

PETR MAREŠ

KYBERKULTURA, HACKEŘI A DIGITÁLNÍ REVOLUCE

Informace chce být svobodná

Věnováno všem bytostem.

PETR MAREŠ

KYBERKULTURA, HACKĚŘI A DIGITÁLNÍ REVOLUCE

Informace chce být svobodná

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno

Petr Mareš

Kyberkultura, hackeři a digitální revoluce

Informace chce být svobodná

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, 170 00 Praha 7

tel.: +420 234 264 401

www.grada.cz

jako svou 8525. publikaci

Recenze: Petr Nutil

Odpovědná redaktorka Zuzana Böhmová

Grafická úprava a sazba Eva Hradiláková

Návrh a zpracování obálky Vojtěch Wagner

Fotografie a ilustrace viz s. 216

Počet stran 232

První vydání, Praha 2022

Vytiskla tiskárna PBtisk a.s., Příbram

© Grada Publishing, a.s., 2022

ISBN 978-80-271-4900-1 (ePub)

ISBN 978-80-271-4899-8 (pdf)

ISBN 978-80-271-3358-1 (print)

OBSAH

O AUTOROVÍ	10
-------------------------	----

PROLOG	12
---------------------	----

Vymezení pojmu kyberkultura	14
-----------------------------------	----

#1 DIGITÁLNÍ REVOLUCE

ANEB STRUČNÁ HISTORIE SVĚTA ZA ZRCADLEM	15
--	----

VIZE	17
-------------------	----

Cesta z laboratoře na noční stolek	17
--	----

Vznik globální vesnice	19
------------------------------	----

ILUZE	21
--------------------	----

Algoritmy na scéně	21
--------------------------	----

Konzum 2.0	22
------------------	----

Polapení v sociálních sítích	23
------------------------------------	----

Svět v kapse kalhot	25
---------------------------	----

E-imperialismus	26
-----------------------	----

DEZILUZE	28
-----------------------	----

Dálka se přiblížila – blízkost se vzdálila	28
--	----

Proměna v Homo digitalis	29
--------------------------------	----

Hybridizace	30
-------------------	----

Pod neustálým dozorem	31
-----------------------------	----

Kybercén	32
----------------	----

...A CO NÁS JEŠTĚ ČEKÁ?	33
--------------------------------------	----

#2 CESTA KE KYBERKULTUŘE	35
---------------------------------------	----

KONTRAKULTURNÍ VPÁD KENTAURŮ	37
---	----

Zrod kontrakultury a boj s technokracií	37
---	----

Pád kontrakultury	40
-------------------------	----

KYBERPROSTOR JAKO ÚZEMÍ NOVÉ IMAGINACE	40
---	----

Kyberpunk – konsenzuální halucinace	40
---	----

Kyberpunkové desatero	42
-----------------------------	----

Z undergroundu do mainstreamu	44
-------------------------------------	----

Utopické vize kyberkultury	45
Myšlenky, které inspirovaly kyberkulturu	47
Psychedeličtí nomádi a free rave scéna	49
Ozvuky v české kotlině	51
Když se čas naplnil	52
CO NA TO ODBORNÍCI?	52
Kyberantropologie a etnografie internetu	52
Všeobecnost bez totalit	54
Kyberkulturní koncepty a reflexe	55
Digitální primitivové	56
 #3 V HLAVNÍ ROLI SVOBODA	59
SVOBODA VERSUS BEZPEČNOST	61
Antiutopie – literární obrazy nesvobody	62
Svoboda ve světle biopolitiky	64
ANARCHISTICKÉ POJETÍ SVOBODY	65
Pořádek bez vlády	65
Vlastnictví je krádež?	66
Organizace „ze zdola“	67
Anarchismus není pouhá anarchie	69
Postanarchismus a revoluce každodennosti	70
LIBERTARIÁNSKÁ VERZE SVOBODY	72
Svobodný občan přichází	72
Individualita, nebo klam ega?	73
Neoliberalismus jako ekonomický darwinismus	74
TROCHA SROVNÁNÍ ANEB ZLEVA DOPRAVA A ZASE ZPĚT	76
PROBLÉM DEMOKRACIE	78
 #4 PROLOMIT SYSTÉM	81
HACKEŘI – V TICHOSTI A UTAJENÍ	83
Etika dřevních hackerů	84
Kyberzločinci	87
Nejčastější metody hackingu	88
Víry a červi a jejich nevinné oběti	90
HACKTIVISMUS	91
Anonymous aneb Kdo se skrývá pod maskou?	91
Od náboženské rebelie k prolamování kódů	92

