BOSTROM, Nick. 2005. *Ethical Principles in the Creation of Artificial Minds* [online] 2005. [2024-10-24] Dostupné z: <https://nickbostrom.com/ethics/aiethics>
- BOSTROM, Nick. 2014. *Superintelligence*. Praha: Prostor. 512 s.
- BOULD, Mark. 2003. Film and television In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (ed.). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge University Press, s. 79-96.
- BRAY, Scott. 2008-2013. *Robert the Robot Extra* In: *ROBOTapedia* [online]. Attacking Martian, 2008-2013 [2024-12-15]. Dostupné z: [http://www.attackingmartian.com/robert\\_the\\_robot\\_extra.html](http://www.attackingmartian.com/robert_the_robot_extra.html)
- BRODERICK, Damien. 2003. New Wave and backwash: 1960–1980 In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (ed.). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge University Press, 2003.
- BUSK, Larry Alan. 2016. Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle In: *Mediations: Journal of the Marxist Literary Group* [online] roč. 30, č. 1, s. 25-38 [2024-12-20]. Dostupné z: [https://mediationsjournal.org/files/Mediations30\\_1\\_02.pdf](https://mediationsjournal.org/files/Mediations30_1_02.pdf)
- BUTLER, Samuel, 1970. *Erewhon*. London: Penguin Classics.
- CAMPBELL, John W. (*publikováno pod pseudonymem Don A. Stuart*). 1935. Night In: *Astounding Stories* [online] roč. 16. č. 2. [2024-10-24] s. 8-22. Dostupné z: [https://archive.org/details/Astounding\\_v16n02\\_1935-10\\_1.1/page/n9/mode/2up](https://archive.org/details/Astounding_v16n02_1935-10_1.1/page/n9/mode/2up)
- CLUTE, John. 2024. Edisonade In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online] 29. 07. 2024. [2024-10-01]. Dostupné z: <https://sf-encyclopedia.com/entry/edisonade>
- CLYNES, Manfred E. a Nathan S. KLINE. 1960. Cyborgs and Space In: *Astronautics* [online] roč. 14, č. 9 [2025-01-23]. Dostupné z: <https://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>

CYBERNETICZOO. 2010. 1957-73 – “MM6”, “MM7 Selektor” & “MM8 Contina” Selektor – Claus Scholz (Austrian) In: *Cyberneticzoo.com* [online] 10. 2. 2010 [2024-12-01].  
Dostupné z: <https://cyberneticzoo.com/robots/1961-mm7-selektor-claus-scholz-austrian/>

ÇETIN, Sevgi. 2019. Law Lessons From Professor Asimov: Can Science Fiction Help Us to Learn About Law? In: *SSRN* [online] 16. 5. 2019 [2025-01-01]. Dostupné z: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3373516](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3373516)

ČAPEK, Karel, 1972. *R.U.R., Bílá nemoc, Matka*. Praha: Československý spisovatel. 220 s.

ČEJKOVÁ, Jitka, ed. 2020. *Robot 100: sto rozumů*. Praha: Vysoká škola chemicko-technologická v Praze. 447 stran.

DEL REY, Lester. 1938. Helen O’Loy In: *Astounding Science Fiction* [online] Norwalk: Penny Publications, roč. 22, č. 4., s. 119-126. [2024-10-30] Dostupné z: [https://archive.org/details/sim\\_astounding-science-fiction\\_1938-12\\_22\\_4/page/n3/mode/2up](https://archive.org/details/sim_astounding-science-fiction_1938-12_22_4/page/n3/mode/2up)

DICK, Philip K., 2004. *Blade Runner: sní androidi o elektrických ovečkách?*. Praha: Argo. ISBN 80-7203-632-7.

DIEL, Alexander a LEWIS, Michael. 2022. Structural deviations drive an uncanny valley of physical places In: *Journal of Environmental Psychology* [online]. 82 [2024-09-25]. ISSN 02724944. Dostupné z: [doi:10.1016/j.jenvp.2022.101844](https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844)

DUTTON, Denis, 2009. *The art instinct: beauty, pleasure, & human evolution*. New York: Bloomsbury Press. ISBN 1596914017.

ELIAV-FELDON, Miriam. 1982. *Realistic Utopias: The Ideal Imaginary Societies of the Renaissance, 1516-1630*. Oxford-New York: Oxford University Press. 146 s.

ELLIS, Edward S., 2009. *The Huge Hunter Or, The Steam Man of the Prairies* [online] 21. 03. 2009 [2024-10-01]. Dostupné z: <http://www.gutenberg.org/files/7506/7506-h/7506-h.htm>

ELLIS, John M. 1981. Clara, Nathanael and the Narrator: Interpreting Hoffmann’s Der Sandmann. In: *The German Quarterly* [online] roč. 54, č. 1, s. 1–18. [2024-12-28] Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/405828>

ENDERSBY, Jim. 2020. *Good Gardeners of Planet Earth? The Vision of Silent Running* [online] Gresham College, 23. 3. 2020, [2024-08-25] Dostupné z: [http://content.gresham.ac.uk.s3.amazonaws.com/data/binary/3277/2020-03-23\\_JimEnderby-GoodGardeners-T.pdf](http://content.gresham.ac.uk.s3.amazonaws.com/data/binary/3277/2020-03-23_JimEnderby-GoodGardeners-T.pdf)

EPLEY, Nicholas; WAYTZ, Adam; CACIOPPO, John T. 2007. On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism In: *Psychological review* [online] roč. 114, č. 4 s. 864-886. [2024-12-28] Dostupné z: <https://psycnet.apa.org/record/2007-13558-002>

ERIKSEN, Thomas Hylland. *Etnicita a nacionalismus: antropologické perspektivy*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2012. ISBN 978-80-7419-053-7.

