

**Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií**

**KYBERFEMINISMUS
A SEXUALITA V KYBERPROSTORU**

Bakalářská práce

**Autorka: Markéta Švecová
Vedoucí práce: Mgr. Petra Jedličková**

Praha 2006

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Praze dne 1.6.2006

Markéta Švecová

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Petře Jedličkové za vedení mé práce, za podnětné připomínky a krocení mé přílišné horlivosti. Také jí děkuji za poskytnutí většiny studijních materiálů a pomoc při vymezení tématu mé práce. Dále děkuji Mgr. Denise Kera za pomoc s překladem problematického termínu a Mgr. Kateřině Liškové za ochotu a přívětivost, přestože mi nakonec nemohla být nápomocná.

Poznámka autorky

Na úvod své práce bych se ráda zmínila o tom, že jsem se rozhodla ponechat v celém textu ženská příjmení zahraničních autorek v původním tvaru a nepřechýlovat je, přestože je to v rozporu s pravidly českého pravopisu. Preferuji nepřechýlená příjmení, kromě toho se domnívám, že u řady příjmení, která jsou v textu zmiňována (např. Sei, Cheang, Balsamo), je výsledný přechýlený tvar sporný.

OBSAH

Prohlášení	2
Poděkování	3
Poznámka autorky	4
Obsah	5
1. Úvod	6
2. Ženy v kyberprostoru	
2.1 Život v kyberprostoru a základní koncept kyberfeminismu	9
2.2 Kyberfeminismus a otázka genderu v kyberprostoru	13
2.2.1 Kyberprostor jako svobodné prostředí	14
2.2.2 Kyberprostor jako prostředí přebírající sociální stereotypy	15
2.3 Tváře kyberfeminismu: bohyně i zlobivé holky	18
2.3.1 Cybergrrls – kyberfeministické rebelky	18
2.3.2 Bohyně webu	20
3. Kyborg	
3.1 Základní koncept – co nebo kdo je kyborg?	23
3.2 Žena kyborg z pohledu Donny Haraway a Sadie Plant	26
4. Podoby kyberfeminismu se zaměřením na otázky sexuality a pornografie, reprezentace ženského těla	37
4.1 Fenomén: virtuální sex	38
4.2 Pornografie: svoboda projevu nebo zločin na ženách?	43
4.3 Úhly pohledu: Cheang, da Rimini a Matrix	50
4.3.1 Shu Lea Cheang: Feministické porno 21. století	50
4.3.2 Francesca da Rimini: Historie jako pornografie	52
4.3.3 Cherie Matrix: Feministky proti omezování sexuální svobody	55
5. Závěr	61
Poznámky	63
6. Zdroje	
6.1 Bibliografie	64
6.2 Internetové zdroje	67

1. ÚVOD

Ve své práci bych se ráda zaměřila na fenomén kyberfeminismu, který je dle mého názoru v českém prostředí a v české literatuře prozatím opomíjen. Přestože se toto téma věnuje velmi aktuálním otázkám postmoderního technického světa, zdá se mi, že u nás není tento směr příliš známý a zmapovaný. Cílem této práce by tedy mělo být objasnění základní myšlenky tohoto směru, zaměření se na stěžejní myšlenkové koncepce a představení některých podob kyberfeminismu. Jedním z impulsů pro vznik kyberfeminismu byla rostoucí provázanost každodenního života vyspělých společností světa s novými informačními a komunikačními technologiemi. Paralelou ke každodenní žité zkušenosti se pomalu stává život v kyberprostoru, který přináší zcela nová témata, způsoby jednání a komunikace i nové podoby mezilidských vztahů. Celý svět se postupně propojuje prostřednictvím globální počítačové sítě a virtuální realita se tak stává nejen technologickým, ale také kulturním fenoménem posledních desetiletí. Kyberfeminismus je jednou ze subkultur, vzniklých ve virtuálním prostředí. Etabloval se z třetí vlny feminismu jako reakce na změny, které ovlivňují nejen širší společenské souvislosti, jako jsou politické nebo ekonomické ukazatele, ale také vědu nebo umění. První kyberfeministické práce vycházely z akademických kruhů, ovlivněny feministickými teoriemi a postmodernismem. Kořeny kyberfeminismu sahají do myšlenkového prostředí USA a Velké Británie. USA je tradičně kolébkou nových myšlenek a společenských teorií, zřejmě proto, že ačkoliv je postavena na protestantských základech, je to rozmanité prostředí, které se nemůže opřít o dlouhou historii a sama je vlastně poznamenána charakterem vykořeněné společnosti. Velká Británie je společenským prostředím s bohatou historií, v níž jsou zakořeněny konzervativní myšlenky viktoriánské éry a monarchistické struktury, je to však vysoce vyspělá společnost, v níž jsou otázky technologického pokroku a z něho vyplývajících změn společenské situace velmi aktuální. Původ kyberfeministického diskurzu je tedy spjat s anglosaským prostředím.

Počátky kyberfeminismu byly ovlivněny především vědeckým konceptem kyborga, který se objevil v 80. letech 20. století. Tento koncept reagoval na rozmach technologií a dopady jejich provázanosti s lidským organismem. Některé autorky, které se zabývaly problematikou technologií a postmoderního člověka v něm zároveň objevily také feministickou problematiku genderového dělení rolí ve společnosti. Vznikl tak zcela specifický sociální koncept člověka jako kyborga, který se stal základním stavebním kamenem kyberfeminismu. Ten v sobě tedy kombinuje technovědu, aspekty společenské kulturní teorie jako jsou sociální kategorie nebo mocenské struktury a genderová studia. V některých teoretických pracích jsou atributy kyborga chápány dokonce jako specificky ženské. Této problematice se budu podrobněji věnovat ve druhé kapitole.

Jsem si vědoma toho, že ve své práci nereflektuji problém technické vyspělosti, která se v různých částech světa diametrálně liší a která je k diskuzím o kyberprostoru nezbytná. Kyberfeminismus a jeho požadavky jsou v drtivé většině orientovány na západní společnosti, které udávají rytmus a podobu tohoto světa. Aby se jedinec, skupina i region mohly stát součástí virtuálního světa, musí mít k dispozici patřičné technologické zázemí a vzdělání, které jim umožní se v tomto světě pohybovat. Virtuální realita je tak zatím otevřena pouze určité části světové populace, zatímco většina světa zůstává od tohoto dominantního prostředí odříznuta. Rozhodla jsem se, že se v této práci nebudu k tomuto tématu vracet, protože ať už mají lidé třetího světa do kyberprostoru přístup či nikoliv, faktem je, že oni sami jsou nedílnou součástí tohoto prostoru, který o nich denně informuje a podílí se na podobě jejich života. Můžeme tedy říci, že v něm jsou přítomni, ale sami se na něm nijak nepodílí. Propast, která je dělí od světa, jemuž se ve své práci věnuji, si každopádně uvědomuji a cítím potřebu alespoň v úvodu zmínit, že problematika, které se celá práce věnuje, je záležitostí elit.

Kyberfeminismus je směrem, který kritizuje současné uspořádání světa a prostřednictvím reflexí témat, které v kyberprostoru vystupují do popředí, vytváří svojí vizi společenských změn. Reaguje na aktuální společenská témata, která uchopuje z různých úhlů pohledu a poukazuje na výhody i překážky, které nám kyberprostor klade. Snahou kyberfeminismu je mimo jiné i to, aby se ženy aktivně zapojily do spoluvytváření informační a komunikační společnosti.

V první části se zaměřím na objasnění základních pojmů a pojednám o obecnějších principech a otázkách tohoto směru. V druhé části se budu podrobněji věnovat stěžejnímu kyberfeministickému konceptu člověka jako kyborga a zaměřím se na dvě zásadní akademické práce, které jsou s tímto konceptem spojené a které udaly směr dalšího vývoje feministických teorií. Autorkami těchto prací jsou Donna Haraway, která jako první použila charakteristiku člověka jako kyborga nikoli jako funkční vědecký záměr, ale jako východisko postmoderního světa a Sadie Plant, která je považována za autorku termínu kyberfeminismus. Přestože tyto práce vznikly s určitým časovým odstupem a v mnoha ohledech se liší, jsem přesvědčená, že obsahují nejdůležitější myšlenky, na nichž je idea kyberfeminismu vybudována. Závěrečná část mé práce bude věnována otázce lidské sexuality v kyberprostoru a problematice pornografie. Na jedné z nejpřirozenějších potřeb člověka, jakou sexuální pud bezpochyby je, bych chtěla demonstrovat, jakým způsobem kyberprostor ovlivňuje lidskou zkušenost a jak se ve virtuálním prostředí transformuje podoba lidského života. Přestože je moje práce čistě teoretického charakteru, chtěla bych uvést i několik konkrétních příkladů kyberfeministického působení. V závěru se tedy pokusím o analýzu tří rozdílných kyberfeministických projektů.

2. ŽENY V KYBERPROSTORU

2.1 Život v kyberprostoru a základní koncept kyberfeminismu

Abychom mohli začít hovořit o kyberfeminismu, je třeba porozumět termínu kyberprostor jako prostředí, které vytvořilo podmínky pro vznik kyberkultury a kyberfeministického diskurzu. Termín kyberprostor vznikl díky rozvoji počítačových a informačních technologií, které se staly kulturním fenoménem poslední třetiny dvacátého století. Tento termín poprvé použil roku 1984 sci-fi autor William Gibson ve svém románu *Neuromancer* ve snaze zachytit virtuální svět, vytvořený moderními počítačovými a komunikačními technologiemi. Je chápán jako protipól reálného světa a v dnešní době je realizován celosvětovou veřejně přístupnou sítí počítačů a databází, jejíž konkrétní a nejznámější podobou je internet. Pro Gibsona je kyberprostor „[s]dílená halucinace každý den pocítovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky. (...) Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Nedomyšlitelná komplexnost. Linie světla seřazené v nonprostoru myslí, shluky a souhvězdí dat“ (Gibson 1992: 46, 47). Obecně lze kyberprostor chápat jako simulované prostředí, jehož účastníci mohou v konkrétním čase a místě na světě vytvářet, vysílat, přijímat a zpracovávat zprávy nebo je ukládat tak, aby byly dostupné i ostatním účastníkům. Nejruznější data jsou navzájem propojena a masově sdílena. Prostor, v němž se tato datová směna odehrává, však nemá žádnou konkrétní podobu. Jeho nejcharakterističtější vlastností je fluidita, která nabízí variabilitu interpretací, protože každému účastníkovi se kyberprostor otevírá ve zcela specifické momentální podobě v závislosti na jeho potřebách. De facto se neustále vytváří na základě interakce účastníka a sítě.

Termín kyberprostor měl své místo nejprve ve sci-fi literatuře, uplatnil se zejména v její odnoži nazvané kyberpunk, která se zabývá informačními technologiemi a umělou inteligencí. Jako určitý nový životní prostor, který umožňuje extenzi reálného světa pomocí virtuální reality, však začal postupně zásadně ovlivňovat životy milionů lidí na celém světě a stal se půdou pro vznik kyberkultury. Ta přináší některé nové kulturní aspekty jako je anonymní dialog v reálném čase bez nutnosti fyzické přítomnosti, vytváření virtuálních komunit nebo vznik nového jazyka.

Jedním z diskurzů, který chápe virtuální prostředí jako zdroj nových možností k hledání východisek a uskutečňování svých cílů, je feminismus. Feminismus se zabývá především otázkou genderových rolí ve společnosti a reaguje na nerovné postavení mužů a žen. Gender (do češtiny bychom mohli přeložit jako „pohlaví“) je sociální kategorie, která mužům a ženám přisuzuje specifické vlastnosti a specifické atributy jednání. Podle feministických teorií je gender sociální konstrukt, který byl vytvořen za účelem

ospravedlnění sociální nerovnosti ve společnosti. Vztahy mezi pohlavími jsou chápány jako mocenské vztahy, které jsou příčinou nerovného přístupu k materiálním zdrojům (Kirkup 2002: 3). Feminismus není pouhým intelektuálním rozměrem, stal se politickou aktivitou, napadající patriarchální uspořádání světa.

Název kyberfeminismus vznikl spojením termínu feminismus s výrazem „kyber“, který naznačuje vztah dané věci ke kybernetice a zároveň vyjadřuje také touhu řídit, vést. Feminismus je historicky chápán jako mezinárodní hnutí za rovné a svobodné postavení žen ve společnosti (Wilding 1998). Kyberfeminismus reaguje na zcela nové situace a změny, které provázejí přechod od industriální společnosti ke společnosti informační. Feminismu je vlastní sdružování na základě sdílení identity, problémů nebo cílů. Základem kyberfeminismu je však pluralita a jinakost. Cílem už tu tedy není myšlenka budování dokonalé a rovnoprávné společnosti, uplatňuje se tu spíše snaha vytvářet podmínky pro přijetí plurality a jinakosti identit a cílů (Kera 2002). Gender stále stojí v centru zájmu, ale základní otázka dualismu muž – žena se v kyberprostoru posouvá k antagonismu mezi přirozeným a umělým, mezi člověkem a strojem. Slovy Anne Balsamo, „(i)ntimita je dnes redefinována jako kvalita vztahu mezi lidským tělem a strojem“ (Balsamo 2000: 498). Také profesorka Rosi Braidotti poukazuje na krizi klasického humanismu a tradičního chápání člověka, která je rysem postmoderní společnosti. Současný vývoj boří tradiční jistoty, jako jsou rozdíly mezi maskulinním a femininním, víra v rodinu, národní stát či normu heterosexuality. Braidotti tvrdí, že krize modernity neznamena pro feministky ponoření se do nostalgie a melancholie, ale je pro ně spíše radostným odhalením nových možností. Kulturní a mediální feministické aktivistky podle ní stojí „na prvním místě mezi ikonoklastickými interprety současné krize“ (Braidotti 1996). Ústředním tématem se stává vztah žen a nových technologií, které jsou chápány jako šance stát na prahu nových oblastí vedle mužů a nečekat v povzdálí, až jim bude dovoleno vstoupit.

Kyberfeminismus je směr, který je značně rozrůzněný, proto je obtížné popsat jej jednoznačnou definicí nebo určit jasně stanovené cíle. Vytvoření termínu kyberfeminismus je připisován britské feministce a teoretičce kyberkultury Sadie Plant, která jej popisuje jako „povstání proti majetkové a materiální složce patriarchálního světa, rozptýlený, nespojitý vývoj tvořený spojením mezi jednotlivými ženami, ženami a počítači, počítači a komunikačními spoji, těmito spoji a sítěmi spojení“ (Plant 2000: 274). Sadie Plant však sama říká, že pojem kyberfeminismus nemá autora nebo nějaký konkrétní bod vzniku. Šlo spíše o evoluční proces, který vznikl na základě její spolupráce s australskou uměleckou skupinou VNS Matrix. „Když jsem poprvé viděla jejich dílo, zdálo se mi velice blízké tomu, co dělám (...), takže jsme se spojily a ten pojem kyberfeminismus se kolem nás nějak vytvořil... Vždycky jsem odmítala jakékoliv –ismy. Je to skutečná potupa, že se moje dílo zredukovalo na kyberfeminismus (...). Lidé vždy

hledají jasné a jednoduché slovo, jak něco popsat (...)“ (Plant 2004). V rozhovoru s Rosie X Plant říká, že pro ní pojem kyberfeminismus symbolizuje spojení žen s novými technologiemi: „Tak jako se stroje stávají chytřejší, ženy se stávají svobodnější“ (Plant 1998). Domnívám se, že přístup Sadie Plant k samotnému pojmu kyberfeminismus dobře ilustruje obsah pojmu samotného. Kyberfeminismus, podobně jako prostředí, v němž se pohybuje, nemá přesný začátek ani konec, nemá konkrétní jasnou podobu ani autora. Je okamžitou konfigurací. Tuto povahu kyberfeminismu vystihuje také manifest nazvaný 100 antitezí s podtitulem Kyberfeminismus není..., vytvořený organizací Old Boys Network. Tento projekt odmítá definovat kyberfeminismus na základě jeho vlastností, ale využívá negace a definuje jej ve vztahu k tomu, co není. Bytostným vyjádřením kyberfeminismu je tedy především experiment a neustálé hledání ve znamení problematizace a poukazování na společenské stereotypy ve snaze připravit půdu pro nástup pluralistického myšlení.

Přestože kyberprostor je extenzí prostoru fyzického, pravidla reálného světa v něm nefungují tak, jak jsme zvyklí. Zákonitosti virtuálního prostředí transformují otázky a témata, které z reality do kyberprostoru přenášíme. Představy, že sociální kategorie se v kyberprostoru rozpouští a nehrají v něm žádnou roli, jsou však značně utopické. Člověk, který je zformovaný společenskou výchovou, žije v rámci sociálních konstrukcí. Do kyberprostoru vždy vstupujeme s těmito konstrukcemi, které udávají naše představy o identitě a uspořádání světa. Jak poznamenává Rosi Braidotti, tělo v kyberprostoru je „povrchem k vepsání sociálních kódů“ (Braidotti 1996). Gender v tomto prostředí tedy nemůže jednoduše zmizet. Kyberpsycholog Aaron Ben-Zeev k tomu říká: „Genderové rozdíly, které stojí na konvencích, mají tendenci se v prostředí internetu rozpouštět. Ty, které jsou založeny na psychologii, zůstávají stejné“ (Ben-Zeev 2004). Kyberprostor však může vyvolat otázku po smyslu těchto konstrukcí a být prostorem, v němž se člověk proti těmto aspektům vzbouří. V důsledku odmítnutí tradičních stereotypů vzniká prostor pro redefinici společenských vztahů. Kyberprostor tedy lze v tomto ohledu chápat jako nové prostředí, které může významně zasáhnout do procesu sociálních změn, protože nabízí pohled na identitu, čas, prostor a skutečnost z nových úhlů.

Ženy byly po staletí spojovány s přírodou, zatímco muži měli své místo v oblasti kultury a politiky. Tento dualismus odkazuje ženy do úctyhodné vzdálenosti od strojů, technických vynálezů a moderních technologií. Kyberfeminismus je přímým zásahem do jádra tohoto uspořádání. Stále více žen se učí pracovat s informačními technologiemi. Kyberfeministky svým skrytým i otevřeným působením usilují o prosazení pluralitního myšlení nebo dokonce připravují půdu pro to, aby mohly být staré struktury prohlášeny za překonané a nahrazeny novými.

2.2 Kyberfeminismus a otázka genderu v kyberprostoru

Feminismus je velmi diverzifikovaný myšlenkový směr, pod nímž se skrývá velké množství rozdílných názorů a skupin. Feminismus vychází ze společenské situace, která přisuzuje ženám nižší postavení než mužům a podporuje nerovnost mezi muži a ženami ve společnosti. Patriarchát je „hospodářství, pro něž je žena hlavní a zakládající komoditou“ a v rámci tohoto systému je tedy žena chápána jako „nedostatečná verze lidství, které již patří mužům“ (Plant 2000: 266). Názory na toto téma a způsoby, jak tuto nerovnost odstranit, se ve feministickém diskurzu liší. Abychom lépe pochopili zařazení kyberfeminismu do rámce feministických teorií, je možné rozdělit feminismus z historického hlediska do několika hlavních vývojových stádií.

Již v období Francouzské revoluce lze zaznamenat první odvážné vlašťovky, bojující za lepší postavení žen. Konkrétnější podobu však ženské hnutí získalo až koncem 19. a počátkem 20. století. Požadavkem tzv. první vlny feminismu bylo především uznání základních politických, občanských a lidských práv ženám a jejich zakotvení v zákonech. Ženy usilovaly především o volební právo a právo na vzdělání, které jim mohlo přinést možnost podílet se na veřejném a politickém životě. Uznání volebního práva pro ženy bylo v mnohých zemích dosaženo v první polovině 20. století, prosazovat rovné postavení žen v praxi však bylo stále velice obtížné. Feministické snahy se posléze odmlčely pod tíhou 2. světové války.