Postrach korporací, odhalení a zrada	93
Další generace Anonů	94
Anonymous vrací úder	95
Online aktivisté na Wall Street	97
Masivní úniky dat z daňových rájů	98
KYBERTERORISMUS A KYBERVÁLKY	98
HACKEŘI JAKO NOVÁ SPOLEČENSKÁ TŘÍDA	101
 #5 DIGITÁLNÍ DISIDENTI A KYBERPOLITIKA	 103
JULIAN ASSANGE A WIKILEAKS	105
Umanutý hacker Mendax	105
Kvantová mechanika a informační spravedlnost	106
Roky s WikiLeaks	107
Agentem digitální svobody	108
Vězněm na ekvádorské ambasádě	109
INVESTIGACE ŽIJE DÁL – JE TU BELLINGCAT	110
KAUZA EDWARD SNOWDEN	111
Ze zaměstnance NSA nejhledanějším mužem světa	111
Všichni můžeme být sledováni	112
Kybernetická suverenity	113
Skrývání a nechtěný ruský azyl	114
Mediální celebrita	115
Novodobí Robinové Hoodové?	115
Z PIRÁTSKÉ ZÁTOKY AŽ DO PARLAMENTU	116
Ve vlnách Pirátské zátoky	116
Proti informačním monopolům a digitální totalitě	117
Přístup k internetu jako základní právo	119
INTERNET SUVERENITY	120
Virtuální národy a defragmentace společnosti	121
NÁVRAT K DIVOKÉMU INTERNETU, NEBO STÁTNÍ IZOLACE?	122
 #6 ŠIFRA MISTREM KOMUNIKACE	 125
VE JMÉNU DIGITÁLNÍ SVOBODY	127
Kryptoanarchie a cypherpunk – dva v jednom	127
Digitální stopy a informační pastí	129
Paralelní Polis – Institut Kryptoanarchie	130

OD ZLATA K TOKENŮM	132
Kryptoměny – virtuální peníze	132
Bitcoin – postrach států a svatý grál těžařů	134
...A ti druzí	135
Budoucí ekonomický ekosystém nebo energetická hrozba?	135
NFT – nová forma umění, nebo jen další bublina?	137
ODVRÁCENÁ STRANA INTERNETU	138
Dark web – neviditelná část ledovce	138
Co skrývají temná tržiště	140
Tichá pošta pro disidenty	141
KAM KRÁČÍŠ, KRYPTOZÓNO?	142

#7 PROPAGANDA ČÍHÁ V SÍTI

IDEOLOGIE A PROPAGANDA – SPOJENÉ NÁDOBY	147
Totální ovládnutí mysli mas	147
Reklama jako propaganda konzumní společnosti	149
Ideologie jako popis světa	150
Propaganda v době internetové	151
VE SPÁRECH DEZINFORMACÍ	152
Souboj titánů – trollové versus elfové	154
PRVNÍ POSTMODERNÍ POVSTÁNÍ	155
Indiánská rebelie v Mexické džungli	155
Subcomandante Marcos a válka slov	156
Kyberzapatismus a neozapatistické sítě	157
Netwar – inspirace CIA i alterglobalizačního hnutí	158
DŽIHÁD JAKO KOMIKSOVÁ BUBLINA	159
Obrazy nelidské krutosti, ale i zmrzlina pro děti	160
Seberadikalizace a psychopatologie násilí	161
CA – SKRYTÁ RUKA PROPAGANDY	162

#8 INFORMAČNÍ EXPLOZE

CO, ŽE JE TO TA INFORMACE?	167
Přenos a urychlení	168
Informace jako tvůrce dějin	170
PROMĚNA MEDIÁLNÍ KRAJINY	171
Počátek masového šíření informace	171

