

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Elektronická kultura a sémiotika

Bc. Eva Kindlová

**Sémantické vyjádření identity
ve virtuálním prostoru**

Diplomová práce

Vedoucí práce: **PhDr. Jaroslav Vančát, Ph.D.**

Praha 2008

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 15. 6. 2008

Eva Kindlová

Poděkování

Chtěla bych poděkovat PhDr. Jaroslavu Vančátovi, Ph.D. za velmi cenné rady a připomínky a za jeho trpělivost, se kterou se konzultování mé práce věnoval.

Dále děkuji své rodině a všem, kteří mne během celého studia podporovali, stáli při mně a byli vždy ochotni podat pomocnou ruku.

Abstrakt

Tato práce se věnuje analýze historického vývoje pojetí identity a sémantické a sémiotické analýze typů identit v současné společnosti, jejichž utváření ovlivnil rozvoj nových mediálních technologií. Touto analýzou se snaží ukázat, že dva základní protichůdné postoje k virtuální identitě, s nimiž se můžeme paralelně setkat u současných autorů – tedy: 1) Virtuální identita jako opak té reálné, jako něco falešného, umožňujícího přetvářku a podvádění; a 2) Virtuální identita jako aktualizovaná možnost sebe samých, jako něco komplexního a decentralizovaného – jsou dány jejich odlišným historickým zakořeněním: zatímco první vychází z historicky staršího universalismu, druhý odráží postmoderní pojetí.

Z pozice postmoderny pak není mezi identitou v „reálném“ světě a tou virtuální v podstatě žádný zásadní rozdíl, neboť v tomto pojetí je identita jedince obecně chápána jako něco neustále se konstruujícího a mnohvrstevného. Odlišné jsou pouze nástroje její prezentace a problematika kontextu, který je ve virtuálním prostoru více fragmentovaný a při prezentaci vlastního já a jeho významových interpretacích je na tuto skutečnost třeba brát zřetel.

Klíčová slova: identita, sebe-prezentace, sémantika, sémiotika, postmoderna, virtuální prostor, znak

Abstract

This thesis analyses historical development of identity and its semantic and semiotic presentation in present society, which formation was influenced by development of new media technologies. This analysis should demonstrate, that two basic contradictory attitudes towards virtual identity, we concurrently encounter in contemporary theories – 1) Virtual identity as a contrariety to the real one, virtual identity as something simulated, deceptive and delusive; and 2) Virtual identity as a continually reconstructing contingency of self as something complex and decentralized; – are caused by different historical establishment: while the first derives from historically antecedent universalism, the second one reflects postmodern approach.

In the point of view of postmodern conception there is no significant difference between identity in the „real“ world and virtual identity, because in this conception, identity is generally perceived as something constantly reconstructing and multidimensional. The difference between real and virtual identity is only in its presentation tools and in its special context, that is more fragmented in virtual space and when presenting one-self and interpreting its implications, it is necessary to be aware of it.

Keywords: identity, self-presentation, semantics, semiotics, postmodernism, virtual space, sign

Obsah

1 Úvod.....	1
1.1 CÍL A OBSAH PRÁCE.....	1
1.2 VIRTUÁLNÍ IDENTITA: SOUČASNÝ STAV BĀDÁNÍ.....	2
1.3 ZÁKLADNÍ SĚMIOTICKÉ POJMY.....	4
1.3.1 Definice sĚmiotiky a její rozdělení.....	4
1.3.2 Hlavní představitelé sĚmiotiky.....	4
2 Virtuální prostor jako médium.....	8
2.1 ZÁKLADNÍ VYMEZENÍ.....	8
2.1.1 Definice základních pojmů.....	8
2.1.2 Virtuální prostor ze sĚmiotického hlediska.....	13
2.2 HISTORIE VIRTUÁLNÍHO PROSTORU.....	15
2.2.1 Počátky virtuálního prostoru.....	15
2.2.2 Vynálezy a kulturní vlivy.....	15
2.2.3 Virtuální realita ve sci-fi.....	18
2.2.4 Změněné stavy.....	20
2.2.5 Shrnutí.....	20
3 Identita a sebe-prezentace.....	22
3.1 IDENTITA V RŮZNÝCH POJETÍCH.....	22
3.1.1 Identita ve filosofickém pojetí.....	22
3.1.2 Identita v pojetí sociálních věd.....	23
3.1.3 Identita ze sĚmiotického hlediska.....	25
3.2 POJETÍ IDENTITY V HISTORICKÉ PERSPEKTIVĚ.....	27
3.2.1 Identita a sebe-prezentace ve vizuálních znakových systémech.....	27
3.2.2 Identita a sebe-prezentace v kontextu elektronických médií.....	29
3.3 POSTMODERNÍ POJETÍ IDENTITY.....	30
3.4 IDENTITA VE VIRTUÁLNÍM PROSTORU.....	33
3.4.1 Virtuální prostor jako dějiště inscenování identity.....	33
3.4.2 Čas, prostor a identita.....	37
3.4.3 Rozšířené možnosti virtuální identity.....	38
3.4.4 Virtuální identita jako fragmentace, disinhibice a deceptce?.....	39
3.5 VIRTUÁLNÍ VERSUS REÁLNÁ IDENTITA.....	41
3.5.1 Virtuální identita jako specifický projev reálné identity.....	41
3.5.2 Fragmentací identity k větší flexibilitě.....	44
3.5.3 Integrace prezentací reálné a virtuální identity.....	46
4 Závěr.....	51
Seznam literatury.....	52

1 Úvod

1.1 Cíl a obsah práce

Rychlý rozvoj nových technologií a s ním úzce související změny a transformace podněcují celou řadu otázek. Mezi nimi také, zda a případně nakolik je Internet a s ním spojená technika zdrojem strukturálních změn ve společnosti a v myšlení jedinců a zda může hrozit, že se virtuální svět stane pro jedince natolik atraktivní, že zcela nahradí svět reálný.

Sama otázka techniky je přitom poměrně nejednoznačná, neboť jako nástroj by se mohla zdát neutrální, protože vždy záleží, s jakými záměry je využita a v jakém kontextu k tomu dochází. Na straně druhé je však třeba si zároveň uvědomit, že svými možnostmi vymezuje vždy určitý rámec a vyjmenovává způsoby, jakými je s ní možno nakládat.

Tato práce se zabývá pojetím identity a její prezentace v kontextu různých vědních disciplín, v závislosti na historickém vývoji a snaží se sémantickou a sémiotickou analýzou ukázat, že současná dichotomie v chápání identity je střetáváním na jedné straně přetrvávajícího universalismu, který chápe identitu jedince jako něco celistvého a neměnného (a který díky tomu staví identitu prezentovanou v reálném světě do protikladu s identitou, jež si buduje jedinec ve virtuálním prostoru, a jež je všeobecně pokládána za něco velmi tvárného, proměnlivého a fragmentovaného), a na straně druhé postmoderního pojetí identity jako komplexního a neustále se aktualizujícího decentralizovaného systému.

V tomto postmoderním pojetí pak není mezi identitou v „reálném“ světě a tou virtuální v podstatě žádný zásadní rozdíl, neboť v tomto pojetí je identita jedince obecně chápána jako něco neustále se konstruujícího a mnohvrstevného. Odlišné jsou pouze nástroje její prezentace a problematika kontextu, který je ve virtuálním prostoru více fragmentovaný a při prezentaci vlastního já a jeho významových interpretacích je na tuto skutečnost třeba brát zřetel.

Vzhledem k tomu, že téma identity a její prezentace prostřednictvím virtuálního prostoru ze sémiotického hlediska není dosud u česky píšících či do češtiny překládaných autorů příliš rozšířené, snaží se tato práce předestřít určitý přehled koncepcí některých

západních autorů zabývajících se tímto tématem a ukázat jeden z možných pohledů na tuto složitou a komplexní problematiku.

1.2 Virtuální identita: současný stav bádání

Utváření takzvaných virtuálních komunit v polovině devadesátých let nastolila novou diskusi o povaze skupin. Nové komunikační technologie dávají totiž vždy vzniknout novým formám komunikace a komunit a ty virtuální se objevily díky počítačem zprostředkované komunikaci (Tardini & Cantoni 2005). Tématu utváření identity prostřednictvím vizuálních rozhraní virtuálního prostoru bylo však dosud věnováno jen málo prací (Matusitz 2005).

Dle Massanariové a Silvera (2006) jsou současné kulturní teorie a vědci zkoumající nová média ovlivňováni zejména teoriemi **Jeana Baudrillarda**, **Judith Butlerové**, **Gillese Deleuze** a **Felixe Guattariho**, **Michela Foucaulta**, **Donny Harawayové** a **Paula Virilia**.

Howard Rheingold je jedním z autorů nejstarších a zároveň nejpoužívanějších definic týkajících se virtuální identity. Popisuje *virtuální komunity*, v rámci nichž se identita konstruuje, jako: „...sociální seskupení, která se vynořují ze Sítě, když se dostatečný počet lidí dostatečně dlouho zabývá veřejnou diskusí s přiměřenými lidskými názory, které utvářejí předivo osobních vztahů v kyberprostoru. (Rheingold 1998)

U začátků kritického zkoumání kyberprostoru a utváření virtuální identity stála také **Sherry Turkleová**, která je známa zejména svými knihami *Life on the Screen, Identity in the Age of Internet* (1995) a *The Second Self: Computers and the Human Spirit* (2005). Tato profesorka Sociálních studií vědy a techniky založila roku 2001 v rámci MIT Iniciativu zaměřenou na techniku a self. Tato Iniciativa mezi lety 2001 a 2004 pořádala workshopy a sympozia a stala se domovem nadačních výzkumných projektů. V současné době se zaměřuje na výukové programy a výzkumný program „pečovatelských technologií“ podporovaný společností Intel.¹

Dle Massanariové a Silvera (2006) jsou pro počátek nového tisíciletí významní zejména tito autoři a jejich práce: **Thomas Swiss** – *Unspun: Key Concepts for Understanding the World Wide Web* (2000), **David Bell & Barbara Kennedyová** – *The Cybercultures Reader* (2000), **David Gauntlett** – *Web.Studies: Rewiring Media Studies for*

¹ Dle MIT Initiative on Technology and Self, <http://web.mit.edu/sturkle/techself/>

the Digital Age (2000), **David Bell** – *An Introduction to Cyberculture* (2001).

Pod vlivem kritických teorií, ale také poststrukturalismu a postmodernismu tvoří **Mark Poster** z University of California, z *Oddělení filmových a mediálních studií*. Mezi jeho nejznámější knihy s touto tematikou patří *The Second Media Age* (1995). Podobného zaměření je také **Danah Boydová** z *Americké Asociace pro vědecký pokrok*, která se tematicce virtuální identity věnovala již ve své diplomové práci *FACETED ID/ENTITY: Managing Representation in a Digital World* (2002). Do povědomí se dostala zejména její pozdější práce *Identity Production in a Networked Culture: Why Youth Heart MySpace* (2006) zabývající se otázkou, jakým způsobem mladí lidé používají komunitní web *MySpace.com* pro inscenování své identity a socializaci v současné americké společnosti.

Čistě ze sémiotického hlediska přistupují k problematice například **Jonathan Matusitz** z University of Central Florida, který se ve svém eseji *Deception in the Virtual World: A Semiotic Approach of Identity* (2005) zabývá především otázkou deceptce (klamání, podvádění) při konstruování virtuální identity, kterou chápeme jako znak. **Stefano Tardini** a **Lorenzo Cantoni** ze švýcarské university v Luganu ve své práci *A Semiotic Approach to On-line Communities: Belonging, Interest and Identity in Websites' and Videogames' Communities* (2005) vedle virtuální identity analyzují také sémiotickou typologii on-line komunit. **Philippe Codognet**, profesor na Keio University v Tokyuu a z oddělení *Počítačové vědy* na University of Paris 6, se zabývá sémiotickou analýzou počítačem zprostředkované komunikace a ve své studii *Ancient Images and New Technologies : the Semiotics of the Web* (2002) pracuje vedle sémiotické také s historickou analýzou.

V neposlední řadě stojí za zmínku **Ken Hillis**, profesor Mediálních studií na University of North Carolina, který se zabývá kritikou implikací virtuální reality. Zkoumá, jak je žitý svět ovlivněn zobrazivými formami vytvářenými komunikačními technologiemi, obzvláště digitálními a optickými virtuálními technologiemi (Hillis 1999). Ve své asi nejznámější práci *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality* (1999) se zaměřuje na pojetí tělesnosti a zkoumá virtuální prostor a související témata z hlediska metafyziky.

1.3 Základní sémiotické pojmy

1.3.1 Definice sémiotiky a její rozdělení

Sémiotika je věda zabývající se znaky a tvorbou významu. Její název pochází z řeckého slova *σημα* (*séma*), znamenajícího *znak* nebo také *hraniční kámen*.

Sémiotická analýza zkoumá tři komponenty znakového procesu: *znaková vehikula*, *designáta* (objekty, k nimž se znak vztahuje) a *interpretans* (ideje, které znaky vyvolaly u interpreta). Sémiotika se skládá ze tří disciplín: syntaktiky, sémantiky a pragmatiky.

Syntaktika se zabývá vztahy mezi vehikuly, jenž už byly nastaveny jako předpoklad pro znaky. Smyslem její práce je nalézt principy, podle kterých můžeme popsat a vytvářet hierarchizované systémy. Syntaktika abstrahuje od vztahů znaků k dalším komponentám znakového procesu.

Sémantika se týká vztahu znaků k jejich designátům, a tím k objektům, které mohou být nebo jsou znaky denotovány. Její pravidla vymezují, za jakých podmínek je znak použitelný o jistém objektu nebo situaci. Sémantika předpokládá relativně vysoce rozvinutou syntaktiku – neboť máme-li hovořit o vztahu znaků k objektům, které designují, potřebujeme k tomu, abychom se mohli vyjadřovat jak o znacích, tak o objektech – avšak abstrahuje od pragmatiky.

Pragmatika se týká především charakteru výpovědí, neboť se ukazuje, že výrazy mohou mít v různých kontextech různé významy. Zkoumá vztahy znaků a interpretů. Předpokládá sémantiku a tím také syntaktiku (Palek 1997).

1.3.2 Hlavní představitelé sémiotiky

První zmínky o sémiotice můžeme najít již u **Platóna** (427–347 př. n. l.) či **Aristotela** (384–322 př. n. l.), stoiků nebo raných křesťanských myslitelů (např. u **sv. Augustina** /354–430/). Sémiotické myšlení se začíná rozvíjet ve středověku, zejména díky dílu **Rogera Bacona** (1214–1293), který rozlišil přirozené znaky (například kouř označující oheň) od znaků obsažených v lidské komunikaci. Popisuje také klasický triadický model, jenž zahrnuje vztah mezi znakem, objektem, který zastupuje, a jeho interpretem. **Francouzští encyklopedisté** v 18. století utvořili přehled všech vědních disciplín, do nějž zahrnuli i sémiotiku. Do povědomí se pak tato věda dostává zejména

díky **Johnu Lockovi**, který ve svém *Eseji o lidském rozumu* zařadil sémiotiku mezi tři hlavní vědecká odvětví spolu s přirozenou filosofií a praktickou etikou (Ryder 2004).

Moderní sémiotické teorie jsou založeny na dvou tradicích. Tu evropskou vytvořil švýcarský lingvista **Ferdinand de Saussure** (1857–1913), druhá vznikla z americké pragmatické filosofie a to zejména díky jejímu zakladateli **Charlesovi Sandersi Peircovi** (1839–1914).

Saussurova koncepce znaku postihuje jen oblast jazyka. Jeho teorie poznání se pojí s významem a ten je úzce spjat se systémem znaků, mezi kterými se nachází. Význam slova ve větě je podle něj závislý na kontextu věty, nečerpá ho z věci, kterou označuje. Znak je definovaný právě diferencí, která ho jednoznačně odlišuje od jiných znaků.

Teorii jazykového znaku rozvedl Saussure v první části svého *Kursu obecné lingvistiky*, kde zdůrazňuje také dvojí rozlišení jazyka (*la langue* – jazyk jako systém znaků, který odkazuje k systému pravidel a konvencí, jenž jsou nezávislé na svých uživatelích) a promluvy (*la parole* odkazující ke svému užití v konkrétních případech).

Saussurova koncepce je založena na ohraničení znaků jistým rámcem, jazykem (ve smyslu *la langue*), přičemž dominantní roli zde hrají znaková vehikula (*akustické obrazy*), která označují *pojmy*. Limitujícím faktorem znakového schématu je určitý jazyk, souvislosti mimo něj z této koncepce vidět nejsou (Palek 1997: 18).

Na rozdíl od Peirce, který vybudoval promyšlenou klasifikaci znaků, se Saussure omezil pouze na symboly. Obecné výrazy jsou pak symboly; symboly jsou tedy slova. Náznaky ikonických znaků, snad i znaky indexální, byly pouze vyjmenovány bez souvislosti se schématem. Saussurovu práci tedy můžeme vidět jako fundovaný rozbor vehikulí znaků (*forem*).

Pro Peirce je znakem něco, co zastupuje něco jiného vzhledem k něčemu dalšímu. Celek znaku tedy představuje triadický vztah *vehikula* zastupujícího *objekt* vzhledem k *interpretans* (Palek 1997: 8–9). Právě triadičnost se objevuje v celé jeho koncepci, která chápe znak z hlediska logiky a pracuje s analogií s jazykem. Podle ní lze znaky dělit na základě tří trichotomií; *a)* za prvé podle toho, zda znak sám je pouhou kvalitou, nebo skutečným faktem, nebo obecným zákonem; *b)* za druhé podle toho, zda vztah znaku k jeho objektu spočívá v tom, že znak má nějaký charakter sám o sobě, nebo spočívá v nějakém existenčním vztahu k příslušnému objektu, nebo v jeho vztahu k nějakému

interpretantu; c) za třetí podle toho, zda ho jeho *interpretans* představuje jako znak možnosti, nebo znak skutečnosti, nebo znak myšleného (Palek 1997: 42).