Události se znovu daly do pohybu v 60. letech 20. století. V této době byl feminismus úzce spojen s bojem za lidská práva a se studentským hnutím. Přestože se ženy podílely na politických aktivitách, uvědomovaly si, že jsou v porovnání s muži stále udržovány v podřízené pozici. Na Západě již ženy mohly vystudovat jakoukoliv univerzitu, uplatnit se však v praxi pro ně stále nebylo snadné. Tato situace byla impulsem pro vznik nové vlny feministického hnutí, tzv. druhé vlny feminismu. Ta se zabývala mnohem širšími tématy, začalo docházet k myšlenkové diverzifikaci. Feminismus řešil nové otázky a objevil množství nových přístupů. Z druhé vlny feminismu vzešly myšlenkové směry jako liberální, socialistický, radikální nebo kulturní feminismus.

Dnes by bylo na místě hovořit spíše o feminismech v množném čísle, protože požadavky některých proudů se mnohdy značně liší. Hovoříme o postindustriální a postmoderní společnosti, která je charakteristická krizí tradičních hodnot a pluralitou názorů a přístupů. Současný feminismus je „poznamenán vznikem sítí a kontaktů, které nevyžadují žádnou centralizovanou organizaci a unikají jejím strukturám nařízení a kontroly“ (Plant 2000: 268). Dnes hovoříme o tzv. třetí vlně feminismu, která se již nezaměřuje pouze na oblast pracovních či politických možností, ale zabývá se samotným

vymezením identity ženy a sahá až k základům pohlavní hierarchie ve společnosti. Z tohoto hlediska je možné zařadit kyberfeminismus do období třetí vlny feminismu.

Vraťme se teď ke stěžejní problematice feminismu, k otázce genderu, a podívejme se, jak je tento koncept chápán v kyberprostoru a jak k němu přistupuje kyberfeministický diskurz. Zákonitosti prostředí, v němž se lidé setkávají virtuálně, tedy bez ohledu na svá fyzická těla a reálný status, byly inspirací pro dva základní přístupy k tomuto problému. Jeden z nich věří, že do kyberprostoru vstupujeme oproštěni od společenských kategorií a že naše sociální identita se v tomto prostoru rozpouští. Druhý pak přistupuje ke kyberprostoru jako k simulaci reálného světa, v níž se potvrzují kategorie a nerovnosti, které do ní z vnějšího světa přinášíme. Podívejme se na tyto dva přístupy podrobněji.

2.2.1 Kyberprostor jako svobodné prostředí

Jedno z východisek chápe kyberprostor jako svobodné prostředí, v němž se stírají společenské kategorie jako gender, rasa nebo třída a kde každý člověk může být tím, čím být chce. Zastánci tohoto přístupu věří, že náš status a podmínky reálného života jsou do virtuální reality nepřenositelné a že nové technologie jsou prostředkem k osvobození se od starých pořádků a vytvoření zcela nových podmínek. Mediální umělkyně Faith Wilding nazývá tento přístup „síťovým utopismem“, který věří, že kyberprostor je „aréna přirozeně osvobozená od (...) starých genderových vztahů a bojů“ (Wilding 1998). Internet se pro mnohé stává „vůdčí oblastí, v níž se hroutí staré formy identifikace“ a kde „pohlaví může být překrucováno a rozmazáváno“ (Plant 2000: 268). Tento přístup je ovlivněn postmodernistickými debatami o genderové fluiditě a pro jeho podobnost s liberálním feminismem jej profesorka Kira Hall nazývá liberální kyberfeminismus. Již v 80. letech se v literatuře objevily teorie o nestálosti fyzického těla a s tím související nepatřičností tělesných kategorizací. Arthur a Marielouise Krokerovi ve své knize *The Last Sex: Feminism and Outlaw Bodies* hovoří o „virtuálním pohlaví“ – třetí pohlavní (ne)identitě, která zosobňuje křížení virtuální reality s postmoderními myšlenkami (Hall 1996: 150). Slovy Kiry Hall je tento směr charakteristický svým „trváním na rovnosti spíše než na útlaku, na pluralitě spíše než na binaritě, na fluiditě spíše než na kategorizaci, na jednotě spíše než na separatismu – vidina inspirovaná rostoucí náročností technologie a příchodem komunikace bez těla“ (Hall 1996: 151). Aplikaci tohoto přístupu v praxi nazývá autorka *cross-expressing*, jakési střídání identit. Střídání identit je možné i v reálném světě, jedná se o tzv. *gender swapping*, jehož podstatou je stylizovat se do podoby opačného pohlaví, především pomocí oblečení nebo gest. Účastníci virtuální komunikace, kteří nejsou závislí na svých fyzických omezeních a kategoriích, však mohou libovolně měnit svoji identitu, aniž by byli ve vnějším světě jakkoliv stigmatizováni. Anonymní povaha virtuálního média umožňuje komukoliv změnit

nejen pohlaví, ale také sexuální orientaci, sexuální chování nebo dokonce zaměnit lidskou povahu za povahu zvířecí (Hall 1996: 151, 152).

2.2.2 Kyberprostor jako prostředí přebírající sociální stereotypy

Odlišně se k otázce genderu v kyberprostoru staví teorie vycházející z předpokladu, že kyberprostor je matrix, který potvrzuje uspořádání vnějšího světa, protože právě z tohoto světa vzešel a tak jsou v něm již primárně obsaženy ekonomické, sociální a politické šablony. Skutečnost, že nové virtuální technologie byly původně vytvořeny v USA pro potřeby státu koncem 50. let 20. století a to, že její tvůrci, špičkoví programátoři své doby, byli s největší pravděpodobností bezvýhradně muži, nahrává stanoviskům, které virtuální síti přisuzují maskulinní povahu. Věda a technologie vůbec jsou považovány za jedny z nejdůležitějších symbolických systémů západní maskulinní kultury (Kirkup 2002: 3). Mnoho autorů a autorek argumentuje, že společenské prostředí je silně sexistické a rasistické a že virtuální svět tyto tendence ještě prohlubuje. V jádru těchto tvrzení se skrývá vědomí toho, že do kyberprostoru vždy vstupujeme sice bez fyzického těla, nicméně vždy s myslí zatíženou sociálními konstrukcemi. Podle Anne Balsamo problém spočívá v tom, že virtuální realita je médií propagována jako prostředí oproštěné od fyzického těla a slibuje „vytvoření osobních skutečností, osvobozených od předurčenosti („skutečných“) identit založených na tělesnosti“ (Balsamo 2000: 493). Z hlediska feministické perspektivy je jasné, že potlačení hmotného těla ve virtuálním světě popírá genderové dispozice. Nové technologické aplikace však nezaručí, že lidé dokáží pracovat s novými informacemi novými způsoby. Spíše je pravděpodobné, že „nové technologie budou použity v první řadě k převyprávění starých příběhů – příběhů, které obnovují tradiční vyprávění o pohlavně a rasově zatíženém těle“ (Balsamo 2000: 498), právě v důsledku toho, že naše pečlivě formovaná mysl dokáže přemýšlet jen v rámci naučených dimenzí. Také Rosi Braidotti upozorňuje na to, že virtuální svět reálné kategorie spíše prohlubuje. Naznačuje sice, že postmodernistická situace odcizení lidského těla v sobě zahrnuje stírání genderových hranic, nicméně dodává, že i když by se mohlo zdát, že počítačové technologie slibují svět bez genderových rozdílů, propast mezi pohlavími se zvětšuje a „změna tradičních hranic mezi pohlavími (...) nebude zdaleka tak osvobozující, jak by si kyberumělkyně a internetoví nadšenci přáli, abychom si mysleli“ (Braidotti 1996). To, co formuje naši identitu v kyberprostoru, je naše myšlení a to zůstává lapeno v sítích společenských norem a vzorců.

Na základě těchto teorií vznikají tendence, které Kira Hall nazývá radikální kyberfeminismus. Tento směr podle ní vychází z poznatku, že ve virtuálním prostředí zůstává zachován patriarchální diskurz a komunikační styl, který vede až ke slovnímu násilí a napadání. Kira Hall ve své práci odkazuje na teoretika kyberkultury Marka Deryho, podle něhož oddělení slova od těla podporuje projevy nepřátelství (Hall 1996:

156). Účastníci veřejných diskuzí totiž nemusí nést zodpovědnost za to, co vyjadřují. A protože je zvýšená agrese tradičně připisována mužům a podle Hall se tyto tendence k agresivním diskusím objevují i na gay fórech, vznikají na internetu radikální ženská fóra s označením *women-only* (Hall 1996: 158). Tato fóra mají často vypracovaný systém metod, které jim pomáhají určit pohlaví každého nováčka. Tento systém je založen na předpokladu, že podobně jako ve skutečném světě existují genderové rozdíly ve vyjadřování a že muži vydávající se za ženy se dříve nebo později sami prozradí. Ve snaze odlišit rétoriku těchto webů od maskulinního způsobu vyjadřování jsou zaváděna pravidla, jako například respektování odlišných názorů nebo zdržení se vášnivých reakcí a vyvolávání konfliktů. Jak je vidět, tento přístup může být doháněn do extrémů, což ve výsledku vede spíše k separaci obou pohlaví. I Kira Hall se v závěru své práce nechává strhnout rétorikou radikálních ženských fór a přiklání se k názoru, že elektronické médium nepřispívá k neutralizaci genderové hierarchie, spíše jí zesiluje a „vytváří bohyně a zlobry“ (Hall 1996: 167).

Domnívám se, že je velmi obtížné jednoznačně rozhodnout, zda jsou sociální kategorie v prostředí virtuální reality přetvářeny nebo posilovány. První přístup ignoruje fakt, že k osvobození se od společenských stereotypů a kategorií zdaleka nestačí oprostít se od svého fyzického těla. Druhý přístup si tuto skutečnost uvědomuje a upozorňuje na to, že není možné tyto stereotypy jednoduše opustit. Tento přístup však může sklouznout až k přílišnému kopírování a fanatickému oddělování ženského a mužského. Takovou extrémní podobou mohou být ženská fóra, o nichž jsem se zmínila výše a které jsou skutečně krajní formou tohoto přístupu, ale které mohou dobře posloužit k vyjádření základního rozdílu mezi oběma přístupy týkajícími se problematiky genderu v kyberprostoru.

Kyberfeminismus může být jistě dobrým prostředkem pro změnu stávajících pořádků. Bez ohledu na tělesné atributy jsme ale všichni především lidské bytosti, které by se podle mého názoru měly vyvarovat necitelnosti a despektu vůči ostatním i v anonymním prostředí virtuální reality. Domnívám se, že je také důležité být na blížící se a tolik vytoužené změny připraveni. Ve chvíli, kdy jsou staré dichotomie podkopány a zavrženy jako nepoužitelné, je třeba vytvořit nový koncept myšlení. Je snadné kritizovat patriarchální struktury, mnohem těžší je ukázat nebo jen přemýšlet o tom, jak by nepatriarchální diskurz měl vypadat a co nového by měl společnosti přinést.

2.3 Tváře kyberfeminismu: bohyně i zlobivé holky

Již od dob průmyslové revoluce a Francise Bacona je ve společnosti udržována tradice dělení věcí na původní, přirozené a na nepůvodní, uměle vytvořené. Kyberfeminismus se odklání od původního spojování ženy s přírodou a reaguje na postmoderní technologický a společenský vývoj snahou o novou formulaci vztahu člověka a stroje. Místo hledání ztraceného ráje se soustřeďuje na současnost, která přináší možnost aktivně se podílet na formování nové společnosti a díky novým technologiím překonat stereotypy v nahlížení na ženské tělo a na tělesná omezení žen. Kyberfeminismus má mnoho podob. Faith Wilding je popisuje jako široké spektrum aktivit od „upovídáných mailing listů po sci-fi, kyberpunk a feministické pornografické ziny“. Patří sem také „antidiskriminační projekty, sexuální exhibicionismus, transgenderové experimentování, lesbický separatismus, alternativní způsoby léčby, vlastní propagace umělců, pracovní příležitosti a seznamky i prosté žvanění“ (Wilding 1998). Je to velmi různorodý směr, zahrnující mírumilovné zastánkyně rovnosti ve společnosti, umělkyně, univerzitní profesorky, nejrůznější zájmové skupiny, ale také malé extremistické skupiny, které se prezentují velmi výrazným způsobem a strhávají tak na sebe většinu pozornosti.

V této kapitole bych se chtěla blíže věnovat dvěma specifickým podobám kyberfeminismu, na nichž chci demonstrovat různorodost kyberfeministického působení. Aktivistické skupiny známé pod jménem riot nebo guerilla girls a skupiny webových bohyň, které vycházejí z konceptu esenciálního ženství jsem zvolila pro odlišnost jejich výrazových prostředků. Zatímco riot girls využívají ironii a konfrontační vystoupení, bohyně kladou důraz na krásu a estetiku.

2.3.1 *Cybergrrls – kyberfeministické rebelky*

Kyberfeministické aktivistické skupiny rebelek používají obecně známá aktivistická označení riot nebo guerilla. Na webu jsou tato označení modifikována jako grrls, bad grrls, riotgrrls, guerrilla nebo gorilla grrls. Faith Wilding tyto skupiny označuje jako „*cybergrrlism*“ a jejich práci charakterizuje jako ironickou, parodickou, vtipnou, vznětlivou, rozhněvanou a agresivní (Wilding 1998). Rosi Braidotti pak hovoří o síle ironie, stěží potlačovaném násilí a jedovatém vtipu (Braidotti 1996). Tyto skupiny se hlásí k tradici riotu, což je forma uměleckého rebelantství, využívající ke své prezentaci média a veřejné performance. Právě umění je podle Rosi Braidotti hlavním činitelem v boji proti kultuře prosazující „bílou, ekonomicky dominantní ikony heterosexuální hyperfemininity“, protože tvůrčí duch má náskok před zastánci a tvůrci většinového diskurzu: „[P]o letech poststrukturalistické teoretické povýšenosti pokulhává filosofie v obtížném boji o udržení tempa s dnešním světem za uměním a literaturou“ (Braidotti 1996). Zatímco Wilding

vyčítá internetovým aktivistkám nedostatek politické angažovanosti a říká, že být „zlobivou holkou“, působící na internetu, samo o sobě nestačí k odmítnutí současného statu quo (Wilding 1998), Braidotti jejich postoj nazývá „politikou parodie“ (Braidotti 1996). Tu charakterizuje jako potvrzení subjektu, který je jednak neesencialistický, tedy již nezakotvený v myšlence lidské nebo ženské přirozenosti, ale zároveň schopný etického a morálního jednání. Sílu politiky parodie spatřuje v tom, že skrze opakování a umělecké strategie dobývá prostor pro působení feministických ideálů. Jinými slovy „parodie může být zdrojem politické síly za předpokladu, že je podepřena kritickým vědomím, které směřuje k podvracení dominantních kódů“ (Braidotti 1996).

Skupiny kyberaktivistek hlásají, že probíhá válka, v níž ženy nejsou pacifistky, ale „zlobivé“ guerillové bojovnice. Chtějí aktivně klást odpor, ale také se chtějí bavit a chtějí to dělat po svém. Ve srovnání s běžnou uměleckou kritikou jsou jejich metody syrové a přímočaré, neváhají vyjádřit svůj názor nahlas a s potřebnou razancí a příliš se nestarají o veřejné mínění. Nebojí se projevit jako bezcitné, zlé, zkažené či nechtěné, protože dobrá parodie stereotypů má větší účinek než sáhodlouhé vysvětlování (Kera 2002). V jejich jednání jsou skryté i určité náznaky násilí. „Ironický styl je řízený způsob provokace a jako takový značí druh symbolického násilí a riot girls jsou jeho nepřekonanými mistry“ (Braidotti 1996).

Radikální kyberfeministické skupiny odporu, jejichž konkrétní podobou mohou být rebelující „grrls“, navazují na Donnu Haraway, která poprvé použila slovo kyborg jako metaforu ztráty původu, přirozenosti a tajemné ženskosti. Konceptu kyborga bude věnována celá následující kapitola. Vraťme se teď tedy zpět k dichotomii „přirozené“ versus „uměle vytvořené“. Koncept ženy jako bohyně nepochybně spadá do kategorie „přirozené“. Přesto i v kyberfeministickém diskurzu narazíme na myšlenkovou větev, která vychází z konceptu bohyně a obrací se k ideji esenciální ženskosti.

2.3.2 Bohyně webu

Myšlenka ženy jako bohyně vychází ze spirituální tradice ekofeminismu, který spojuje otázky ženství a planety země s výkladem o bohyni matce, z níž všichni pocházíme. Spojení ženy s přírodou je tu chápáno jako původní ženská přirozenost a proto je třeba usilovat o jeho obnovení. Dánská profesorka Nina Lykke při objasňování konceptu bohyně odkazuje na knihu autorek Monicy Sjöö a Barbary Mor *The Great Cosmic Mother: Rediscovering the Religion of the Earth*. Bohyně je v tomto kulturně-historickém ekofeministickém díle prezentována jako vesmírná bytost, která může vyléčit zpřetrhaná pouta mezi člověkem a přírodou, mezi lidskou myslí a tělem, zemí, vesmírem. Je matkou nás všech, pocházíme z její vesmírné dělohy. Původně jsme žili s bohyní matkou v naprosté jednotě – mysl a tělo, člověk a příroda, země a vesmír byly jedno. Patriarchální řád je v příběhu vesmírné matky chápán jako pozdější fáze lidských dějin,

k níž došlo násilným převzetím moci, jejímž důsledkem bylo rozdělení jednoty a nastolení násilnické hierarchie, chápané jako kolonizace původního ženského světa imperiálním světem mužů (Lykke 2000: 84). Přestože naše mysl dnes již není s bohyní matkou ve spojení, tím, že přijmeme naši sounáležitost s původní jednotou, kterou představuje, můžeme tuto jednotu opět vzkřísit. Sjöö a Mor argumentují, že vzkříšení velké vesmírné matky a obnovení našeho vztahu s ní je jediný smysluplný politický směr, kterým se dnes můžeme vydat. Aby však tento krok mohl být v rámci lidské evoluce krokem vpřed, je třeba reflektovat současné prostředí a podmínky a využít současné vědecké poznatky a technologický pokrok. Nový život v obnovené božské jednotě charakterizují Sjöö a Mor takto: „Tentokrát to bude globální vědomí naší globální jednoty a bude uskutečněno na vysoce rozvinuté technologické úrovni; snad za naprostého splnutí psychické a elektronické činnosti“ (citováno podle Lykke 2000: 84).