ESSENTIAL FILM CLUB. 2009. *Superman - The Mechanical Monsters (1941)* [online]. YouTube, 21. 10. 2009 [2024-12-14]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6LEfzup0aNs>

EVANS, Arthur B. 2002 "Gustave Le Rouge, Pioneer of Early French Science Fiction." In: *Science Fiction Studies*, [online] roč. 29, č. 1, 2002, s. 1–14. [2024-08-25]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/4241041>

EVROPSKÝ PARLAMENT. 2017. *Usnesení Evropského parlamentu ze dne 16. února 2017 obsahující doporučení Komise o občanskoprávních pravidlech pro robotiku (2015/2103(INL))* [online]. 16. 2. 2017. [2024-11-14]. Dostupné z: [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051\\_CS.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_CS.html)

FILAS, Michael. 2013. My dinner with Stelarc: A review of techno-flesh hybridity in art. In: *The Information Society* [online] roč. 29 č. 5: s. 287-296, [2024-12-14]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972243.2013.825688>

FOERST, Anne. 2004. Cog, a Humanoid Robot, and the Question of the Image of God In: *Zygon - Journal of Religion & Science* [online] roč. 33, č. 1, s. 91-111. [2024-10-14]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/0591-2385.1291998129>

*Forbidden Planet* [film] 1956. Režie Fred M. WILCOX. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, 98 min.

FORSTER, Edward Morgan. 2011. Stroj se zastaví In: BOVA, Ben (ed.) *Síň slávy mistrů SF - Díl II B*. Praha: Baronet. s. 401-448

FOWLER WRIGHT, Sydney. 1929. Automata In: *Weird Tales* [online], roč. 14, č. 3. s. 337-344. [2022-08-25] Dostupné z: [https://archive.org/details/Weird\\_Tales\\_v14n03\\_1929-09\\_sas/page/n49](https://archive.org/details/Weird_Tales_v14n03_1929-09_sas/page/n49)

FREN, Allison de. 2009. The Anatomical Gaze in Tomorrow's Eve In: *Science-fiction studies* [online] roč. 36, č. 2, s. 235–265 [2025-01-25]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/40649958>

GEE, F. C, W. N. Browne, K. Kawamura. 2005. Uncanny valley revisited In: *ROMAN 2005. IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication* [online] 3.10. 2005, pp. 151-157 [2024-12-19]. Dostupné z: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/1513772>

GELULA, Abner J. 1931. Automaton In: *Amazing Stories* [online] roč. 6. č. 7. [2024-10-24] s. 680-697. Dostupné z: [https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v06n08\\_1931-11\\_sas/page/n9/mode/2up](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v06n08_1931-11_sas/page/n9/mode/2up)

- GERACI, Robert M. 2006. Spiritual Robots: Religion and Our Scientific View of the Natural World In: *Theology and Science* [online] roč. 4, č. 3, s. 229-246. [2024-06-14]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14746700600952993>
- GOURGEY, Bill. 2024. In 1928, Eric the Robot promised the robo-butler of the future In: *Popular Science* [online] 24. 12. 2024 [2025-01-10] Dostupné z: <https://www.popsci.com/technology/eric-the-robot/>
- GRACE, Dominic M. 1993. Rereading Lester del Rey's "Hellen O'Loy" In: *Science Fiction Studies* [online] roč. 20, č. 1., s. 45-51. [2023-10-10] Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/4240213>
- GREBEY, James. 2024. *Why This Famous Sci-Fi Robot Showed Up on The Twilight Zone 3 Different Times* [online] SyFy, 8. 2. 2024 [2024-12-17] Dostupné z: <https://www.syfy.com/syfy-wire/why-robbey-the-robot-had-3-cameos-on-the-twilight-zone>
- GUITTON, Gustave a Le Rouge, Gustave. 1900. *La conspiration des milliardaires*. [online] Paris [2022-08-25] Dostupné z: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k933703p/f1.double.shift>
- GUNN, James. 2005. *Isaac Asimov: the foundations of science fiction*. Lanham: Scarecrow Press Inc.
- HALL, Delaney. 2019. The ELIZA Effect [online] 99% Invisible 12. 10. 2019 [2023-10-10] Dostupné z: [https://99percentinvisible.org/episode/the-eliza-effect/?utm\\_source=chatgpt.com](https://99percentinvisible.org/episode/the-eliza-effect/?utm_source=chatgpt.com)
- HARARI, Yuval Noah. 2014. *Sapiens: úchvatný i úděsný příběh lidstva*. Voznice: Leda, 518 s.
- HÅRD, Mikael a Andrew JAMISON. 2005. *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge, 319 s.
- HASLAM, Nick. 2006. Dehumanization: An integrative review. In: *Personality and social psychology review* [online] roč. 10, č. 3, s. 252-264. [2024-12-27] Dostupné z: [https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1207/s15327957pspr1003\\_4](https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1207/s15327957pspr1003_4)
- HAUSMANN, Matthias. Artificial human beings and the power of literature: Villiers de l'Isle-Adam, Holmberg, and Piglia. In: BUTNARU, Denisa (ed.) *Medial Bodies Between Fiction and Faction: Reinventing Corporeality* [online] s. 61–84. [2023-10-10] Dostupné z: <https://research.ebsco.com/linkprocessor/plink?id=b7e8d070-5c36-38f7-a4fb-7ccc76039211>
- HELLSTRAND, Ingvil. 2016. 'Almost the same, but not quite': Ontological politics of recognition in modern science fiction. In: *Feminist Theory* [online] roč. 17, č. 3, s. 251-267. [2025-03-17]. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1464700116666240>