První trichotomie se vztahuje ke znakovému vehikulu. *Qualisignum* (tone) je potencialita, vlastnost, která je znakem, jenž nedojde uplatnění jako znak, není-li ztělesněna. *Sinsignum* (token) představuje ztělesněné qualisignum, konkrétní existující věc, která je znakem. *Legisignum* (type) je zákon, který je znakem. Značícím není jeden konkrétní objekt, nýbrž obecný typ. Ten bývá stanoven nejčastěji konvencí, dohodou mezi lidmi (Palek 1997: 43).

Podle druhé trichotomie lze *znak* nazvat *ikónem*, *indexem* nebo *symbolem*. *Ikón* je znak vztahující se k objektu, jež denotuje pouze díky svým vlastním rysům, které má, ať už nějaký takový objekt skutečně existuje nebo ne. Pokud takový objekt neexistuje, ikón jako znak nepůsobí, ale to nesouvisí s charakterem ikónu jakožto znaku. Cokoli, ať už kvalita, existující individuum nebo zákon, je ikónem nějaké věci, pokud je to té věci podobné a užívané jako její znak (Palek 1997: 43). Ikón můžeme chápat jako podobnost (metaforu), neboť působí faktickou podobností mezi vehikulem a objektem.

Index je znak vztahující se k objektu, který denotuje tak, že je tímto objektem opravdu ovlivněn. Pokud je index ovlivněn objektem, má nutně nějakou kvalitu s objektem společnou a právě vzhledem k ní se k tomuto objektu vztahuje. Zahrnuje tudíž jakýsi druh ikónu, i když ikónu zvláštního; není tu důležitá podobnost s objektem, dokonce ani v těch ohledech, které z něj dělají znak, ale modifikace znaku objektem (Palek 1997: 44). Index můžeme chápat jako souměrnost (metonymičnost), která působí existenciální soumezností. Například kouř je indexem ohně, horečka je indexem nemoci, stopa je indexem člověka.

Symbol je znak vztahující se k objektu, který denotuje díky zákonu (obvykle asociací obecných idejí), jenž působí tak, že symbol je nutně interpretován jakožto symbol vztahující se k objektu. Je tedy sám obecným typem nebo zákonem. Jako takový působí prostřednictvím repliky. Nejen, že je sám obecný, ale objekt, k němuž se vztahuje, je také obecné povahy. To, co je obecné, má pak své bytí v jednotlivých případech, které bude určovat. Musí tedy existovat případy toho, co symbol denotuje, ačkoli zde musíme chápat slovem „existovat“ být v množném, představovém universu, k němuž se symbol vztahuje. Symbol bude nepřímo prostřednictvím asociace nebo jiného zákona ovlivněn těmito výskyty, a tak bude zahrnovat jakýsi index, i když index zvláštního druhu. Není však pravda, že by nepatrný vliv těchto případů na symbol způsoboval, že symbol značí (Palek

1997: 44). Symbol můžeme chápat jako konvenci. Působí ustavenou, naučenou soumězností mezi vehikulem a objektem; je naučeným konvenčním pravidlem. Jako příklad mohou posloužit písmena označující body v geometrii.

Třetí trichotomie pokrývá vztah znaku k interpretantu. *Réma* je znak, který je pro své interpretans znakem kvalitativní možnosti. Nejedná se tedy o žádnou konkrétní interpretaci, ale o možnost nějakému znaku nějak rozumět. *Dicentní signum* se zakládá na interpretaci něčeho skutečně existujícího, konkrétního. *Argument* je znakem nějaké dohody, respektive je na základě této dohody interpretován. V souvislosti s ním se pak operuje například s termínem pravdivosti (Palek 1997: 45).

Na základě kombinací těchto tří trichotomií dospívá Peirce k deseti třídám znaků, respektive k deseti trichotomiím a z nich odvozeným 66 třídám znaků. Spíše než o jakousi taxonomii znaků se však jedná o princip klasifikace predikátů stanovených příslušnými trichotomiemi. V důsledku toho pak v rámci sémiose přiřazujeme jevům, které označujeme jako znaky, soubor kompatibilních predikátů (Palek 1997: 18).

Mezi další významné představitele sémiotiky patří **Charles William Morris** (1901–1979), který založil behaviorální sémiotiku. Hlavními teoretiky moderní doby jsou **Roland Barthes** (1915–1980), **Algirdas Greimas** (1917–1992), **Yuri Lotman** (1922–1993), **Christian Metz** (1931–1993), **Umberto Eco** (*1932) a **Julia Kristeva** (*1941) (Chandler 1994).

2 Virtuální prostor jako médium

2.1 Základní vymezení

Objasnění problematiky virtuálního prostoru, jeho vymezení vůči prostoru takzvaně reálnému a popis jeho specifických vlastností vyžaduje uvedení základních pojmů, které s touto problematikou spojujeme.

2.1.1 Definice základních pojmů

Virtualita

Pierre Lévy (2000) vymezuje pojem *virtuálně* dvojím způsobem. V běžném slova smyslu chápeme virtuální jako pomyslné a často tento pojem používáme pro vyjádření nereálného, kdy „realita“ předpokládá nějakou hmotnou skutečnost, hmatatelnou přítomnost (z čehož pak vyplývá, že výraz „virtuální realita“ zní jako oxymoron).

Ve filosofickém smyslu je virtuální to, „...co existuje jen jako síla, a ne jako skutek, je to pole sil a problémů, které má sklon k řešení aktualizací“ (Lévy 2000: 45). Virtuální není opakem skutečného, ale aktuálního; virtualita a aktualita jsou pouze dva různé druhy reality. Jako příklad můžeme uvést již zmíněné Saussurovo dvojí rozlišení jazyka – *la langue* jako soubor pravidel, významů a nerealizovaných potenciálních výpovědí (tedy jako virtualitu) a *la parole* jako konkrétní výpověď, aktuální realizaci potenciálu *la langue* (Macek 2003).

Určitý obraz můžeme nazvat virtuálním, pokud je jeho základem digitální popis v počítačové paměti. Naproti tomu aktuálním, se obraz stává na obrazovce počítače. Virtuální svět ve smyslu vypočitatelnosti v informatice je vesmírem možného, vypočitatelného na základě digitálního modelu a vstupů zadaných uživatelem. Virtuální svět v úzce technologickém významu je iluzí interakce s počítačovým modelem (viz Lévy 2000: 68).

Virtuální prostor, kyberprostor

Pro **Williama Gibsona** (1992), autora nejstarší definice, je virtuální prostor „Sdílená halucinace každý den pocíťovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky... Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank všech počítačů lidského systému. Neodmyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru mysli, shluky a souhvězdí dat.“ (Gibson 1992: 46)

John Perry Barlow, teoretik a spoluzakladatel organizace *Electronic Frontier Foundation*, začal jako jeden z prvních užívat termínu *kyberprostor* ve vztahu k existujícím počítačovým sítím (Macek 2003). Barlowovo pojetí můžeme chápat jako určitý protiklad původnímu gibsonovskému: jako kyberprostor označuje jakýkoli deteritorializovaný, symbolický prostor mediované komunikace a jeho komplexnost záleží jen na složitosti technologie, která ji zprostředkovává (Barlow 1992).

Antropolog **David Hakken** (2003) navazuje na Barlowa a definuje kyberprostor jako *sociální formaci* (Hakken 2003: 381), jako arénu, do níž vstupují sociální aktéři používající ke vzájemné interakci pokročilé informační technologie. Hakken chápe kyberprostor dokonce jako distinktivní typ kultury, protože odkazuje ke všem potenciálním životním stylům – svázaným s kulturním bytím vytvářeným prostřednictvím pokročilých informačních technologií – které jsou sice evidentně nereálné, ale mají ve vztahu ke starším životním stylům neprovázaným s pokročilými informačními technologiemi značný transformační potenciál, ležící v nových způsobech nakládání s informacemi.

Pro současnou podobu kyberprostoru, vzhledem k jeho neustálenému, proměňujícímu se a rozvíjejícímu se charakteru, užívá Hakken i řada dalších teoretiků termín *proto-kyberprostor*, čímž se snaží dnešní úroveň pokročilých informačních technologií odlišit od „konečného“ stavu (Macek 2003).

Lévy (2000) pracuje s pojmem *kyberprostor*, který je podle něj zaměnitelný s pojmem *síť*, a definuje ho jako „...nové komunikační prostředí, které povstává z celosvětového propojení počítačů. ...označuje nejen hmotnou infrastrukturu digitální komunikace, ale zároveň nesmírný oceán informací, který v ní sídlí, stejně tak jako lidské bytosti, které se po něm plaví a zásobují jej.“ (Lévy 2000: 15)

V tomto prostoru není počítač nějakým centrem, nýbrž uzlem, terminálem, součástí universální počítačové sítě a jeho distribuované funkce pronikají každým prvkem

technokosmu. „Nakonec už existuje jeden jediný počítač, ale není možné určit jeho hranice, stanovit jeho obrys. Je to počítač, jehož centrum je všude a okraj nikde, hypertextový, rozptýlený, živý, bující, nedokončený: kyberprostor osobně.“ (Lévy 2000: 41)

Kyberprostor podporuje komunikaci, která je víceméně nezávislá na geografickém umístění (telekomunikace, teleprezence) a časové shodě (je tedy asynchronní). Svými technickými parametry dovoluje účastníkům spolupracovat, organizovat se a pracovat s kolektivní pamětí, a to téměř v reálném čase. Směřuje k virtualizaci hospodářství a organizací, které se díky jeho nástrojům stávají stále nezávislejšími na konkrétních fyzických místech, pevných pracovních dobách a dlouhodobém plánování. Kyberprostor je zároveň povolán k tomu, aby uvedl v součinnost a propojil všechna zařízení na tvorbu a záznam informací, komunikace a simulace (Lévy 2000).

Kyberprostor „...je nositelem intelektuálních technologií, které rozšiřují, exteriorizují a modifikují četné kognitivní funkce člověka: paměť (databáze, hyperdokumenty, digitální soubory všeho druhu), představivost (simulace), vnímání (digitální snímač, přítomnost na dálku, virtuální reality), uvažování (umělá inteligence, modelování komplexních jevů).“ (Lévy 2000: 141)

David Holmes (1997) uvádí, že výraz kyberprostor se sice někdy užívá jako ekvivalent pro virtuální realitu, ale přitom specifickým způsobem denotuje skutečný a imaginární prostor, v němž se setkávají jedinci v elektronicky zprostředkovaném a simulovaném prostoru. Kyberprostor na rozdíl od virtuální reality nezávisí na podvádění smyslů za účelem vytváření iluze integrálního realismu, ale spíše vyžaduje vytváření počítačem zprostředkovaných světů, v nichž probíhá komunikace, která je převážně založená na textu (Holmes 1997: 234).

Lev Manovich (2001) uvádí, že pojem kyberprostor je odvozený od vědní disciplíny – *kybernetiky*, jejíž název pochází z řeckého *kybernetikos*, které lze přeložit jako „dobrý v kormidlování“. Můžeme tedy říci – jak vyplývá ze samotného definování kyberprostoru –, že v úplných počátcích počítačové éry leží myšlenka prostoru, po němž se lze cíleně pohybovat. Tento prostor můžeme označit jako určitý druh rozhraní databáze, a tedy jako něco, co neslouží pouze jedinému specifickému účelu. Prostor se zde poprvé stává médiem a může být (podobně jako audio, video a textové záznamy) okamžitě přenášen, uchovávan a znovu obnovován, stlačován, přetvářen, přepočítáván, programován

a lze s ním interagovat (Manovich 2001: 217–218).

Virtuální realita

Podle **Lévyho** (2000) popisuje virtuální realita zvláštní druh *interaktivní simulace*, ve kterém má uživatel fyzický pocit, že je ponořen do situace definované databází. „V průběhu *senzomotorické interakce s obsahem informační paměti* má průzkumník iluzi ‚skutečnosti‘, do které je ponořen: kterou popisuje digitální paměť. ...Stejně jako film nebo televize je virtuální realita založena na *konvenci*, s vlastními kódy a vlastními vstupními a výstupními rituály. Virtuální realitu si nespleteme s normální skutečností, stejně jako si nepleteme film nebo hru s ‚pravou realitou‘.“ (Lévy 2000: 65)

Interakce s virtuální realitou se ve svém technickém principu redukuje na možnost zkoumat nebo určitými pohyby (otáčením hlavy, pohyby rukou, změnami polohy těla) měnit obsah databáze a bezprostředně vnímat (pomocí obrazů, zvuků, dotykových nebo proprioceptivních počítků) její nové aspekty, jenž jsme svým jednáním vyvolali (viz Lévy 2000: 92).

Sdílené virtuální reality se stále častěji stávají komunikačním nástrojem. Pomocí nich mohou interagovat tisíce nebo až miliony osob a to způsobem „všichni-všichni“. Komunikace prostřednictvím virtuální světa může navíc probíhat i jiným způsobem, než díky systémům simulujícím interakci uvnitř „realistického“ hmotného trojrozměrného světa, jehož vizuální aspekt je vypočítán na základě zákonů perspektivy (Lévy 2000: 93).

Ken Hillis (1999) definuje virtuální realitu jako technologickou reprodukci procesu vnímání skutečnosti (Hillis 1999: xiv). Podle něj se jedná o hybridní termín, neboť referuje k individuální zkušenosti utvářené technologií a spojuje dohromady svět technologií a jeho schopnost znázorňovat přirozené, s neurčitými a překrývajícími se sférami sociálních vztahů a významu (Hillis 1999: xv).

Holmes (1997) odlišuje umělou realitu (*Artificial Reality*) od virtuální v tom smyslu, že umělá si uchovává referenci k realitě, kterou simuluje a její plasticitu většinou označujeme jako sekundární vůči skutečné realitě. Virtuální realita naproti tomu působí přesvědčivěji do té míry, pokud pracuje přímo se smysly a vede nás k chápání, které ze zkušenosti odstraňuje možnost, že je tato realita rozpoznatelná od stavu, který by byl „reálnější“. Umělá realita je spíše pasivní, virtuální představuje aktivní simulování (viz Holmes 1997: 230).

Hypertext

První koncept *hypertextu* se objevuje v článku *As We May Think* od **Vannevara Bushe** (Bush 1945), v němž zdůrazňuje koncepci nového informačního média, které by vyhledávalo informace způsobem, jakým pracuje lidský mozek – tedy pomocí *asociativního indexování* (podrobněji viz níže).

Samotný termín hypertext však zavedl teprve v šedesátých letech **Theodor H. Nelson** ve své knize *Literary Machines* (Griffin 2000), v níž definoval hypertext především jako nové médium, jež rozšiřuje možnosti kreativní práce s textem. V tomto pojetí je hypertext nesequenční, nelineární text s rozvětvenou strukturou, která se skládá z textových bloků propojených (prolinkovaných) různými spojeními a nabízí čtenáři různé možnosti čtecích postupů. Nelson se snažil svou vizi realizovat v celoživotním projektu XANADU, jehož nezrealizovaným cílem bylo vytvořit totální hypertext, který by shromažďoval a propojoval všechny existující texty (Kobíková 2003).

George P. Landow (1997) chápe hypertext jako otevřený text, který nemá definovány centrální a okrajové části, postrádá hierarchii a linearitu (což odpovídá poststrukturalistickému a postmodernímu pojetí), tedy vlastnosti, které jsou typické pro klasická tištěná média, a které vyplývají z jejich trojrozměrné povahy. Hypertext vyžaduje *multisequenční čtení* – při procházení textem naráží uživatel na jednotlivé linky (ty bývají nějakým způsobem graficky zvýrazněné) nesoucí *metaobsah* (hypertextovou adresu jiného dokumentu), jejichž aktivováním se na obrazovce počítače objeví obsah odkazovaného materiálu (Kobíková 2003). Podle Landowa (1997) bude mít tento způsob čtení dopad na naši kulturu, obzvláště na literaturu, vzdělávání a kritické myšlení, stejně radikální jako měl Gutenbergův vynález knihtisku.

Podle **Pierra Lévyho** (2000) lze *hypertext* popsat jako text strukturovaný do podoby sítě. Jeho základem jsou uzly (informační prvky, odstavce, stránky, obrázky, hudební sekvence atd.) a vazby mezi těmito uzly – odkazy, poznámky, ukazatele a „tlačítka“, které vyznačují přechody mezi nimi. Můžeme dokonce říci, že virtuálně již všechny texty tvoří pouze jeden hypertext, jediné plynulé textové tkanivo (viz Lévy 2000: 94). „Hypertext vykonává virtualizaci textu.“ (s. 53) „U hypertextu je každé čtení potenciálním psaním.“ (s. 57)

Lev Manovich (2001) označuje *hypertext* jako specifický druh *hypermédia*, který využívá pouze jediný typ média – text. Hypermédia úzce souvisí s *interaktivitou*

stromového typu (protože jejich prvky jsou často uspořádány do stromové struktury) a jejich zvláštní implementací je *World Wide Web*, jehož elementy jsou distribuovány prostřednictvím sítě. Hypertext World Wide Webu vede čtenáře od jednoho textu ke druhému a tak dále až do nekonečna. Tím, že si každý může zvolit svou vlastní cestu čtení, ujistí užívatel hypermédií, že jejich volba – a tím i jejich myšlenky a přání, které volbu zapříčinily – jsou jedinečné a nikoli předprogramované a sdílené s ostatními (Manovich 2001: 61).

Nicholas Negroponte (2001) definuje hypertext jako propojená vyprávění, jako navzájem spojené informace, jejichž dalším rozšířením vznikají hypermédií (Negroponte 2001: 62).

Zuzana Kobíková (2003) definuje *hypertext* jako text složený z lexií (bloků slov nebo symbolů), které jsou propojené elektronickými linky v otevřené a stále neukončené struktuře (síti) textů. Na této technologii je založeno internetové prostředí globální počítačové sítě.

Charakter hypertextu vyplývá z jeho virtuální povahy – je uchováván v elektronických, nehmotných kódech, které jsou umístěny v paměti počítače nebo v síťových systémech. Digitální charakter těchto kódů je primárním předpokladem fungování hypertextu.