Zdá se, že právě tady vzniká prostor pro to, aby byl koncept bohyně přenesen do virtuálního světa. Esencialistická bohyně může být na první pohled zcela neslučitelná s kyberfeminismem, pohybujícím se v umělém prostředí vytvořeném moderními technologiemi. Například podle Denisy Kera je kyberfeminismus pravým opakem ekofeministických hnutí, která vyzdvihují esenciální ženskost, jež byla během dějin potlačena a k níž je třeba se vrátit a původní přirozenou femininitu obnovit (Kera 2002). Přesto existují pokusy, které se snaží oba protichůdné feministické směry spojit. Nina Lykke například v těchto protichůdných konceptech nachází určité společné znaky. Ve své práci *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs* říká, že oba proudy dekonstruují nadřazené postavení lidského subjektu nad objekty mimo lidskými (non-human)¹ a oba se snaží prosadit chápání světa jako interakce mezi subjekty hmotné a sémiotické povahy, které už dále nelze oddělovat tradičními hranicemi mezi lidským a mimo lidským (Lykke 2000: 85). V internetovém prostředí se ke konceptu bohyně hlásí řada řetězců webových stránek, tzv. webringů, které ve svém názvu obsahují označení *goddess* – například Webgoddess nebo Geekgoddess. Tyto řetězce sdružují ženy, které internet chápou jako svébytný prostředek sebeprezentace a jejichž koníčkem je programování. Výrazným rysem těchto webringů je důraz na estetickou formu a krásu, která je chápána jako původní ženský atribut. Na programátorky, které chtějí zařadit své stránky do „božských“ webringů, jsou kladeny vysoké estetické nároky, jakoby se bohyně webu snažily vytvořit z virtuálního prostředí jakési univerzum krásy. Vznikají tak jedny z designérsky nejlépe zvládnutých a nejhezčích stránek na internetu. Jedna z bohyň, která své jméno změnila z Elizabeth na ElizabYTE, na své stránce prohlašuje, že podobné stránky jsou „pixelové hřiště excentrických a alternativních designérek, které jsou fascinovány komunikačními technologiemi“ (www.elizabYTE.com). Webringy obsahují osobní stránky každé bohyně, jedná se spíše o tzv. „weblogy“, což je forma internetového deníku. Bohyně webu tak vlastně symbolicky přenášejí svojí identitu do

virtuálního prostoru a na svých stránkách se vyznávají z nejnítěrnějších pocitů a potřeb. Zájmy a zaměření jednotlivých bohyní se přitom značně liší. Narazíme tak na osobní výpovědi dívek, které si libují v domácích pracích a nakupování nebo se netají svojí láskou k sexu či obdivu ke skupině Sex Pistols. Ačkoliv jsou jednotlivé členky „božských“ webringů tak odlišné, spojuje je láska k informačním technologiím a snaha vytvořit estetické prostředí a tím vytváří onu kýženou jednotu ve jménu původní ženskosti. Denisa Kera podotýká, že tyto stránky, charakteristické kreativním využitím HTML a programovacích jazyků a vysokou úrovní technického zpracování, posouvají kyberfeminismus až do roviny estetického kyberfeminismu (Kera 2002). „Estetický“ kyberfeminismus klade důraz na původní esenci ženství a jednoznačně tak vymezuje feminitu vůči maskulinitě. Tváří v tvář umělému virtuálnímu prostředí se snaží přetransformovat svoji „přirozenost“ a vytváří specifickou virtuální ženskou kulturu.

V této kapitole jsem se pokusila ukázat, jak specifické a rozdílné mohou být tváře kyberfeminismu. Podle Niny Lykke vznikly ve feministickém myšlení dvě metafory jako vyjádření „přírodního“ a „umělého“: kyborg a bohyně (Lykke 2000: 81, 82). Po představení konceptu bohyně se tedy následující kapitola bude věnovat právě konceptu kyborga, který na rozdíl od bohyně volá po oproštění se od přežitých kategorií a žádá, aby bylo lidské tělo na základě informační technologie a biotechnologie chápáno ve zcela novém světle.

3. KYBORG

3.1 Základní koncept – co nebo kdo je kyborg?

Pojem kyborg není produktem kyberfeministických úvah, objevil se mnohem dříve než jej Donna Harraway rozpracovala ve svém stěžejním díle z hlediska feministického diskurzu. Kyborg spatřil světlo světa v roce 1960 a jeho rodiči se stali kybernetikové Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline. Označení kyborg vzniklo jako zkrácená verze Clynesova a Klineho původního konceptu kybernetického organismu, který byl vytvořen na základě představy fyzického rozšíření čistě biologického těla umělými přístroji, jakéhosi „seberegulujícího lidsko-strojového systému“, který by byl schopný přežít v extrémně těžkých podmínkách (Macek 2003). Projekt kyborga byl impulsem k úvahám týkajícím se lidské tělesnosti, protože „naboural a zrelativizoval symbolické i fyzické hranice těla, když toto tělo propojil a srovnal s vlastním umělým výtvořem a skrze tento výtvoř propojil v komunikačním aktu vnitřní svět těla a svět vnějšího prostředí“ (Macek 2003). V postavě kyborga je tedy zkombinováno fyzické tělo a stroj. Stal se výchozím bodem nového chápání tělesnosti a její radikální transformace.

Koncept kyborga se záhy po svém vzniku uplatnil především v oblasti vědeckofantastické literatury, zejména v jejím specifickém žánru nazvaném kyberpunk. Původní kyborg byl východiskem vesmírného výzkumu a vznikl s myšlenkou praktické využitelnosti a zvýšení efektivity vědeckého zkoumání. Jak však postupně rostl počet uživatelů digitálních technologií, které se s vývojem prvních osobních počítačů začaly z vědeckých a akademických kruhů šířit do oblasti běžného života, začaly nabývat na významu otázky týkající se identity, jež ztrácela v novém virtualizovaném prostředí své jasné obrysy. Výzvou se také stala nepřítomnost fyzického těla ve virtuálním světě. Při hledání východiska z této postmoderní krize identity převzal kyberpunk původní myšlenku kyborga a přeměnil jej v konceptuální vizi svobodného a flexibilního organismu s příslibem rozbití a rozmlžení stávajících omezení člověka. Jakub Macek píše: „Měl-li být původní Clynesův a Klineho kyborg způsobem adaptace na fyzicky nepřátelské či nebezpečné prostředí, kyberpunkový kyborg je adaptací na nepřátelské prostředí hypertechnizované společnosti“ (Macek 2003).

Koncept kyborga nabourává tradiční hranice mezi přirozeným a umělým, mezi vědou a přírodou. Díky tomu, že se v něm prolínají přírodní zákony a socio-kulturní schémata, přesahuje jak oblast vědy, která je ve společnosti symbolizována mužským aspektem, tak oblast přírody, která je chápána jako aspekt ženský. V této dichotomii je muž tvůrcem čistě „lidského“ světa a to jej vymezuje vůči přírodě a všemu, co má animální charakter. Žena je naopak s přírodou spojována. Podle tohoto dělení lze tedy muže vymezit i vůči hybridům – kyborgům a žena s nimi může být analogicky dávana do souvislosti, protože podobně jako kyborg nevyhovuje kritériím „lidského“, které je

primárně mužské. Právě narušení této dichotomie spojuje myšlenku kyborga s feministickým diskurzem. Žena je spojována s hmotou, zatímco muž s duchovní stránkou. Duše je nadřazována hmotnému tělu. Skutečnost, že „nedostatečnost“ těla může být ve virtuálním prostředí smazána, je jen dalším důvodem k tomu, aby byl kyberprostor chápán jako prostředí, v němž se ženy jednou pro vždy zbaví svých starých břemen, která je staví do podřízené role. Informační technologie a biotechnologie nám umožňují jednou pro vždy překročit přirozenou danost, jako je pohlaví či předurčenost k mateřství za pomoci syntetických hormonů nebo různých implantátů. Vše původní, dané je relativizováno.

S otázkou tělesnosti úzce souvisí otázka genderu. Kyberpunkové fikce „pracují většinou s představou vyvázání se z limitů tělesnosti plným vplutím jedinců do kyberprostoru a vytvořením netělesných, a tedy předsudků a svazujících tělesných kategorií zbavených komunit a společností“ (Macek 2003). Jak už jsem ale zmiňovala výše, ozývá se i velké množství hlasů, které jsou vůči takovým představám skeptické. Propojení lidského těla s technologií již také dávno nejsou hudbou daleké budoucnosti a tak není obtížné zhodnotit situaci například tak, jak to udělala Anne Balsamo: „Podívali se na ty, kteří se již účastní programů tělesné rekonstrukce, například plastické chirurgie nebo bodybuildingu, zjistíme, že jejich předělaná těla jsou ukázkou velmi tradičních genderových a rasových znaků krásy, síly a sexuality. (...) [H]rdinové kyberprostoru jsou většinou muži, jejichž rasová identita, ačkoliv je zřídka popsána explicitně, je podle kontextu bílá. Playmate kyberprostoru jsou obvykle krásné, sexualizované, i když někdy krutě mocné ženy.“ (Balsamo 2000: 497)

Autorka Claudia Springer analyzuje některé kyberpunkové fikce, v nichž jsou hlavními hrdinkami ženy. Ty jsou sice ztvárněny jako feministky rebelující proti brutálnímu patriarchálnímu systému, zároveň jsou však vybaveny fetišizovaným tělem, které odpovídá kategorii mužských erotických fantazií. S kybernetickou transformací jsou navíc genderové charakteristiky ještě zvýrazněny, což je patrné i z postav ultramaskulinních hollywoodských kyberhrdinů, jako je Terminátor nebo RoboCop (Springer 2000: 344). Springer rozvíjí myšlenku teoretika vědeckofantastické literatury Brookse Landona, že skutečným poselstvím kyberpunkové literatury je nevyhnutelnost toho, o čem vypráví. Naše budoucnost je již teď určena naší přítomností. Springer z toho vyvozuje závěr, že v budoucnosti, jež neodvratně vyplývá z přítomnosti, bude v otázkách hodnoty lidské identity, povahy počítačové existence, překročení sexuality, důsledků rasismu a přetrvávání genderu vládnout hluboký rozpor (Springer 2000: 347). Tyto skeptické hlasy jsou v době, v níž mají feministické myšlenky stále velmi obtížnou a nevděčnou pozici, vcelku pochopitelné. Je však důležité této skepsi nepropadnout a hledat způsoby, jak stávající situaci překonat a zlepšit. Podle Rosi Braidotti je k tomu, aby byly vzorce myšlení a mentálních návyků změněny, zapotřebí mnohem víc než

technologie a strojů. Dokud nebude naše kultura schopná přijmout výzvu a vytvořit odpovídající nové formy vyjádření, je technologie k ničemu. Nové přitom může být vytvořeno tím, že revidujeme a zcela pohřbíme to staré – tedy stigma „druhého pohlaví“. Dokud se ženy nevyrovnají se svou minulostí, velký pokrok směrem k uznání alternativních forem ženské subjektivity (dosažený díky feministickým snahám) nebude možné dovést do zdárného konce. Zároveň dodává, že „[n]ejefektivnější strategií pro ženy je používání technologie k osvobození naší kolektivní imaginace ze zajetí falu a jeho atributů: peněz, exkluze a dominance, nacionalismu, ikonické ženskosti a systematického násilí.“ (Braidotti 1996).

3.2 Žena kyborg z pohledu Donny Haraway a Sadie Plant

„Kyborgové, kteří (...) překračují hranice se stávají čím dál běžnější a naopak jejich potlačování stále méně úspěšné. Ve světě kyborgů postindustriální společnosti se rozmach monster zcela vymyká z rukou.“

Nina Lykke, *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs*

Myšlenka kyborga se stala impulsem pro množství různých teorií a nových konceptů, přičemž přístup k tomuto fenoménu se značně liší. Z hlediska kyberfeminismu jsou bezesporu stěžejní práce amerických autorek Donny Haraway a Sadie Plant. Obě se zabývaly otázkou vztahu ženy a stroje a obě hovoří o postmoderním člověku jako o kyborgovi, k tématu však přistupovaly zcela odlišně. Následující kapitola si klade za cíl představit, porovnat a kriticky zhodnotit jejich vize rekonstrukce lidské identity a tělesnosti.

Bioložka, historička vědy a socialistická feministka Donna J. Haraway se zabývá množstvím různých oborů včetně zoologie, filosofie či informačních věd. Nejvíce proslula svým esejem *Manifest kyborga: Věda, technologie a socialistický feminismus na konci 20. století*, poprvé publikovaným v roce 1985 v časopise *Socialist Revue*. Haraway v tomto díle využívá styl a jazyk kyberpunku, aby rozvinula svůj pohled na lidskou identitu, tělesnost a sociální kategorie, jejichž podoba je determinována vědeckými a mocenskými paradigmaty 20. století. Do centra svého zájmu staví kyborga jako tvora, který se vymyká všem „přirozeným“ kategoriím a symbolizuje tak nedostatečnost těchto kategorií ve světě ovlivněném postmodernistickým diskurzem a novými technologiemi. Kyborg narušuje svojí biotechnologickou identitou pohlavní dualismus i ostatní „dané“ kategorie. Haraway navrhuje cíleně bořit a posouvat již přežitá diskursivní hranice a vytvářet nové, neboť od konce 20. století „jsme všichni chimérami, teoretizovanými a zkonstruovanými kříženci stroje a organismu, stručně řečeno jsme kyborgy. Kyborg je naše ontologie.“ (Haraway 1991: 150). Podle Haraway jsou v době kyborgů staré struktury již překonané, kyborg je bytostí v post-genderovém světě. „Kyborg je rezolutně odsouzen k předpojatosti, ironii, intimitě a zvrácenosti“ (Haraway 1991: 151). Haraway si uvědomuje paradox postmoderní doby, v níž stará paradigmata postupně ztrácejí svůj význam a dochází k rozpadu systému hodnot. Nový řád však ještě není ustaven a staré struktury vytrvale odolávají. Manifest kyborga je vlastně hledáním východiska z této „porodní“ situace. Podle Chely Sandoval lze vědomí kyborga podle Haraway chápat jako technologické ztělesnění specifické formy vědomí opozičního. Její práci označuje za „pokus o překlenutí současného apartheidu teoretických oblastí“ jako jsou „bílý mužský poststrukturalismus, hegemonický feminismus, postkoloniální teorie a feminismus třetího světa“ (Sandoval 2000: 375).

Podle Haraway dochází v postmoderní době ke zhroucení tří klíčových bariér společenského systému. První hranice, která se v průběhu 20. století začala stírat, je hranice mezi člověkem a zvířetem. Stará dichotomie oddělující kulturu a přírodu podpořená karteziánskou filosofií, podle níž je zvíře strojem, nikoliv živou bytostí, byla zpochybněna evoluční teorií, která dala člověka do přímé souvislosti s opicemi. Také moderní biologie a genové inženýrství stírá rozdíl mezi zvířetem a člověkem, když například pěstuje lidské tkáně na zvířecích nositelích. Člověk nemůže přírodu ovládnout nebo popřít a dichotomie, která jej od přírody odděluje, ztrácí svůj význam. V místě, kde je stará hranice porušená, se rodí kyborg, symbol propojení přírodního těla s kulturními, uměle vytvořenými systémy. Vezmeme-li v úvahu tradiční dualismus muž - kultura versus žena - příroda, kyborg je vlastně zároveň symbolem stírání hranic mezi ženským a mužským světem.

Druhou hroutící se dichotomií je hranice mezi živým organismem a strojem. Pre-kybernetické stroje neschopné samostatného pohybu, rozhodování či reprodukce měly sice k organismu daleko, digitální technologie však umožnila vytvořit umělou inteligenci, která překračuje rozdíly mezi přírodním a umělým, myslí a tělem, tím, co vzniklo přirozeně a tím, co bylo vytvořeno. „Naše stroje jsou znepokojivě živé a my sami jsme děsivě neteční“ (Haraway 1991: 152). Naše jistota, že bezpečně rozeznáme co je přirozené a co je umělé, bude brzy nenávratně pryč.

S tím souvisí třetí diference, kterou je hranice mezi hmotným a nehmotným. Mohutné stroje prošly evolucí, nacházíme se v éře miniaturizace. Dnešní stroje jsou téměř neviditelné a všudypřítomné. Mikroelektronické čipy na hranici viditelnosti se mohou snadno stát nástrojem moci a proniknout do lidského organismu. Reálné operace jsou řízeny nehmotnými, ale přece velmi účinnými algoritmy. „Naše nejlepší stroje jsou vytvořeny ze slunečního svitu, jsou zcela lehké a čisté, protože nejsou ničím víc než signály, elektromagnetickými vlnami, vrstvami spektra“ (Haraway 1991: 153). Podobně jako fyzické tělo v kyberprostoru, stroje přestávají být hmotou, ztrácejí své „tělo“. V žádném případě však neztrácejí svou výkonnost a moc.

Tyto tři mezníky považuje Haraway za stěžejní při vytváření podmínek pro vznik „kybernetického organismu, křížence stroje a organismu, bytosti sociální skutečnosti stejně jako bytosti fikce“ (Haraway 1991: 149). Kyborg je tedy vlastně nechtěným výtvozem společenského řádu, „nemanželským potomkem militarismu a patriarchálního kapitalismu, o státním socialismu nemluvě“. Zároveň ale upozorňuje, že „nemanželské děti bývají vůči svým kořenům nadmíru neloajální“ (Haraway 1991: 151). Dnes jsme vlastně již všichni kyborgy, jejichž těla jsou prodloužena mobilními telefony, počítačovou technikou, vylepšena plastickou chirurgií a hormony či přežívající díky implantovaným umělým orgánům či přístrojům. Komunikační technologie a biotechnologie přetváří naše těla a transformují sociální vztahy ve strukturu tohoto světa. Jsme svědky rodícího se

nového systému, přechodu od organické průmyslové společnosti k polymorfnímu informačnímu systému, s nímž se mění základní povaha třídy, rasy a pohlaví. Haraway tento pohyb charakterizuje jako přechod od „pohodlných starých hierarchických tyraní k děsivým novým síťovým systémům“ (Haraway 1991: 161) a posun od jedné fáze k druhé vyjádřila tabulkou, v níž vlastnostem jednoho přiřazuje ekvivalenty druhého. Například

Organismus	Biotická komponenta	
Fyziologie	Komunikační inženýrství	
Malá skupina	Subsystém	
Eugenika	Kontrola populace	
Reprezentace	Simulace	
Hygiena	Stresový management	
Mikrobiologie, tuberkulóza	Imunologie, AIDS	
Reprodukce	Replikace	
Sex	Genetické inženýrství	
Freud	Lacan	
Mysl	Umělá inteligence	
Druhá světová válka	Hvězdné války	(Haraway 1991:161)

High-tech kultura vyzývá starý řád a relativizuje tradiční rozdíly a staré dichotomie. Jakýkoliv objekt nebo osoba mohou být rozloženi a znovu složeni. Podle Haraway může být svět kyborgů „žitými společenskými a tělesnými skutečnostmi, v nichž se lidé neobávají vzájemné spřízněnosti se zvířaty a stroji, nebojí se permanentně parciálních identit a protichůdných stanovisek“ (Haraway 1991: 155).

Kyborg Donny Haraway je odpovědí na esencialismus tělesné a sociální identity, který vyzdvihuje esenciální ženskost, čímž podle ní přispívá k prohlubování difference mezi maskulinním a femininním a podporuje tak patriarchální řád. Říká, že „[v]e vztahu k objektům jako jsou biotické komponenty nelze přemýšlet v řádu esenciálních vlastností“ (Haraway 1991: 161), ale spíše v řádu designu či systémové logiky. Rod, rasa a třída jsou podle ní jako základ víry v esenciální jednotu nedostatečné. V postavě kyborga vidí příslib vytvoření světa bez genderového dělení, bez sociálních kategorií vzešlých z patriarchálního uspořádání. Svět osvobozený od genderu může být světem „bez počátku, ale možná také světem bez konce“ (Haraway 1991: 150). V duchu boření genderových hranic parafrázuje výrok „Bůh je mrtev“, když říká, že mrtev je nejen bůh, ale i bohyně. V západní tradici je lidská identita založená na systému dualismů, které ustavují skupinu vládnoucích a skupinu ovládaných. Haraway uvádí ty nejzákladnější, jimiž jsme od narození formováni: já/druhý, mysl/tělo, kultura/příroda, muž/žena, civilizovaný/primitivní, skutečnost/zdání, celek/část, tvůrce/výtvar, aktivní/pasivní, správný/špatný, pravda/iluze, úplný/neúplný, bůh/člověk (Haraway 1991: 177). V době komunikačních a informačních technologií je tento systém popírán, protože ve vztahu mezi člověkem a strojem přestává být jasné kdo je tvůrce a kdo je výtvar, co je mysl a

co je tělo. „Biologické organismy se stávají biotickými systémy, komunikačními přístroji...” (Haraway 1991: 178).