- HERATH, Damith, Christian KROOS a STELARC. 2016. *Robots and Art: Exploring an Unlikely Symbiosis*. [online] Singapore: Springer Singapore Pte. Limited, ISBN 2195-3988. [2023-10-10] Dostupné z: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-10-0321-9>
- HERBRECHTER, Stefan. 2013. *Posthumanism: A Critical Analysis*. Londýn: Bloomsbury Academic. 213. s.
- HOFFMANN, E. T. A. 1976. *Mistr Blecha*. Praha: Odeon. 385 s.
- HOPKINS, Patrick D. 2012. Transhumanism In: Chadwick, Ruth (ed.) *Encyclopedia of Applied Ethics* [online] s. 414-422 [2024-10-10] Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B978012373932200243X>
- HORÁKOVÁ, Hana. 2007. „Rasa“ a rasismus v Jižní Africe. In: *Sociální studia*. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity, roč. 4. č. 4. str. 113–129. ISSN 1214-813X.
- HORÁKOVÁ, Hana. 2010. Robot jako robot. Praha: KLP
- HOROWITZ, Donald L. 1985. *Ethnic groups in conflict*. Berkeley: University of California Press, 1985. ISBN 0-520-05880-1.
- HUBINGER, Václav, ed., 2018. Etnikum In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, v.v.i. [2023-01-31]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Etnikum>
- HUBINGER, Václav, ed., 2022. Etnonymum In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, v.v.i. [2023-01-31]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Etnonymum>
- JAM HANDY ORGANIZATION. 1940. Leave It to Roll-Oh In: *Internet Archive* [online video] 7. 10. 2013. [2024-12-10] Dostupné z: <https://archive.org/details/LeaveItt1940>
- JENTSCH, Ernst. 2008. On the Psychology of the Uncanny In: Collins, Jo., Jervis, John. (ed.), Roy Sellars (přel.) *Uncanny Modernity*. [online]. London: Palgrave Macmillan 2008. [2022-05-24] Dostupné z: [https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230582828\\_12](https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230582828_12)
- JOCHUM, Elizabeth. 2016. *How the Arts Can Inspire the Design of Robotics and Autonomous Systems* [přednáška]. Praha: Americké centrum, Velvyslanectví USA. 26. 10. 2016.
- JONES, Neil Ronald. 1931. *The Jameson Satellite* [online] The Project Gutenberg 13. 10. 2008 [2024-02-15] Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/files/26906/26906-h/26906-h.htm>
- KAKOUDAKI, Despina. 2014. *Anatomy of a robot: Literature, cinema, and the cultural work of artificial people*. New Jersey: Rutgers University Press, 256 s.

- KALAT, David. 2024. Nervous System: The ELIZA Effect In: *Thinking BRG* [online] 3. 6. 2024 [2024-02-15] Dostupné z: <https://www.thinkbrg.com/insights/publications/nervous-system-eliza-effect/>
- KELLER, David H. 1929. The Threat of the Robot In: *Science Wonder Stories* [online] roč. 1. č. 1. [2024-10-31] s. 62-73. Dostupné z: [https://archive.org/details/Science\\_Wonder\\_Stories\\_v01n01\\_1929-06.Stellar/page/n63/mode/2up](https://archive.org/details/Science_Wonder_Stories_v01n01_1929-06.Stellar/page/n63/mode/2up)
- KERSLAKE, Patricia. 2007. *Science fiction and empire*. Liverpool: Liverpool University Press, 217 str. ISBN 978-1-84631-024-9
- KESSLER-HARRIS, Alice. 2003. *Out To Work: A History of Wage-Earning Women in the United States: 20th Anniversary Edition* [online]. New York: Oxford Academic [2024-11-04] Dostupné z: <https://doi.org/10.1093/oso/9780195157093.001.0001>
- KOWALCZYK, Andrzej Sławomir. 2018. Paradoxes of Transrobotism: an Anti-Transhumanist Reading of Chris Columbus's Bicentennial Man In: *Roczniki Humanistyczne* [online] roč. 66, č. 11S s. 137-150. [2025-03-04] Dostupné z: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=741145>
- KUIPERS, Benjamin a kol. 2017. Shakey: From Conception to History In: *Ai Magazine* [online] roč. 38. č. 1, s. 88-103. [2024-12-17] Dostupné z: <https://ojs.aaai.org/aimagazine/index.php/aimagazine/article/download/2716/2616>
- KURZWEIL, Ray. 1999. *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Penguin Books
- LAKOFF, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago: University of Chicago Press. 632 s.
- LATOUR, Bruno. 1993. *We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press. 157 s.
- LATOUR, Bruno. 2011. Fetish-factish In: *The Journal of Objects, Art and Belief* [online] roč. 7, č. 1, s. 42–49 [2025-01-01]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/175183411X12968355481935>
- LEERSEN, Joep. 2007. Imagology: History and method In: *Imagology - The cultural construction and literary representation of national characters. A critical survey*. Leiden: Brill. 476 s. ISBN 978-90-04-35813-3
- LEERSEN, Joep. 2016. Imagology: On using ethnicity to make sense of the world. Iberic@l, Revue d'études ibériques et ibéro-américaines, roč. 10, s. 13-31. ISSN 2260-2534
- LEM, Stanisław, 1983. *Dokonalá prázdnota / Golem XIV*. Praha: Svoboda.