Z principu povahy hypertextu vyplývá, že se role čtenáře přesouvá blíže k roli autora. Čtenář se aktivně účastní posledního „publikování“ textu, neboť svým čtením určuje jeho finální organizaci a hierarchii. Navíc má možnost vyjádřit se k přečtenému, či vytvořit další odkaz a sám se stát spolu-autorem daného textu. Jednotlivé texty jsou kontextualizovány pomocí odkazů, jenž slouží ke zmapování *intertextuality* a *intratextuality*, tedy externích a interních zmínek a referencí k textu, čímž mažou hranici mezi tím, co je vně a uvnitř něj (Kobíková 2003).

2.1.2 Virtuální prostor ze sémiotického hlediska

Virtuální prostor je ze sémiotické perspektivy prostředím a zároveň komplexním systémem, v němž se odehrává akt *signifikace*. Je sítí a spleť *ikónů*, *indexů* a *symbolů* (Matusitz 2005). Je znakovým, sociálně konstruovaným systémem interaktivních médií a představuje tak určitou formu jazyka, která je obecně srozumitelná každému psychosomatickému individu na základě toho, jak je v jejich přijímání a interpretování

školeny od raného dětství, čímž se celý systém takto zformovaného nazírání automatizuje (Vančát 2007).

Výhoda této automatizace spočívá v bezprostředním reagování na obsah tohoto jazyka, její nevýhoda v neschopnosti či snížené schopnosti daného individua analyzovat toto své chování v systému uvedeného jazyka. Tato neodhalená sociální závislost, principiálně stejná jako každá závislost na struktuře znakového systému, který určitá společnost užívá, je větším nebezpečím pro „podlehnutí virtuální realitě“ než nebezpečí vizuální iluze spletení si reálného s virtuálním (Vančát 2007: 224).

Webové stránky, které můžeme označit také jako *hypertexty*, jsou vzhledem ke své funkci typickým příkladem *indexů*, protože odkazují k definici určitého slova nebo k nějakým dalším informacím, které se k němu vztahují. Aby však znak mohl fungovat jako index, musí být jako takový rozpoznán. Proto musí dávat najevo, že k něčemu odkazuje. Z tohoto důvodu jsou hypertexty vyznačovány modrou barvou, aby si byl čtenář vědom, že může kliknutím na ně přeskocit na jinou část hypertextu nebo obrázku.

Na internetových stránkách většinou najdeme mnoho malých obrázků, které uživatelům usnadňují práci a jsou estetickým způsobem, jak se pohybovat po síti. Tyto obrázky jsou *symbolickými znaky* v tom smyslu, že daný objekt musí být konvenčně stanoven, aby mohl čtenáři pomoci orientovat se v homogenním a neomezeném virtuálním prostoru. Všechny webové stránky jsou homogenizovány, aby mohly používat stejné symboly pro označování základních pohybů po hypertextové dokumentaci takovým způsobem, že čtenář může rychle odhalit jejich konvenční význam.

Úzce související přesun od symbolických k *ikónickým znakům* můžeme pozorovat v elektronické mailové komunikaci, při níž se často používají tzv. „smajlíci“. Tyto znaky můžeme považovat za konvenční symboly „kyber-žargonu“, které mají s využitím alfanumerického textu vyjádřit některé základní lidské pocity nebo skutečnosti. Když však text pootočíme o 90 stupňů, stanou se z nich skutečné ikóny (Codognet 2002).

Pojem *web*, se kterým zde pracujeme, předpokládá, že se umísťujeme nejen fyzicky, ale také sociálně a symbolicky. A právě zde jsou fyzická omezení prostoru a těla nahrazována omezeními kódů (Matusitz 2005).

2.2 Historie virtuálního prostoru

2.2.1 Počátky virtuálního prostoru

Počátky virtuální reality, tedy vývoj prvních leteckých simulátorů, můžeme pozorovat souběžně s druhou světovou válkou, jejíž zahájení vyvolalo potřebu cvičit velké množství pilotů při co nejnižších nákladech. Tento vývoj byl obtížný a první skutečné úspěchy přinesl teprve na počátku šedesátých let, právě včas pro americký vesmírný program.

Profesor z MIT **Vannevar Bush** (1890-1974), který ve třicátých letech vedl výzkum, jenž znamenal průlom v matematickém modelování letu, se také dlouhou část svého života zabýval myšlenkou vytvořit universální systém pro uchovávání lidského vědění. Tento systém nazval MEMEX (složenina slov MEMory EXtended, tedy rozšířená paměť) a formuloval ho jako *hypertextuální extenzi self*. Toto zařízení mělo sloužit pro ukládání veškerých knih, záznamů a komunikačních vazeb uživatele, a být konstruováno tak, aby mohlo rychle a flexibilně pracovat a sloužit tak jako osobní zásobárna paměti (Bush 1945). Tento teoretický model – jehož definice se velmi podobá popisu rozhraní člověk-stroj, které dnes nazýváme *kyborgem* – výrazně ovlivnil vývoj nových technologií a zejména ideu hypertextu.

V roce 1944 výzkumníci z MIT úspěšně předvedli světlocitlivý detektor v podobě hůlky, který při dotyku obrazovky, která byla upravena z radarové technologie, dokázal vybrat nebo „zvýraznit“ jednotlivé body, které byly naprogramovány, aby se pohybovaly po jejím povrchu. Vědci z MIT pomocí aplikované matematiky simulovali lidskou interakci s hmotnými předměty a bortili tak dosud platné rozdíly mezi symbolem a referentem (Hillis 1999).

2.2.2 Vynálezy a kulturní vlivy

Teoretika virtuální reality **Myrona Kruegera** (nar. 1942) vede rychlý rozvoj počítačů v porovnání se staršími technologiemi, který kontrastuje s pozvolnou evolucí lidské formy, k tezi, že konečným rozhraním mezi počítačem a člověkem bude pouze lidské tělo a smysly. Exponenciálně vzrůstající kapacita počítačů – klíčový faktor, který v současnosti umožňuje virtuální realitu – je však jen jednou ze souboru dlouhotrvajících

kulturních a technologických změn (Turner 2002).

Práce vědce a vynálezce **Edwina Landa** (1909–1991) se světelně polarizovanými čočkami je samostatným předpřípravným vývojem, který povýšil zřejmou soudržnost stereo obrazů a byl nezbytný pro vytvoření barevného 3D filmu. V polovině padesátých let se pak tyto filmy začínají natáčet a diváci při jejich sledování musejí mít nasazeny speciální brýle. Pocit, že objekty vystupují z plátna a blíží se směrem k obecenstvu, rozrušuje „tradiční“ prostorovo-emocionální distanci, která potvrzovala vztah mezi divákem a obrazovkou (Hillis 1999).

Ve stejné době experimentoval Hollywood, při snaze o co největší realismus, se stimulací nervového systému návštěvníků kin pomocí atmosférických vůní. Například vynález **Charlese Weisse**, *Aroma-Rama*, vpouštěl přes klimatizaci „orientální vůně“ při promítání filmu *Behind the Great Wall* (1959).

Simulátor *Sensorama* z roku 1956 podnikatele a vynálezce **Mortona Heiliga** umožňoval vnímat reálné zážitky prostřednictvím multimediálního užití 3D obrazů, stereofonního zvuku a vůní. Tento projekt byl ovlivněn postupem *Cineramy* a lze si ho představit jako určitého předchůdce IMAXU. Rozšířená horizontální projekce *Cineramy* znovu představila postupy, které byly již dávno předtím používány pro malbu panoramatu (Hillis 1999).

Heilig předjímá zjištění kulturního kritika **Marka Deryho**, že „ve virtuální realitě televize spolkně diváka hlavou napřed“ (Dery 1993), pokračuje na rozvíjení tohoto konceptu a roku 1960 si nechává patentovat *Stereoskopický televizní aparát pro individuální použití*, displej připevněný k hlavě uživatele, který lze nosit jako neobvykle masivní sluneční brýle.

Zařízení využívající displej připevněný k hlavě uživatele ovlivňuje vjemově daný vztah mezi divákem a obrazem, výjevem nebo krajinou. S využitím zařízení snímajícího pohyb, spojeného s počítačem, může být generováno binokulární vidění a vjemy pohybu, čímž se vyvolává pocit paralaxy², jenž je jednou z vjemových „pravd“ nebo zkreslení našeho zraku (Hillis 1999).

První takovéto zařízení vytváří **Ivan Sutherland** roku 1969 na University of Utah.

² Paralaxa je úhel, který svírají směry vedené ze dvou různých míst prostoru k pozorovanému tělesu. Je to zdánlivý rozdíl polohy předmětu vzhledem k pozadí při pozorování ze dvou různých míst (Ilustrovaná encyklopedie 1995).

Bylo tvořeno dvěma dvoupalcovými televizními obrazovkami, z nichž každá pokrývala jedno oko uživatele a poskytovala mu tak stereoskopické počítačem vytvářené obrazy. Detektory pohybu zjišťovaly uživatelskou pozici a pohyb jeho těla v replikaci leteckého simulátoru. Sutherland chtěl, aby objekty v počítačem vytvářeném prostoru byly nejen viditelné, ale také *hmatatelné*. Soudil, že aplikace zákonů geometrie na reprodukování velikosti a tvaru může být rozšířena do aplikace zákonů fyziky na reprodukování takových vlastností, jako je hmotnost a struktura.

Sutherland přispěl také k vývoji virtuálních světů. V roce 1962 vyvinul *Sketchpad*, interaktivní program, který umožňoval uživateli s pomocí světelného pera (předchůdce dnešní počítačové myši) vytvářet na obrazovce návrhy, které bylo možné ukládat, upravovat a vrstvit jeden na druhý (Sutherland 2003).

Ačkoli se všeobecně soudí, že inovace jako jsou počítačová myš nebo aplikace textu a grafiky v podobě hypertextu a *World Wide Webu*, nejsou dřívějšího data než z osmdesátých a devadesátých let, kdy byly zkomercializovány, ve skutečnosti k nim došlo již v polovině šedesátých let ve výzkumném centru **Douglase Englebarta** ARPA v Kalifornii. Využití myši a hypertextu implikují virtuální realitu a přesahují reprezentace prostoru, které znamenají jeho „zhroucení“. Všechny tyto funkce předcházejí utváření pojmů, které jsou potřebné pro realizaci virtuálních prostředí (Hillis 1999).

Rozhraní umožňující přímou interakci s uživatelem vytvořená Englebartem a dalšími ve výzkumném centru Xerox PARC, zůstala relativně nevyužitá až do doby, kdy je zpopularizoval **Steve Jobs** ze společnosti Apple Computer.

Současný výzkum virtuálních prostředí se odehrává uvnitř komplexního a propleteného hybridu tvořeného soukromými konsorciemi, která se řídí profitem, jako jsou například Autodesk, Apple, Division Corporation nebo Silicon Graphics. Podnikatelské činnosti proudí po kvazi-vojenských zařízeních jako je NASA a po univerzitách (např. MIT, Brown, Carnegie-Mellon, Stanford, University of Southern California, UC Berkeley, University of North California či University of Washington-Seattle).

Přesto, že se od sedmdesátých let ustupuje od vojenských aplikací virtuální reality, zůstává NASA, jejíž vesmírný program má jasné vojenské implikace, hnací silou výzkumu iniciovaného vědci, kteří odešli z vojenství v šedesátých letech. Za úlohu NASA se vždy považovalo vzlétnout ze Země. Dosažení kyberprostoru – vycházejícího z konceptuálního opuštění „prostoru“ naší Země stejně jako vesmírný let – se zdá poeticky shodné s širší

úlohou NASA (Hillis 1999).

V průběhu sedmdesátých let probíhala v U.S. Air Force pod vedením **Toma Furnesse** série projektů mapujících lidské vnímání a optiky, které vedly k vyvinutí nejsofistikovanějších vizuálních displejů, které byly do té doby komerčně využívány. Tato zařízení pak vytvořila základ pro navigační systémy použité při americkém bombardování Iráku.

Podle teoretika vizuální percepce **Jamese J. Gibsona** (1904–1979) to, jak se pohybujeme v našem 3D světě a zacházíme s věcmi v něm, determinuje a formuje naše vidění světa. Vědci z *Ames*, zařízení NASA pro sdílení technologie, zaujatí těmito Gibsonovými kognitivními teoriemi „*perceptuální neměnnosti*“ - podle nichž vidíme objekty ve světě částečně podle „gradientu jejich struktury“ - se snažili aplikovat jeho myšlenky na vytváření virtuálních prostředí. Jimi sestrojená datová rukavice, která umožňovala uživateli manipulovat s virtuálními objekty, simuluje Gibsonovu domněnku, že se zmocňujeme našeho světa a činíme z něj část naší „přímé“ zkušenosti (Hillis 1999).

Prodloužení virtuální ruky uživatele do kyberprostoru mapuje dimenze virtuálního světa ve vnitřních procesech strukturace lidského vnímání. To zakládá *teleprezenci* – „zážitek přítomnosti v určitém prostředí pomocí komunikačního média“ (Hillis 1999: 15). Teleprezence, která dokáže umožnit operátorům, aby ovlivňovali a hýbali s hmotnými objekty na dálku, dovoluje fyzickému robotu nebo virtuální ruce jednat jako posilovač těla osoby, která má na sobě zařízení snímající pohyb. Přes své zábavné a transcendentní možnosti, je rozvíjející se technologie teleprezence považována za ústřední pro projektování vesmírné stanice zkonstruované polo-autonomními roboty. Ve hře je však možná něco podstatnějšího – zdroj víry v tělo jako něco, co má ve své podstatě pouze informační hodnotu.

2.2.3 Virtuální realita ve sci-fi

Scott Bukatman ve své studii *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction* (1993) o souhře science fiction, postmoderních akademických teorií a virtuálních technologií vymyslel termín „*konečná identita*“, který popisuje zrození nové subjektivity na rozhraní těla a televizní a počítačové obrazovky. Uvnitř vzrůstajícího pronikání technologických pojetí vlastního já ukazuje Bukatman vzrůstající víru v to, že (hyper)individualismus může splynout s virtuálními technologiemi, přičemž současné

pojetí lidství by se mohlo bez obtíží udržet. Bukatman tvrdí, že narativní forma nyní umožňuje zájem o prostor, který zaujímá naši fixaci na blízkost ztělesněného lidství a elektronických strojů, které usnadňují interpretaci subjektivity a globálních toků kapitálu.

Spolu s telematikou překračující národní státy přechází také *narativita* v datové toky a kyberprostor se stává jak novou prostorovou metaforou, tak aktuálním ohniskem globální moci. **Jay D. Bolter** píše ve své práci *Writting Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writting* (1991) s ohledem na propojení „smrti narativity“ a rozvoje virtuálních prostředí a prostorových displejů, že nic z kreslení obrázků neodpovídá vyprávění z pohledu první osoby, protože kreslení obrázků nemá žádný hlas. Pro subjekty, které jsou do virtuálních prostředí umístěny jako obrázky, tam sice jsou prostorové a další optické technologie, ale žádné nezbytné určení ubíhajícího času (Hillis 1999).

Sci-fi tím, že vytváří „*prostor pro přizpůsobování se intenzivní technologické existenci*“, ukazuje, jak virtuální technologie ovlivňují naše bytí ve světě (Bukatman 1993: 10). Sci-fi je novým způsobem předpovídání, které navrhuje možný obraz virtuálního světa, který se nyní buduje. Současná sci-fi se odvrátila od svého dřívějšího zájmu o utopickou budoucnost a odporu vůči technologii jako něčemu „cizímu“. Narativní techniky jsou vytlačovány popisováním splývání lidí a jejich technologizovaných světů. Lidé jsou méně důležití než technologické systémy, v rámci nichž fungují. Sci-fi podporuje **Heideggerovu** myšlenku „*světového obrazu*“ (*Gestell*), která prezentuje západní víru v to, že svět by bylo možno nejlépe poznat, kdyby byl obrazem v rámu (Heidegger 2004). A ačkoli je ve virtuální realitě rám odstraněn, jedním z hlavních využití této technologie je zobrazování světa, ať už realistické či jiné.

První teoretické rozpracování kyberprostoru můžeme nalézt ve sci-fi **Williama Gibsona** *Neuromancer* z roku 1984³. V tomto románu se také poprvé objevuje Gibsonův známý pojem „*sdílené halucinace*“ (Gibson 1992: 46), jako jeden z aspektů dobře mediováných sociálních vztahů, které se odehrávají v intenzivně sjednoceném světě, jenž je typický ohromujícími nerovnostmi a přerušovaný výměnami názorů mezi lidmi, lidmi-stroji a stroji, k nimž dochází v materiální a virtuální realitě. Tento koncept ukazuje – a dokonce i oslavuje – nemožnost přímé, nemediované zkušenosti, protože sdílená halucinace je vždy zprostředkovaná a nikdy se nepodrobuje, například etice kontaktu tváří v tvář. V *Neuromancerovi* se můžeme setkat také s pocitem, že napětí mezi pozitivním a negativním využitím technologie se rozplývá spolu s významem nebo hodnotou

³ V českém vydání Gibson, W.: *Neuromancer*, Plzeň, Laser 1992.

rozlišování mezi člověkem a ne-člověkem. Protože věda může inspirovat beletrii a naopak, je *Neuromancer* používán akademiky a dalšími kulturními teoretiky pro poukazování na bionické přetváření lidí na kyborgy.

2.2.4 Změněné stavy

Virtuální svět syntetizuje několik prvků. Jeden je tvořen *hardwarem*, *softwarem* a „*wetwarem*“ - počítačovou technologií, lidskou technickou vynalézavostí a lidskými těly nebo jejich komponenty. Druhý spadá pod „*kulturní software*“ jako souhrnné označení „umění a zábavy“ a třetí prvek se dotýká pojetí transcendence (Hillis 1999: 28).

Terence McKenna, který se zabývá propojením virtuality s psychedelickými stavy, uvádí, že se technologie stává nejpřijatelnější drogou pro západní myšlení (Eisner 2004). McKeena se zajímá o to, zda bude ve společnosti závislostí virtuální realita posouzena jako neškodná náhražka za drogy, ale zároveň uvádí, že synestezie usnadňovaná virtuálními prostředními odráží halucinogenní realitu, v níž jsou vokální performance vnímány vizuálně a taktilně. Změněné vědomí, které je zaplavováno virtuálním životem, nebude ničím lepším, než je hodnota kódů – tedy základním softwarem nebo jazykem, na němž virtuální život bude záležet a jímž bude zprostředkováván.