Donna Haraway zcela logicky reaguje na změny, které se kolem ní dějí. Je však třeba poznamenat, že její Manifest kyborga je především utopickým dílem a jako takový osciluje mezi současností a budoucností ve snaze vyvodit budoucí vývoj ze současné situace. Ostatně není divu. Konec 20. století je dobou evolučního stadia, v němž se celý svět začal propojovat v globální vesnici, v níž rapidně roste životní úroveň ve vyspělých oblastech, aby se v rámci zachování rovnováhy v jiných částech prohlubovala chudoba a bída. Země se v důsledku moderní technologie začala přelidňovat, zároveň však člověk vytvořil řadu zbraní, které umožňují efektivně ubližovat a zabíjet. Země je huntována ekologickými katastrofami, celé ekosystémy i kulturní prostředí jsou ničeny. Zatímco jedni žijí v přepychu a blahobytu, druzí každý den bojují o přežití. To je doba, která přímo vybízí k utopickým snům. V tomto světle je Manifest kyborga pochopitelný. Haraway však byla silně ovlivněna socialistickými přístupy, rozvíjenými v rámci feminismu. Její manifest podává silně konstruktivistický obraz přírody jako zrcadla společenské moci a kontroly. Haraway zaklíná všechny neduhy současné společnosti do filosofického diskurzu vědy a modernity, které podle ní jen podporují kapitalismus a patriarchát. Kyborg je pro ní vysvobozením z této situace mocenského útlaku. To, co je pro mnohé symbolem zániku člověka, je pro Haraway východiskem z krize, šance pro emancipaci člověka. Ve svém snažení se však Haraway často pouští do příliš smělých teorií a klade příliš velký důraz na politické a ekonomické mocenské konstrukce, které podle ní určují veškeré lidské vědomí tohoto světa. V některých částech jejího manifestu je tedy znát silný vliv marxismu. Haraway jakoby vytvářela jednu velkou konstrukci, která by směle mohla konkurovat těm, které kritizuje. V tom vidím nejslabší bod jejího díla.

Přestože je v autorčině „ironickém politickém mýtu“ (Haraway 1991: 149) znát silný vliv levicového smýšlení, kriticky přistupuje i k socialistickým a marxistickým feministickým stanoviskům a radikálnímu feminismu. Podle ní se socialistickým teoriím sice podařilo stíráním rozdílů začlenit kategorii žen do společnosti a de facto vytvořit homogenní společnost, zároveň však dosáhly naprosté absence jakýchkoliv výraznějších rozdílů. Haraway sice hlásá osvobození od omezujících sociálních kategorií, nikoli však na úkor specifických vlastností jedince. Jde spíše o uvolnění příliš těsných vztahů, vymanění se ze stigmatizujících kategorií, které s hrozbou nekompromisností určují hodnotu jedince na základě velmi obecných kritérií. „Některé rozdíly jsou hravé“, říká, ale „některé jsou pilíře světového historického systému dominance“ (Haraway 1991: 160) a je třeba je rozlišovat. Spojení s technologiemi by mělo umožnit jednotu, v níž neexistuje dělení na skupiny podle fyzických vlastností či vnějších okolností, ale která je

charakteristická tím, že je tvořena libovolným neomezeným množstvím variant. Jednota kyborgů spočívá paradoxně v jejich nekonečné pluralitě.

Feminismu pak Haraway vyčítá přebírání genderových rolí, které jsou maskulinní kategorizací založenou na odlišnosti mužů a žen. Žena je vždy určována ve vztahu k muži, je ustavena mužskou touhou. Ženské bytí, které je v rámci feminismu označováno za ženskou zkušenost (která zahrnuje mimo jiné i sexuální násilí) označuje Haraway za ne-bytí. Celá feministická praxe, která přebírá genderové kategorie, je vytvářením vědomí o ne-bytí. Pohlavní struktury pak nevedou k odcizení, ale k pohlavní objektifikaci. Žena pak „neexistuje jako subjekt, dokonce ani jako možný subjekt, protože za existenci sebe jako ženy vděčí prisouzení pohlavních znaků“ (Haraway 1991: 159). Haraway jde ve své kritice dokonce tak daleko, že radikálnímu feminismu přisuzuje něco, co ani samotný západní patriarchální řád nedokázal, totiž vytvoření vědomí ne-bytí ženy, s výjimkou její existence jako produktu mužské touhy. Feminismu také vytýká roztržitost ve snaze najít způsob jak objevit novou esenciální jednotu žen. Tato fragmentace učinila koncept ženy neuchopitelným.

V podkapitole *Roztržitěné identity* prohlašuje, že žádná kategorie s označením „žena“, která by přirozeně sdružovala osoby jednoho pohlaví, vlastně neexistuje. Žádný určující znak toho, co to znamená být ženou, není definovatelný, jednoduše proto, že sám o sobě je vždy jen „velmi komplexní kategorií postavenou na soupeřících vědeckých diskurzích týkajících se pohlaví a na dalších společenských zvycích. Rodové, rasové a třídní vědomí je výkon, který nám byl vnucen otřesnou historickou zkušeností protichůdných společenských skutečností patriarchálního řádu, kolonialismu a kapitalismu“ (Haraway 1991: 155). Argumentuje, že v průběhu lidských dějin nikdy nebylo tolik zapotřebí politické jednoty jako je dnes zapotřebí k tomu, abychom mohli efektivně čelit nadvládě rodu, rasy, sexuality a třídy.

Cesta k přehodnocení socialisticko-feministické politiky vede pro Haraway přes zaměření se na sociální vztahy vědy a technologie, které mění strukturu světa a vytváří tak podmínky pro zboření systému mýtů a významů, které zásadně strukturují lidskou zkušenost. Tato situace otevírá řadu nových možností, které umožní ženám vymanit se ze staré sítě vztahů a omezujících kategorií. Aby se však feminismus vyhnul nebezpečí totalismu a imperialismu, musí se vymanit z pokušení podlehnout roli nevinných obětí a volat po původní celistvosti, která vede k individualizaci, separaci a odcizení. Přestože je rod hluboce zakořeněn v historii západních společností, neměl by být globálním měřítkem lidské identity. Ženy by měly využít spojení se stroji a zvířaty a uniknout západnímu systému kódů a významů. Haraway říká, že je třeba stát se kyborgy, kteří jsou schopni žít na pomezí a kteří ukazují cestu ven z labyrintu dualismů, v jejichž mřížkách jsme se naučili myslet a hodnotit sebe i okolní svět. „Kyborgové neusilují o vytvoření totalitní

teorie, ale mají důvěrné zkušenosti s omezeními a jejich konstrukcí a dekonstrukcí“ (Haraway 1991: 181).

I přes svojí vášnivou levicovou rétoriku je kyborg Donny Haraway pro postmoderní feministický diskurz velkým přínosem. Stěžejní je rozpracování krize lidské identity v postmoderním světě a důraz na specifickou situaci žen. Kyborg je pro Haraway příslibem potencionálně svobodnějšího utváření osobní identity. Původní funkční myšlenka kyborga se v díle Donny Haraway stala společenskou metaforou a reflexí specifické historické situace. Haraway upozorňuje na proměnlivost společenských kategorií a své teorie dovádí až k utopické představě světa bez omezujících konstrukcí. Tato utopie byla především významným impulsem pro vlnu konstruktivních diskuzí, hledajících východisko z komplikované společenské situace, i pro formování kyberfeministického diskurzu.

Britská autorka Sadie Plant se stejně jako Donna Haraway zabývá myšlenkou blízkého vztahu žen a digitálních technologií, její myšlenky se však ubírají trochu jiným směrem. Teorie Sadie Plant vychází z kritiky patriarchálního řádu, který pro ní není nějakou konstrukcí nebo pořádkem, ale primárně hospodářstvím, v němž jsou ženy základní komoditou. Ve svém textu *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations* vychází z francouzské feministické filosofky Luce Irigaray, podle níž ženy existují „jen jako možnost zprostředkování, transakce, převodu, přenosu“ (Plant 2000: 266), zkrátka výměny, kterou mezi sebou uskutečňují muži. Podle Irigaray je žena tělo, které jí nenáleží, imigrant odnikud, cizinec a nepřítel. Svět, v němž žijeme je definován pohledem mužů, je určován falem. Žena v tomto světě slouží mužům jako prostředník, který „přijímá jeho poselství, rodí jeho děti a předává jeho genetický kód“ (Plant 2000: 266). Tato podřízená role ženy ji v podání Sadie Plant sblížuje s technologiemi a stroji, protože v patriarchální ekonomice zastávají velice podobné úlohy. Jako důkaz uvádí Plant tři zákony robotiky Isaaca Asimova:

1. Robot nesmí ublížit lidské bytosti nebo dopustit, aby byl jeho nečinností ohrožen lidský život.
2. Robot se musí podřídit každému příkazu člověka s výjimkou těch, které by vedly k porušení 1. zákona.
3. Robot se musí bránit každému ohrožení své existence, jestliže obrana nevede k porušení 1. a 2. zákona.

Tyto zákony podle autorky zcela odrážejí zákonitosti vztahu mezi mužem a ženou, které jsou definované manželským slibem: láska, úcta a poslušnost. To, co mají ženy a inteligentní stroje společného, je jejich povinnost ctít a uposlechnout tvůrce systému: muže. Jak však rozvoj technologií graduje, začínají se nástroje patriarchální ekonomiky vymykat svým tvůrcům z rukou a systém kontroly se stává nepřehledným. Struktury nařízení a kontroly se začínají rozpouštět. S příchodem těchto změn se začínají měnit i ženy, díky trhlinám v centralizované organizaci se vymaňují z izolace a dostávají se do

vzájemného kontaktu. Ženy i stroje se postupně vyvlékají ze sítí patriarchálního řádu a společně začínají tvořit své vlastní, nezávislé sítě. Podle Plant však úzký vztah mezi ženami a moderními stroji není otázkou několika posledních desetiletí, ale sahá mnohem dále. Od dob industriální revoluce byly ženy zaměstnávány jako obsluha strojů, telefonistky či operátorky. Interakce žen a strojů či počítačů má tedy podle autorky dlouhou historii. Paralelu vidí Plant i v tom, že ženám jsou přisuzovány podobné vlastnosti jako počítačům. Stroj nemá svou vlastní esenci, je definován procesy a aktivitami, které simulují lidskou činnost. Stroj lze určit „jedině tím, co momentálně dělá, spíše než tím, co je sám o sobě“ (Plant 2004). Také ženy jsou v patriarchálním řádu popisovány nedostatkem esenciální identity, dlouhou dobu se mělo za to, že ženám chybí duše nebo jiná centralizovaná složka. Tento postoj donutil ženy naučit se myslet a fungovat podobně jako stroje: přizpůsobit se jakékoliv situaci, rozvinout schopnost dělat a „být“ několik věcí najednou, vytvořit jakousi proměnlivou identitu. Jestliže byl tento způsob existence v minulosti považován za nedostatek a nevýhodu, v současné situaci se pro ženy stává spíše výhodou. Masový nástup počítačové technologie ukazuje, že lze úspěšně fungovat i bez centralizované organizace a otevírá tak nové možnosti v chápání lidské identity. Tyto možnosti jsou přístupné i ženám a dochází tak k radikálním kulturním a civilizačním změnám. Z tohoto pohledu jsou ženy podle Plant na budoucnost připraveny lépe než muži a zcela paradoxně právě díky nim.

Svoji smělou teorii Plant dále rozvádí v knize *Zeros and Ones*. Patriarchální strukturu světa přirovnává k binární soustavě jedniček a nul, která se používá ve všech moderních počítačích, neboť tyto dva symboly odpovídají dvěma stavům elektrického obvodu: vypnuto a zapnuto. Plant označuje ženy za nuly a muže za jedničky, což odpovídá analogii, v níž je ženám připisován pasivní princip, zatímco mužům aktivní. Toto označení lze podle ní také vysvětlit jako tradiční chápání ženských a mužských pohlavních orgánů, vycházejících z Freuda: nula vyjadřuje fakt, že ženské pohlavní orgány jsou skryté, zatímco muž je definován svým penisem. Ve své knize Sadie Plant píše: „Muž a žena, maskulinní a femininní: (...) stvoření jeden pro druhého: 1, určitá, vzpřímená linie; a 0, schéma praničeho: penis a vagína, předmět a prázdnota...“ (Plant 1997: 34). Jedničky vládou, nuly jsou jim podřízeny. Právě tato pozice nul však z hlediska éry digitální technologie zcela mění svůj význam. Nula nic neznamena, nepočítá se s ní, ale s nástupem digitalizace se množí, kopíruje a podkopává privilegium jedničky. Bez ní by počítačový systém nemohl existovat. Nula není absencí jedničky, ale zónou rozmanitosti, která je pro pozorovatele nepostihnutelná. Její síla je právě v její nepostřehnutelnosti, protože tak snadno unikne pozornosti mužů. „Jestliže je falus zárukou mužovy identity a jeho spojení s transcendentem a pravdou, je také tím, co jej odděluje od odcizeného mechanismu světa, za jehož vlastníka se považuje“ (Plant 2000: 272). Důležitý faktor v tomto skrytém boji je podle Sadie Plant internet. Přestože lze

v internetu vidět prodloužení patriarchální dominance, ženy se staly virem, který se naboural do bezpečnostní struktury tohoto systému. V ní objevují svoji novou identitu. Je důležité, aby ženy pronikly do informačních struktur a nedovolily, aby se staly hračkou v rukou mužů. Kyberprostor se tak pomalu vymyká mužské kontrole. Muži začínají být pomalu pohlčováni systémem, který sami vytvořili a o němž věřili, že je pasivní.

Sadie Plant říká, že spojení žen s technologií a počítačovým systémem je nevyhnutelné. Kyborg je v jejím podání specificky ženskou bytostí a chápe jej jako přirozený vývoj, pro nějž patriarchální řád vytvořil podmínky a který se teď obrací proti němu. „Muži se v zásadě stávají postradatelní“ (Plant 1998). Plant má k této problematice velmi osobitý přístup. Její závěry se podobně jako teorie Donny Haraway pohybují zpravidla v utopické rovině. Často jsou dovedené do takových dimenzí, že je třeba v nich vidět spíše určitý druh ironie. Plant si často hraje se slovy a vytváří skutečně pozoruhodné analogie. Například nula a jednička mají ve skutečnosti v informační technologii stejnou hodnotu, toto přirovnání je tedy třeba brát jako autorčinu hříčku. Protože se její teorie místy zdají skutečně absurdní, domnívám se, že je lze chápat spíše jako důsledné reflexe zrychleného světa, který se vyznačuje extrémní a přehnanými konstrukcemi.

Hlavní rozdíl v přístupu obou autorek k danému tématu vidím v tom, že zatímco Donna Haraway volá po reformulaci hranic a dualismů, po dekonstrukci ženské identity a přehodnocení patriarchálních genderových kategorií, Sadie Plant vidí ve specifickém postavení žen v současné situaci velkou výhodu, kterou není třeba měnit a která je příslibem velmi optimistického budoucího vývoje. Pro Haraway je postava kyboga politickou strategií, která povede k vytvoření post-genderové budoucnosti: "Žádáme přerod, nikoli znovuzrození a možnosti naší obnovy zahrnují utopický sen o naději na obrovský svět bez rodu" (Haraway 1991: 181). Haraway vkládá do svého kyboga naději, že jeho identita umožní ženám uniknout omezením, které jsou zapříčiněny patriarchálním systémem dualismů, který již neodpovídá současné situaci. Sadie Plant oproti tomu nežádá žádné zásadní změny současného uspořádání, protože podle ní se věci samy dávají do pohybu a změny se dějí de facto jako automatický proces. Současné společenské vztahy ovlivněné rozmachem nových technologií jsou z její perspektivy pro ženy jednoznačně výhodné.

Sadie Plant uvažuje o ženách jako o jednotné skupině, která je předurčena svým pohlavím a vlastnostmi, které jsou jí připisovány. V její práci nacházíme znaky esencialismu, když vymezuje ženy striktně vůči mužům a věří v jedinečný potenciál žen jako takových. Nebere v úvahu, že každá takováto skupina se skládá z velkého množství jedinců, kteří jsou určeni množstvím dalších kategorií a jejichž osobní potřeby a zkušenosti se diametrálně liší. Vytváří tak strategii pro jednu určitou skupinu, která však těžko může být jednotná, protože řada jednotlivců v rámci této skupiny se musí potýkat

s dalšími společenskými omezeními a bariérami. Donna Haraway si je této skutečnosti vědoma a útočí na společenské kategorizace a systém dualismů jako celek. Distribuce moci ve společnosti není založena jen na prosté dichotomii muž – žena, je to celá struktura rozdílů, díky níž je tento svět v rukou bílých, bohatých, vzdělaných heterosexuálních mužů. Přestože Haraway odmítá myšlenku esenciální jednoty a soudržnosti všech žen na základě daných pout, je třeba si uvědomit, že cílem jejího politického mýtu není vytvořit svět bez struktury či zbořit politickou strukturu jako takovou. Haraway pouze chápe současné kategorie jako něco, co již neodpovídá konkrétní žité skutečnosti. Pro Haraway je kyborg politickou strategií, zatímco Plant v něm vidí společenský virus, působící zevnitř dané struktury.

Obě autorky se shodují na tom, že kyborg je nechtěným výtvorem patriarchálního řádu. Zatímco Sadie Plant definuje kyborga jako čistě ženskou bytost a na principu esencialismu předpovídá, že ženský rod kyborgů se stane nadřazený mužům, Donna Haraway chápe kyborga jako neúplnou, měnící se identitu, která je otevřená libovolným možnostem a právě díky tomu je schopná přežít v neustále se měnícím světě. Pro Sadie Plant jsou informační technologie nástrojem v rukou žen tváří v tvář mužské nadvládě, pro Donnu Haraway spíše prostředkem rekonstrukce lidské identity jako takové. Svůj postoj deklaruje v úplném závěru svého manifestu, když říká: „[R]aději bych byla kyborgem než bohyní“ (Haraway 1991: 181).

Mohlo by se zdát, že obě autorky trpí nekritickým obdivem k novým technologiím. To je do jisté míry pravda, z mého pohledu je však důležitější vnímat to, že obě reagují na nevyhnutelné společenské změny a hledají způsoby, jak se vypořádat se starým pořádkem a převzít zodpovědnost za utváření nového. Donna Haraway poukazuje na to, že my sami jsme tvůrci těchto technologií a proto bychom za ně měli být odpovědní. Oba akademické texty se vypořádávají s rozpouštěním hranic mezi člověkem a strojem a s novou skutečností, v níž stroj již nemůže být dále chápán jako prostý předmět, otrok sloužící člověku, ale v níž se oba subjekty učí spolu komunikovat a vytvářejí tak určitou symbiózu, která je provázána vznikem zcela nového jazyka a systému znaků. Přestože Donna Haraway napsala svůj manifest kyborgů v roce 1985 a Sadie Plant v roce 1996, i dnes jsou oba texty stále zásadní. Obě autorky významně přispěly k diskuzím týkajícím se dopadu moderních informačních technologií na život jednotlivce i celé společnosti a určily směr vývoje kyberfeministického myšlení.