- LIPPI-GREEN, Rosina. 2012. *English with an Accent: Language, Ideology and Discrimination in the United States*. Londýn: Routledge, 384 s.
- LITTLEFIELD, Henry M. 1964. "The Wizard of Oz: Parable on Populism" In: *American Quarterly* [online] The Johns Hopkins University Press. roč. 16, č. 1, s. 47-58 [2022-08-25]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/2710826>
- Lost in Space*. 1965–1968. Tvůrce: Irwin Allen. USA. CBS Television Network.
- LIVINGSTONE SMITH, David, 2011. *Less Than Human: Why We Demean, Enslave, and Exterminate Others*. New York: St. Martin's Griffin. ISBN 978-1250003836.
- LENDEROVÁ, Milena, a kol. *Dějiny každodennosti „dlouhého“ 19. století. II. díl: Život všední i sváteční*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2005.
- MACURA, Vladimír. 1997. Továrna - dvojí mýtus In: Hodrová, Daniela (ed.) *Poetika míst: kapitoly z literární tematologie*. Jinočany: H&H s. 177-199
- MACURA, Vladimír; JEDLIČKOVÁ, Alice (ed.). 2012. Viktor Borisovič Šklovskij - Teorie prózy In: *Průvodce po světové literární teorii 20. století* [online] Praha: Host, 2012, s. 710-716 [2025-01-25]. Dostupné z: <https://kramerius.lib.cas.cz/view/uuid:c9bd560c-018b-41d0-9223-61860d10611f>
- MANUEL, Fritz P.; MANUEL, Frank E. 2009. *Utopian thought in the western world*. Harvard University Press. 877 s.
- MARTIN, Robert E. 1928. Mechanical Man Walk and Talk In: *Mechanical Science Monthly* [online] č. 12 [2025-01-25]. Dostupné z: <https://www.popsci.com/wp-content/uploads/2024/12/eric-the-robot-1.jpeg>
- MASARYKOVA UNIVERZITA. 2025. *Kreativita a umělá inteligence* [online]. Kabinet informačních studií a knihovnictví [2025-01-25]. Dostupné z: <https://kisk.phil.muni.cz/kreativita/temata/kreativita-a-umela-inteligence-uvod/ai>
- MATTHEWS, Gareth B. 1977. Consciousness and Life In: *Philosophy* [online] roč. 52, č. 199, s. 13–26 [2025-01-25]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3749941>
- MCLUHAN, Marshall. 1991. *Jak rozumět médiím: extenze člověka* [online]. Praha: Odeon [2024-10-27]. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/7/77/McLuhan\\_Marshall\\_Jak\\_rozumet\\_mediim.pdf](https://monoskop.org/images/7/77/McLuhan_Marshall_Jak_rozumet_mediim.pdf)
- MICHIGAN IN THE WORLD. 2018. "Environmental Crisis" in the Late 1960s In: *Give Earth a Chance - Environmental Activism in Michigan* [online projekt] University of Michigan, Michigan in the World and the Environmental Justice HistoryLab [2024-12-21]. Dostupné z: [https://michiganintheworld.history.lsa.umich.edu/environmentalism/exhibits/show/main\\_exhibit/origins/-environmental-crisis--in-the-](https://michiganintheworld.history.lsa.umich.edu/environmentalism/exhibits/show/main_exhibit/origins/-environmental-crisis--in-the-)

- MINDEN, Michael a Holger BACHMANN (ed.). 2002. *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic visions of technology and fear*. New York: Camden House. 326 s.
- MORI, Masahiro, K. F. MacDorman and N. Kageki. 2012 The Uncanny Valley [From the Field] In: *IEEE Robotics & Automation Magazine* [online] roč. 19, č. 2, 6. 6. 2012, s. 98-100 [2024-12-19]. Dostupné z: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6213238>
- MORRISON, Toni. 1992. *Playing in the Dark: Whiteness and the Literary Imagination*, New York: Vintage Books, 91 s.
- NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA (ed.) 1995. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF. 555 s.
- NOBLE, Paul. 2007. *I've Been Reading (late 1950s)* [online]. WGBH Alumni, 1. 1. 2007 [2024-12-13]. Dostupné z: [https://www.wgbhalumni.org/2007/01/01/ive-been-reading-late-1950s/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.wgbhalumni.org/2007/01/01/ive-been-reading-late-1950s/?utm_source=chatgpt.com)
- NOVAK, Matt. 2011. A Robot Has Shot Its Master - The 1930s hysteria about machines taking jobs and killing people In: *Slate* [online] 30. 11. 2011 [2024-12-01] Dostupné z: [https://www.slate.com/articles/technology/future\\_tense/2011/11/robot\\_hysteria\\_in\\_the\\_1930s\\_slide\\_show\\_.html](https://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2011/11/robot_hysteria_in_the_1930s_slide_show_.html)
- NOVAK, Matt. 2014. Boxing Robots of the 1930s IN: Paleofuture - The History of the Future [online] 13. 12. 2014 [2024-12-01] Dostupné z: <https://paleofuture.com/blog/2011/12/13/boxing-robots-of-the-1930s?rq=boxing>
- NOVOTNÝ, Pavel. 2018. Mechanika hrůzy: K hororovým příběhům německého romantismu In: *Svět literatury* [online] roč. 58, s. 85-99 [2025-01-02] Dostupné z: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=716412>
- NÜNNING, Ansgar, ed. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-170-4.
- ODLE, Edwin Vincent. 2019. *The Clockwork Man* [online] London: William Heinemann Ltd. 28. 9. 2019 [2024-10-25]. Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/cache/epub/60374/pg60374-images.html>
- OH, Kyunghwan. 2024. A non-conforming technocratic dream: Howard Scott's technocracy movement In: *Management & Organizational History* [online] roč. 19, č. 2, s. 108–123. [2024-10-25] Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/17449359.2024.2343657>
- Ona*. 2013. Režie: Spike Jonze. USA. Warner Bros. Pictures.
- OPPOLZER, Markus. 2019. A man wants flesh and blood, not rubber and metal. A Gender Studies Approach to ALEX + ADA In: *Closure. Kieler e-Journal für Comieforschung* [online] č. 6, s. 7–33 [2025-01-25]. Dostupné z: <https://www.closure.uni-kiel.de/closure6/oppolzer>