Závislost na obrazech může působit jako náhrada jak starší formy narativu, tak teoretických instrukcí, které pomalu přivádějí na svět moderní subjektivitu, ale také „tradiční“ nebo kontinuální aspekty míst, které jsou nyní vyřazovány. Je ironií, že tato kontinuita – které se nyní snadno zbavujeme jako omezení nebo zákazu jak svobody jedince, tak vznikajícího informačního „toku“ globálního světa – poskytuje stabilizační protiváhu, která ukotvila proces změny, v němž se utváří moderní vlastní já. Závislost nyní nahrazuje tradici (Hillis 1999: 29).

2.2.5 Shrnutí

Technologie virtuální reality vznikaly často na popud vojenství a jeho neutuchající touhy po moci a vlivu. Přestože komerční a konzumní spotřeba zachovává určité aspekty designu, které mu byly přisouzeny jeho původním vojenským využitím, začínají virtuální prostředí rozšiřovat spektrum toho, co může být přenášeno tím, že rozšiřují paletu reprezentací, které jsou komunikační zařízení schopna zprostředkovat. Navzdory svému vojenskému původu jsou virtuální prostředí ovlivňována nejen technologickým imperativem, nebo touhou po moci zprostředkovanou pomocí reprezentací, ale také

literaturou a proti-kulturními utopistickými aspiracemi. Vývoj leteckých simulátorů a digitální komputace, role sci-fi a psychedelických drog jako vstupního mechanismu do transcendentálního stavu, to vše ovlivnilo vývoj současného stavu virtuální reality

3 Identita a sebe-prezentace

V této části se budeme zabývat nejprve samotným pojetím identity. Tento pojem lze definovat z pohledu různých směrů a vědních oborů. Pojetí identity se však liší nejen interdisciplinárně, ale také v závislosti na historickém vývoji společnosti. Například, zatímco moderna chápala identitu jako něco stabilního a neměnného, postmoderní myšlení ji pojímá jako neustále se rekonstruující proces (Deibert 1997). Identita se stává proudem, plynutím, neboť při konstruování identity zastáváme proměnnou roli na různých úrovních a při různých typech interakce.

Dále se zde budeme zabývat otázkou posunu, k jakému dochází v důsledku vynálezu nových médií z hlediska sémantiky v budování identity a sebe-prezentace. Tento posun je patrný také z hlediska popisu možností užitých prostředků. Například před vynálezem elektronických médií bylo publikování (které můžeme chápat právě jako projev sebe-prezentace) velmi nákladné a složité. Dnes může, například prostřednictvím weblogů, publikovat prakticky každý.

3.1 Identita v různých pojetích

3.1.1 Identita ve filosofickém pojetí

Ve filosofii je identita cokoli, co dělá entitu definovatelnou a rozpoznatelnou, ve smyslu vlastnění souboru charakteristik, které ji odlišují od entit jiného typu (Störig 2000).

Metafyzika si v souvislosti s identitou klade následující otázky:

- Co znamená pro objekt, že je totožný sám se sebou?
- Pokud jsou x a y identické, musí tomu tak být vždy? Jsou nutně identické?
- Co znamená pro objekt být sebou samým, když se mění v čase?
- Pokud se části objektu v průběhu času postupně všechny vymění, jakým způsobem je stejný?

Tradiční pohled, který představuje **Gottfried Wilhelm Leibniz**, (1646–1716) bere x jako totožné s y , pouze a jen tehdy, pokud každý predikát, který je pravdivý pro x je pravdivý také pro y .

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770–1831) říká, že věci jsou ze své podstaty sobě-odporující a dojem, že něco je identické samo se sebou, dává smysl jen pokud to není zároveň ne-identické nebo odlišné od sebe samého a pokud také neimplikuje to druhé. „Identita je identita identity a ne-identity.“ (Störig 2000: 348)

Friedrich Wilhelm Joseph Schelling (1775–1854) je autorem *filosofie identity*, která tvoří spojovací článek mezi Fichtem a Hegelem. Zatímco pro **Johanna Gottlieba Fichta** (1762–1814) není „příroda“ něco samostatného a sebou samým jsoucího, nýbrž je pouze produktem Já, vytvořeným proto, aby na jeho odporu Já mohlo uskutečňovat samo sebe, pro Schellinga není příroda produktem ducha, ale duch (Já) je výtvořem přírody a je v přírodě možný jen proto, že příroda je původně duch, duch našeho ducha. Jen proto, že příroda a duch, reálný a ideální moment jsou ve své hloubce identické (Störig 2000: 343)

Osobní identita je charakteristická osobnost individua a týká se přetrvávající entity specifické pro daného jedince. Zdá se, že struktura osobní identity se udržuje před předchozími verzemi v čase, je-li modifikována. Je individuální charakteristikou, která vyvstává z osobnosti, podle níž je osoba rozpoznávána nebo známa. **Lohn Locke** (1632–1704) se domníval, že osobní identita (nebo *self*) se nachází ve vědomí a nikoli v substanci duše či těla. Jsme stejnou osobou do té míry, že jsme si vědomi našich minulých a budoucích myšlenek a činností stejným způsobem, jakým si jsme vědomi současných myšlenek a činností. Osobní identita není identitou substance, ale identitou vědomí. Tělo se může změnit, ale osoba zůstává stejná (Störig 2000: 266).

Některé koncepce se zabývají také otázkou osobní identity v čase. Podmínky, za nichž je osoba v jednom čase stejnou osobou jako v jiném čase, známe jako *osobní kontinuitu*. Ve *filosofii myšlení* je tento koncept osobní identity někdy označován jako *diachronní*. *Synchronní* problém je založen na otázce, jaké rysy či vlastnosti charakterizují určitou osobu v daný čas (Wikipedia 2007).

3.1.2 Identita v pojetí sociálních věd

Identita je souhrnný výraz, který sociální vědy používají k popisu jedincova porozumění sobě samému jako samostatné, jedinečné entitě.

V **psychologii** se chápe *zážitek identity* jako totožnost se sebou samým přes všechny tělesné a psychické změny, tedy jako zážitek individuální kontinuity v čase (na něj klade důraz zejména **Gordon W. Allport** (1897–1967) a jeho *systematický eklekticismus* / Drapela 1997: 105/). Je dána vědomím, sebevědomím (vědomím sebe sama), reflexí a znalostí sebe (Kern 2000: 183). Dále identita znamená ztotožnění se s někým jiným (např. syna s otcem) nebo se skupinou, ale také s ideou, hodnotou atd. Posléze znamená vnitřní soulad s vnějšími projevy individua čili jejich autenticitu, soulad jeho osobnosti (vnitřní uspořádání, podstaty) a jeho osoby (veřejné vystupování, role) (Nakonečný 1999: 70).

Erich Fromm (1900–1980) popisuje 5 hlavních potřeb každé lidské bytosti: 1) vztažnosti; 2) transcendenci; 3) zakořeněnost, 4) *identitu*; a 5) orientační rámeček. Zralá osoba podle něj dokáže tyto potřeby integrovat a je schopna důvěrného vztahu k druhé osobě, aniž by ztrácela svou identitu. Síla, která podporuje vztažnost a přitom zachovává identitu, je podle Fromma zralá láska, vyplývající z produktivní charakterové orientace (Drapela 1997: 66-67).

Pro **Erika H. Eriksona** (1902–1982) je ústředním tématem vývojového procesu *vytváření osobní identity*, která úzce souvisí s vývojem *ega*. Než se totiž objeví zralé ego, musí člověk získat přiměřený pocit identity. Jeho získání a integrace ega se potvrzuje rituály dospívání a obřady, jako je například biřmování (Drapela 1997: 69). Erikson ve své koncepci rozlišuje *ego-identitu* (vnitřní konsistenci) a *jáskou identitu* (sebepercepci) (Nakonečný 1999: 258).

Carl Rogers (1902–1987) zakládá svou teorii osobnosti na *self* neboli sebepojetí, které se skládá ze všech myšlenek, vjemů a hodnot, které charakterizují „já“. Self zahrnuje vědomí „co jsem“ a „co dokážu“ a ovlivňuje, jak člověk vnímá svět i své chování. Jeho snahou totiž je, aby jeho chování bylo s jeho sebeobrazem konzistentní. Podle Rogerse má každý člověk také *ideální self*, tedy představu, jaký by chtěl být. Čím blíže je ideální self k reálnému, tím je člověk spokojenější a šťastnější (Atkinsonová 2003: 468–469).

Podle **E. F. Muellera** a **A. Thomase** má identita tři složky: 1) sumu předchozích identifikací; 2) vrozené vlohy a získané dispozice; a 3) možnosti, které v dané době nabízí jedinci společnost. Mueller a Thomas se domnívají, že *hledání identity* je pro mladého člověka v moderní industrializované společnosti větší problém než v méně komplexní kultuře, neboť v západní společnosti neexistují žádné institucionalizované metody řešení krize identity (Nakonečný 1999).

Sandra Bemová (*1944) se ve své teorii zaměřuje na využití *genderu* coby způsobu organizování informací. Podle ní je v řadě kultur výsledkem rozdílů mezi muži a ženami také odlišná organizace rysů každodenního života. Toto osvojování si specifických konceptů a chování, které daná kultura spojuje s rolí muže a ženy, začíná už v dětství. Tehdy se člověk učí vnímat a organizovat různé druhy informací na základě *gender schématu*, což je „duševní struktura organizující jedincův percepční a pojmový svět do kategorií rozlišených dle pohlaví (muž-žena, mužský-ženský)“ (Atkinsonová 2003: 476).

Utváření identity je proces vývoje specifické osobnosti, která se individuálně považuje za přetrvávající entitu (kterou označujeme jako osobnostní kontinuitu) v určité fázi života, v níž má určité osobnostní charakteristiky, díky nimž je osoba rozpoznávána nebo známa. Části aktuální identity dané entity zahrnují pocit kontinuity, pocit jedinečnosti vůči druhým a pocit sounáležitosti s druhými. Osobní identita znamená, že jedinec má určité porozumění sám sobě jako jedinečnou, individuální entitu (Drapela 1997: 106).

Self-koncept nebo *self-identita* je soubor veškerého jedincova vědění a chápání sebe sama. Self-koncept se liší od *sebe-vědomí*, které je vědomím sebe sama. Součástí self-konceptu jsou fyzické, psychické a sociální atributy, které mohou být ovlivněny individuálními postoji, zvyky, přesvědčeními a představami (Nakonečný 1999: 68).

Z pohledu **sociologie** a **politologie** je identita vztahem sounáležitosti jedince k instituci, organizaci, státu či národu. Utváří se na základě sociálních rolí, které jedinec zastává ve vztazích ke společnosti. Identita je definována jako způsob, jak se jedinci označují jako členové určitých skupin (Ilustrovaná encyklopedie 1995).

3.1.3 Identita ze sémiotického hlediska

Vzhledem k celé řadě změn spojených s rozvojem moderních technologií dochází v naší západní společnosti k neustálému nárůstu složitosti, proměnlivosti a flexibility. Za takovéto situace je krajně obtížné vysvětlovat komplexní jevy pouze z úzkého pohledu jednoho vědního oboru a jeho úzké terminologie. Na tomto místě může nastoupit sémiotická analýza, která popisuje skutečnost jako znakové struktury a odhaluje jejich významovost.

Znakem současné doby je *identita*, která je zároveň základním stavebním kamenem lidské interakce. Vytváří se přenosem vědomostí a hodnot, prostřednictvím vzdělávání a socializace a vlastních myšlenek a symbolů. Identita je dnes vnímána jako více proměnná,

kolísavá, pohyblivá a mnohostranná než kdykoli předtím (Matusitz 2005).

Ačkoli genetické předpoklady osobnosti jsou dány už při narození, osobnost tak, jak je prožívána později jako subjektivně a objektivně vnímaná identita, není předem dána. Charakter osobnosti jako sociálního produktu není omezen jen na určitou konfiguraci, s níž se jedinec ztotožňuje jako se sebou samým, ale zahrnuje v sobě také všestranné psychologické vybavení, jež slouží jako přídavek k tomuto danému uspořádání. Organismus a zejména osobnost jedince nemohou být správně pochopeny mimo daný sociální kontext, v němž se formovaly (Berger & Luckmann 1999: 54).

Identita se spoluutváří v sociálních vztazích, tedy prostřednictvím kontaktů s jinými. Účastnit se sémiotických výměn komunikace je základním požadavkem utváření a přetváření osobní identity jako integrované a koherentní entity (o tom vypovídá i latinský kořen slova „identita“, tedy *idem*, který znamená „stejný“).

Identita jako klíčový prvek subjektivní reality tvoří v interakci se společností dialektický vztah. Identita se utváří během sociálních procesů a jakmile je vytvořena, je udržována, obměňována a dokonce i přebudována sociálními vztahy. Identita je jev, který je výslednicí dialektiky vztahu jedince a společnosti (Berger & Luckmann 1999).

Vědomí sebe sama umožňuje jedincům vnímat jejich začlenění do sociálních a kulturních sítí. Tím, že si reflexivním způsobem upravujeme vnímání sebe sama v důsledku reakcí na společnost, si spoluvytváříme individuální identitu. Ta se často vztahuje přinejmenším ke dvěma odlišným aspektům jedince: jednak k tomu, který je internalizovaným pojetím vlastního já, a jednak ten, který tvoří představovaná verze zvnitřněného self. Proto se dá obecně říci, že to, jak se lidé prezentují druhým – ať už ve skutečném světě nebo ve virtuálním prostoru –, není nutně totožné s tím, jak sami sebe vnímají.

Identita jedince je tedy velice složitým a mnohvrstevným komplexem, a proto na ni nelze pohlížet jen jako na čistě filosofický, čistě psychický či sociální nebo dokonce biologický fenomén. Identita není definována pouze charakteristikami, které jsou vepsány do fyzického těla jedince nebo do prostředí, do něž se narodil, ale je určována také tím, jak interaguje s okolím a jak tyto získané zkušenosti internalizuje. Identita zahrnuje přinejmenším fyzické, psychické, filosofické a morální aspekty. Proto na ni v této práci budeme pohlížet celkově, tedy jako na sociálně konstruovaný znak či znakovou strukturu a na její sémantické vyjádření, které jsme schopni snáze nahlížet a analyzovat.

3.2 Pojetí identity v historické perspektivě

3.2.1 Identita a sebe-prezentace ve vizuálních znakových systémech

Chápání individua jako autonomní a autentické psychosomatické strukturní entity se začíná poprvé projevovat pod označením boje o „subjektivitu“. Ten je patrný nejdříve v romantismu, zprvu v románové tvorbě, později ve stále výraznějším vyhraňování subjektivity v poezii prokletých básníků. Vizuální zobrazování se do tohoto směřování připojilo teprve později, neboť ještě impresionismus a pointilismus⁴ respektovaly do určité míry principy „objektivního“ prostorového i objektového chápání (Vančát 2007), avšak již zde nacházíme zapojení subjektivních prvků lidského vnímání a tvoření.

Výrazný posun k subjektivní prezentaci pak představuje nefigurativní umění, dadaismus a surrealismus, nicméně tato tendence se nestala všeobecně přijímanou a paralelně s ní tak zůstávají v platnosti předchozí vizuálně obrazná vyjádření, která jsou chápána jako „realistické“ a „objektivní“ reprezentace skutečnosti oproštěné od „subjektivity“ (Vančát 2007: 47).

Přesto již v období renesance můžeme vidět přesun zájmu z projevů lidského druhu obecně na každého člověka, na každou duši zvlášť (Fracastel 2003: 64), ačkoli právě renesance je uměleckým stylem, v němž se pracuje s takzvaným *realistickým zobrazováním skutečnosti*.

Musíme si však uvědomit, že neexistuje skutečnost o sobě, která by byla pouze v různých dobách různě zobrazována. Prostor a jeho vnímání, to je lidská zkušenost sama (Fracastel 2003: 28). Realita, kterou vnímáme, je vytvářena sociálně. Definice reality jsou však vždy určitým způsobem ztělesněny, což znamená, že realitu vždy definují konkrétní jedinci či skupiny. A tak, jako je společnost a s ní související znakové struktury a jejich chápání výtvořem člověka, je zároveň člověk výtvořem této společnosti (Berger & Luckmann 1999).

Koncept „realistického zobrazování“ tedy není nějakým otiskem reality či jinou cestou k napodobení předem daného, ale postupně zakládaným konceptem, jehož části se

⁴ Tyto směry vznikly ve druhé polovině 19. století. Impresionismus se snaží zachytit skutečnost subjektivním pohledem autora a vyjadřuje pocit, náladu pomíjivého okamžiku v určitém prostředí. Na něj navazující pointilismus, označovaný někdy také jako neoimpresionismus, pracuje s drobnými body nanesenými na plátno a výsledný dojem z obrazu se tak díky specifikům lidského vnímání složí dohromady teprve v mysli diváka.

historicky strukturovaly na pozadí středověké malby jako spoluvymezuující prostředky universalistické koncepce prostoru, která se vyvinula v období renesance. Takzvané realistické zobrazování je tedy pouhou historicky podmíněnou konvencí (Vančát 2007).

Renesanční umění (stejně jako jakýkoli jiný konsistentní způsob zobrazování) je systémem konvenčních znaků srozumitelných pouze pro ty, kteří jsou zasvěceni do souboru technických i názorových postulátů, které tento způsob zobrazování předpokládá (Francastel 2003).

Ačkoli se mělo za to, že renesanční prostor byl založen na věrném obrazu vnějšího světa, ten je jako mytický svět předcházející generace výsledkem určitého stavu lidské mysli, obnovením imaginativní schopnosti a techniky. Důležité je pochopit, že se jedná o zkoumání fiktivního, a ne reálného prostoru. A právě na jeho základě vzniklo také pojetí člověka jako aktivního účastníka na scéně světa (Francastel 2003: 68).