Přestože se práce Donny Haraway a Sadie Plant výrazně liší, jejich přínos podle mého názoru spočívá v tom, že poukázaly na nutnost přehodnocení společenského systému kategorií. Kategorizace je nutná k tomu, abychom se dokázali ve světě orientovat. Achillovou patou současných sociálních kategorií je však přílišná generalizace vedoucí k vytváření stereotypů. Snad nejzávažnějším dopadem takové stereotypizace na základě snadno definovatelných vlastností je diskriminace. Obě autorky poukazují

především na to, že kategorie nelze chápat jako fixní a neměnné. Naopak je třeba k nim přistupovat jako k momentálním konfiguracím. Kategorie, v jejichž rámci se nacházíme, jsou fluidní, jejich podoba se mění a můžeme se mezi nimi svobodně pohybovat na základě vlastního rozhodnutí. Obě autorky z této situace vycházejí a přestože zvolily diametrálně odlišná východiska, domnívám se, že právě toto je hlavním poselstvím jejich prací.

4. PODOBY KYBERFEMINISMU SE ZAMĚŘENÍM NA OTÁZKY SEXUALITY A PORNOGRAFIE

Jak už bylo řečeno, v kyberfeministickém diskurzu se kyborgem stává každý, jehož tělo je propojeno s umělou technologií nebo přístrojem. Se závratnou rychlostí vývoje informačních a moderních technologií se tento koncept stává stále významnější a zasahuje nejrůznější aspekty lidské činnosti. Od svého vzniku i od dob prací Donny Haraway a Sadie Plant prošel významným vývojem. Tato kapitola by měla ukázat, jak se tento koncept prolíná s žitou skutečností, tedy jak vypadá život kyborga z akademických textů v dnešním světě. Tento posun se projevuje v mezilidských vztazích, způsobech lidské reprodukce, modifikaci lidského těla nebo v nakupování, trávení volného času atd. Oblast, na které se v této práci zaměřím, je změna prožívání lidské sexuality a vztah k pornografii. Sexualita je nedílnou součástí našich životů, během posledního století se stala bytostným vyjádřením lidské svobody, dokonce s ní obchodujeme. Psycholog Mihaly Csikszentmihalyi říká, že sexuální potřeba je motorem většiny našich činností (Csikszentmihalyi 1996: 147). V neposlední řadě je stále ještě rozhodující při reprodukci lidského rodu, přestože v souvislosti s kyborgem se dnes stále častěji hovoří spíše o replikaci. Proto bych se ráda zaměřila na to, jak je sexualita vnímána a v kyberprostoru a jak vypadá její virtuální podoba. Otázka pornografie mě pak zaujala zejména díky tomu, že je většinou vnímána jako čistě mužská záležitost, kterou vytváří muži pro muže a feministický diskurz se zpravidla staví proti ní, neboť jí chápe jako ponižování žen. Jak se toto chápání modifikuje v kyberprostoru a zda vůbec, by měla podhalit následující část mé práce.

4.1 Fenomén: virtuální sex

V kyberprostoru získávají nejrůznější aspekty našich životů nové významy a podoby. Kyberprostor lze sice chápat jako rozšíření fyzického světa, obě dimenze jsou však vystavěny na odlišných základech a platí pro ně jiná pravidla. Kyberprostor může být viděn jako „komplexní kulturní svět se svými vlastními kódy, normami a způsoby chování – a snad i svojí vlastní morálkou“ (Bell 2000: 391). Lidská identita a tělesnost se přizpůsobují novému prostředí a nabývají zcela specifický charakter. Podobně je tomu s vnímáním vlastní sexuality i sexuálního aktu jako takového. Sex se během několika desetiletí proměnil ze společenského tabu ve formu zábavy. Moderní člověk si zvykl neustále vyhledávat podněty a vzrušení. Není divu, že se erotické a sexuální podhouby záhy objevilo i v oblasti nových technologií a stále více uživatelů vyhledává virtuální podobu toho, co se skrývá pod pojmem sexualita. Z tohoto spojení vzešel počítačový nebo virtuální sex, jedním slovem „kybersex“, který se záhy stal fenoménem a dostal se na stránky encyklopedií i na akademickou půdu.

Kybersex můžeme definovat jako interakci, během níž si minimálně dvě osoby vyměňují prostřednictvím počítačové sítě zprávy se sexuálně explicitním obsahem, jejichž účelem je zúčastněné pohlavně vzrušit. Tento rozhovor probíhá v reálném čase a je často popisován jako určité hraní rolí, během něhož účastníci předstírají sexuální styk. Kvalita tohoto druhu sexu závisí na tom, jak účastníci dokáží navodit živé obrazy v myslích svých partnerů. Nejčastěji je kybersex provozován prostřednictvím tzv. chatů, které umožňují simultánní komunikaci většího počtu účastníků nebo prostřednictvím komunikačních systémů „instant messaging“², jako je například Icq, Messenger nebo Skype. Často se objevuje také v on-line hrách, v nichž si účastníci volí role a může probíhat i ve formě e-mailů či SMS. Podle Garetha Branwyna je kybersex „podivnou směsí sexu po telefonu, internetové seznamky a high-tech voajérství“ (Branwyn 2000: 398). Jeho podoby mohou být jako v reálném životě různé: prohlížení pornografického materiálu, otevřené diskuse týkající se sexu, romantické flirtování online, popisování a přikrášlování skutečných událostí (podobně jako při sexu po telefonu), vytváření imaginárních scénářů a situací, skupinového sexu nebo interakce, během níž jedna strana dává prostřednictvím počítače pokyny druhé straně. Tato forma „intimního“ setkávání většinou závisí na textu, který může být doplněn záběry z webové kamery. Můžeme říci, že počítačový sex je spíše záležitostí textu než záležitostí sexu. Shannon McRae k tomu říká: „Erotická rozkoš (...) spočívá ve zkušenosti s výměnou krásného a poutavého jazyka stejně jako v popisu toho, co se děje s tělem“ (McRae 1996: 258). K dosažení erotického potěšení během milování se skrze slova je nezbytné udržovat kontinuitu konverzace zároveň se stupňujícím se vzrušením, aby nevznikla prázdnota, v níž by kontakt byl přerušen. Partner je nahrazen textem, strojem a extáze je tak určitým způsobem rozdělena mezi

uvědomování si vlastního těla a zároveň přítomností „uvnitř“ textu. Situace je nahrazována virtuální informací.

Kybersex je tedy založen na fantazii, která simuluje skutečnost. To je ale sotva důvodem jeho popularity. Jeho účastníci si nikdy nepohlédnou do očí a jejich těla se nikdy nedotknou. Budeme-li hledat odpověď na otázku, proč je počítačový sex tak vyhledávaný, dostaneme se opět k problematice virtuální identity. „[K]ybernetická identita není nikdy vyčerpána – může být obnovena, znovu přiřazena, přetvořena s libovolným počtem různých jmen a pod různými uživatelskými účty“ (Ross 1990). Počítačové prostředí člověku umožňuje „neustále tvořit novou vlastní identitu, včetně té sexuální. Pro jednu zcela ovládáte svoji sexuální identitu nebo identity nebo přinejmenším to, co se rozhodnete odhalit okolnímu světu“ (Tsang 2000: 433). Přestože mohou být skutečné identity v kyberprostoru skryty, Daniel Tsang poukazuje na to, že by bylo chybou spoléhat se na anonymitu nových virtuálních identit. Na síti není žádné místo dostatečně soukromé, protože systémoví operátoři se mohou objevit kdekoliv a pokud se cítíme být anonymní, přístroj, s kterým pracujeme, rozhodně anonymní není. Myšlenka anonymity a soukromí je podle něj pouhou iluzí a vždy se vyplatí trocha „zdravé paranoie“: „Užívej si bezpečně: zacházej s každou zprávou jakoby byla veřejná a s každým sexuálním partnerem jakoby byl HIV pozitivní“ (Tsang 2000: 433). V počítačovém sexu se však skrývá určitý druh svobody. Lidé mohou přisoudit svým postavám jakékoliv atributy a mohou volně experimentovat se svojí sexualitou takovými způsoby, jaké by za normálních okolností nebyly tak snadné nebo k nimž by se neodhodlali. Identita a sociální kategorie se v kyberprostoru stávají proměnlivými atributy, jejichž nejrůznější zákoutí mohou uživatelé svobodně objevovat.

Kybersex je často označován za sex bez těla. Trochu jiná je však situace v prostředí tzv. MUDů (multi-users dimensions), tedy textových počítačových on-line her pro velký počet hráčů. Hráči před vstupem do hry vytváří svoji postavu a stávají se virtuálními objekty s tělem, jemuž přisuzují vlastnosti a kategorie. Tato povaha virtuální reality, v níž tělo není fyzicky přítomno, ale jež umožňuje jeho nekonečnou tvárnost, samozřejmě přináší svobodu experimentovat, přesto si však každý hráč musí zvolit svůj genderový status. To je zřejmě také důvod, proč právě se svým genderem účastníci experimentují nejčastěji. Shannon McRae, která zkoumala tento fenomén v praxi, zaznamenala, že lidé v tomto prostředí berou změnu pohlaví nejen jako součást hry, jako zábavu, ale často si chtějí vyzkoušet, zda by jako opačné pohlaví uspěli nebo touží po sebepoznání: vyzkoušet si, jak vypadá sex z jiného úhlu pohledu. Tato zkušenost se sexem nikdy nemůže být stejná, jako ta, kterou dané pohlaví skutečně prožívá. Pro většinu účastníků je však velkým přínosem pro hodnocení své vlastní genderové identity. Někteří účastníci přiznávají, že během vydávání se za jiné pohlaví zjistili, že prožívaný aspekt pro ně není cizí, že je součástí jejich osobnosti, která byla během jejich genderové

socializace jaksí vynechána. Vydávání se za jiné pohlaví a hraní sexuálních rolí, které jsou pro ně ve skutečném životě nepřipustné, je přivedlo k poznání, že genderová identita a sexuální orientace jsou mnohem složitější, než si dokáží představit. „My sami, uvnitř sebe, můžeme prožít věci, které přisuzujeme ženám nebo mužům a uvědomit si, že tyto aspekty pro nás vlastně nejsou nic odlišného nebo vnějšího“ (McRae 1996: 253). Tento moment považuji za velmi důležitý. Lidé si začínají uvědomovat omezenost genderových kategorií a hledají jiné alternativy. Jak upozorňuje Lori Kendall, v některých MUD programech je dokonce možné vybrat si z celé škály genderových identit: „neutrální, mužská, ženská, obojetná, Spivak (podle M. Spivaka)³, plochá, plurální, egoistická, královská a druhá. Neutrální určuje charakter zájmenem *ono*. Obojetná používá pravidlo *on/ona* a *jeho/její*. Spivak používá soustavu genderově neutrálních zájmen jako je *n* a *jehí*. Plochá používá podobně **n** a *je**. Plurální používá podle očekávání *oni* a *jim*, egoistická *já* a *mě*, královská *my* a *nás* a druhá používá *ty* a *tobě*“ (Kendall 1996: 217).

Přestože si však mnozí účastníci počítačové erotiky uvědomují nedostatečnost genderových a sexuálních kategorií, neznamena to, že se dokáží zcela oprostit od (často nevědomých) očekávání, co přísluší jakému pohlaví. Naše myšlení a vnímání je tak ovlivněno společenskými schémata, že se od nich nedokážeme nikdy zcela distancovat. Kritické hlasy, které upozorňují na to, že experimentování s genderovými rolemi jen posiluje představy, které jsme získali o genderu, jsou do jisté míry pravdivé: protože neznáme jiná měřítka, těžko jim můžeme zcela uniknout. Námi vytvářené identity jsou tak opět především sociálními konstrukty, ne biologickou přirozeností. I Donna Haraway podotýká, že „sex, sexualita a reprodukce jsou hlavními aktéry ve vyspělých technologických mýtických systémech, které strukturují naše představy o osobních a společenských možnostech“ (Haraway 1991: 170). Pokud však účastník kybersexu může zažít stav, v němž pocítí stírání hranic mezi tím, co považuje za jasně ohraničené a dané a otevře se mu tím zcela nový obzor, v němž věci nejsou černobílé, ale velmi různorodé a v němž zažívá své osobní stránky, které v něm společnost potlačuje, považuji to za obrovský skok vpřed.

Počítačový sex je definovaný dialogem těla a stroje, nikoli dialogem dvou lidských těl. Svými příznivci je považován za „jediný bezpečný sex (...), bez výměny tělesných tekutin, hlučných zakouřených klubů a rána poté“ (Branwyn 2000: 396). Tato představa „sexu bez kontaktu a sekretů v zóně naprosté autonomie“ (Plant 2000: 460) má však i své kritiky. Sadie Plant v souvislosti s představou „bezpečného prostředí zbaveného vedlejších účinků a komplikací skutečného styku: pohlavně přenosných nemocí, početí a potratů a smutného břímě citové potřeby“ připomíná myšlenku proměny člověka v kyborga, která ohlašuje mizení hranic mezi člověkem a strojem, vedoucí k transformaci jedince v „pulsující síť zvrátů, která není ani vrcholící, neinfikovaná ani bezpečná“ (Plant

2000: 460). Plant upozorňuje na maskulinní povahu sexuality. Její pojetí kybersexu směřuje od svobodného sexuálního vyjádření k polymorfní zvrácenosti posthumánních rozkoší. Muž funguje ve společnosti jako měřítko všech věcí, muži vyjadřují své touhy a ženy jsou pouze figurkami v jejich fantaziích. Ženská sexualita je zatlačována do pozadí a s ní i ženské touhy, potřeby a individualita. Falus je nástrojem moci, „intenzita je shromážděna do jediného bodu, na nějž mužští členové získali monopol a lokalizovali jej jako orgasmus“ (Plant 2000: 462), zatímco ženský orgasmus je nucen zmizet ze scény. Plant nachází spojitost mezi kybersexem a sadomasochistickými praktikami, které nechápe jako touhu po ponížení, ale intenzivní touhu po komunikaci, kontaktu, doteku. Masochismus je způsob vypořádání se se svým tělem, jeho rozložení, experimentování, touha po vytváření těla bez orgánů. Virtuální spojení dvou těl probíhá paradoxně v izolaci, která je charakterizována živým pociťováním svého těla a představou těla partnerova. Následné vyvrcholení takového styku, probíhajícího neustále mezi fikcí a realitou, může být nejpravděpodobněji prožíváno jako prudká směsice potěšení a bolesti. Na základě této podobnosti redefinuje Plant orgasmus jako intenzitu „odpoutanou od pohlavního sexu a zaměřenou pouze na rozložení sebe sama“ (Plant 2000: 463). Žitá skutečnost je nahrazována pasivním přijímáním vybraných informací. V tomto světě podle Plant veškerá sexualita směřuje ke kybersexualitě, kterou charakterizuje jako „záležitost pečlivé techniky, soubor scén, dokonalost doteku; techniku komunikace“ (Plant 2000: 463). Sex kyborgů není pro Plant ani vzrušující, ani svobodný, ani bezpečný. Je to součást patriarchální politiky, komerce a simulace, která podporuje sexuální ekonomiku tohoto světa. Kyborgové jsou zajatci ve hře, jejíž pravidla neurčují. Pouze hrají své role, do nichž se vžívají natolik, že se stávají skutečné, přítomné a v nichž se jejich „já“ „stává bezvýznamným, stojícím mimo sebe, ve stavu extáze, doslova bytím vykázaným ze svého sídla, uchváceným: polapeným mocí, hořícím dychtivostí, beznadějně zamilovaným.“ (Mc Rae 1996: 261).

Počítačový sex může být chápán jako způsob, jak v technokratickém světě čelit úplnému odcizení jednotlivce od ostatních i od sebe sama. Kybersex umožňuje posunovat hranice, uvědomovat si sebe sama, vytvářet své vlastní nové zkušenosti, které se mohou zásadně lišit od nabytých představ a společenských norem. Tento bod je z mého pohledu pro kyborgy, zajatce virtuálního světa a řádu, stěžejní. Jak už jsem se ale zmínila v úvodu této kapitoly, přestože do kyberprostoru přenášíme reálné naučené vzorce, obě prostředí fungují na odlišných principech a otázkou zůstává, co se stane, když začneme analogicky přenášet zkušenosti z virtuální reality do skutečného světa. Za sebe mohu říci, že zatím setrvávám v normě, která považuje za přirozený osobní kontakt a domnívám se, že díky odlišným pravidlům osobního a virtuálního kontaktu nelze tyto dvě formy interakce úspěšně aplikovat v univerzálním prostředí. Virtuální sex může být jistě zajímavým zdrojem inspirace, získávání nových úhlů pohledu a v jistém smyslu i

uvědomování si svých hranic a stereotypů, v nichž žijeme. Opět tu ale cítím problematiku onoho mezidobí, v němž se uvědomujeme, že staré formy již neodpovídají naší žité skutečnosti, ale stále ještě tápeme a hledáme vyjádření nových skutečností a odpovídajícího řádu. Na své cestě od člověka ke kyborgovi jako bychom všichni byli zatím jen pozorovateli a testovali nejrůznější možnosti, které by byly schopny vyjádřit to, co se v nás odehrává a co cítíme.

4.2 Pornografie: svoboda projevu nebo zločin na ženách?

Se současnými debatami kolem kyberprostoru dnes souvisí také kontroverzní téma pornografie, které se v oblasti virtuálního prostředí těší velké oblibě. Pornografie je zatížena řadou předsudků, které se nepochybně odrážejí i ve feministickém diskurzu. V této kapitole bych se ráda věnovala tomu, proč je téma pornografie tak problematické, proč je problematické z hlediska feministického diskurzu a jak se transformuje v prostředí kyberprostoru.

Pod pojmem pornografie chápeme sexuálně explicitní obrazový materiál. Tento termín se začal používat v průběhu 19. století k označení obscénních a necudných publikací. Lechtivé motivy získaly na atraktivnosti díky zahalování lidského těla a později také díky odsuzování sexuality a nahoty jako čehosi nemravného a špatného. Způsob zobrazování pak za poslední století prošel řadou inovací a pornografie se v podstatě vyvíjí zároveň s vývojem médií a mediálních technologií.

Pornografie je veřejností obecně označována zpravidla za něco nepřijatelného, nemravného a pohoršujícího. Domnívám se, že hlavní příčinou tohoto přístupu je problematizace a tabuizace sexuality a nahoty, v níž byla značná část populace po staletí vychovávána. Západní společnost je zásadně ovlivněna křesťanstvím, jehož přísná pravidla sexuálního styku a učení o sexu coby trestu za prvotní hřích jsou v jejích základech uloženy dodnes. Snad proto je i v současné době pornografie zpravidla klasifikována jako špatná, oplzlá, nemravná, urážlivá, ne-li škodlivá. S vědomím rozpaků ze své vlastní sexuality a po staletí pěstované problematizace sexuální rozkoše máme neustále dojem, že zobrazuje něco špatného, za co bychom se měli stydět. Právě démonizace sexu z pornografie učinila tak kontroverzní téma.