- OTTO, Rudolf. 1998. *Posvátno: iracionalita v ideji božství a její poměr k racionalitě*. Praha: Vyšehrad, 157 s. ISBN 80-7021-260-8
- PALUMBO, Donald E. 2016. *An Asimov companion: Characters, Places and terms in the robot/empire/foundation metaseries*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 186 s.
- PARENT, André. Giovanni Aldini: from animal electricity to human brain stimulation. *Canadian journal of neurological sciences*, 2004, 31.4: 576-584.
- PACVOŇ, Michal. 2013. *Technika a individuace*. Pardubice: Univerzita Pardubice, Katedra filozofie. Disertační práce, vedoucí: Jan Kuneš
- PARRINDER, Patrick. 2009. Robots, Clones and Clockwork Men: The Post-Human Perplex in Early Twentieth-Century Literature and Science In: *Interdisciplinary Science Reviews* [online] 2015, roč. 34, č. 1, s. 56-67 [2022-08-30]. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1179/174327909X421452>
- PATROUCH, Joseph F. 1976. *The Science Fiction of Isaac Asimov*. Aylesbury: Doubleday & Co. Inc. 325 s.
- PERSSON, Erik a Maria HEDLUND. 2024. The Trolley Problem and Isaac Asimov's First Law of Robotics In: *Journal of Science Fiction and Philosophy* [online] roč. 7 [2025-01-30]. Dostupné z: <https://philpapers.org/rec/PERTTP-11>
- POTTER, Marie-Anne. 2023. (Re)/(Dis)Embodying Love: The Cyborg in Metropolis and Blade Runner In: *Feminist Encounters: A Journal of Critical Studies in Culture and Politics* [online], roč. 7. č. 2, s. 29 [2025-01-30]. Dostupné z: <https://doi.org/10.20897/femenc/13557>
- PRUM, Michel. 2019. The Victorian Machine as the Threatening Other in Samuel Butler's Erewhon (1872). In: *British and American Studies* [online], roč. 25, s. 81-85 [2022-08-30]. Dostupné z: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=803343>
- PYTELA, Jindřich, ed., 2018. Technokratismus In: *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, v.v.i. [2024-10-31]. Dostupné z: [https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Technokratismus\\_\(MSgS\)](https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Technokratismus_(MSgS))
- RATCLIFFE, Peter. 2014. Ethnic group. In: *Sociopedia* [online]. [2018-08-14]. Dostupné z: <http://doi.org/10.1177/205684601421>
- REEVES, Nicolas, ST-ONGE, David. 2022. Genealogy of artificial beings: From ancient automata to modern robotics. In: *Foundations of Robotics: A Multidisciplinary Approach with Python and ROS*. Singapore: Springer Nature Singapore, s. 3-41.
- RENFROW, Daniel G. 2011. A Cartography of Passing in Everyday Life In: *Symbolic Interaction* [online] roč. 27, č. 4., s. 485-506. [2025-03-06] Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/si.2004.27.4.485>

- ROBERTS, Ian F. 2010. Olympia's Daughters: E.T.A. Hoffmann and Philip K. Dick. In: *Science Fiction Studies* [online] roč. 37, č. 1, s. 150–153. [2024-12-28] Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/40649606>
- ROBERTS, Larrence. 1988. The ARPANET and Computer Networks. In: *Proceedings of the ACM Conference on The history of personal workstations* [online]. s. 141-172. [2024-12-17] Dostupné z: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/61975.66916>
- SAID, Edward W., 2008. *Orientalismus: západní koncepce Orientu*. Praha: Paseka. ISBN 978-80-7185-921-5.
- SARTRE, Jean-Paul. 2004. *Existencialismus je humanismus*. Praha: Vyšehrad.
- SHAH, Zehra, a kol. 2024 Artificial Intelligence as a Cause of Existential Crisis in Isaac Asimov's Short Stories. In: *Panacea Journal of Linguistics & Literature* [online] roč. 3, č. 1, s. 204-214. [2025-01-17] Dostupné z: <https://journals.airsd.org/index.php/pjll/article/view/422>
- SHARKEY, Amanda. 2004. Could a robot feel pain?. *AI & Society* [online] 3. 11. 2024 Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s00146-024-02110-y>
- SHORT, Sue. 2003. The Measure of a Man?: Asimov's Bicentennial Man, Star Trek's Data, and Being Human In: *Extrapolation* [online] roč. 44. č. s. 209-223. [2025-01-17] Dostupné z: <https://doi.org/10.3828/extr.2003.44.2.6>
- Silent Running*. 1972. Režie: Douglas Trumbull. USA, Universal Pictures.
- SIMONDON, Gilbert. 2017. *On The Mode of Existence of Technical Objects*. Minneapolis: Univocal Publishing. 271 s.
- SIROVÁTKA, Jakub. 2016. Emmanuel Levinas: Etický nárok druhého IN: JIRSA, Jakub a kol. *Přístupy k etice III*. Praha: Filosofia - Nakladatelství Filosofického ústavu AV ČR. s. 59-81.
- SPRINGHALL, John. 2004. Disreputable adolescent reading: low-life, women-in-peril and school sport 'penny dreadfuls' from the 1860s to the 1890s. In: HUGGINS, Mike a J. A. MANGAN, eds. *Disreputable Pleasures* [online]. London: Routledge, 2004, s. 123–130. [2024-08-30]. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780203487082>.
- SU, Mingming, a Bing JIN. 2020. Evolution, Machine, and Humanity: Rereading Samuel Butler from a Posthuman Perspective In: *Comparative Literature Studies*, roč. 57, č. 4, s. 728–743. Dostupné z: <https://doi.org/10.5325/complitstudies.57.4.0728>
- SZOLLOSY, Michael. 2015. Why are we afraid of robots? The role of projection in the popular conception of robots. In: *Beyond Artificial Intelligence* [online] roč. 9, 2015 [2022-08-30]. s. 121-131. Dostupné z: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-09668-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-09668-1_9)
- TELOTTE, Jay P. 1995. *Replications: A robotic history of the science fiction film*. University of Illinois Press.