Vynález perspektivního zobrazování prostoru v renesanci není zvládnutím zobrazovacího systému, který by odpovídal neměnnému stavu lidského zkušení, ale tvořením iluze, nikoli imitace reality. „Nový prostor propojuje geometrii, ve které je technická dovednost ve službách individuální a kolektivní víry, se symbolickým zobrazením.“ (Francastel 2003: 71)

Díky změnám na počátku období renesance bylo možné zpracovat na výtvarném poli systém koherentních znaků a simultánně imaginárních reprezentací, což je nutný předpoklad pro tvorbu prvků nové výtvarné řeči (Francastel 2003: 84).

Renesanční výtvarný prostor představoval výstavbu komplexního systému figurativního vyjádření, který odpovídá jisté technické, intelektuální a sociální úrovni tehdejší společnosti (Francastel 2003).

Dá se tak předpokládat, že také současný diskurs nastoluje jistý koncept, který je podmíněný nynějšími dobovými okolnostmi a jejich vztahy.

3.2.2 Identita a sebe-prezentace v kontextu elektronických médií

Média hrají důležitou roli při utváření identity jedince a při budování představy sebe sama (Asgari & Kaufman 2005), neboť mu zprostředkovávají zkušenost s významovými obsahy, které jsou mimo dosah jeho možností přímého vnímání, a svým působením ovlivňují také principy a postupy jeho nazírání na znakové struktury, které ho obklopují. Kromě těchto procesů, kterými jedinec spíše pasivní formou přijímá informace, které pak spoluutvářejí jeho identitu, může také daný jedinec prostřednictvím těchto médií – čím více jsou interaktivní – tuto svou identitu také prezentovat.

Thompson (2004) vidí silný vliv na *utváření sebepojetí jedince* zejména v moderní a pozdně moderní společnosti. Zde se toto sebepojetí stává reflektovanějším a otevřenějším v tom smyslu, že lidé při budování své identity a představy o sobě spoléhají stále více na vlastní zdroje (Thompson 2004: 167). Zároveň je tento proces formování stále více ovlivňován mediovanými symbolickými materiály, díky nimž mají jedinci větší přístup k informacím, které nejsou nijak fyzicky „lokalizovány“.

Za této situace však vzniká problém *symbolické odtrženosti* – lidé si nejsou jisti, jak si mají mediované zkušenosti, které už nejsou získávány v komunikaci tváří v tvář a odehrávající se ve vzdálených kontextech, vztáhnout ke kontextu vlastního každodenního života.

Vedle sebe se tak staví jednak běžná „žitá zkušenost“ (Dilthey ji označuje jako *Erlebnis*) a „zkušenost mediovaná“. Tato mediovaná zkušenost zahrnuje zážitky událostí, které se odehrály na místě prostorově (a často i časově) vzdáleném od praktických kontextů každodenního života daného jedince. Tato zkušenost je tak sledována ve zcela jiném kontextu a dochází k „oddělenému sdílení“ - zatímco sdílení žité zkušenosti je založeno na prostorové blízkosti, prostřednictvím médií mohou lidé získat tytéž zkušenosti, aniž by přitom museli sdílet stejný životní kontext.

Chápání sebe sama není vnímáno ani jako produkt vnějšího symbolického systému, ani jako daná entita, jíž se může jedinec okamžitě zmocnit. Jedná se o *symbolickou projekci*, kterou si člověk sám *aktivně buduje* (Thompson 2004).

Na tento proces sebepojetí však mohou mít média také *negativní vliv*. Jednak to může být *mediované vnucování ideologických sdělení*, dále je to *vznik mediované závislosti dvojnásobného charakteru*. Neboť to, že je mediální produkt dostupný pro

širokou veřejnost, sice slouží k tomu, aby se obohacovala a zdůrazňovala reflexivní povaha budování sebepojetí, ale zároveň je tato povaha stále závislejší na systémech, nad nimiž má jedinec jen poměrně malou vládu. V důsledku přetížení symbolickými materiály může docházet k dezorientaci („symbolickému přetížení“). Lidé se často, aby této dezorientaci zabránili, spoléhají na „významné druhé“, které berou jako zdroj poučené, kvalifikované rady týkající se mediálních sdělení. *Sebepojetí jedince může být v procesu zprostředkované kvaziinterakce pohlceno*. Jedinec bývá schopen reflexí zapracovat mediované symbolické materiály do procesu utváření sebepojetí, avšak tyto materiály se mohou pro něj stát samy o sobě cílem a smyslem – symbolickou konstrukcí, kolem níž si začne organizovat vlastní život a představy o sobě.

Rozvoj zprostředkovaných podob komunikace umožnil vznik *nových forem důvěrných vztahů*. *Nereciproční důvěrnost na dálku* dává příležitost vstupovat do mezilidských vztahů bez toho, aby se lidé museli zaplétat do pavučiny vzájemných závazků. Příjemci sdělení mají značně volnou ruku v určování, jaký vztah chtějí se vzdálenými druhými nastolit a udržovat. Lidé si navíc mohou o těch, které poznali pouze prostřednictvím médií, vytvářet jakékoli představy, protože nejsou omezovali pouhou personálně vytvořenou zkušeností.

Se vzrůstající dostupností mediovaných materiálů sebepojetí jedince stále více *ztrácí omezení daná jeho umístěním v praktických kontextech* každodenního života. Mediální sdělení chápání sebe sama obecně nerozpouštějí, ani nerozptylují, nýbrž v různé míře otevírají vlivům, jež pocházejí ze vzdálených míst. Přesto všechno má na většinu lidí však nadále *největší vliv žitá zkušenost* (Thompson 2004).

3.3 Postmoderní pojetí identity

Zatímco v moderním západním pojetí má každý jedinec bytostnou, jedinečnou, pevně danou a koherentní podstatu, poststrukturalismus a postmodernismus popisuje osobu jako rozmanitou, rozporuplnou, dynamickou a měnící se v historickém čase a sociálním prostoru.

Tato dvě odlišná pojetí existují paralelně i v současné době, a proto se může setkat jak s identitou v perspektivě jednotného konstruktů (přetrvávající z období moderny), tak s identitou v perspektivě konstruktů sociálního se všemi svými komplexními a

proměnlivými aspekty (jak ji prezentuje postmoderna a poststrukturalismus). Zatímco koherentní jednotná identita je chápána tak, že se utvoří teprve po úspěšném pátrání jedince po tom, kým je, pro postmoderní teoretiky je konstrukce vlastní identity souhrou mnohonásobných *self*, která se prezentují podle toho, jak to vyžaduje určitá situace, a chápou proto identitu jako sociální konstrukci (Asgari & Kaufman 2005).

Toto nové pojetí identity jedince již nelze zahrnout pod termíny celistvého, centralizovaného, stabilního a definitivního ega, či autonomního, racionálního *self*. Identita pojatá jako fragmentovaný komplex, jako neukončený proces, který je tvořen mnohonásobnými identitami, které se konstruují na základě interakcí v různých sociálních prostředích, která obýváme, a v souvislosti s plynutím historického času. Subjekt se umísťuje odlišnými způsoby na základě diskursů, v nichž se pohybuje.

Zborcení tradičního chápání identity jako něčeho celistvého a stabilního plyne z akcentu, který současné postmoderní a poststrukturalistické přístupy kladou na způsob, jakým jazyk simultánně pracuje s přítomností a nepřítomností. Konfliktní vztahy mezi *self* a druhým mají důležitou pozici také v současných socio-politických diskurzech. Například **Michel Foucault** dokumentoval, že asymetrický vztah mezi *self* a druhým vytváří techniky moci. S aparáty moci je spjata také samotné utváření *self*, neboť tyto aparáty diskursivně konstruují materialitu. Tyto procesy nazýváme jako *sémiotickou ontologii* (Figueroa Sarriera 2006).

Zatímco klasická historiografie pracuje s absolutním časovým umístěním a konkrétním universalistickým prostorem a lpí na lineární posloupnosti, hovoří Foucault (1994) o *systematickém rozkládání naší identity*. „Genealogicky vedená historie si neklade za úkol znovu objevit kořeny naší identity, chce naopak usilovat o jejich rozptýlení; nepokouší se o zjištění jednoho zdroje, z něhož pocházíme... pokouší se vyjevit všechny diskontinuity, které námi procházejí.“ (Foucault 1994: 92). Tyto diskontinuity, na rozdíl od metafyzické prajednoty poslání, kterou by nezbylo než poslušně naplňovat, jsou právě ohnisky tvořivosti, proměny, která reagovala v interakci na proměnu okolností, s nimiž se strukturální uspořádání společnosti vyrovnávalo (Vančát 2007: 77).

Myšlenka zmnožených identit je zakořeněna již u **Rolanda Barthes** (2006), který definuje text nikoli jako pouhou řadu slov, která by nesla jediný teologický význam (zprávu od Autora-Boha), ale jako multidimenzionální prostor, v němž se mísí a střetávají nejrozličnější psaní, z nichž ani jedno není originální. Celkovost tohoto textu nespočívá v

jeho původu, ale v jeho určení. V důsledku toho je „*autor*“ – ať už ve fyzickém či virtuálním světě – pouze sloučením jiných lidí a jiných myšlenek. Z toho všeho můžeme vyvodit, že hranice mezi virtuálním a reálným jsou rozmazané, že kyberprostor je *mýtus* se svou vlastní realitou a se svým vlastním prostorem. Mýtus symbolizuje vztahy mezi lidskými bytostmi a „skutečnými“ několikanásobnými identitami. Ustavuje tak vztah mezi komunikací a chápáním; je komunikačním systémem a zprávou (Barthes 2004).

V podobném duchu hovoří o autorství také již zmiňovaný Michel Foucault (1994). Pro něj je psaní hrou znaků, otevření jistého prostoru, v němž píšící subjekt neustále mizí. Individuální charakter píšícího subjektu ustupuje do pozadí: znakem spisovatele je jen jedinečnost jeho nepřítomnosti: ve hře psaní musí dodržovat roli smrti. Jméno autora nevychází jako vlastní jméno z nitra nějakého diskursu ke skutečnému a vnějšímu individuu, jež ho produkuje, ale běží na hranici textů. Funkce autora však na druhou stranu není provozována universálně a trvale ve všech diskurzech. V naší civilizaci si tytéž texty ne vždy vyžadovaly jisté určení. Byla doba, kdy například vyprávění, epeje, tragédie a komedie (tedy literární texty) byly přijímány, aniž by si kdo položil otázku po jejich autorovi; dostatečnou zárukou představovalo jejich stáří. A naopak texty, které bychom nyní nazvali vědeckými a jež se týkaly přírodních či lékařských věd, přijímal středověk a měly pro něj hodnotu pravdy jen za podmínky, že byly označeny jménem svého autora. V 17. nebo 18. století došlo ke zvratu: vědecké diskursy začaly být přijímány pro sebe samy a záruku jim poskytovala náležitost k nějakému systematickému celku. Naopak literární diskursy mohou být napříště přijímány jen tehdy, jsou-li opatřeny funkcí autora.

Pro současné sociální interakcionisty, k nimž patří například již dříve zmiňovaná Sherry Turkleová (1997), je prostředím, které obzvláště podporuje vytváření těchto mnohonásobných self právě virtuální prostor. Ten je kontextem pro dekonstrukci významu identity jako „jednoho“. Jestliže dříve byla identita vnímána jako jednota, dnes ji chápeme jako mnohonásobnou, heterogenní a fragmentovanou. Komunikace ve virtuálním prostoru má za následek, že stále více a více lidí o sobě hovoří ve třetí osobě a chápe identitu jako mnohonásobnou.

3.4 Identita ve virtuálním prostoru

3.4.1 Virtuální prostor jako dějiště inscenování identity

Virtuální identity chápané sémioticky mají základní lingvistickou podstatu, neboť jsou výsledkem činnosti jazyka. Identity, které jsou sestrojeny v kyberprostoru, splývají s tvrzeními, které o sobě daný jedinec prohlašuje (Matusitz 2005) a dalšími informacemi – explicitními či implicitními –, které o sobě poskytuje. Těchto informací, jenž vypovídají o jeho identitě, produkuje jedinec, který se pohybuje ve virtuálním prostoru, velké množství, aniž by si toho byl často vůbec vědom. Podle Boydové (2002) jsou to především:

- *Údaje technického rázu týkající se přihlašování daného uživatele.*

Tyto informace mohou obsahovat například datum a čas přihlášení uživatele do sítě, délku jeho připojení apod.

- *Informace explicitně uvedené na profilu uživatele.*

Protože ve virtuálním prostoru převažuje komunikace prostřednictvím psaného textu, uživatelé někdy ve svém profilu uvádějí informace, které by jinak okamžitě vyplynuly z vizuálního kontaktu při komunikaci tváří v tvář jako jsou věk, pohlaví, či údaje o tělesné konstituci. Uživatel může na svůj profil umístit také nějakou formu svého vizuálního zpodobnění, ať už se jedná o fotografii daného jedince či o avatara⁵, který je nějakým symbolickým způsobem popisuje. Dále může být na profilu uvedena adresa, e-mailová adresa, zaměstnání, příjem uživatele atd.

- *Přidružené webové stránky či e-mailové domény daného uživatele.*

- *Obsah osobních webových stránek.*

Jedná se o uživatelem uvedené odkazy na další stránky, informace o jeho zájmech, životopisné údaje, fotografie apod.

- *Reference týkající se dané osoby uvedené na webových stránkách jiných uživatelů.*

Prezentace identity se ve virtuálním prostoru neomezuje na data produkovaná (ať už vědomě či nevědomě) samotným jedincem, neboť tento prostor umožňuje

⁵ Slovo **avatar** pochází z hindštiny a znamená „potomek Boha“ nebo jednoduše „inkarnace“. V angličtině, z níž jsme tento pojem převzali do češtiny, znamená avatar původně „vtělení, tělesné zjevení božské bytosti“. Ve virtuálním prostoru představuje vizuální prezentaci uživatele, přičemž se může jednat o trojrozměrné modely, dvourozměrné obrazy či o pouhé jednotlivé symboly či znaky. Avataři se asi nejvíce používají v nejrůznějších komunitních projektech jako je například MySpace, na webozích či v diskuzních fórech v podobě inkonky zobrazující uživatele. Nacházejí však využití také v programech virtuální reality, jako je například *Second Life* (Wikipedia 2008).

interaktivní rozhraní, které poskytuje zpětnou vazbu jeho uživatelům.

- *Obsahy zpráv.*

Sem patří archivovaná komunikace daného uživatele. Může se jednat o zprávy převážně monologického charakteru, jako jsou různé deníkové záznamy či weblogy; dále o dialogické formy komunikace prostřednictvím e-mailů, IM⁶ nebo SMS; až po prostředky, díky nimž komunikují uživatelé stylem „všichni-všichni“, jako je tomu na různých chatech či v rámci Usenetu⁷ nebo podobných diskusních skupin.

- *Sdílená data.*

Může se jednat o audio (například formát MP3), audiovizuální či další soubory, které uživatel dává ostatním k dispozici, nebo má na své stránce aplikace, které například zobrazují, jaké hudební skladby daný uživatel právě poslouchá, jaké má vyladěné rádio, či jakou čte právě knihu.

- *Sociální síť.*

Vazby a kontakty prostřednictvím IM, e-mailů, chatů, Usenetu, atp., které vypovídají o tom, do jakých sociálních skupin se sám uživatel řadí a k nimž cítí příslušnost. Zajímavé je, že z výzkumů některých vědců vyplývá, že – ačkoli počítačem zprostředkovanou komunikaci často vyzdvihujeme pro její schopnost překonávat sociální bariéry a osvobodit jedince od sociálního tlaku – při ní mohou lidé naopak pocítovat silnější konformitu ke skupinovým normám a snáze podléhat stereotypům a diskriminujícím postojům, zejména pokud se jedná o anonymní způsob komunikace (Postmes & Spears & Lea 1998).

- *Informace vypovídající o časových možnostech uživatele.*

Stav připojení na seznamu kontaktů u IM (ten zpravidla symbolickým způsobem vyjadřuje, zda je uživatel aktuálně přítomen, zda je zaneprázdněn či zda je možno s ním navázat kontakt apod.), kalendáře Outlooku či iGooglu (umožňují například sdílení časového rozvrhu daného uživatele či synchronizaci s dalšími komunikačními nástroji).

- *Nákupní zvyky, často prohlížené či doporučované webové stránky.*

⁶ **Instant Messaging (IM)** je označení pro rychlý způsob komunikace pomocí textových zpráv, posílaných mezi uživateli. Každý z nich má seznam kontaktů, do nichž si může přidávat další uživatele stejné služby a u nich pak vidí stav jejich připojení (online, offline, pryč, nerušit atd.) a může jim posílat zprávy.

⁷ **Usenet** je soubor elektronických diskusních skupin, jejichž hierarchická struktura umožňuje uživatelům z celého světa sdružovat se na základě společných zájmů.

- *Reputace jako nakupujícího, prodávajícího či poskytujícího rady druhým.*
- *Archivy dat za delší časový úsek.*

Záznamy konverzace, webové stránky a další údaje umožňující zkoumat vývoj daného jedince v čase a pozorovat míru konsistence jeho prezentace, názorů či postojů.

Na rozdíl od dat, která většinou produkujeme ve fyzickém světě, všechny tyto údaje plynoucí z pohybu jedince ve virtuálním prostoru, se dlouhodobě uchovávají a jsou relativně snadno dostupné, takže je možno se k nim vracet, analyzovat je a porovnávat (Boydová 2002).

Přestože se virtuální komunikace a další produkce dat vypovídající o identitě jedince odehrává prostřednictvím výše uvedené celé škály multimediálních přenosů, probíhá dosud ve valné většině případů prostřednictvím psaného textu. Díky tomu a díky selektivnímu způsobu našeho výběru o nás vypovídajících informací, dochází ke zvláštní inverzi. Ve virtuálním prostoru se stává soukromým všechno to, co souvisí s naší fyzickou podobou – náš obraz, tvář, gesta, mimika, tón a zabarvení hlasu atd., tedy všechno to, co se pojí s tím, čemu říkáme neverbální komunikace. Naopak veřejným jsou často veškeré informace o nás – zprostředkovaný popis životních událostí, činností, myšlenek a pocitů. Veřejné je to, co umíme popsat, uchopit, převést do podoby slov, tedy v podstatě digitalizovat a chceme to veřejným učinit (Šmahel 2003). Proto účastníci komunikace zprostředkované počítačem používají určité symboly, které je mají nějakým způsobem reprezentovat a chybějící informace tak do určité míry nahradit.