Pod pojmem pornografie si většina z nás dnes asi představí produkci nevalné kvality, explicitně zobrazující lidské genitálie nebo pohlavní styk. S příchodem filmové technologie se z pornografie stal velmi výnosný průmysl, jehož produkty slouží zcela prvoplánově jen k tomu, aby ukázaly to, co má civilizovanému oku zůstat skryto. Modernizace a konzum transformovaly sexuální explicitu do nové, problematické kategorie. Svět pornografie je světem jednoduchých sexuálních příležitostí, které jsou zbaveny zodpovědnosti či následků. Kritici dnešní pornografické produkci vyčítají redukci člověka na tělo nebo na orgány spojené se sexuální touhou. Sex se transformuje v pouhý mechanismus a pornografie je spouštěčem, který zajišťuje pohlavní vzrušení. Ze sexu se stává spotřební zboží a internet jakožto údajně nejsvobodnější médium tomuto trendu značně napomáhá. Podle Keiko Sei, japonské specialistky na problematiku médií, videoartu a multimediálního umění, je pornografie „ekonomický nástroj, který podporuje rozvoj tržní ekonomiky přísným omezováním svobody, což je přesně v souladu s principem volného trhu“ (Sei 2004: 233).

Podle mého názoru je však třeba brát v úvahu skutečnost, že pornografie se neomezuje pouze na časopisy a filmy pochybné kvality. Pornografický materiál ve formě erotických fotografií či záběrů lze dnes nalézt samozřejmě také v oblasti umění či v mainstreamových médiích. V průběhu 60. a 70. let se na scéně začali objevovat módní fotografové, kteří se proslavili především erotickými fotografiemi, jež se záhy staly nedílnou součástí módních časopisů. Začátkem 70. let dokonce proběhl pokus zařadit pornografické filmy do mainstreamové produkce. Tato vlna dostala název porn chic a pornofilmy se několik let skutečně promítaly v běžných kinech, aby se však záhy propadly zpět do prostředí undergroundu. Jednalo se o filmy jako *Za zelenými dveřmi* (Behind the Green Door), *Hluboké hrdlo* (Deep Throat) nebo *Ďábel v slečně Jonesové* (Devil in Miss Jones), jimž se nedaly upřít jisté herecké a dramatické kvality a o nichž se hovořilo jako o „art filmech“. Hrdinky těchto filmů se na okamžik staly celebritami. Pornografie měla ambice stát se oslavou lidské přirozenosti a krásy lidského těla, prolomit bariéry spojené s chápáním lidské sexuality. Její tvrdé odmítnutí jí však katapultovalo do role komodity výnosného pochybného průmyslu a reklamního artefaktu, což se speciálně v oblasti filmu podepsalo na její kvalitě.

Pornografickému žánru se tedy k hlavnímu proudu připojit nepodařilo. Keiko Sei upozorňuje na aspekt pornografických filmů, který souvisí se svobodou vyjádření. Podle ní tyto filmy „skýtají svobodu, která umožňuje autorům cokoli, samozřejmě za podmínky, že v nich budou nahá těla a sex“ (Sei 2004: 239). Těžko bychom si v hollywoodských filmech, jejichž produkce je regulována přesnými předpisy, mohli představit scény, v nichž někdo močí, stěžuje si na zácpu nebo ukazuje milenci ve žhavé chvíli jak rozeprnout podprsenku. A přesto jsou to běžné situace, které často zažíváme, ale které komerční produkce zkrátka ignoruje a vytváří tak jakýsi sterilní svět, který je nám vnucován jako norma. Pornografické filmy (vynecháme-li teď ovšem bezduchou většinou produkci pornoprůmyslu) tak vlastně mají šanci ukázat zcela běžné věci oproštěné od jakýchkoliv idealizací nebo nabídnout zcela nový pohled na téma mezilidských vztahů.

Pornografie je velkým trnem v oku feministickému diskurzu. Hlavním problémem dnešní pornografické produkce je fakt sexuální materializace žen. Ženy tu fungují jen jako předmět zájmu, který slouží k uspokojení mužských sexuálních potřeb. Pornografie je pro feministky symbolem patriarchální moci, která staví ženy do podřízené role a která slouží k jejich ponížení a zneužití. V 80. letech 20. století se pro řadu feministek stala pornografie stěžejní v boji s útlakem žen. Pornografie je chápána jako problematická především kvůli moci, kterou muži uplatňují vůči ženám. V textech řady feministek, které bojovaly v této době v USA proti pornografii, se o ženách mluví jako o mlčících obětech mužské nadvlády: pornografie podle nich umlčuje ženy, podřizuje je a zraňuje (Lišková 2005). Antipornografická feministická debata vyústila v požadavek zákonného zákazu

pornografie jako prostředku omezujícího lidská práva žen. Nejvýraznějšími antipornografickými feministkami byly především Catherine MacKinnon a Andrea Dworkin, v jejichž společné práci *Pornography and Civil Rights* je pornografie definována jako „grafická sexuálně explicitní podřízenost žen prostřednictvím obrazů nebo slov“, která zahrnuje řadu konkrétních forem útlaku počínaje objektivací a konče extrémním násilím (MacKinnon, Dworkin 1988).

Americké zákony přistupují k pornografii jako k poselství, které něco říká. Posuzují jí tedy v termínech slov a jako taková je chráněna prvním dodatkem americké ústavy. Hlavní snahou Dworkin a MacKinnon bylo prokázat, že pornografie není pouhým řečovým aktem, ale že skutečně dělá to, co říká, tedy že porno, které je pro ně charakteristické ponižováním žen a násilím na ženách, ve skutečnosti opravdu ponižuje a páchá násilí. Pornografie je pro ně činem, neboť ji vnímají jako pornografický materiál, který se používá jako sex a tudíž je to sex. Kateřina Lišková analyzovala toto tvrzení za pomoci lingvistické filosofie a dospěla k názoru, že je přinejmenším sporné. Položila si otázku co je a co není řečový akt, na níž našla odpověď v Austinově teorii performativ. John L. Austin rozdělil tvrzení na ilokuční a perlokuční performativní prohlášení. Ilokutiva dělají to, co říkají, tím, že to říkají. Sem patří výrazy jako slibuji, vsadím se atd. Ilokuční řečový akt je podle této teorie zároveň skutkem. Důležitým momentem Austinova zkoumání je pro Liškovou zjištění, že „nelze ustavit kompletní seznam ilokučních sloves, stejně jako je nemožné vypočíst všechny okolnosti zdařilé performace či pevně usadit ilokutiva v totální řečové situaci“ (Lišková 2005). Oproti tomu perlokutiva fungují prostřednictvím svých účinků, ale účinku samotného nemusí být dosaženo. Mohu se například snažit svým prohlášením někoho urazit, dotyčného se to však nemusí dotknout.

Lišková si je vědoma toho, že moc slov nelze v žádném případě podceňovat. Na základě Austinovy teorie však dochází k názoru, že MacKinnon argument, že „svět a jmenovitě ženy musejí dělat to, co výrobci pornografie chtějí „říkat““ je velmi těžko obhajitelný a pornografii nelze zcela jasně označit za čin (Lišková 2005). Lišková také poukazuje na fakt, že antipornografický feminismus svými aktivitami „vyvrací jeden ze svých základních postulátů (...), totiž že pornografie uvaluje na ženy mlčení“ (Lišková 2005). Snahy Dworkin a MacKinnon nakonec uspěly jen částečně v Kanadě. Jejich návrh antipornografického zákona se v USA prosadit nepodařilo. Kateřina Lišková k tomu říká: „Není lhostejné, co a jak je prezentováno, zákonný zákaz ale neumožňuje proměnu opresivních reprezentací“ (Lišková 2005).

Proti pornografii se postavila také řada dalších feministek. Například Rosi Braidotti ve své práci *Cyberfeminism With a Difference* poukazuje na pornografii jako na jedno z nebezpečí nových médií, které s sebou nese problematika odtělesnění v kyberprostoru. „Děsím se vytvoření programu, který poskytne virtuální znásilnění a virtuální vraždu“

(Braidotti 1996). Braidotti pornografii vytýká především opakování genderových stereotypů a misogynních vzorců.

Vždy velmi záleží na tom, co je zobrazováno a jak. Sexualita je velmi rozmanitá a tak i pornografie je typická značnou mnohostí žánrů, čtení a identifikací. Zcela chápu stanovisko antipornografických feministek, protože jsem přesvědčená, že pornografie je oblast, v níž skutečně dochází k ponižování a ubližování, a to nejen žen. Prohlásit však pornografii jako celek bez výjimky za špatnou se mi nezdá příliš šťastné. Myslím si, že zákaz pornografie by byl jen pokračováním křesťanských praktik, které ze sexu učinily d'áblův nástroj a vedl by k dalšímu prohlubování našich rozpaků nad vlastní sexualitou a tělesností, nemluvě o upevnění mužské nadvlády, v jejíž ruce by se takový zákon mohl stát záminkou například pro boj s homosexuály nebo pro omezení svobody slova. Jak upozorňuje Karen Boyle, „vnímat pornografii jako ‚příčinu‘ předem určených následků znamená postavit pornografii do role aktivního činitele a popřít působení, volbu a především zodpovědnost jednotlivých mužů, kteří využívají pornografii ke zneužívání žen“ (Boyle 2002: 408). Pornografie není oním činitelem, je pouhým nástrojem. Řešením by tedy mohlo být tento nástroj prozkoumat a využít ve prospěch žen, což by mohlo vést k jeho zpochybnění jako nástroje jejich podřízenosti.

Tuto strategii zvolily odpůrkyně antipornografického zákona, například Ellen Willis, Gayle Rubin, Lisa Duggan nebo Carole Vance. Období, v němž probíhala výměna názorů mezi antipornografickými a sexuálně liberálními feministkami bývá někdy nazýváno „sexuální války“. Hlavním protiargumentem sexuálně liberálních feministek je názor, že svoboda sexuálního projevu je základní součástí svobody žen a že zákaz pornografie porušuje právo žen na svobodu slova. Tato skupina se tedy zaměřovala nejen na podporu pornografie, ale obecně na boj proti jakékoliv formě kontroly sexuálních aktivit dospělých jedinců. Odmítla chápat sex jako prodlouženou ruku mužské nadvlády a hlásala sexuální svobodu pro všechny lidi bez výjimky. Kritičky MacKinnon a Dworkin jim vyčítaly, že vystupňovaly dojem nebezpečí pornografie ukazováním extrémních pornografických záběrů, v nichž jsou ženy znásilňovány a ponižovány. Pokud však odhlédneme od těchto extrémních případů, které jsou samozřejmě odsouzeníhodné jako jakékoliv násilí na lidech, podle sexuálně liberálních feministických skupin není důvod považovat pornografii za ponižující a muži i ženy by k ní měli mít svobodný přístup. To ale neznamená, že by si neuvědomovaly sexistický podtext většiny pornografické produkce – většinu těchto filmů vyrábějí muži a většina jich je zcela postavená pouze na ženském těle. Tyto skupiny však staví na tom, že pokud člověk sám sebe chápe jako utlačovaného a dovolí ostatním, aby ho tak chápali, sám sebe utlačovaným činí. Ženy tedy budou chápány jako oběti, dokud se samy nerozhodnou proti tomuto stavu bojovat. Každý člověk má právo zacházet se svým tělem a svojí sexualitou podle svých přání a svobodné vyjádření může ženám pomoci najít nový pohled na své tělo a překonat tak formy sexuálního útlaku.

Sexuálně liberální hnutí nezůstalo jen u obhajoby pornografie. Objevují se skupiny, které kromě pornografie podporují i prostituci jako radikální právo ženy rozhodovat o svém těle, sadomasochismus, svobodný výběr sexuální orientace či pohlaví, jiné zase účtují s cenzurou. Nechybí ani skupina žen, které pornografii samy vytvářejí a distribuují.

Antipornografický feminismus i sexuálně liberální feminismus jsou ve svých stanoviscích značně radikální. Naprosté odmítnutí pornografie a její zákaz se zdá být spíše kontraproduktivní zveličování a démonizování problému, její obhajoba může vyvolávat dojem, že žena se může osvobodit z mužské nadvlády jednoduše tím, že pornografii přijme. Podle mého názoru by mohlo být přínosem tyto dva názory spojit a hledat kompromisy. S příchodem nových médií je problematizace pornografie spojená s tím, že předpokládá účast skutečných osob a z pouhé literární či obrazové fantazie se mění v simulovanou realitu. Nelze ignorovat formy pornografie, které skutečně pracují s ponižováním lidských bytostí a s ubližováním. Autorka Karen Boyle se domnívá, že příliš klademe důraz na účinky, které má pornografie na její konzumenty a příliš málo se zajímáme o ubližování, k němuž dochází především během přípravy takového materiálu. Obviňování pornografie ze zavinění celosvětového nárůstu násilí odvádí pozornost od individuální zodpovědnosti. Boyle tuto situaci popisuje tak, že „[u]ž se neptáme jestli pornografie způsobuje násilí (...), ale zkoumáme jak jsou vytvářeny specifické pornografické texty a jak je tvůrci a spotřebitelé využívají konkrétními způsoby, které jsou pro ostatní škodlivé“ (Boyle 2002: 411). Prokázat, že sledování a šíření pornografie přímo způsobuje násilí na ženách, se tedy zdá nemožné.

Antipornografická teorie má nepochybně řadu velmi pádných argumentů. Zároveň však jakoby zcela ignorovala radost, vzrušení a sexuální fantazie, které k sexu patří, přestože jsou v případě pornografie využívány ke komerčním účelům. Sama stigmatizace komerčního braku staví pornografii do nelehké situace. Povšimněme si také, že antipornografický feminismus i sexuálně liberální feminismus se zabývají pouze rolí žen v pornografii a jejím dopadem na ženy. Muž je vždy chápán jako tvůrce, násilník, utlačovatel. Je ale role muže v pornografii opravdu tak jednoznačná? K tomuto tématu se velmi zajímavě vyjadřuje Keiko Sei, když ve své eseji *O pornografii: Ráno poté* říká, že muži mají v pornofilmech velmi okrajové role a často působí zbytečně. Připouští, že „[ž]eny skutečně jsou oběťmi fyzického násilí, ale celkový obraz muže v pornofilmu není nijak lichotivý“, protože muž je tu vždy jen samec, který nemá žádnou identitu kromě té sexuální: „Je to jen ‚pan Pindour‘. (...) [J]de o naprostou porážku mužů, doslova o zvrát v jejich postavení“ (Sei 2004: 242, 243), který lze v jistém smyslu chápat jako vítězství žen a porážku mužů.

Myslím si, že skrývat pornografii před zraky veřejnosti a ukazovat na ní jako na původce útlaku ve společnosti a na zvrácené praktiky patriarchy je krátkozraké. Přílišná

glorifikace se pak zdá být jen dostatečnou odpovědí na tyto tendence. V žádném případě tu nechci bagatelizovat výskyt skutečného násilí (nejen) na ženách, které se děje proti jejich vůli. Já osobně ale vidím v pornografii především něco, co ve výsledku vlastně vyjadřuje naše přirozené touhy, za něž se stále ještě trochu stydíme a nedokážeme si přiznat, že v nás pornografický materiál může vyvolávat jiné pocity než odpor, který se sluší dát najevo. Otázka nakolik je morální s takovýmto materiálem obchodovat a ukazovat otevřeně věci, které jsou velmi intimní a soukromé, je nepochybně sporná. Pokud bychom je však považovali za přirozené, existence komerční pornografie by vlastně neměla žádné opodstatnění.

Co se týče kyberprostoru, internet se stal místem, kde se pornografii neobyčejně daří. Většinu internetové pornografické produkce však tvoří zcela prvoplánové filmy a fotografie podřadné kvality nabízející okamžité uspokojení. Internet nabízí skutečně široký sortiment materiálu, v němž si na své přijde opravdu každý. Výhodou internetu je konzumace pornografického materiálu, aniž bychom museli být konfrontováni s okolím a chodit si materiál půjčovat či kupovat. To zaručuje konzumentům alespoň zdánlivou anonymitu. Opět se však ozývají hlasy, které kritizují internetovou pornografii kvůli prohlubování odcizení člověka od reality a jeho izolaci od skutečných mezilidských vztahů.

Většinová produkce, která internet do značné míry ovládla, zpravidla kopíruje tolik kritizované genderové stereotypy a patriarchální vzorce. Tyto vzorce lze však najít i v komerční produkci se sexuálně explicitními virtuálními prvky. Rosi Braidotti hovoří o filmu *The Lawnmower Man*, který obsahuje počítačově vytvořené prvky virtuální reality. Film je příběhem retardovaného muže, který se díky technologii promění v nadlidskou bytost, aby se v zápětí stal samotným bohem. Podle Braidotti však film velmi průměrným způsobem zpracovává mocenské obrazy, v nichž penetrace mozku symbolizuje „otevření se“ vyšší moci a hrdinův záměr zprostředkovat díky nadlidským schopnostem své přítelkyni maximální orgasmus se mění v obraz psychického znásilnění, během něhož žena zešílí, zatímco muž pokračuje na své cestě k proměně v bytost s neomezenou mocí. Braidotti se domnívá, že „údajný triumf vyspělé technologie není spojen s pokrokem lidské představitivosti, která by vytvořila nové obrazy a reprezentace“ (Braidotti 1996), což víceméně platí i pro pornografii v kyberprostoru. Přesto se v záplavě podprůměrných produktů výjimečně vynoří projekty, který se vymykají standardům a které se pokusím přiblížit v následující kapitole.

4.3 Úhly pohledu: Cheang, da Rimini a Matrix

Stejně jako ve feministickém hnutí 80. let 20. století se kyberfeministické reakce na problematiku pornografie značně liší. Tato kapitola by měla být malou sondou do oblasti konkrétních kyberfeministických projektů, které se vypořádávají s tímto tématem. Jako příklad jsem si vybrala tři umělkyně, vytvářející a prezentující svá díla za pomoci nových technologií a médií, které zvolily rozdílný způsob demonstrace přístupu k otázce pornografie. Jejich různorodé aktivity by měly být důkazem toho, že kyberfeminismus je skutečně značně diverzifikovaný směr, který poskytuje kyborgům svobodné prostředí k vyjádření nejrůznějších názorů a jehož podoba se mění jako neuchopitelná chiméra.

4.3.1 Shu Lea Cheang: Feministické porno 21. století

Shu Lea Cheang je mediální umělkyně a režisérka pocházející z Taiwanu. Vytvořila řadu digitální děl a multimediálních instalací a vystavuje ve světových muzeích. Sama sebe označuje za kyberuměleckého nomáda. Jak říká o svém projektu TAKE2030, jejím cílem je proměnit společenské poslání médií v hypermediální hřiště, které by fungovalo jako neustále se rozpínající prostor pro výzkum, vývoj a akci. Cheang má svérázný interaktivní umělecký projev, kombinující společenská témata s estetickým vyjádřením. Jako žena, lesba a Asiatka se ve svých dílech často vyrovnává s tématy moci a ovládání a je skeptická k utopické rétorice, podle níž rasa a gender přestanou hrát v kyberprostoru roli.

Z jejích prací jsem vybrala digitální sci-fi pornofilm I.K.U. (2000). Film I.K.U. byl natočen v Japonsku, kde má pornografie dlouhou tradici a je inspirován populárními japonskými kreslenými pornofilmy *hentai*. Název I.K.U. je odvozen od slova, které se v Japonsku používá při blížícím se orgasmu. Hlavní hrdinkou filmu je replikantka společnosti Genom – GEN-XXX I.K.U. kódovačka jménem Reiko, která je produktem sexuální revoluce 21. století. Její tělo vypadá jako lidské, je velmi přitažlivá a jejím úkolem je shromažďovat lidské sexuální a orgasmické informace nejrůznějšího druhu. Replikanti I.K.U. mají schopnost proměnit jednu z rukou v penis, pomocí něhož získávají během pohlavního styku extatické informace. Na tyto kódovače dohlíží skupina replikantů nazvaná I.K.U. poslové, kteří pohlavním stykem sbírají veškerá získaná data od kódovačů. Nasbírané informace jsou potom vloženy do I.K.U. čipu, jakéhosi orgasmického dekódovače, při jehož použití jsou signály slasti přenášeny přímo do mozkového centra bez nutnosti fyzického kontaktu. Tento čip je k dostání v pouličních automatech a aktivuje se vložení do speciálního telefonu, který komunikuje s internetovou databází a přenáší tak data do lidského mozku. Reiko je během mise napadena virem Tokyo Rose, přenášeným replikantkou konkurenční firmy Bio Link Corporation, která (samozřejmě pomocí sexuálního aktu) Reiko ukradne všechny získané informace a vyřadí jí z provozu. Sama Reiko nikdy nedosáhla orgasmu, po napadení

jejího operačního systému jí však Mash, vysloužilá replikantka společnosti Genom, učí masturbovat, aby mohla prostřednictvím orgasmu vyvinout energii potřebnou k restartování systému. Reiko objeví v pupíku restartovací tlačítko a může dokončit svoji misi dalším sbíráním potřebných informací.