TEVIS, Walter, 1986. *Zpěv drozda*. Praha: Svoboda. 282 s.

*The Twilight Zone*. 1959–1964. Tvůrce: Rod Serling. USA, CBS Television Network.

THOMAS, G. W. 2019. Robot Pulp History in 24 Covers In: *Dark Worlds Quarterly - The Culture of Science Fiction, Fantasy & Horror* [online] 9. 11. 2019 [2024-12-14]. Dostupné <https://darkworldsquarterly.gwthomas.org/robot-pulp-history-in-24-covers/>

THOMAS, G. W. 2022. Robots in the 1940s Golden Age In: *Dark Worlds Quarterly - The Culture of Science Fiction, Fantasy & Horror* [online] 5. 5. 2022 [2024-12-14]. Dostupné z: <https://darkworldsquarterly.gwthomas.org/robots-in-the-1940s-golden-age/>

THORNE, Sarah. 2014. The House of the Future: Mediating Open Enclosures In: *Digital Studies/le Champ Numérique* [online], roč. 5, č. 1. [2024-12-10] Dostupné z: <https://www.digitalstudies.org/article/id/7254/>

TURBIL, Cristiano. 2020. Memory, Heredity and Machines: From Darwinism to Lamarckism in Samuel Butler's Erewhon. In: *Journal of Victorian Culture* [online], roč. 25, č. 1, s. 31-46 [2025-01-20]. Dostupné z: <https://academic.oup.com/jvc/article-abstract/25/1/31/5555647>

TVRDÝ, Filip, 2014. *Turingův test: filozofické aspekty umělé inteligence*. Praha: Togga, 213 s. ISBN 978-80-7476-043-3.

VAŇKOVÁ, Irena. 2012. Tělesnost a studium somatismů v perspektivě antropologické lingvistiky. In: VAŇKOVÁ Irena, WIENDL Jan (eds.): *Tělo, smysly, emoce v jazyce a literatuře*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Filozofická fakulta, s. 63-77

VERBEEK, Peter-Paul. 2011. *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. Chicago: University of Chicago Press. 193 s.

VOLDŘICHOVÁ BERÁNKOVÁ, Eva, 2012. *Učiňme člověka ke svému obrazu: Pygmalion, Golem a automat jako tři verze mýtu o umělém stvoření (nejen) v Budoucí Evě Villierse de l'Isle-Adam*. Praha: Karolinum, 317 s. ISBN 9788024620558.

WALLACE, Floyd L. 1954. The Man Who Was Six In: *Galaxy* [online] č. 9. New York: Galaxy Publishing Corp. [2024-08-30]. s. 6-45. Dostupné z: <https://archive.org/details/galaxymagazine-1954-09/mode/2up>

WARRICK, Patricia S. *The cybernetic imagination in science fiction*. Cambridge: MIT Press, 1980.

WEST, Carolyn M., 2008. Mammy, Jezebel, Sapphire, and their homegirls: Developing an "oppositional" gaze toward the images of Black women. In: *Lectures on the psychology of women*, [online] [2024-09-30]. s. 287–299. Dostupné z: <https://www.academia.edu/23739668/>

WHITLARK, James. 2003. Horrifying 'Boredom' in Michael Crichton's Fictions In: *Journal of the Fantastic in the Arts* [online] roč. 13, č. 3, s. 226-238. [2024-12-21 Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/43308609>

WIENER, Norbert. 2019. *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* [online] London: The MIT Press, 303 s. [2024-12-12]. Dostupné z: <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/4581/Cybernetics-or-Control-and-Communication-in-the>

WILLIAMSON, Jack. 2006. Se založenýma rukama In: BOVA, Ben (ed.) *Síň slávy II A: Nejlepší SF novely*. Praha: Baronet. 728 s.

WILSON, Daniel H., 2013. *Robokalypsa*. Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-3801-2.

WOLFE, Jessica. 2010. Nature and Technê in Spenser's Faerie Queene In: CARTWRIGHT, Kent (ed.). *A companion to Tudor literature*. Kent: Wiley & Blackwell. 536 s.

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. 1982. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá fronta. 478 s.

ZELINOVÁ, Zuzana, ŠKVRNDA, František. 2023. Anthropomorphic Motifs in Ancient Greek Ideas on the Origin of the Cosmos In: *Human Affairs* [online] roč. 33, č. 2, s. 172-183. [2024-12-28] Dostupné z: <https://doi.org/10.1515/humaff-2022-1003>

ZIMBARDO, Philip G., 2014. *Luciferův efekt: jak se z dobrých lidí stávají lidé zlí*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2346-9.