A právě v prostředí Internetu platí více než jinde, že v něm používáme slova jako nástroje, neboť ať je jeho kultura jakákoli, je stále do velké míry založena na textu. Lidé si volí pro vyjádření svých identit určitá jména či přezdívky (případně avatary nebo jiná vizuální uspořádání znaků nesoucí nějaký význam vztahující se k uživateli), zpřesňující informace o sobě uvádějí ve svých profilech a používají emotikony (tzv. „smajlíky“), které oživují psaný text a dokreslují chybějící vodítka, která by v interakci tváří v tvář vypovídala o prožívaných emocích a dotvářela kontext celé komunikace. Lidé, kteří mají dobrý literární styl a dokáží se dobře vyjadřovat, obvykle zaujmou ve virtuálním prostoru větší počet lidí (Chiao-ning 2003).

Internet můžeme spojovat se svobodou sebe-utváření a také prezentuje uživatelům celou řadu hvězd a idolů (stejně jako ostatní masmédiá), od nichž mohou uživatelé při

komunikaci v kyberprostoru snadno převzít části jejich *veřejné osoby*. Tato persona, která se objevuje ve virtuálním prostoru, je potenciálně více proměnlivá, než ostatní aspekty naší identity. Tento rozdíl je částečně dán tím, že ve virtuálním prostoru můžeme svou identitu částečně vědomě formovat. Toto vědomé působení nám umožňuje prezentaci vlastního já takovými způsoby, které působí jako zcela nové.

Skutečnost, že vlastní já jedince může být v kyberprostoru znovu vytvořeno, naznačuje, že identita je kvalitou lidské *psyché*, která určuje, jak se odhalovat druhým. Uživatelé *webu* mohou konstruovat, vtělovat se a odhalovat jakoukoli z celé šíře možných sociálních identit v závislosti na situaci (Matusitz 2005).

Vodítek, která vypovídají o identitě jedince, je ve virtuálním světě jen málo. Ze sémiotického hlediska je rozdíl mezi vzhledem a *self* důležitý pro konstruování identity, která na sebe tak ve virtuálním prostoru bere novou symbolickou podobu. Nesmíme však zapomínat, že identita neexistuje bez významu a interpretace, a to ani v kyberprostoru (Matusitz 2005).

V každodenním životě jsou složky identity, které má jedinec pod kontrolou, jako jsou například pracovní role, ideologické hodnoty a sociální vztahy. Existuje však mnoho dalších dimenzí, nad nimiž má jen velmi malou kontrolu, jako je pohlaví, rasa, věk a další fyzické vlastnosti, které jsou velmi důležité při utváření identity. Ve virtuálních prostředích lze tyto složky ovládat a zkoumání a rozvíjení identity se tak stává flexibilnějším (Asgari & Kaufman 2005).

Virtuální technologie mají schopnost usnadňovat přijetí, zkoušení si nebo vyjadřování mnohonásobných aspektů vlastního já. Nabízejí koncepční přístup k prostoru, který výrazně usnadňuje a podporuje prezentaci několikanásobných osobností, a tím odpovídají na kulturní požadavky, jež rozkládají celistvé ustálené identity, které byly dříve drženy více pohromadě. Na virtuální prostor můžeme nahlížet jako na prostředí, které podporuje fragmentaci identity a provádí množení individuálních sub-identit a jejich zkušeností do podoby prodejního zboží. Virtuální prostor poskytuje také místo pro představení, víceúčelovou divadelní arénu, kde mohou být prezentovány mnohé složky vlastního já.

Konstrukce sebe-identit inscenovaná ve virtuálním prostředí může být téměř zcela sociálně utvářená. To znamená, že vzniká kombinací a spojením institucionálních skutečností, které podporují fantazii, ignorují biologické aspekty těla a vyhýbají se

ukotvení jiných forem lidských činností než sociálních (Hillis 1999: 102).

3.4.2 Čas, prostor a identita

Virtuální svět je světem, v němž se vyskytují příležitosti pro intrapersonální i interpersonální *semiosis*. Přizpůsobuje se zde nejen identita, ale také prostor a čas. Virtuální prostředí má sílu vytvářet identity a umožňuje nám zkoumat nové formy autorství způsobem, který vyjadřuje naléhavý význam (Matusitz 2005).

Jednou z unikátní vlastností virtuálního prostředí je, že umožňuje uživateli mít více volně plynoucích zážitků percepce. Ve virtuálním světě si člověk může zvolit rozdílné pozice, které nejsou ve skutečném prostoru možné, neboť je v něm identita jedince omezována fyzickou složkou. Virtuální prostor nemá střed a nabývá podoby sebeorganizujícího se systému, který zakoušíme jako kontinuitní, na čase založené spojení sil symbolického významu (Matusitz 2005).

V tomto smyslu se stává identita proudem, *plynutím*, neboť při jejím konstruování zastáváme proměnlivé role na různých úrovních a při různých typech interakcí (Rheingold 1998). Tento princip utváření je přijímán v postmoderním myšlení v souvislosti s identitou jedince obecně a pro virtuální prostor a jeho specifika je to ještě výrazněji patrné.

Prožitky rozrušení času a prostoru, které můžeme pozorovat jako účinky ponoření se do virtuálního prostoru, nemusíme z pohledu postmoderny chápat jako destruuující proces, neboť mohou jedincům, jenž jsou v orientaci ve virtuálním prostoru školeni, pomoci vidět jejich vlastní identitu z odlišné perspektivy (Chiao-ning 2003).

Obtíže s chybějící lineární kontinuitou a jednoznačně rozpoznatelným kontextem nastávají ve chvíli, kdy tato proškolenost uživatelů v otázce specifity virtuálních technologií a schopnost interpretace jejich znakových struktur chybí. Děje se tak ve chvíli, kdy uživatel podléhá domnění, že virtuální prostor je přímo srovnatelný s nějakou fyzickou předlohou.

V případě digitální sféry je toto překládání fyzických očekávání do digitálního světa velice problematické. Ve fyzických prostorách lidé očekávají určitou míru soukromí a kontrolu nad svými slovy, protože jejich zkušenosti ukazují, že sociální interakce jsou pomíjivé a běžná interakce zůstává v kontextu, v němž proběhla. V on-line prostředí jsou informace standardně archivovány; takže to, co bylo řečeno na jednom místě, nemusí být

tak pomíjivé a nepřenosné, jak se mluvčí domnívá.

Digitální informace lze snadno uchovávat, manipulovat s nimi, tříditi je a kopírovat. Proto většina dat, která prošla Internetem, existuje v mnoha odlišných formách ve všech systémech, jimiž prošla. Zatímco běžná konverzace po sobě nezanechá víc než vzpomínku v lidské mysli, on-line konverzace se většinou zaznamenávají, protože je to pro jejich průběh přirozené. Ať už existují v e-mailu nebo například na Usenetu, většinou se tato data archivují, třídí a jednotliví uživatelé v nich mohou snadno vyhledávat.

Ačkoli se může zdát výhodné mít historické archivy sociálních interakcí, tyto archivy vyjímají interakce ze situačního kontextu, do něhož byly umístěny. Například při využívání vyhledávače pro přístup na Usenet mohou lidé narazit na zprávy vytržené ze souvislostí dané konverzace. I kompletní archiv čteme jako historický záznam konverzace, aniž bychom si byli vědomi časového aspektu dané situace. Archivovaná data tak ukazují divákovi, který k nim přistupuje z jiného kontextu, než v jakém byly vytvořeny, zcela odlišný obraz (Boydová 2002).

Jestliže si však jsme těchto odlišností virtuálního prostoru vědomi a nesnažíme se jej číst a dekodovat stejným způsobem, jako znakové struktury fyzického světa, můžeme předejít posunům významu, které by mohla způsobit ztráta kontextu či časový nebo prostorový odklad. Prostředí pro utváření identity je totiž daleko více tvořeno sémiotickými systémy, než historickým a kontextuálním kontingentem (Matusitz 2005).

3.4.3 Rozšířené možnosti virtuální identity

Podle některých autorů otevírá virtuální realita prostor pro dramatickou konstrukci vlastní identity a poskytuje bohatší příležitosti pro promýšlení lidské podstaty, vymezení života a inteligence (Čermák & Navrátil 1997).

Virtuální identita není omezena osobní historií a posiluje proto fantazii, která evokuje mnohdy silnější zážitek, než skutečnost sama. Virtuální prostředí se může stát prostředkem sebereflexe, promýšlení osobních hodnot a životních cílů (Šmahel 2002a). Toho využívají zejména dospívající, kteří si často budují své „obrazy já“ prostřednictvím počítačové sítě, začleňují se do virtuálních sociálních struktur a mohou jim přikládat stejnou váhu jako sociálním strukturám reálným. Internet a komunikace prostřednictvím elektronických médií se pro ně stávají možností, jak v poměrně bezpečném prostředí hledat sama sebe, přátele, svého partnera, naplnit potřebu nezávislosti a separace od rodičů,

případně místem, kde je možné si odreagovat své frustrace (Suler 2005).

Virtuální prostředí navíc umožňuje experimentování s identitou bez obav z následků – kdykoli se můžeme odpojit, pokud se nám cokoli vymkne kontrole nebo pro nás nastalá situace začne být nepříjemná nebo příliš osobní. Důsledky našeho konání nás v reálném světě silně limitují, zatímco na Internetu tomu tak není (Šmahel 2002b).

Ve virtuálním prostoru má každý jedinec možnost prezentovat své idealizované self. V reálném životě působí formální a neformální sociální kontroly, které nás usměřují takovým způsobem, abychom druhým prezentovali svůj obraz jako konzistentní souhrn znaků odpovídající společenským očekáváním od jedince určitého věku, pohlaví, rasy a národnosti, či sociálního statutu (Goffman 1999).

Virtuální prostředí mají potenciál poskytovat nové kontexty, které lidem umožňují zkoumat své identity a konstruovat nové. Uživatelé v nich mohou mít více volně plynoucích zážitků percepce. Ve virtuálním světě si člověk může zvolit rozdílné pozice, které nejsou ve skutečném prostoru možné, neboť je v něm identita jedince omezována fyzickou složkou. Kyberprostor nemá střed a nabývá podoby sebe-organizujícího se systému, který zakoušíme jako kontinuální, na čase založené spojení sil symbolického významu (Tardini & Cantoni 2005).

Virtuální prostor může být ideální příležitostí pro vytvoření nové virtuální identity, ale jestliže není využíván inovativními způsoby, které se snaží překonat omezení reálného světa, jeho uživatelé spadnou velmi rychle zpět do osvědčených a spolehlivých kategorií starého světa a nepřenesou se přes zábrany jejich starých každodenních identit, bude se tento nový virtuální svět tomu „starému“ fyzickému velmi rychle podobat (Šmahel 2002c). Toho můžeme být svědky například ve virtuálním prostředí *Second Life*, v němž začala převážná většina aktivit směřovat ke snaze finančních výdělků a pro tyto virtuální výdělků jeho uživatelů bylo zavedeno zdanění.

3.4.4 Virtuální identita jako fragmentace, disinhibice a deceptce?

Někteří autoři vidí jako důležitý aspekt tvorby virtuálních identit určitou *fragmentaci osobnosti*. Podle nich na rozdíl od běžných mezilidských problémů, které vyžadují flexibilitu osobnosti, postrádají virtuální vztahy určitou kontinuitu. Ta i přes multiplicitu, kterou virtuální komunity jedinci na rozdíl od reálného života podporují, způsobuje fragmentaci osobnosti. V reálném životě je většina fragmentovaných sociálních

aspektů jedince integrována ve vnitřním smyslu samostatného já, zatímco „...on-line osobnosti nejsou prostorově integrovány a z osobního úhlu pohledu tato izolovaná já mohou být psychologicky rozdělena mezi zkušeností býti jednou osobou a zároveň jinou. ...Různé on-line identity se mohou překrývat s reálnými identitami individua, ale on-line osobnost nemůže být jednoduše sjednocena za pomoci ostatních, tak jak je tomu v reálném světě.“ (Šmahel 2002a: 265)

Jako další výrazný znak elektronické komunikace je uváděna tzv. *komunikační disinhibice*, tedy odložení zábran a skrupulí, ztráta nebo překonání nesmělosti, plachosti a ostychu (Vybíral 2002). Suler (2005) uvádí, že se na disinhibici při on-line komunikaci podílí zejména tyto faktory: *anonymita*, *asynchronicita komunikace* (reakci si mohou promyslet, protože ji mohou odložit), *solipsistická introjekce* (vše se v podstatě odehrává v mé mysli, vytvářím si fantazie o tom, jak druhý vypadá, jak zní jeho hlas, ...), *neutralizace statusu* (stává se vedlejším a nepodstatným, jaké postavení v reálném světě má on-line komunikující) a další účinky samotné interakce.

Anonymita chrání člověka před identifikací a vytváří také bezpečnější podmínky pro vnější projevy, aktivní účast, zapojení se do diskuse, pro vyslovení odvážných názorů či pro vehementní prosazování svého. Tyto podmínky mohou však vést on-line komunikující k tomu, že za své chování nepřebírají zodpovědnost. Může dojít ke ztrátě nebo odložení zábran, studu, ostychu; obcházení cenzury; vypínání svědomí; nezdrženlivosti, netrpělivosti; zájmu o tabuizované; pudovému chování či impulsivnímu rozhodování; povolení uzdy exhibicionismu; odklonu od „reality“ a útěku do fantazií (Vybíral 2002).

Důležitým elementem kyberkultury je *iluze*. Osoby pohybující se ve virtuálním prostoru se musí spoléhat na vlastní představitivost, aby si na základě prezentovaných informací vytvořily obraz daného jedince, ať už po stránce vizuální či osobnostní. A někdy se tato iluze stává dokonce určitým druhem *decepce* či dokonce *sebe-decepce* (Chiao-ning 2003).

Tato *decepce*, neboli klamání či podvádění, může být chápána jako akt ukrývání skutečného a ukazování falešného. Ve virtuálním prostoru se můžeme často setkat s klamavou identitou v mírnější podobě coby vynechávání určitých informací, což zahrnuje určitou formu utajování (Matusitz 2005).

Umberto Eco (2004) pokládá za důležitou vlastnost lidské sémiotiky obecně

schopnost lhát. Vzhledem k tomu, že identita v kyberprostoru sama sebe prezentuje jako materiální symbol, je pak nezbytně předmětem podezření, že může být padělkem a že se příjemce sdělení potýká s klamem. Umělé identity mohou být zničující jak pro jednotlivce, tak pro skupiny. Mohou však ale být také neškodné, či dokonce užitečné, aniž by komunitu, v níž ke klamání dochází, nějak poškodily (Matusitz 2005).

V komunikaci obecně je klíčové pro pochopení a zhodnocení interakce vědět, jaká je identita těch, kteří se jí účastní. V případě komunikace prostřednictvím Internetu však jeho uživatelé mohou svoji identitu měnit podobně, jako to dělají herci (Goffman 1999). Mohou upravovat či zakrývat svou vlastní identitu, mohou jich zastávat i více najednou, vyjadřovat potlačované části své osobnosti atd. Uživatelé Internetu mohou předstírat, že jsou opačného pohlaví, či že žijí zcela odlišný život, což jim podle některých odborníků může způsobovat stále obtížnější rozlišování mezi skutečným životem a virtuálním světem (Tardini & Cantoni 2005).

Ve virtuálním prostoru tedy chybí vodítka k určení osobnosti a sociální role uživatele, na něž jsme zvyklí z fyzického světa. Jedinci jsou přes *web* v kontaktu s lidmi z odlišných kultur a často také s těmi, které znají jen jako virtuální konstrukty. Podle některých autorů zde ztrácí svou vnitřní konzistenci a jejich skutečné životy trpí, protože žijí lež a mají podezření, že také ti, s nimiž komunikují, jsou vinni klamáním (Matusitz 2005).

3.5 Virtuální versus reálná identita

3.5.1 Virtuální identita jako specifický projev reálné identity

Jestliže se nám podaří překonat dosud přetrvávající diskurs moderny a přijmeme postmoderní pojetí identity jako takové, přestaneme vidět virtuální identitu a její sebe-prezentaci jako opak té reálné. Virtuální identitu budeme pak chápat jako určitý projev identity reálné, která je zprostředkovávána specifickými způsoby umožněnými virtuálními technologiemi.

V pojetí Umberta Eca (2004), který v tomto smyslu chápe identitu jedince jako znak, stejně jako běžná slova, se pak dá říci, že ve virtuálním, stejně jako v reálném prostředí nemáme několikanásobné *self*, ale jen jedno, jedinou identitu, která je zmnožena

a rozkládána do konvenčních znaků. Při komunikaci prostřednictvím Internetu musíme rozkládat naše self jako soubor znaků, abychom byli schopni přizpůsobovat prezentaci vlastního já rozličným proměnlivým kontextům. Identita jako soubor znaků může buď vyjadřovat aspekty jedincovy osobnosti, nebo být zcela či částečně vymyšlená.

Virtuální identita tedy není něčím, co by mohlo nahradit nebo zpětně ovlivnit identitu „reálnou“, nejedná se o nějakou entitu, která by byla schopna žít vlastním životem. Ve virtuálním prostoru totiž neovlivňujeme přímo sebe jako reálného člověka, ale měníme pouze *reprezentaci sebe sama* v tomto prostředí. Tato reprezentace nemá identitu sama o sobě, můžeme ji chápat jako znak, jako „shluk“ digitálních dat, který často obsahuje digitálně uloženou informaci o tom, „kdo jsme“ v prostředí Internetu. Do své virtuální reprezentace pak „vkládáme“ (přirazujeme, dáváme, promítáme) části sebe, svého mnohostranného self (Šmahel 2002a).