Všudypřítomnost a akcelerace	173
Demokratizace informace	174
Komericializace a boj o pozornost	175
Soukromé inforáje	176
Narcisové a voyeuři	176
Informační odpad	177
Na horizontu událostí	178
VĚŘIT VŠEMU JE JAKO NEVĚŘIT NIČEMU	179
Konspirační teoretici a alternativní verze dějin	179
Kdo tahá za nitky?	180
Konspirace jako zdroj manipulací a kapitálu	182
Antropologická konstanta	183
FAKT, NEBO PRAVDA?	183
INFORMAČNÍ VÁLČENÍ	185
Cenzura, nebo radikální svoboda slova?	187
 #9 V ZEMI ZA ZRCADLEM	189
TEMNÉ ZÍTRKY ANEBY OD UTOPIE K DYSTOPII	191
LÁSKA ZA ČASŮ DIGITALIZACE	193
EXTENZE UMĚNÍ DO HYPERREALITY	195
ČLOVĚK A VESMÍR V ĚŘE UMĚLÉ INTELIGENCE	198
SEN O NESMRTELNOSTI ČLOVĚKA	200
VÍRA VE SVOBODNÝ TOK DAT	204
Smrt za svobodný přístup	205
EKOLOGICKÁ STOPA OBŘÍCH ROZMĚRŮ	206
 EPILOG	209
 PODĚKOVÁNÍ	212
MANIFEST ČERNÉHO OSTROVA	214
POZNÁMKY	216
OBRÁZKY	216
SLOVNÍK POJMŮ	217
ZDROJE INFORMACÍ	224

O AUTOROVÍ



Petr Profen Mareš je nezávislý publicista a blogger píšící pro kulturní magazíny *Fullmoon.cz*, *A2*, *Magazín UNI* a sever *Manipulátoři.cz*. Živí se jako grafik a webdesigner na volné noze pod značkou Shangrila Factory. Aktuálně působí i na pozici PR specialisty v GMU v Hradci Králové. Vydal rovněž několik alb elektronické hudby pod pseudonymem prof. Neutrino a věnoval se audiovizuální tvorbě v projektech CBK a BIMB. Vystudoval obor Trans-

kulturní komunikace na Univerzitě Hradec Králové a v současnosti dokončuje studium politologie se zaměřením na Latinskou Ameriku.

A2: www.advojka.cz/o-nas/autori/petr-mares

Fullmoon: www.fullmoonzine.cz/prof-neutrino

UNI: www.magazinuni.cz/author/mares-petr

Manipulátoři: manipulatori.cz/author/petrmares

Shangrila Factory: www.shangrilas.cz

Prof. Neutrino: prof-neutrino.webnode.cz

BIMB: blackisla.webnode.cz



PROLOG

Kniha, kterou se chystáte číst, je pokusem o stručné zachycení vzniku, vývoje a současného stavu kyberkultury a neutuchajícího boje za svobodu jedince a svobodu informací ve virtuálním prostředí kyberprostoru. Zdaleka však nejde a ani nemůže jít o její vyčerpávající popis. K tomu by byly zapotřebí tisíce dalších stran a nespočet odborníků a uživatelů digitalizovaného světa. Jde tedy jen o jakýsi skromný úvod do fenoménu kyberkultury či troufalý pokus plasticky zdokumentovat její historický vývoj. Reflektovat její dopady na současnou společnost z pohledu jedince, jenž digitální svět zakoušel od prvních kroků rozšíření globální sítě Internet na přelomu devadesátých let, kdy se tato platforma pomalu zabydlovala v našich domovech, až po její všudypřítomnost v současném, informačně předimenzovaném světě.

Zažil jsem internetově prenatální dobu, bez existence mobilního telefonu a vlastního PC či notebooku, kdy se lidé museli na osobním setkání nebo na sklence s přáteli domlouvat předem a s dostatečným předstihem na přesný den, místo i čas, jinak by se s nikým pravděpodobně jen tak nesetkali. Vše tedy muselo mít pevnější obrysy. To už je však hudba minulosti a nehodlám zde nostalgicky vzpomínat na doby dávno minulé, i když čas plynul o dost pomaleji, informace nebyly tak zbrkle uspěchané a slovo hacker ještě téměř nikdo neznal, natož aby někomu nahánělo strach – že mu vykrade účet, zablokuje PC a nebo ho začne vydírat.