## 6. ZDROJE OBRÁZKŮ

### Obrázek 1

[A galvanised corpse]. In: *Wikimedia Commons* [online]. 29. 5. 2015 [2025-01-03].  
Dostupné z: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:A\\_Galvanised\\_Corpse.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:A_Galvanised_Corpse.jpg)

### Obrázek 2

[The steam man of the prairies]. In: *Wikimedia Commons* [online]. 28. 10. 2012  
[2025-01-03]. Dostupné z:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_steam\\_man\\_of\\_the\\_prairies\\_%281882%29.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_steam_man_of_the_prairies_%281882%29.jpg)

### Obrázek 3

[The Wonderful Wizard of Oz]. In: *Wikimedia Commons* [online]. 19. 5. 2021  
[2025-01-03]. Dostupné z:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Wonderful\\_Wizard\\_of\\_Oz\\_006.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Wonderful_Wizard_of_Oz_006.png)

### Obrázek 4

[Dorothy wound up number one]. In: *Project Gutenberg* [online]. 4. 3. 2024 [2025-01-03].  
Dostupné z: <https://www.gutenberg.org/files/33361/33361-h/images/i057.jpg>

### Obrázek 5

[Stroj - Moloch] In: *Metropolis* [printscreen]. Režie: LANG, Fritz. USA, 1927

### Obrázek 6

[Hodinový stroj] In: *Metropolis* [printscreen]. Režie: LANG, Fritz. USA, 1927

### Obrázek 7

[Robotka Marie] In: *Metropolis* [printscreen]. Režie: LANG, Fritz. USA, 1927

### Obrázek 8

[The Threat of the Robot] In: *Internet Archive* [online]. 26. 12. 2015 [2025-01-03].  
Dostupné z:  
[https://archive.org/details/Science\\_Wonder\\_Stories\\_v01n01\\_1929-06.Stellar/page/n63/mode/2up](https://archive.org/details/Science_Wonder_Stories_v01n01_1929-06.Stellar/page/n63/mode/2up)

### Obrázek 9

[Automata] In: *Internet Archive* [online]. 2. 5. 2017 [2025-01-03]. Dostupné z:  
[https://archive.org/details/Weird\\_Tales\\_v14n03\\_1929-09\\_sas/page/n49/mode/2up](https://archive.org/details/Weird_Tales_v14n03_1929-09_sas/page/n49/mode/2up)

### Obrázek 10

[Automaton] In: *Internet Archive* [online]. 1. 5. 2017 [2025-01-03]. Dostupné z:  
[https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v06n08\\_1931-11\\_sas/page/n9/mode/2up](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v06n08_1931-11_sas/page/n9/mode/2up)

### **Obrázek 11**

[Zoromové ožívují profesora Jamesona]. In: *Project Gutenberg* [online]. 12. 10. 2008 [2025-01-03]. Dostupné z:

<https://www.gutenberg.org/files/26906/26906-h/images/001.png>

### **Obrázek 12**

[Profesor Jameson v povídce The Music Monster] In: *Internet Archive* [online]. 1. 5. 2017 [2025-01-03]. Dostupné z: [https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v12n02\\_1938-04](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v12n02_1938-04)

### **Obrázek 13**

[Helen O'Loy] In: *Internet Archive* [online]. 4. 5. 2021 [2025-01-03]. Dostupné z:

[https://archive.org/details/sim\\_astounding-science-fiction\\_1938-12\\_22\\_4/page/118/mode/2up](https://archive.org/details/sim_astounding-science-fiction_1938-12_22_4/page/118/mode/2up)

### **Obrázek 14**

[První vyobrazení Adama Linka, obálka časopisu Amazing Stories] In: *Internet Archive* [online]. 1. 5. 2017 [2025-01-03]. Dostupné z:

[https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v13n01\\_1939-01\\_cape1736/mode/2up](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v13n01_1939-01_cape1736/mode/2up)

### **Obrázek 15**

[Adam Link Saves the World, obálka časopisu Amazing Stories] In: *Internet Archive* [online]. 6. 6. 2014 [2025-01-03]. Dostupné z:

[https://archive.org/details/Amazing\\_Stories\\_v16n04\\_1942-04\\_cape1736](https://archive.org/details/Amazing_Stories_v16n04_1942-04_cape1736)

### **Obrázek 16**

[Titulní stránky časopisu Modern Mechanix & Inventions Magazine z let 1932 až 1938] In: *Internet Archive* [online]. 2020-2021 [2025-01-03]. Dostupné z:

<https://archive.org/details/modernmechanix>

### **Obrázek 17**

[Is Man Doomed by the Machine Age?] Robert Shiller on Infectious Narratives in Economics: Excerpt In: *Bloomberg* [online]. 1. 10. 2019 [2025-01-03]. Dostupné z:

<https://assets.bwbx.io/images/users/iqjWHBFdfxIU/ii5bypmVCPb8/v1/-1x-1.webp>

### **Obrázek 18**

[Hospodyňka využívá robota k běžným pracovním úkonům] Leave It to Roll-Oh [printscreen] In: *Internet Archive* [online video] 7. 10. 2013. [2024-12-10] Dostupné z:

<https://archive.org/details/Leaveltt1940>

### **Obrázek 19**

[Ovládací panel robota obsahující popis nejčastějších úkonů] Leave It to Roll-Oh [printscreen] In: *Internet Archive* [online video] 7. 10. 2013. [2024-12-10] Dostupné z:

<https://archive.org/details/Leaveltt1940>

### **Obrázek 20**

[Obálky sci-fi časopisů zobrazující roboty v 50. letech] Robot Pulp History in 24 Covers In: *Dark Worlds Quarterly* [online] 9. 11. 2019 [2024-12-14]. Dostupné z: <https://darkworldsquarterly.gwthomas.org/robot-pulp-history-in-24-covers/>

### **Obrázek 21**

[Robert the Robot Walks, Talks] In: *Popular Science* [online] 19. 9. 2023. Dostupné z: <https://archive.org/details/popular-science-1954-no.-12/page/n10/mode/1up>