To, co člověk do virtuální reprezentace vkládá, je však vědomé jenom z části. Velkou část tohoto přenosu tvoří projekce ve formě fantazií a představ, nevědomé tendence, přání a komplexy. Tuto prezentaci identity pak lze do jisté míry přirovnat k *jungiónskému pojetí komplexu* – vykazuje aktivitu, je reprezentována symboly a podněcuje fantazijní činnost. Virtuální identita této reprezentace je pak to, jaký význam této reprezentaci člověk, který ji vytváří, sám přisuzuje. *Virtuální identita je tedy vědomí člověka o identitě své virtuální reprezentace*. Stejně jako běžná identita, obsahuje identita virtuální aspekt osobní a sociální identity: „čím jsem jako virtuální reprezentace – osoba“, „kam ve virtuálním prostředí patřím“ a „čeho jsem součástí“ (Šmahel 2002a: 267).

Se svojí virtuální reprezentací je pak možno zacházet různě. Mohu se s ní ztotožnit a pokoušet se ji vydávat za celou svoji osobnost – pak je tato virtuální reprezentace a také identita do určité míry blízká realitě, nikdy však nebude totožná ze své podstaty. Do své virtuální reprezentace však také mohu vložit pouze určitý více či méně vědomý aspekt své osobnosti – například sebe jako osobu opačného pohlaví, sebe jako agresivního jedince atp. Jednání virtuální reprezentace je tak ovlivňováno nevědomými komplexy jejího majitele, stejně jako je tomu v reálném prostředí.

Vzhledem k tomu, že jedinec při svém pohybu ve virtuálním prostoru produkuje velké množství dat, která o něm určitým způsobem vypovídají (jak bylo popsáno výše), nedokáže svou prezentaci – přinejmenším z děledobějšího hlediska – udržovat na zcela vědomé úrovni. To vede některé teoretiky k tomu, že se domnívají, že většina uživatelů

počítačem zprostředkovaná komunikace vytváří své virtuální identity víceméně konsistentní se svými identitami reálnými (Baymová 1998).

Někteří myslitelé dokonce nedělají mezi virtuálním a reálným rozdíl. Například **Jacques Lacan** tvrdí, že lidská identita je vždy virtuální. **David Hume** považuje subjektivitu a identitu za fikci. Tedy vyjádřeno v sémiotických termínech: virtuální je symbolický okruh, imaginární struktura (Matusitz 2005).

Vzhledem k tomu, že virtuální simuluje reálné v prostoru metafor (tedy nikoli virtuální jako přímou kopií reálného), nemůže žádný subjekt *webu* existovat „ve skutečnosti“, protože tyto subjekty jsou pouze atributy pojmenované uživateli. Uživatel *webu* se tak stává symbolem, virtuálním subjektem virtuálního světa, který je přesto vždy spojen s tělem. V tomto prostředí tedy mohou vznikat klamné identity (Matusitz 2005).

Podobné je to s mýtem: jestliže předkládá představu, že existuje jediná pravda, ignoruje klam. To nás vede k tomu, že věříme, že změna identity nemůže existovat. Ukrývá také skutečnost, že význam reality záleží na lidských schopnostech vnímání a interpretace. Navíc mýtus ve virtuálním prostoru podporuje myšlenku, že komunikace je omezena na ty, kdo znají řeč *Sítě*, a že ti, kdo podvádějí, nemohou být chyceni, pokud tento jazyk neznáme (Matusitz 2005).

Mýtus, produkt důležité funkce lidské mysli, zastírá skutečnost, že komunikace je tvořena primárně základními principy sémiotiky: tedy verbálním a non-verbálním jazykem. Můžeme tedy s **Carlem Gustavem Jungem** (2000) říci, že mýtus je nejen zdrojem útlaku, ale také zdrojem nevědomosti a klamání, podporuje neporozumění a dělá z našeho systému myšlení rigidní strukturu.

Celá tato problematika nahlížená z výše popsané strukturní a sémiotické perspektivy, nám dovoluje si uvědomit, že ani naše běžné bezprostřední vnímání nemůže nikdy nabývat objektivního rázu. Vždy se jedná pouze o interakci předběžného stavu pozorovatele a pozorovaného (Vančát 2007: 12).

Vnímání samo je aktivním procesem, který interaktivním způsobem transformuje jak vnímající struktury, tak také simultánní interakční aktivity s ní souvisejících struktur, z jejichž komplexity si vytváříme představu o tom, co stojí na druhé straně interakční relace, a co pak chápeme jako vnímanou „realitu“. Dá se proto říci, že pro nás, jako pro sociální bytosti, je v podstatě nemožné dosáhnout čistého, oproštěného reflexivního vnímání,

protože tato interakce vždy prochází také zároveň sociální strukturální obsahy (Vančát 2007: 20).

Přesto celá řada současných autorů vyslovuje své obavy ohledně toho, že realita je nahrazována virtualitou a simulacemi, že lidé začínají dávájí přednost mediálně zprostředkovanému před skutečným a bezprostředním prožíváním skutečného světa.

Rheingold (1998) označuje tyto teoretiky jako *hyper-realisty*, kteří očekávají úplné nahrazení přirozeného světa a sociálního řádu komunikačními technologiemi, jež budou zprostředkovávat hyper-realitu, „společnost zábavy“, v níž si lidé ani neuvědomují, že celé dny vydělávají jen proto, aby si zaplatili zábavná média, která jim řeknou, po čem mají toužit, jakou značku si kupovat a jakou politickou stranu volit. V tomto pojetí si lidé neuvědomují, že okolí, které je obklopuje, je umělou konstrukcí médií, která odčerpává jejich peníze a moc. Tuto konstrukci vidí jako „realitu“, jako skutečnost, jak věci jsou a mají být.

Pro hyper-realisty je komunikace prostřednictvím virtuálních technologií, podobně jako další starší formy komunikačních technologií, mocným nástrojem zábavy, která zastírá informace (tzv. *disinfotainment*). Takovýto stav společnosti nastává, když Panoptikon⁸ dospěje do bodu, v němž dokáže všechny přesvědčit o tom, že neexistuje. Lidé věří, že jsou svobodní, ačkoli přišli o svou moc.

Televize, telefon, rádio a počítačové sítě jsou potenciálně mocnými politickými nástroji, protože jejich funkcí není vytvářet nebo transportovat fyzické zboží, ale ovlivňovat lidské myšlení a vnímání. Z tohoto pohledu se tím, že se elektronická zábava stává stále více „realistickou“, může se proměnit ve velmi mocný nástroj propagandy (Rheingold 1998).

3.5.2 Fragmentací identity k větší flexibilitě

Lidé, kteří jsou školeni pro pohyb ve virtuálním prostoru, zde neztrácejí koherentní chápání sebe sama a jejich identita se nikterak nerozpadá. Dojem fragmentace vzniká tím, že se zde jedinci prezentují v určitých – a často velmi odlišných – rolích. Těchto rolí lidé ovládají jak v reálném, tak ve virtuálním světě velké množství a většinou je spojují s

⁸ **Panoptikon** popisuje Foucault (2000) jako institucionální, architektonický a organizační ideál vězeňského zařízení, v němž strážce umístěný v centrální věži může pozorovat celou vězňovnu, aniž by přitom byl sám viděn. Tento systém, který může sloužit nejen jako věznice, ale zároveň jako továrna, klinika či škola, ztělesňuje požadavky viditelnosti a kontroly. Nejpodstatnější přitom je, že díky vědomí nepřetržitě kontroly se jedinci začínají kontrolovat sami a strážce za chvíli není potřeba.

určitém kontextem, v němž je užití té které role adekvátní. Tato mnohost individuálních prezentací jedince tedy není znakem jeho zhroucení, ale představuje kontrolu, kterou má nad vyjadřováním vlastního já v každodenním životě. Lidé jsou i jen s malým úsilím velice rychle schopni zhodnotit kontext, v němž se aktuálně v dané situaci nacházejí a určit, jakou složku identity a jakým způsobem zde bude vhodné prezentovat (Boydová 2002).

Dosahování mnohonásobných identit může jedincům, kteří patří ve společnosti k nějaké minoritě, poskytovat ulehčení a posílit je, neboť tak mohou najít přijetí a podporu u určitých komunit, i když se těchto jedinců společnost jako celek jinak straní. Když lidé zacházejí s mnohonásobnými identitami, podvědomě spojují jejich jednotlivé aspekty s určitými kontexty.

Některé součásti sebe-prezentace, která je představována v sociálních interakcích, jako je řeč těla nebo výrazy tváře, ve virtuálním prostoru chybí. Co zůstává, je soubor textových deskripcí a výrazů, a případně grafické reprezentace daného jedince či jeho vlastní domovská stránka, jejíž jednotlivé prvky vypovídají o aspektech jeho identity.

Fragmentované sociální prezentace ve virtuálním prostoru umožňují dokonce ještě větší flexibilitu pro mnohonásobné identity, protože jedincům dovolují vyjadřovat jejich odlišné aspekty a nikoli se držet v jednom prostředí jediné osoby, jak to vyžaduje komunikace ve skutečném světě (Boydová 2002).

Také deceptivní jednání, jako jsou různé přetvářky, klamání a neodhalené identity, jsou považovány za specifikum komunikace prostřednictvím virtuálního prostoru. Mít v tomto prostředí více identit, nemusíme – jak už bylo vysvětleno výše – chápat jako klamání, nýbrž jako rozšiřování palety self, která jsou danému jedinci k dispozici pro sebe-prezentaci v různých situacích. Víra v to, že jsme ve své podstatě jednotní a naprosto konsistentní, je totiž sama iluzí (Turkleová 1997).

Navíc deceptce není vyhrazena pouze pro komunikaci ve virtuálním prostoru. Může k ní stejně snadno docházet také při běžné komunikaci tváří v tvář či interakci zprostředkované nějakým médiem. Liší se pouze formy a způsoby deceptce, které daná forma komunikace umožňuje. Zatímco při interakci tváří v tvář máme k dispozici přímé vizuální informace o vzhledu či emocích vyjádřených non-verbálními gesty partnera v komunikaci, může nás klamat například v nějakých faktických informacích, které nám podává. Tato komunikace navíc obvykle probíhá bez jakéhokoli záznamu, a proto nejsme například zpětně schopni usvědčit lháře z jeho nekonsistentních reakcí v různých časech.

Oproti tomu komunikace probíhající ve virtuálním prostoru umožňuje například zatajovat nebo pozměňovat informace o vzhledu jejich účastníků, avšak na druhou stranu je k dispozici celá řada dat, která o nich určitým způsobem vypovídají (jak bylo popisováno výše) a jejich dlouhodobé archivování a snadná dostupnost umožňuje jejich zpětné zkoumání a porovnávání.

3.5.3 Integrace prezentací reálné a virtuální identity

Jak už bylo řečeno, identita představuje mnohost a multiplicitu. Je systémem jak osobnostních segmentů daného jedince, tak celé řady rolí, které zastává při interpersonálních interakcích – jako dítě, rodič, student, zaměstnanec, soused či přítel.

Virtuální prostor poskytuje pro každou z těchto složek možnosti individuálního projevu. Proto můžeme v tomto případě hovořit o jakémsi dekonstruování vlastního já, avšak nikoli ve smyslu nějakého destruktivního rozkladu, který by byl jednosměrný, a jemuž by chyběly opětovné rekonstruuující a integrační procesy spojující všechny aspekty v jeden celek. Dojem fragmentace osobnosti, který tak vzniká, je dán chybějící šíří kontextů a jejich rychlým střídáním, s nimiž virtuální identita a její prezentace souvisí (Boydová 2002), a špatnou interpretací znakových struktur virtuálního prostoru, který se snažíme číst jako přímou analogii prostoru reálného. Virtuální prostředí nám umožňuje neprezentovat veškeré informace o nás v jediné formě a úplnosti. V různých prostředích můžeme prezentovat své vlastnosti v takových kódech a znakových strukturách, které jim nejlépe odpovídají.

Díky tomu, že existují stovky on-line skupin a specifických prostředí věnovaných zcela odlišným diskursům a druhům témat, můžeme vyjadřovat, zdůrazňovat a vyvíjet nejrůznější aspekty naší identity, zájmy a zkušenosti, a jiné přitom odkládat stranou. Virtuální prostředí nám dovoluje do jisté míry rozhodovat o tom, jaké informace o sobě zveřejníme (u těch, které uvádíme explicitně, například ve formě údajů uvedených na osobním profilu uživatele), zda dovolíme komunikačním partnerům, aby viděli, jak vypadáme či jaký máme hlas.

Přání zůstat v anonymitě reflektuje naši potřebu eliminovat ty kritické složky naší identity, které si nepřejeme v daném prostředí či skupině dávat najevo. Snaha utajit veškeré informace, které o nás nějak vypovídají, indikuje, že jedinec chce zcela oddělit svou osobní identitu od pozorování těch ve svém okolí: chce vidět a přitom nebyť viděn (Suler 2005).

Pokud však chceme, aby naše virtuální identita a všechny její aspekty byly rozšířením, extenzí identity reálné, aby nám poskytovala větší flexibilitu při přizpůsobování se odlišným kontextům a situacím dynamicky se měnícího světa, a v neposlední řadě z důvodů zachování našeho mentálního zdraví, je potřeba všechny tyto prvky naší identity – jak té virtuální, tak reálné – nějakým způsobem integrovat.

Problémem – na který v tomto směru narazíme, a který vyplývá z výše popsaného vnímání skutečnosti jako interpretace určitých sociálně a společensky konstruovaných znakových systémů neumožňujících nějaké oproštěné a přímé nazírání objektivních skutečností – je, že nejsme schopni říci, co je ve srovnání reálného a fantazijního self onou pravdivou a jedinou pravou identitou daného jedince.

V běžném povrchním chápání bereme jako reálnou identitu to, jak se jedinec prezentuje druhým a jak úmyslně jedná v každodenním životě. Avšak mnoho lidí se i při běžné komunikaci tváří v tvář ukrývá za „masky“ a vystupují a jednají značně odlišně, než co si myslí a jak se vnitřně cítí. Lidé neustále zjišťují o svém vlastním já věci, které si dříve neuvědomovali. Fantazijní představy o nás samých často odhalují skryté aspekty naší identity. Z tohoto pohledu by se pak dalo uvažovat o tom, zda odložení každodenní masky běžně užívané pro komunikaci tváří v tvář a zapojení virtuálních skrytých nebo fantazijních identit nemůže být „skutečnějším“ či autentičtějším způsobem prezentování self (Suler 2005).

Naše rozhodnutí, jakým způsobem se budeme ve virtuálním prostoru prezentovat, nejsou vždy zcela vědomou volbou. Některé aspekty naší identity jsou skryty pod povrchem. Tajná přání a sklony na něj pronikají nepřímou, takže si to často ani neuvědomujeme. Nejsme si vždy vědomi toho, jak členíme části naší identity, nebo jakými emocionálními vazbami je spojujeme. Jedinec si pro svou prezentaci ve virtuálním prostoru může zvolit přezdívku nebo avatara jen tak z rozmaru, protože se mu líbí, aniž by si byl vědom hlubšího symbolického významu své volby. Nebo se stane členem virtuální skupiny, protože se mu zdá zajímavá a nepozoruje přitom skryté motivy, které ho k jeho rozhodnutí přivedly. Anonymita, fantazijní představy a celá paleta virtuálních prostředí dávají možnost pro vyjádření jeho nevědomých potřeb a pocitů.

Lidé se ve stupni, na němž jsou si vědomi své identity, a v míře, nakolik jsou schopni její prezentaci ve virtuálním prostoru ovládat, velice liší. Někteří lidé, jenž hrají za imaginární postavy, dokonce vypovídají, že si tyto postavy žijí do určité míry svým

vlastním životem a dochází tak u nich k obklopení jejich běžné identity imaginární personou. Snaha o to být ve virtuálním prostoru „lepším člověkem“, vyžaduje přinejmenším určitou dávku vědomého záměru – předem promyšlenou vizi toho, na co je daný jedinec zacílen. Někteří lidé jsou schopni si zcela vědomě zvolit, kým chtějí ve virtuálním prostoru být. Jiní si svou volbu uvědomují jen částečně a díky pomoci nebo nabytí určitých zkušeností své vědomé záměry postupně prohlubují. A některým chybí jakýkoli vnitřní vhled a přitom žijí v iluzi, že svou identitu a její prezentace mají zcela pod vědomou kontrolou (Suler 2005).

Svou identitu vyjadřujeme celou řadou způsobů: jak se oblékáme, díky řeči těla, volbou profesní kariéry či svými zálibami. To vše můžeme chápat jako určitá mediální zprostředkování, která se podobají tomu, jakými druhy komunikačních kanálů se vyjadřujeme ve virtuálním prostoru. Existuje celá řada možností a jejich různých kombinací, jak vyzdvihnout určité aspekty identity. Lidé, kteří si zakládají na komunikaci formou textu, preferují sémantickou stránku jazyka a pravděpodobně také lineární, uspořádané, racionální a analytické složky svého já, které proniká na povrch pomocí psaného diskursu. V protikladu k těmto jedincům, kteří upřednostňují verbalizaci, lze postavit ty, jenž upřednostňují vizualizaci. Takoví jedinci využívají spíše symbolické, imagistické a holistické vyjadřovací postupy, které pracují například s vytvářením avatarů či s webovou grafikou. Někteří lidé preferují synchronní komunikaci, jako jsou různé chaty či IM, které reflektují spontánní, volně plynoucí, zábavné a v reálném čase interagující self. Jiní upřednostňují promyšlenější, reflektivnější a přesněji vyhraněný styl asynchronní komunikace, jako jsou různé diskusní skupiny nebo posílání e-mailů. Jsou osobnosti, které se chtějí výrazně prezentovat, aniž by vyžadovaly stejnou míru poskytovaných informací od druhých; lidé, kteří naopak chtějí informace spíše přijímat a o sobě jich mnoho neposkytovat; a samozřejmě jedinci, kteří se chtějí ponořit do vysoce interaktivního sociálního prostředí, kde data o sobě nejen poskytují, ale také přijímají ty od druhých.