Shu Lea Cheang říká, že její film začíná tam, kde Blade Runner skončil. Nechala se inspirovat poslední scénou filmu Ridleyho Scotta, v níž hlavní hrdinové Deckard a Rachel spěšně opouštějí byt, nacházejí origami jednorozce a vstupují do výtahu a vytvořila příběh, v němž I.K.U. posel představuje Deckarda a Reiko hlavní hrdinku – androidku Rachel. „Domnívám se, že mezi těmi dvěma bylo v původním filmu nevyřešené sexuální napětí. I.K.U. odhaluje sexuální rovinu jejich vztahu.“ (Cheang, 2001). Můžeme říci, že zatímco v Blade Runnerovi se objevuje láska bez jakýchkoliv sexuálních náznaků, v I.K.U. je to přesně naopak, což je evidentní i z podtitulu filmu: „Tomuhle se neříká láska. Tomu se říká sex“ (Cheang, 2004: 149). Cheang transformuje sexuální potěšení v komoditu konzumní společnosti, tělesnou rozkoš mění v paměťová data. Film je na jednu stranu vizuální metaforou sexuální svobody, poskytované internetovým prostředím a poselstvím o mizejících hranicích v rámci kyberprostoru, na druhu stranu poukazuje na to, že sex se může v kybernetickém věku stát zbraní v rukou velké korporace, která využije moc sexuality a změní sexuální rozkoš ve výnosný obchod. Cheang ve filmu kombinuje prvky sci-fi, hardcore erotiky, japonské reklamy a japonských komiksů *manga* a předvádí svojí vizi sexuálních radovánek kybernetické éry. Vytváří hypertextový román, jehož ambicemi je posunout hranici toho, co je v pornografii možné. Reiko během filmu sedmkrát změní podobu, stejnou hrdinku tedy hraje sedm různých hereček. Hlavní mužskou roli hraje transsexuál, který prochází operativní změnou z ženy na muže. Ve filmu se objevuje typická japonská sexuální praktika bondáž (svazování) a také animovaná scéna nazvaná „jak to vidí kundička“, v níž je divák svědkem pohlavního styku zevnitř ženského orgánu. Jak Cheang sama říká, jejím „snem pro I.K.U. je mít v kině kolektivní orgasmus“, čímž odkazuje na éru gay pornokina na 42. ulici v New Yorku, kde bylo běžné, že muži při filmech masturbovali nebo souložili. „Chci obnovit skutečné potěšení z pornografie“ (Cheang, 2001). Její filmy tedy nemají sloužit masturbaci, ale kolektivnímu sexuálnímu zážitku, což lze chápat jako paralelu k roztříštěnosti sexuality v kyberprostoru, v němž kolektivní zážitky boří představu sexu jako soukromé, intimní záležitosti, ale zároveň je každý prožívá odděleně od ostatních, sám se sebou, ve své fantazii, podobně jako v šeru kina, v němž jsme pohlceni příběhem na plátně a zároveň jsme obklopeni neznámými lidmi, jejichž tvář můžeme stěží rozeznat. Cheang obléká pornografii do nového hávu kyberfeministického bourání hranic mezi uměním a brakem, blahořečením a vykořisťováním, veřejným a soukromým, mužským a ženským. Zároveň vyvolává otázku, kde jsou hranice mezi pornografií a uměním.

Ze strany veřejnosti se její filmy často setkávají s nepochopením. Během prvních projekcí odcházela téměř polovina diváků z kina, ve Francii dokonce jedna žena obvinila autorku z podporování patriarchátu. Domnívám se však, že Cheang svým filmem chtěla jednak ukázat, že pornografie je svobodným a přirozeným projevem, její dílo je hravým vyjádřením rozmanitosti lidské sexuality a prožitků, které jsou s ní spojené a kterým se běžně oddáváme, ale v každodenním životě se stávají jakýmsi veřejným tajemstvím, o němž se nemluví. Na druhou stranu skrz kaširované obrazy prosakuje varování před extrémní formou komerční sexuality. Milování se v I.K.U mění v pouhý konzumní a instantní akt, k němuž je zapotřebí jen elektronický čip. Stává se prostředkem k dosažení samoúčelné rozkoše bez jakýchkoli hlubších významů a rovin a přestává mít rozměr lidského, čistě biologického procesu. Toto téma se vrací v autorčině dalším digitálním sci-fi pornofilmu *Fluid*, na němž pracovala tentokrát ve spolupráci s dánskou produkcí. Cheang v něm do hlavní role staví bílé fluidum, které při ejakulaci vylučují mutanti HIV viru nazvaní *Hi_Cum GEN*. Toto fluidum obsahuje přirozený derivát endomorfínu, který je vysoce návykový a záhy se stává velmi žádanou drogou, vyvolávající závislost na pohlavním styku. Z celé mašinérie honu na mutanty se záhy stává výnosný sexuální a drogový obchod. Slovy Denisy Kery, „ačkoliv se její filmy zdají úplně šílené, Shu Lea Cheang mluví vlastně o naší společnosti a o pokryteckém vztahu k sexualitě a drogám“ (Kera, 2002).

4.3.2 *Francesca da Rimini: Historie jako pornografie*

Francesca da Rimini je jednou z původních členek australské umělecké skupiny VNS Matrix, kterou Sadie Plant nazvala kyberfeministickým virem (Plant, 2000). S touto skupinou, založenou v roce 1991, vytvořila da Rimini například jeden z nejcitovanějších kyberfeministických manifestů *A Cyber-Feminist Manifesto for 21st Century*, vytvořila však i řadu vlastních projektů. V roce 1997 vznikl její internetový hypertextový projekt s názvem *Dollspace* (prostor panenek), nebo také *Hauntings* (pronásledování). Autorka využívá dialogy a zkušenosti své postavy *GashGirl/Dollyoko* (Zraněná dívka/Panenka Yoko) z online komunity *LambdaMOO* a vytváří komplexní internetové prostředí, v němž se divák proplétá jednotlivými obrazy, texty a odkazy. Hlavní postava panenka Yoko, které patří celé toto fiktivní prostředí, je duch dívky, vzešlý z močálu, v němž Japonky topily své nechtěné dcery. Labyrint nazvaný *deep dollspace zero* je tvořen záznamy niterných pocitů, sexuálních fantazií, tužeb a minulosti vypravěčky. Panenka Yoko je obyvatelka kyberprostoru, není skutečnou bytostí, ale hypertextovým duchem, přízrakem kyborga, virtuální identitou, „posthumánní kopíí/esencí, rodící se v temných propastech patriarchálního kapitalismu“ (Volkart, 2004). Obrazy se sexuální tematikou jsou často plné krutosti a bolesti. Myšlenky *GashGirl/Dollyoko* která byla zabita kvůli tomu, že se narodilo jako žena, nemohou být nijak růžové. Je hluboce rozpolcenou postavou, která je

zároveň živá i mrtvá, chce ničit a chce být ničena, je „rozřezávána, zabíjena, znásilňována, plná fantazií moci a ztráty kontroly, špíny, souložení a zabíjení“ (Volkart, 2004). Panenka Yoko je obětí tohoto světa, v němž „zákony vytvářejí muži, kteří souloží se svými dcerami“ (da Rimini, 1997). Jejím domovem je země panenek, jimiž se ženy v patriarchálním světě stávají. „Celá historie je pornografie“ (da Rimini, 1997), říká autorka a poukazuje tak na násilí, kterému jsou ženy po staletí vystavovány. Toto téma se často objevuje v kyberpunkových fikcích, v nichž ženské hrdinky v dětství zpravidla prožijí znásilnění mužským rodinným příslušníkem, za což se po zbytek života mstí. Patriarchální systém je tu spojován s násilím, které vytváří neustálý pocit nejistoty a strachu, kterému ženy ve společnosti čelí.

Panenka Yoko je textová konstrukce, která odhaluje ztrátu jakýchkoliv omezení v digitálním světě. Uživatel, proklikávající se „prostorem panenek“, se zamotává do divokých pocitů a emocí a noří se stále hlouběji do bažiny slov a obrazů, aby nakonec zjistil, že sám je vlastně součástí tohoto prostoru. Yoko často promlouvá v první osobě, každý výrok tedy může být buď výrokem autorky, hlavní protagonistky nebo uživatele. Dochází tu nejen k relativizaci sexuality, genderu, subjektivity, působnosti, ale také k relativizaci hranic mezi autorem a divákem, protagonistou a nezúčastněným pozorovatelem. Touhy a zkušenosti panenky Yoko mohou být touhami a zkušenostmi každého z nás. Divák se stává nedílnou součástí projektu, aniž by si to nutně uvědomoval. Digitální identita se rozměňuje mezi aktéry celé podívané. Divák je nevědomky pronásledován a vtažen do prostoru volně se odvíjejících proudů vědomí a tužeb. Prostor panenek nemá konec ani začátek, vede nás nekonečným prostorem moci, násilí a sexuality a prostřednictvím zájmena „já“ nás nutí ztotožnit se s ponižovanou a zraňovanou dívkou, která v sobě nese bolest tohoto světa. Součástí prostředí jsou nejen autentické e-maily a online dialogy, ale také politické odkazy. V prostoru panenek se setkáváme s komandantkou Ramonou, jednou ze sedmi zapatistických velících důstojnic, která je symbolem boje za práva žen a důkazem toho, že každý obyčejný člověk může být nositelem změn ve společnosti. Jedno z přísloví mexických indiánů praví: „Národ není podroben, dokud srdce jeho žen nejsou sražena k zemi“ (da Rimini, 1997). Slzy panenky Yoko se tak v určité fázi projektu mění v boj za svobodu, protože „duch se nikdy neunaví a panenka je věčná“ a nula nakonec „pohltní jedničku“ (da Rimini, 1997).

Yvonne Volkart si ve své práci *Pleasure of the Cyborg* klade otázku: „Co chtějí (...) všechny (...) věty v tomto díle naznačit?“ Její odpovědí je, že „hovoří o zkušenostech, vychutnávání si ztráty a porušování hranic. Tyto věty a jejich obrazy se stávají znázorněním mnoha hlasů a vtělení panenky Yoko, genderové dichotomie jsou zcela dekonstruovány“ (Volkart, 2004). V textu se často objevuje slovní spojení *genderfuckmebaby* a také parodující fráze z *Bitch Mutant Manifesto* skupiny VNS Matrix „Vykuř mi kód“, které odkazují právě k překračování hranic v kyberprostoru, v němž je

možné téměř cokoliv. Panenka Yoko je však především noční můrou mužského světa. Duch zneužívaných žen, matek a dcer je vtělením pokrytectví, které nám velí přehlížet násilí, které se děje dnes a denně všude na světě, ve válečných oblastech, ale i za zavřenými dveřmi blahobytných domovů. Panenka Yoko Francescy da Rimini není jen o boření hranic v kyberprostoru, je výzvou k tomu, abychom přestali zavírat oči před násilím naší společnosti a ponižované skupiny nebyly jen pouhou neviditelnou skvrnkou na bílých límečcích mužů, kteří vládnu tomuto světu.

Pornografie je v tomto projektu spojována se sexuálním násilím a chápána jako mocenský nástroj patriarchálního útlaku. Panenka Yoko sice otevřeně hovoří o svých sexuálních fantaziích a zážitcích, často je to ale v souvislosti s morbidními obrazy a podobobenstvími. Francesca da Rimini nešetří slovem *fuck* ve všech možných souvislostech a kontextech, vyvolávajících představu sexuálního aktu jako drsné a syrové záležitosti. Jedna z frází například říká: „Zrozena k šoustání“, řada motivů je spojena s pohlavním zneužíváním dětí. Mezi záplavou hesel a textů lze objevit také odkaz na Shu Lea Cheang, když se na černé obrazovce s malým, rychle se prolínajícím kresleným obrázkem souložící dvojice objeví nápis: „Shu Lea říká: Všechna zvířátka jsou po souloži smutná.“ Francesca da Rimini tak vytvořila poskládáním zdánlivě nesourodých, ale autentických materiálů výpověď, která se zamýšlí nad problémem úlohy žen ve společnosti a nad tím, že poskládáme-li zmíněné projevy do jednoho celku, veřejnost je pobouřena, přestože je sama jejich tvůrcem, o čemž se autorka sama přesvědčila, když byl její projekt označen za sexuálně explicitní materiál a na některých uměleckých festivalech byl zcenzurován.

4.3.3 *Cherie Matrix: Feministky proti omezování sexuální svobody*

Na závěr bych se ráda zmínila o projektu aktivistky a umělkyně Cherie Matrix, zakladatelky propornografické organizace *Feminists Against Censorship* (Feministky proti cenzuře). Cherie Matrix se zabývá vztahem žen a pornografie a zajímavé příspěvky k tomuto tématu vydává ve sborníku *Tales from the Clit* (Povídky z klitu). Cherie Matrix a její FAC sice kritizují pornografii, ale jen proto, že je považována za čistě mužskou záležitost a výhradně jako mužská záležitost je také stylizována. Odsuzují, že pornografie je zaměřená jen na potřeby mužů a že ženy mají velmi ztížené podmínky pro výrobu vlastního pornografického materiálu. Matrix poukazuje na špatný dopad cenzury, která jako první zasáhne zpravidla materiály lesbiček a lidi menšinových sexuálních orientací a tím vymezuje pornografii pouze pro účely mužů. Bere si na paškál nejen patriarchální cenzuru, ale také feministky, které za všechny ženy prohlašují, že porno je špatné a ženám ubližuje, což jen umocňuje obtížnou situaci ženské pornografie jako zcela nestandardního jevu. Matrix se naopak snaží hledat pozitivní význam pornografie pro ženy a vyjádřit tak nejružnější ženské sexuální potřeby. Tuto situaci v předmluvě sborníku charakterizuje takto: „Představte si, že celý svůj život strávíte tím, že vám

někdo říká co máte rádi a co cítíte a vy víte, že to není pravda" (Matrix, 1996). S tím se však odmítla smířit a pustila se do boje s patriarchálními stereotypy, cenzurou i s feministkami, které pornografii odmítají. Ve sborníku *Tales from the Clit* mluví různé ženy otevřeně o svých zkušenostech s pornografií a o svých touhách a sexuální orientaci. Matrix říká, že pro ženy je porno odpuzující jen proto, že v mainstreamové pornoprodukcí zkrátka není nic, co by se ženám mohlo líbit. Řešením je podle ní vytvoření prostoru pro svobodné vytváření ženských pornografických materiálů. Pornografie se pro řadu feministek ve sborníku Cherie Matrix stává prostředkem k objevení a rozvíjení jejich vlastní sexuality. Prostřednictvím esejí se vyznávají z toho, jak jim pornografie pomohla naučit se vnímat sama sebe jako sexuální bytosti, nikoliv oběť. Matrix upozorňuje na to, že svobody žen lze dosáhnout jen tím, že se ženám otevrou oblasti, které jim byly uzavřeny. Pornografii považuje za jednu z těchto oblastí: „Ženy potřebují především více sexuální fantazie, ne jejího potlačování. Jen skrze osvobození od viny, kterou my jako ženy pocítujeme v souvislosti se svým tělem, se můžeme stát samy pro sebe žádoucí" (Matrix, 1996). Mezi autorkami příspěvků nejsou jen ženy vyznávající se z toho, že se jim líbí pornografie, ale také sadomasochistky nebo ženy, které pracují jako prostitutky a striptérky.

Mezi autorkami, které přispěly do sborníku Cherie Matrix, je například Deborah Ryder, autorka masochistických erotických povídek a členka klubu *Outsiders*, který sdružuje lidi se sexuálním postižením. Věří, že nikdo se nemusí vzdát sexu jen proto, že jeho touhy jsou neobvyklé. Ryder se veřejně přiznává ke své zálibě v masochismu a zamýšlí se nad tím, proč jsou lidé jako ona ve společnosti považováni za divné. Vinu připisuje vládnoucím strukturám a jejich potřebě vytvářet pravidla a omezení, která dělají z lidí podřízenou masu. Jedním z nejsnazších prostředků je zavést omezení týkající se sexu, protože sex je tak přirozená záležitost, že se opatření dotkne každého. Tato omezení lidské radosti jsou ve společnostech zakořeněna dodnes a vymezují tak co je přijatelné a co nepřijatelné. Jakékoliv menšiny jsou podle ní zneužívány ekonomickou a politickou mocí k udržování napětí ve společnosti. Lidé si tuto formu utlačování uvědomují, ale nemohou s ní nic dělat, protože „[d]okonce i to, co se děje v naší vlastní ložnici je předmětem zákonných sankcí" (Ryder, 1996). Ryder kritizuje především britské prostředí a odsuzuje hlasy, které pornografii obviňují z rostoucího počtu sexuálně motivovaných zločinů. Ten, koho bychom měli vinit, je podle ní mocenská struktura a její sexuální restrikce. „Pokud člověk znásilní nebo zabije, ten problém byl v jeho hlavě už dlouho předtím, než si přečetl knížku nebo viděl film" (Ryder, 1996). Boj Debory Ryder spočívá v tom, že sdružuje podobně postižené ženy ve společenství *Lady O* a staví se proti tomu, co je v oblasti sexu považováno za „politicky korektní", čímž se snaží demonstrovat, že každý člověk bez ohledu na to, co uznává a potřebuje, má právo na

plnohodnotný život: „To, že je někdo odlišný, nepostihuje kvalitu jeho života, a to by mělo být hlavním kritériem“ (Ryder, 1996).

Další z přispěvatelek je umělkyně, feministka, prostitutka a aktivistka Carol Leigh. Ve své eseji *The Scarlet Harlot* popisuje své první zážitky se sexem a pornografií, to, jak její pohled na sexualitu ovlivnili její rodiče a jejich vlastní vztah nebo její seznamování se se sexualitou pomocí otcových zakázaných časopisů. Její rozporuplné pocity z vlastní sexuality a experimentování se ženami i muži jí dovedly k tomu, že se rozhodla vyzkoušet práci prostitutky. Autorka otevřeně popisuje tuto paradoxní situaci a své pocity: „Dělala jsem prostitutku pro své partnery, teď jsem za to dostávala zapláceno. Všechno to do sebe zapadalo. Čím víc jsem to dělala, tím víc jsem se dozvídala o sexu a tím méně děsivý se pro mě sex stával“ (Leigh, 1996). Jako umělkyně a feministka se začala zajímat o postavení prostitutek ve společnosti a rozhodla se aktivně podporovat ostatní „sexuální pracovnice“. Vytvořila například divadelní hru, natočila několik pornofilmů a veřejně mluvila o stigmatu, s nimž se prostitutky potýkají. Účastnila se řady politických, uměleckých a aktivistických akcí a stala se dokonce poradkyní sanfranciského městského úřadu pro otázky prostituce. Dodnes bojuje za dekriminální prostituce, aktivně pracuje s prostitutkami a snaží se jim zajistit lepší podmínky ve společnosti. Sama pracuje jako prostitutka už jen příležitostně. Její snahou je ukázat, že prostituce může být svobodné rozhodnutí každé ženy a že by prostitutky neměly být za své svobodné rozhodnutí a nakládání se svým tělem stigmatizovány nebo postihovány. Svoji práci nazývá „esoterické sexuální vzdělávání“ a jejím snem je natočit pornokomedii. Mnohem bližší je jí zachycovat komické aspekty sexuality než erotickou chlípností: „Mám ráda sexuální fantazie, které jsou legrační“ (Leigh, 1996). Carol Leigh se v závěru svého článku také vyznává z toho, že jako submisivní ženu jí vzrušují především filmy, v nichž jsou ženy svazovány nebo v nichž se objevují s velkým množstvím mužů.