Kyberkulturu se tedy nejdříve pokusím v kostce zaznamenat od jejího vzniku po současnost a analyzovat její neuralgické body. Zaměřím se především na její kontrakturní projevy, primárně obhajující svobodu jednotlivce v prostředí internetu. Jakkoliv je slovo „svoboda“ velmi abstraktní a těžko definovatelný pojem a „kyberprostor“ fluidní a rychle se vyvíjející životní prostředí, které nemá přesně vymezené geografické, kulturní, sociální ani politické hranice. Nakonec pozornosti neunikne ani sama informace, která je v personalizované podobě hlavním hrdinou této knihy,

je podstatou lidské komunikace a dle původního hackerského hesla „chce být svobodná“.

Samotná kniha je aktualizací mé závěrečné práce, která nesla název *Kyberkultura a svoboda na internetu* (2018), a některých esejů a recenzí, které se tématu internetu a digitalizace světa nějak dotýkají. Důvodem bylo zmapovat vznik a vývoj alternativních aktivit v digitálním prostředí, které na sebe v podstatě kontinuálně navazují, rozvíjejí své teze a aktualizují tak i původní myšlenky anarchismu a libertariánství. O těch tu také logicky bude řeč.

Společnou premisou pro tyto platformy je svoboda šíření a sdílení informací v kyberprostoru, a tím snaha o decentralizovanou a demokratickou společnost. To vše při zachování digitální svobody, která se nestane jen nástrojem různých konspirátorů nebo manipulátorů. I když tato meta se dnes v době hromadného šíření dezinformací a možnosti sledování naší virtuální komunikace zpravodajskými či reklamními agenturami zdá téměř nemožnou.

Dojde tak i na pár odboček do historie, bez nichž by některé pozdější události nebyly zdaleka pochopitelné – odkud se vlastně vzaly a kam směřují. Jak známo, bez historie není současnost a ani budoucnost. A možná se vše děje v jeden nekonečný moment, ale to už se pouštím do módních „kvantových“ spekulací, na které však taky dojde.

Kniha není technickou příručkou, jak se stát hackerem, ani nemá za cíl odhalit nové šokující události a konspirace, natož dávat přesné návody, jak rozeznat informace od dezinformací. Od toho tu je spousta jiných publikací a mediálních platform. Kniha má být záznamem doby a pokusem o reflexi fenoménu digitální kultury, která se ve 21. století stala nedílnou součástí našich životů a radikálně formuje lidské myšlení a globální civilizaci.

Tento text je psán s vědomím, že prizmatem frenetického pohybu společenských změn akcelerovaných digitální revolucí může být už za pár let tato práce pouhou archivní záležitostí, jakýmsi zmražením aktuálního stavu. Přesto si myslím, že je dobré ho zachytit pro případné další přezkoumání, doplnění nebo vyvrácení. Pohled to bude spíš z makroperspektivy a každá kapitola by si jistě zasloužila samostatnou studii. Určitě se najde dost jedinců, kteří by text dokázali obohatit o další postřehy. Možná by bylo lepší, kdyby byla kolektivním dílem než jen prací jednotlivce, jenž má ze

své podstaty pouze omezený úhel pohledu a jehož výběr témat je selektivní a blízký jeho naturelu.

A je i dost možné, že tento text bude za čas jen další podivný a nesrozumitelný shluk znaků v nekonečném toku dat v bezbřehém oceánu informací, které se snažily aspoň na chvíli dávat smysl a třeba nastolit debatu o světě, ve kterém právě žijeme.

...A pak zase zmizí...