### **Obrázek 22**

[You'll Own "Slaves" by 1965] In: *Mechanix Illustrated* [online] 13. 10. 2021 [2024-05-14]. Dostupné z: [https://archive.org/details/sim\\_todays-homeowner-solutions\\_1957-01\\_53\\_1/page/62/mode/2up?view=theater](https://archive.org/details/sim_todays-homeowner-solutions_1957-01_53_1/page/62/mode/2up?view=theater)

### **Obrázek 23**

[The Day the Earth Stood Still] In: *Wikimedia Commons* [online]. 10. 2. 2020 [2025-01-03]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Day\\_the\\_Earth\\_Stood\\_Still#/media/File:The\\_Day\\_the\\_Earth\\_Stood\\_Still\\_\(1951\\_poster\).jpeg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Day_the_Earth_Stood_Still#/media/File:The_Day_the_Earth_Stood_Still_(1951_poster).jpeg)

### **Obrázek 24**

[Forbidden Planet] In: *Wikimedia Commons* [online]. 23. 3. 2013 [2025-01-03]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Forbidden\\_Planet#/media/File:Forbiddenplanetposter.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Forbidden_Planet#/media/File:Forbiddenplanetposter.jpg)

### **Obrázek 25**

[Conversation with ELIZA] In: *Wikimedia Commons* [online]. 27. 1. 2021 [2025-01-03]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/ELIZA#/media/File:ELIZA\\_conversation.png](https://en.wikipedia.org/wiki/ELIZA#/media/File:ELIZA_conversation.png)

### **Obrázek 26**

[Servo-Servant] In: *CyberneticZoo* [online]. 10. 2. 2010 [2025-01-03]. Dostupné z: <https://cyberneticzoo.com/robots/1961-mm7-selektor-claus-scholz-austrian/>

### **Obrázek 27**

[Mr. and Mrs. Robot] In: *CyberneticZoo* [online]. 10. 2. 2010 [2025-01-03]. Dostupné z: <https://cyberneticzoo.com/robots/1961-mm7-selektor-claus-scholz-austrian/>

### **Obrázek 28**

[War of the Robots] In: *Lost in Space* [printscreen]. Tvůrce: Irwin Allen. 9. 2. 1966. USA. CBS Television Network.

**Obrázek 29**

[Uncanny Valley]. In: *Wikimedia Commons* [online]. 1. 5. 2007 [2025-01-08]. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori\\_Uncanny\\_Valley.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori_Uncanny_Valley.svg)

**Obrázek 30**

[Silent Running]. In: *Wikimedia Commons* [online]. 24. 11. 2017 [2025-01-08]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Silent\\_running.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Silent_running.jpg)

**Obrázek 31**

[Westworld]. In: *ČSFD* [online]. [datum zveřejnění neuvedeno] [2025-01-08]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1779-westworld/galerie/plakaty/>

**Obrázek 32**

[Podobnost architektury metasérie]. In: PALUMBO, Donald E. 2016. *An Asimov companion: Characters, Places and terms in the robot/empire/foundation metaseries*, s. 5

## 7. PŘÍLOHY

Hledisko	Původní stav / konvenční východisko	Hodnotové zabarvení	Binární opozice
Ontologické	vyroben (s. 108)	negativní	vyrobený objekt X zrozený subjekt
Vizuální	plně robotický vzhled (s. 108)	negativní	mechanické X organické
Vizuální Ontologické	historicky stejný jako ostatní roboti (s. 108)	negativní	kolektivní identita X individualita
Funkční	vzorně zkonstruován, plně funkční (s. 108)	pozitivní	dokonalý stroj X nedokonalý člověk
Společenské	jediný svého druhu, rarita (s. 109)	ambivalentní	jiné X lidské mimořádné X všední
Společenské	číselné označení NDR... (s. 109)	negativní	objekt X subjekt
Společenské	komorník, číšník a služebná, chůva (s. 109)	neutrální	otrok X pán
Behaviorální	dodržování zákonů robotiky (s. 109)	pozitivní	podřízený X nadřízený
Behaviorální	omezené jazykové prostředky (s. 109)	neutrální	negramotný X vzdělaný
Behaviorální	rutinnost	negativní	rutinnost X tvořivost
Behaviorální	bez projevů emocí	negativní	apatie X radost
Společenské	bez finančních prostředků	neutrální	závislost X soběstačnost
Funkční	závislost na servisních úpravách (s. 113)	negativní	závislost X soběstačnost
Společenské	objekt vlastnických práv	negativní	nesvoboda X svoboda
Ontologické	dokonalý robot (s. 116) lepší než člověk (s. 135)	pozitivní	dokonalý stroj X nedokonalý člověk
Společenské	pobyt v domě Martinů	neutrální	závislost X soběstačnost
Vizuální Funkční Společenské	nepotřebuje jíst, vylučovat nebo se mýt (s. 116)	negativní	mechanické X organické
Vizuální Společenské	nahota	neutrální	stroj X člověk necivilizovaný X civilizovaný
Společenské	objekt nedůvěry, strachu a útoků (s. 120-121)	negativní	cizí X vlastní
Vizuální Behaviorální	bez lidských gest	negativní	strojové X lidské
Vizuální Behaviorální	bez mimiky či výrazu	negativní	mechanická strnulost X lidská ladnost pohybů
Funkční	energie z atomových článků (s. 132)	negativní	mechanické X organické
Funkční Ontologické	nesmrtelnost (s. 142)	negativní	nelidské X lidské

**Příloha 1** - Schematické rozdělení vlastností robota Andrewa dle několika hledisek