I další autorky – pornoherčky, vysokoškolské studentky z katolických či etnických rodin, vydavatelky erotického časopisu atd. – otevřeně hovoří o svých vlastních zkušenostech, zážitcích a důvodech, které je vedly k tomu, že se rozhodly bořit rodinná, náboženská či společenská tabu a vyjádřily své touhy a potřeby bez ohledu na reakce okolí. Atraktivita sborníku *Tales from the Clit* spočívá právě v autentičnosti výpovědí. Nespolehá na teoretická stanoviska, ale staví na skutečných příbězích skutečných žen, které navíc pocházejí z diametrálně odlišných poměrů. Pornografie se tak v podání Cherie Matrix stává podobně jako u Shu Lea Cheang symbolem svobody žen. Přestože se nedokážu ztotožnit s tématem promiskuity, kterou s sebou pornografie a prostituce nutně nese, souhlasím s tím, že každá žena má právo nakládat se svým tělem, jak uzná za vhodné a že nikdo z nás by neměl mít pocity studu, pokud cítíme vzrušení vyvolané sexuálně explicitními materiály. Nemyslím si, že by na tom bylo něco nepřijatelného, chápu to spíše jako potlačování lidské přirozenosti. Podobně jako Deborah Ryder jsem

přesvědčená, že právě toto potlačování může způsobovat poruchy lidské osobnosti, které mohou vést až k patologickému jednání. Cherie Matrix udělala svým sborníkem krok k tomu, abychom si tyto souvislosti mohli uvědomit, přijmout vlastní sexualitu a skoncovat se svými předsudky.

Závěrečná kapitola mé práce si kladla za cíl ukázat různé kyberfeministické přístupy k otázkám sexuality a pornografie a ukázat způsob kyberfeministické internetové prezentace v praxi. Je však důležité mít na paměti, že se jedná o velmi specifický vzorek, který jsem vybrala jako příklad konkrétního pojetí lidské sexuality a pohled na pornografii v kyberprostoru. Škála projevů, projektů a názorů je ve skutečnosti samozřejmě mnohem rozmanitější. Důkazem toho je ostatně i můj vzorek, v němž tři autorky používají k vyjádření svých odlišných názorů velmi různorodé formy a prostředky komunikace. Ve všech výše zmíněných projektech však zůstává zachována podstata kyberfeminismu: ženy překračují sociální vzory a ztělesňují vzdor vůči společenskému řádu svým vlastním technologickým tělem kyborga. „Tekutá“ identita kyborga jim umožňuje zažívat svobodu, která je v reálném světě stále spíše utopií. Skrze virtuální svět se tak snaží změnit společenské uspořádání a poukázat na potřebu změny. Jestli budou ženské aktivity v kyberprostoru úspěšné, ukáže až čas. Celé dějiny jsou podle Francescy da Rimini pornografie. Podle mě jsou celé dějiny bojem proti zastaralým strukturám, které se ještě nedávno zdály zcela převratné a nové. Neustále se objevuje řada aktuálních témat, která vyžadují naši pozornost. To přirozeně souvisí s dynamikou vývoje lidské společnosti. Řada společenských diskuzí se v dnešní době zabývá tématem kyberprostoru a doufám, že moje práce alespoň částečně přiblížila problematiku žen v kyberprostoru a nastínila její základní témata. Domnívám se že řada kyberfeministických idejí může být pro dnešní společenský diskurz velkým přínosem a byla by škoda nechat tento myšlenkový směr stranou naší pozornosti.



Early in the 21st Century, THE GENOM CORPORATION advanced the sexual revolution into the GEN-XXX phase- a being virtually identical to a human - known as an I.R.U. Coder. The GEN-XXX I.R.U. Coders were superior in their harddrive bodies, and at least equal in insatiability, to the programming engineers who created them.

I.R.U Coders were used in the night-world as XXX data hunters, in the orgasmic exploration and sexualization of other couples. After a non-stop sexing journey by a GEN-XXX I.R.U. Coder team in the night-world, Coders were declared fulldata - ready for retrieval.

Special data collectors - I.R.U. RUNNER UNITS- had orders to fuck to retrieve, upon detection, any fulldata I.R.U. Coders.

This was not called love.
It was called sex.

I.R.U. is Japanese word for orgasm.

Shu Lea Cheang, I.K.U.



Francesca da Rimini, GashGirl/Dollyoko

5. ZÁVĚR

Ve své práci jsem se pokusila nastínit, čím se zabývá a jaká východiska nabízí fenomén jménem kyberfeminismus. Tento směr je rozrůzněnou formou sociálního a politického hnutí, spojeného s rozvojem informačních a komunikačních technologií, které daly vzniknout specifickému prostředí, v němž neplatí zákonitosti reality. Jedno z aktuálních témat postmoderního diskurzu je otázka lidské sexuality ve fyzickém a virtuálním světě. Sexuální rozkoš a moderní technologie jsou podle mého názoru významné faktory osvobození v kyberfeministickém prostředí, proto jsem se snažila na tyto dva aspekty ve své práci zaměřit. Naše společnost věří, že nové technologie mají obrovský dopad na všechny oblasti lidského života – na média, moderní společnost, ekonomiku, politiku, lidské tělo, gender nebo identitu. Novodobým fenoménem digitálního věku se stala kyborgizace člověka, které se promítlo do řady společenských teorií a významně ovlivnilo i feministický diskurz. Stěžejní se pro kyberfeminismus v této souvislosti stal postmoderní koncept kyborga, rozvinutý v 80. letech 20. století. Ironická hybridní bytost, vzniklá propojením lidského organismu a stroje, se stala symbolem nových podmínek nastolených technologickým věkem. Ženám v kyberprostoru však nestačí jen upozorňovat na změny a potřebu nového řádu. Charakteristickým rysem tohoto směru se stalo překračování hranic, které nás omezují ve fyzickém světě. Stejně důležité je pro kyberfeministky objevovat radosti a potěšení kyborgova života, jejichž symbolem se do určité míry stalo právo ženy na svobodné vyjádření sexuální touhy a potřeb. Kyberprostor se stal jedním z prostorů, které obýváme a jako takový je pro nás určitou výzvou. Je třeba zabývat se otázkou, jak se v něm mění sociální kategorie a lidská zkušenost. Technologie už není pouhým nástrojem k osvobození, stává se prodloužením a součástí lidského těla, které samo je prostředkem osvobození a potěšení. Tělo a gender se stávají důležitým polem, na němž dochází k transformaci kulturní, symbolické a reálné moci.

Lze říci, že kyberfeminismus je určitým typem politického hnutí, usilujícího o změnu stávajícího statu quo, které v sobě spojuje myšlenky feminismu a moderních technologií. Lze ho charakterizovat jako vysoce nakažlivý virus, šířící se nekontrolovaně prostorem. Přestože mají jeho projevy často politický podtext, explicitní politické akce a prohlášení jsou nahrazeny podvrácením tradičních struktur prostřednictvím manifestace nevyhnutelnosti přeměny člověka v kyborga a demonstrace nesmyslnosti řady stávajících pravidel a vžitých norem. Kyberfeminismus se snaží podhalit pozadí mocenských struktur tohoto světa, které si často ani neuvědomujeme. Snaha dívat se na souvislosti ze zcela nových úhlů přispívá k odkrývání povahy společenského systému. Síla kyberfeminismu je podle mého názoru v tom, že boří stereotypy, které spojují ženy s přírodou a muže s technikou. To ženám otevírá přístup do řady oblastí, které jim dosud

byly nepřístupné a umožňuje jim bořit další vžitá stereotypy. Podobně jako ve všech ostatních politických hnutích, kyberfeminismus v sobě nese řadu názorových skupin od radikálních aktivistek přes úzce tématicky zaměřené skupiny až po mediální umělkyně. Tyto snahy se zpravidla odehrávají na poli teoretizování. Konkrétní reálné projevy, jako například aktivity Gorilla Grrls, jsou pak především ve znamení ironie a provokace. Kyberfeminismus spoléhá na metodu pomalého podvracení systému z jeho nitra. Slovy kyberfeministického diskurzu samotného, jedná se o společenský virus a budeme-li se držet této rétoriky, lze předpokládat, že společnost proti němu dříve či později vyvine protilátku. Organismus, který byl však jednou napaden, nevratně mění svoji strukturu a nejruznějšími způsoby mutuje.

Domnívám se, že můžeme říci, že způsob, jaký kyberfeminismus volí pro prezentaci svých stanovisek a požadavků, není tolik konfrontační jak bychom od feministického hnutí očekávali. Některé kritiky vyčítají kyberfeminismu malou politickou angažovanost. Pokud však kyberfeminismus zvolil mírnější prostředky než jsou veřejné demonstrace nebo konkrétní návrhy na změny legislativy, vzhledem k cílům tohoto směru se mi to zdá naprosto v pořádku. A má-li kyberfeminismus nějaké konkrétní politické ambice a cíle, nezbyvá mi než mu popřát, aby se nestal nepodařeným klonem toho, co sám kritizoval.

Tato práce si kladla za cíl zmapovat obecné teoretické základy a hypotézy kyberfeminismu s důrazem na stěžejní teoretické práce, vymezit základní témata tohoto směru a vsadit jej do historického kontextu, ale také se zaměřit na specifická témata, která jsou předmětem kyberfeministického diskurzu, jako je otázka sexuality v kyberprostoru a problematika pornografie. Jejím záměrem nebylo dojít k novým závěrům nebo teoriím, její potenciál spočívá v koncepci přehledové studie a úvodu do specifického myšlenkového směru. Doufám, že text nalezne uplatnění jako studijní materiál a že přispěje k obecnější informovanosti veřejnosti.

Poznámky

1 Termín non-human jsem po konzultaci s Mgr. Denisou Kera přeložila jako „mimo lidský“. Tento překlad jsme zvolily proto, že v sobě zahrnuje daleko širší souvislosti než termíny „umělé“ nebo „strojové“. Nina Lykke definuje monstra a kyborgy jako bytosti stojící mezi kategoriemi „human“ a „non-human“. V tomto smyslu obsahuje termín „non-human“ vše, co jsme v průběhu dějin označovali za nižší než lidské (tedy i zvířata, bakterie atd.).

2 Virtuální komunikační systém *instant messaging* je internetová služba, která umožňuje rychlou komunikaci prostřednictvím textových zpráv. Uživatel má neustále přehled o tom, kteří přátelé ze seznamu kontaktů jsou v daný okamžik připojeni k síti. Do seznamu si může libovolně přidávat další uživatele stejné služby a sledovat stav jejich připojení. Tyto programy umožňují také přenos souborů a hlasu. Nejrozšířenější programy jsou ICQ, MSN Messenger, Jabber, AOL Instant Messenger nebo Yahoo Messenger.

3 Michael Spivak je americký matematik, který se specializuje na diferenciální geometrii. Vytvořil genderově neutrální zájmena, která použil ve svých knihách, například *Joy of TeX* nebo *Calculus on Manifolds*. Jsou určeny k obecnému označení osob, jejichž genderová identita není autorovi známá nebo k popisu jedince, který se neidentifikuje s mužskou ani ženskou generovou identitou. V praxi jsou tato zájmena používána výhradně v prostředí textových počítačových on-line her (MUD, MOO).

6. ZDROJE

6.1 Bibliografie

Balsamo, Anne. "The Virtual Body in Cyberspace." In *The Gendered Cyborg*. Gill Kirkup (ed.). London: Routledge, 2000. 489-498.

Bell, David. "Introduction." In *The Cybercultures Reader*. David Bell and Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000. 391-395.

Ben-Zeev, Aaron. "Digitální flirt." [online]. *Živel* 24, 2004 [cit. 2006-05-16]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.zivel.cz/toWIN.enpraxe/article.php?id=430>.

Bitch Mutant Manifesto. [online]. VNS Matrix, 1991 [cit. 2006-05-28]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.aec.at/meme/symp/contrib/vns.html>.

Boyle, Karen. "The Pornography Debates: Beyond Cause and Effect." In *Gender, Race and Class in Media: A Text Reader*. Gail Dinez and Jean M. Humez (eds.). London: Sage, 2002.

Braidotti, Rosi. *Cyberfeminism with a Difference* [online]. 1996 [cit. 2006-04-03]. Dostupné na World Wide Web: http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm.

Branwyn, Gareth. "Compu-Sex: Erotica for Cybernauts." In *The Cybercultures Reader*. David Bell and Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000. 396-402.

Csikszentmihalyi, Mihaly. *O štěstí a smyslu života*. Praha: Nakladatelství LN. 1996.

Gibson, William. *Neuromancer*. Z anglického originálu *Neuromancer*, London: Grafton, 1986, přeložil Ondřej Neff, Praha: Laser, 1992.

Hall, Kira. "Cyberfeminism." [online]. 1996 [cit. 2006-04-17]. Dostupné na World Wide Web: http://www.colorado.edu/linguistics/faculty/kira_hall/articles/HALL1996.pdf

Haraway, Donna J. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* [online]. 1991 [cit. 2006-05-02]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>.

Cheang, Shu Lea. "Orgasm with Runner: Interview with Shue Lea Cheang." [online]. 2001 [cit. 2006-05-12]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.headlightjournal.com/interviews/shu-lea-cheang/orgasm-runner.html>.

Cheang, Shu Lea. „I.K.U. Seven Pages.“ In *Cyberfeminism. Next Protocols*. Reiche Claudia; Kuni, Verena (eds.). New York: Next Protocols, 2004. 149-157.

Kendall, Lori. "MUDder? I Hardly Know 'Er! Adventures of a Feminist MUDder." In *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*, Cherny, Lynn; Weise, Reba Elizabeth (eds.). Washington: Seal Press, 1996. 207-223.

Kera, Denisa. "Kyberfeminismus: mezi uměním a aktivismem." [online]. 2002 [cit. 2006-04-09]. Dostupné na World Wide Web: <http://uisk.jinonice.cuni.cz/kera/sylabus2002/03tema5.htm>.

Kirkup, Gill. "Introduction to Part One: Representing Gender in Technoscience." In *The Gendered Cyborg*. Gill Kirkup (ed.). London: Routledge, 2000. 3-10.

Leigh, Carol. „The Scarlet Harlot.“ [online]. 1996 [cit. 2006-05-22]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.t0.or.at/dolores/tales/leightoc.htm>.

Lišková, Kateřina. „Pornografie: symbolická a performativní moc textu.“ [online]. *ASPEKTin*. 2005 [cit. 2006-05-14]. Dostupné na World Wide Web: http://www.aspekt.sk/aspekt_in.php?content=clanok&rubrika=18&IDclanok=184.

Lišková, Kateřina. „Dívat se na porno feministickým očima.“ [online]. *Revue pro media* 09, 2004 [cit. 2006-05-14]. Dostupné na World Wide Web: http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Revue09/esej_liskova_rpm09.pdf.

Lykke, Nina. „Between Monsters, Goddesses and Cyborgs: Feminist Confrontations with Science.“ In *The Gendered Cyborg*. Gill Kirkup (ed.). London: Routledge, 2000. 74-87.

Macek, Jakub. „Tělesnost a Kyberkultura.“ [online]. *Revue pro media* 05, 2003 [cit. 2006-04-26]. Dostupné na World Wide Web: http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Revue05/macek-telesnost_a_kyberprostor.pdf.

MacKinnon, Catherine; Dworkin, Andrea. „Pornography and Civil Rights: A New Day for Women's Equality.“ [online]. 1998 [cit. 2006-05-03]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.nostatusquo.com/ACLU/dworkin/other/ordinance/newday/TOC.htm>.

Matrix, Cherie. *Tales from the Clit. A Female Experience of Pornography*. [online]. 1996 [cit. 2006-06-07]. Dostupné na World Wide Web <http://www.t0.or.at/dolores/toc1.htm>.

McRae, Shannon. „Coming Apart at the Seams: Sex, Text and the Virtual Body.“ In *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*, Cherny, Lynn; Weise, Reba Elizabeth (eds.). Washington: Seal Press, 1996. 242-263.

Plant, Sadie. „Coming Across the Future.“ In *The Gendered Cyborg*. Gill Kirkup (ed.). London: Routledge, 2000. 460-467.

Plant, Sadie. „Interview by Rosie X.“ [online]. Rok neuveden [cit. 2006-04-05]. Dostupné na World Wide Web: <http://rorschach.test.at/mindflux/mv2-articles/nutek.html>.

Plant, Sadie. „On the Matrix: Cyberfeminist Simulations.“ In *The Gendered Cyborg*. Gill Kirkup (ed.). London: Routledge, 2000. 265-275.

Plant, Sadie. „Uniknout masu.“ [online]. *Živel* 23, 2004 [cit. 2006-04-14]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.zivel.cz/toWIN.enpraxe/article.php?id=413>

Plant, Sadie. *Zeros + Ones: Digital Women + The New Technoculture*. London: Fourth Estate, 1997.

Ross, Andrew. „Hacking Away at the Counterculture.“ [online]. 1990 [cit. 2006-04-27]. Dostupné na World Wide Web: <http://vx.netlux.org/lib/mar00.html>.

Ryder, Deborah. „Lady O.“ [online]. 1996 [cit. 2006-06-07]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.t0.or.at/dolores/tales/rydertoc.htm>.

Sandoval, Chela. „New Sciences: Cyborg Feminism and the Methodology of the Oppressed.“ In *The Cybercultures Reader*. David Bell and Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000. 374-385.

Sei, Keiko. *Konečná krajina*. Praha: One Woman Press, 2004.

Springer, Claudia. "Digital Rage." In *The Cybercultures Reader*. David Bell and Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000. 337-347.

Tsang, Daniel. "Notes on Queer 'n' Asian Virtual Sex." In *The Cybercultures Reader*. David Bell and Barbara M. Kennedy (eds.). London: Routledge, 2000. 432-437.

Volkart, Yvonne. „The Cyberfeminist Fantasy of the Pleasure of the Cyborg.“ In *Cyberfeminism. Next Protocols*. Reiche Claudia; Kuni, Verena (eds.). New York: Next Protocols, 2004. 97-117.

Wilding, Faith. "Where is Feminism in Cyberfeminism?" [online]. 2001 [cit. 2006-04-10] Dostupné na World Wide Web:
<http://www.andrew.cmu.edu/user/fwild/faithwilding/wherefem.html>.

6.2 Internetové zdroje (funkční k datu 1.6.2006)

www.elizabyte.com – stránky Elizabyte

www.i-k-u.com – Shu Lea Cheang: I.K.U.

www.dollyoko.thing.net – Francesca da Rimini: Doll Yoko

www.t0.or.at/dolores/toc1.htm - Dolores Bulimic Breakfast

www.fss.muni.cz/rpm - Revue pro média

www.zivel.cz – časopis Živel

www.aspekt.sk – feministický kulturní časopis

www.en.wikipedia.org – internetová encyklopedie

www.obn.org – Old Boys Network