Také volba zprostředkujících médií může mít vliv na stupeň integrace či rozkladu identity a působí také na míru rozsahu, v jakém daný jedinec prezentuje své reálné či imaginární self. Zajímavou otázkou související s budoucností virtuálních technologií je, zda lidé budou ve větší míře upřednostňovat audio a video komunikační nástroje. Zda si budou přát, aby se takto zprostředkovávaná interakce přiblížila setkání tváří v tvář, které zahrnuje signály plynoucí z hlasu či řeči těla komunikujících; nebo zda upřednostní alternativní způsoby komunikace, aby tak mohli vyjadřovat svou identitu novými a

odlišnými postupy.

Virtuální prostředí může do určité míry podporovat separaci jednotlivých složek identity a sociálních rolí jedinců, kteří se v něm pohybují. Projevuje se to zejména ve dvou směrech: zaprvé někteří lidé mívají tendenci oddělovat své „reálné“ a „virtuální“ životy. Ve virtuálním prostředí se mohou pohybovat v rámci skupin, přátelit se s lidmi nebo provádět aktivity, které se poměrně výrazně liší od těch, kterých se účastní v komunikaci tváří v tvář; a chápat tyto dva světy jako oddělené. Zadruhé, mezi tisícovkami nejrozličnějších skupin a on-line aktivit, z nichž se každá zaměřuje na specifické téma, si volíme ty, které nás zajímají a činíme tak jakousi parcelaci našeho zaměření a zálib (Suler 2005). V současné reálné postmoderní společnosti však zastáváme současně celou řadu rozličných rolí, plníme množství různorodých úkolů, máme celou paletu zájmů a neustále se musíme přizpůsobovat rychle se měnícímu kontextu (Boydová 2002). Virtuální prostor má tendenci rozkládat soubor znakových struktur prezentujících dané jedince na jednotlivé znaky nebo segmenty, což znesnadňuje dalším partnerům v komunikaci vidět onoho jedince jako komplexní bytost a znát v úplnosti všechny jeho charakteristiky.

Tato parcelace identifikací daného jedince nemusí však být chápána jako negativní jev. Uživatelům poučeným v pohybu po virtuálním prostoru umožňuje zaměřit se na ty složky identity, které není možné rozvíjet v reálném světě, neboť jsou zde zpřístupněny informace a vazby, které jsou v bezprostředním žitém světě pro daného jedince nedostupné. Rozčlenění jednotlivých segmentů navíc může usnadnit ovládání komplexnosti identity, zejména pokud jsou například některé sociální role, které zastává, obtížně slučitelné (Suler 2005).

Takto dekonstruovanou identitu ve však potřebné pro fungování celistvého jedince znovu integrovat. Tyto neustále se rekonstruující procesy vyvolávají synergické efekty a obohacují tak všechny jeho stránky. Synchronizace virtuální a reálné identity a všech jejích složek však neprobíhá jen tak samovolně a vyžaduje jisté úsilí.

Prvním požadavkem je cílené *uvědomění si sebe sama*. Jedinec musí chápat svou reprezentaci a roli v interakcích probíhajících ve virtuálním prostoru a být si vědom specifity tohoto prostředí. Ačkoli vnímají své prezentace a data, která o sobě uvádějí, ne vždy si jsou vědomi stop, které nechávají za sebou. Bez uvědomění všech těchto skutečností je nemožné provádět synchronizaci virtuální a reálné identity.

Vědomí sebe sama je potřebné jak na individuální úrovni, tak na úrovni skupinové.

Jedinec si musí být vědom skupiny, v níž se pohybuje, jako celku; musí vědět, jaké v ní platí normy a jak se chovají ostatní její členové. Roli hraje nejen samotná prezentace identity, ale také její interakce s druhými. Neznalost celku kontextuálních informací, které jedince obklopují, může vést k nežádoucí disinhibici a opuštění sebe-regulačních procesů (Boydová 2002).

Toto vědomí sebe sama je prvním krokem pro kontrolu identity ve virtuálním prostoru. Druhým jsou nástroje pro ovládání, které pomáhají tuto identitu přesně uspořádat a prezentovat. S chybějící tělesnou schránkou a tělesností, díky nimž získáváme při interakci tvář v tvář – jak už bylo řečeno – celou řadu vodítek pro komunikaci, jsou potřebné nástroje, které umožňují prezentovat její digitální ekvivalent, respektive ekvivalenty: jednotlivé virtuální osoby, které zpodobňují daného jedince co nejadekvátněji v určitém kontextu.

Ovlivňování virtuální identity a její prezentace poskytuje zpětnou vazbu, díky níž je virtuální prostředí sociálně pohodlnější, neboť disponuje informacemi o prezentacích jeho uživatelů. Tyto informace mohou také sloužit jedincům pro jejich sebe-regulaci a designérům virtuálních prostorů, kteří díky nim mohou vytvářet prostředí pro volně plynoucí sociální interakce a výměny dat (Boydová 2002).

Tuto cílenou práci s prezentací vlastní identity – která činí z virtuálního prostoru nikoli jen místo pro zábavu a odreagování a nikoli utápění se v příjemném nevědomí simulací vytvořených virtuálními technologiemi, avšak nástroj pro extenzi vlastního já, pro jeho účinnou sebe-prezentaci, osobnostní rozvoj i lepší interpersonální interakce a sociální vazby – je tedy nutné rozvíjet jak ze strany vývoje virtuálních rozhraní, které všechny tyto aspekty umožňují a podporují, tak ze strany každého jedince jako celistvé komplexní bytosti, která si je vědoma sama sebe a chápe specifitu prostředí virtuálního prostoru, jeho nástroje pro sebe-prezentaci a přizpůsobit své jednání jeho architektuře, která se zásadně liší od reálného fyzického prostředí. Tato rozdílnost je patrná zejména v neustále přítomné možnosti zhroucení kontextu, v němž jsou určité informace původně prezentovány, čemuž je nutné přizpůsobovat jak námi uváděná data (snažit se členit své role nebo složky své identity a spojovat je vždy s co nejkonkrétněji vymezenou oblastí), tak brát tuto skutečnost na vědomí také při interpretaci informací od jiných uživatelů, což nám může pomoci zabránit špatným nebo zavádějícím interpretacím a případnému posunu významů.

4 Závěr

V této práci jsme se nastíněním pojetí různých autorů snažili objasnit tematiku, která je v současné době velice aktuální, neboť úzce souvisí s rychlým rozvojem nových mediálních technologií a jejich pronikáním do společenských struktur.

Identita jedince, která se v takovémto kontextu konstituuje, musí být chápána jako mnohotvárný a mnohvrstevný soubor znaků, jenž se v neustále se měnícím prostředí stále znovu a znovu rekonstruuje. Jedině tak se může přizpůsobit aktuální situaci a reagovat na celou řadu nejrůznějších výzev. Rigidní, neměnná a jednotná entita, jak identitu chápala ještě moderna, by nemohla v takovémto prostředí dlouhodobě obstát, a proto je nutné tento dosud přetrvávající koncept opustit.

Virtuální prostor produkovaný největším lidským artefaktem v historii – Internetem – v současné době značně přispívá k utváření identity a jejích prezentací právě v duchu tohoto postmoderního pojetí. Proto můžeme virtuální identitu chápat nikoli jako jakýsi protiklad identity takzvaně reálné, nýbrž jako její extenzi, rozšíření a obohacení.

Navíc se z pohledu sémiotiky a sociálního konstruktivismu stírá ostrá hranice mezi virtuálním a reálným světem, neboť se ukazuje, že ani naše vnímání a chápání okolního prostředí není přímým a bezprostředním procesem objektivního nazírání, ale že se děje v rámci sociálně konstruovaných znakových struktur, v jejichž chápání musíme být školeni.

To samé se odehrává v případě prostoru virtuálního a jím zprostředkovaných prezentací identit. Principy fungování a nazírání jsou stejné, liší se pouze jejich nástroje a typ architektury, která má v případě virtuálního prostoru tendenci podporovat rozpadání kontextu udávaných informací, což je třeba jak při vytváření vlastních prezentací identity a poskytování dalších informací, tak při interpretacích dat od jiných uživatelů, brát v úvahu.

Nástroje sémiotiky nám v této situaci mohou pomoci se zorientovat a stanovit pevný teoretický rámec, díky němuž by bylo možné postihnout celou šíři možností pro pochopení složitého pojmu identity, a ukázat možné způsoby práce s utvářením a interpretací jejích rozličných prezentací. Díky tomu se nám do budoucnosti může otevřít cesta pro cílené rozvíjení našeho vlastního já, které bude pružně reagovat na současnou společenskou situaci mediovanou novými technologiemi, a podpořit jak individuální osobnostní rozvoj, tak snadnější a účinnější interpersonální komunikační výměny.

Seznam literatury

- Asgari, M., Kaufman, D.: Virtual Environments: Identity and Learning, British Columbia, Canada, Faculty of Education, Simon Fraser University 2005
http://www.imaginativeeducation.org/ierg2005/papers/215-Asgari_Kaufman.doc
- Atkinsonová, R. L. a kol.: Psychologie, Praha, Portál 2003
- Barlow, J. P.: Being in Nothingness. Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace. In Rucker, R., Sirius, R. U., Mu, Q. (eds.): Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge, New York, HarperCollins Publishers 1992
http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/being_in_nothingness.html
- Barthes, R.: Mytologie, Praha, Dokořán 2004
- Barthes, R.: Smrt autora, Aluze: časopis pro literaturu, filosofii a jiné, Olomouc, Katedra bohemistiky FF UP, 3/2006
- Baymová, N.: The Emergence of On-line Community. In Jones, S. (ed.): Cybersociety 2.0: Revisiting Computer Mediated Communication and Community, Thousand Oaks, Sage 1998, s. 35–68
- Berger, P. L., Luckmann, T.: Sociální konstrukce reality, Brno, CDK 1999
- Boydová, D.: FACETED ID/ENTITY: Managing Representation in a Digital World, Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology 2002
<http://smg.media.mit.edu/people/danah/thesis/danahThesis.pdf>
- Bukatman, S.: Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction, Durham, Duke University Press 1993
<http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/7.2/Bukatman.html>
- Bush, V.: As We May Think, *The Atlantic monthly*, 1945, vol. 176, July iss., s. 101–108
<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>
- Chiao-ning, S.: Identity, Presentation, and Cyberspace, Studies in Digital Media and Culture Midterm Paper, Boston, Emerson College 2003
http://pages.emerson.edu/courses/Spring03/MA663/papers/chiao_ning.pdf
- Codognet, P.: Semiotics of the Web, Ancient Images and New Technologies : the Semiotics of the Web, Leonardo, vol. 35, no. 1, Jan. 2002, MIT Press
<http://pauillac.inria.fr/~codognet/web.html>

- Čermák, I., Navrátil, M.: Vliv virtuální reality na psychiku jedince. Československá psychologie 1997, 41, 1, s. 55–65
- Deibert, R. J.: Parchment, printing, and hypermedia: Communication in world order transformation, New York, Columbia University Press 1997
<http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=96714553>
- Dery, M.: Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs, Westfield, Open Media 1993
http://www.markdery.com/archives/books/culture_jamming/#000005#more
- Drapela, V. J.: Přehled teorií osobnosti, Praha, Portál 1997
- Eco, U.: Teorie sémiotiky, Brno, Janáčkova akademie múzických umění 2004
- Eisner, B.: Psychedelic Culture An Interview with Terence McKenna, Bruce Eisner's Vision Thing, 11. 9. 2004
http://www.bruceeisner.com/writings/2004/09/psychedelic_cul.html
- Figueroa Sarriera, H. J.: Connecting the Selves. Computer-Mediated Identification Processes. In Massanariová, A., Silver, D. (eds.): Critical Cyberculture Studies, New York & London, NYU Press 2006, s. 97–106
- Foucault, M.: Diskurs, autor, genealogie, Praha, Svoboda 1994
- Foucault, M.: Dohlížet a trestat. Kniha o zrodu vězení, Praha, Dauphin 2000
- Francastel, P.: Malířství a společnost, Brno, Barrister & Principal 2003
- Gibson, W.: Neuromancer, Plzeň, Laser 1992
- Goffman, E.: Všichni hrajeme divadlo, Praha, Nakl. Studia Ypsilon 1999
- Griffin, S.: Internet Pioneers: Ted Nelson, School of Journalism and Mass Communication at the University of North Carolina at Chapel Hill 2000
<http://www.ibiblio.org/pioneers/nelson.html>
- Hakken, D.: The Knowledge Landscapes of Cyberspace, New York & London, Routledge 2003
- Heidegger, M.: Věda, technika a zamyšlení, Praha, OIKOMENH 2004
- Hillis, K.: Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality, Minneapolis, London, University of Minnesota Press 1999
- Holmes, D. (ed.): Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace, London, Sage Publications 1997

- Chandler, D.: Semiotics for Beginners, The Virtual Centre for Media Studies, Institute of Education, University of London 1994
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/>
- Ilustrovaná encyklopedie, kolektiv autorů, Praha, Encyklopedický dům 1995
 - heslo „identita, totožnost“, s. 494
 - heslo „paralaxa“, s. 411
- Jung, C. G.: Duše moderního člověka, Brno, Atlantis 2000
- Kern, H. a kol.: Přehled psychologie, Praha, Portál 2000
- Kobíková, Z.: Hypertext, Revue pro média. Časopis pro kritickou reflexi médií, 5/2003
<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/hypertext.htm>
- Landow, G. P.: Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, The Johns Hopkins University Press, Ballmore, Maryland 1997
- Lévy, P.: Kyberkultura, Praha, Karolinum, 2000
- Luhmann, N.: Sociální systémy. Nárys obecné teorie, Brno, CDK 2006
- Macek, J.: Kyberprostor (Cyberspace), Revue pro média. Časopis pro kritickou reflexi médií, 5/2003, <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>
- Macek, J.: Virtuální, Revue pro média. Časopis pro kritickou reflexi médií, 5/2003
<http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/virtualni.htm>
- Manovich, L.: The Language of New Media, Cambridge, MIT Press 2001
- Massanariová, A., Silver, D. (eds.): Critical Cyberculture Studies, New York & London, NYU Press 2006
- Matusitz, J.: Deception in the Virtual World: A Semiotic Analysis of Identity, NMEDIAC – The Journal of New Media & Culture 2005, vol. 3, no. 1
<http://www.ibiblio.org/nmediac/winter2004/matusitz.html>
- MIT Initiative on Technology and Self, 2003
<http://web.mit.edu/sturkle/techself/>
- Negroponte, N.: Digitální svět, Praha, Management Press & Softwarové noviny 2001
- Palek, B.: Sémiotika, Praha, Karolinum 1997
- Postmes, T., Spears, R., Lea, M.: Breaching or Building Social Boundaries? Side-Effects of Computer-Mediated Communication, Communication Research, Vol. 25, No. 6, s. 689–715, Sage Publications 1998

- Rheingold, H.: The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier, New York, Simon & Schuster 1998
<http://www.rheingold.com/vc/book/>
- Ryder, M.: Semiotics, School of Education, University of Colorado at Denver, poslední aktualizace 1. 3. 2008
http://carbon.cudenver.edu/~mryder/itc_data/semiotics.html
- Ryder, M.: Semiotics: Language and Culture, School of Education, University of Colorado at Denver, květen 2004
http://carbon.cudenver.edu/~mryder/semiotics_este.html
- Suler, J.: The Psychology of Cyberspace, 2005
<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>
- Sutherland, I.: Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication system, University of Cambridge, Technical Report no. 574, září 2003
<http://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf>
- Störig, H. J.: Malé dějiny filosofie, Kostelní Vydří, Karmelitánské nakladatelství 2000
- Šmahel, D.: Dospívající v prostředí internetu: Reálná a virtuální identita. In Plaňava, I., Pilát, M. (eds.): Děti, rodiny a mládež v období transformace, Brno, Barrister & Principal 2002a, s. 262–274
- Šmahel, D.: Přispívá Internet k rozvoji osobnosti?, ISDN Server, 17. 5. 2002b
<http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=3874>
- Šmahel, D.: Internet jako prostředí bez zábran, ISDN Server, 23. 5. 2002c
<http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=3875>
- Šmahel, D.: O proměnách veřejného a soukromého ve virtuálním světě, ISDN Server, 7. 4. 2003, <http://www.isdn.cz/clanek.php?cid=4805&idr=0&aid=17&hledej=>
- Tardini, S., Cantoni, L.: A Semiotic Approach to Online Communities: Belonging, Interest and Identity in Websites‘ and Videogames‘ Communities, IADIS International Conference e-Society 2005
http://www.newmine.org/newmine_tardini_alii_IADIS05.pdf
- Thompson, J. B.: Média a modernita, Praha, Karolinum 2004
- Tondl, L.: Mezi epistemologií a sémiotikou, Praha, Filosofia 1996
- Turkleová, S.: Computational technologies and image of self, Social Research 64, 1997
http://findarticles.com/p/articles/mi_m2267/is_n3_v64/ai_19952025

- Turner, J.: Myron Krueger Live, rozhovor s M. Kruegerem, CTHEORY, 1. 23. 2002
http://gd.tuwien.ac.at/soc/ctheory/articles/Myron_Krueger_Live_by_Jeremy_Turner.html
- Vančát, J.: Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě. Předpoklady gnoseologické analýzy obrazové stránky nových médií, Praha, Fakulta sociálních věd University Karlovy 2007
- Vybíral, Z.: Výzkum disinhibice u mladých uživatelů chatu. In Plaňava, I., Pilát, M. (eds.): Děti, rodiny a mládež v období transformace, Brno, Barrister & Principal 2002, s. 277–281
- Wikipedia, the Free Encyclopedia, Wikimedia Foundation, Inc. - Personal Identity (philosophy), 2007, staženo 20. 12. 2007
http://en.wikipedia.org/wiki/Personal_identity_%28philosophy%29
- Wikipedia, the Free Encyclopedia, Wikimedia Foundation, Inc. - Avatar (computing), 2008, staženo 14. 6. 2008
http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28computing%29