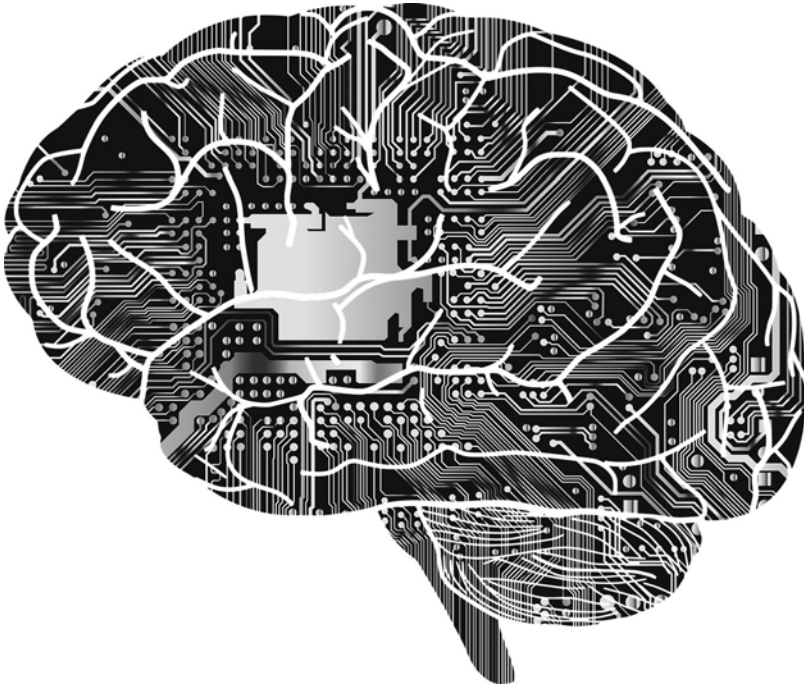
VYMEZENÍ POJMU KYBERKULTURA

Na srozuměnou, **kyberkulturou** (od řeckého *kybernētikós* – „týkající se kormidla, řízení“) je zde v nejširším slova smyslu myšlena sociokulturní aktivita lidí, vzniklá ve virtuálním prostředí pokročilých informačních a komunikačních technologií, označovaných **ICT** (*Information and Communication Technologies*). Tento prazvláštní virtuální kyberprostor je propojený do globální sítě, které jsme si nakonec zvykli říkat **Internet** a která umožňuje vzájemnou komunikaci, spolupráci a sdílení informací, myšlenek, obchodu a služeb, distribuovaných ve frekvenci **binárního kódu** jedniček a nul. Kyberkultura však dávno není žádnou oddělenou entitou, ale integrální součástí života naprosté většiny obyvatel planety Země. Každý jsme tedy v rámci ní jak jejím uživatelem, tak pozorovatelem.

Kyberkulturou však bylo původně označováno i **alternativní a umělecké hnutí**, fascinované možnostmi nových digitálních technologií a hackerskou subkulturou, které se vyklubalo počátkem osmdesátých let v podobě **kyberpunku**. Toto hnutí mnohé, co se později stalo naší běžnou realitou, v symbolické rovině inspirovalo, nebo dokonce předpovědělo. Umění tak opět prokázalo svoji iniciační moc předvídat budoucnost. Obě pojetí kyberkultury tak spolu souvisejí a prolínají se, proto zde budu psát postupně o obojím. Ale popořádku.

#1 DIGITÁLNÍ REVOLUCE

ANEB STRUČNÁ HISTORIE SVĚTA ZA ZRCADLEM



*„Co člověku prospěje, když získá celý svět
a ten skutečný život ztratí?“*

Matouš 16,16

*„Dostatečně pokročilou technologii
nelze odlišit od magie.“*

Arthur C. Clarke

*„Nakonec už existuje jeden jediný počítač, ale není možné
určit jeho hranice, stanovit jeho obrysy. Je to počítač, kde
jeho centrum je všude a okraj nikde, hypertextový, rozptýlený,
živý, bující, nedokončený, kyberprostor osobně.“*

Pierre Lévy

Digitální technologie se dnes vyvíjejí překotným tempem a každým rokem se náš svět zásadně mění. Jsme tak v přímém přenosu svědky fenoménu digitální revoluce, se všemi jejími klady i zápory, jak kulturními a sociálními, tak i environmentálními. Tato revoluce během několika málo desítek let významně změnila paradigma vnímání identity člověka, jeho zvyklosti, chování, kulturu, jazyk a v neposlední řadě i jeho životní prostředí a dala vznik tomu, čemu se říká kyberkultura a informační doba – infověk.

VIZE

„Změňte média a změníte kulturu.“

Marshall McLuhan

Opakování je matka moudrosti. Nejdříve se tedy pokusím o velmi stručný nástin historického vývoje digitálních technologií a vzniku kyberkultury. Abychom si připomněli, s čím to vlastně denně přicházíme do styku. S čím se probouzíme a usínáme, aniž bychom si uvědomovali, jak to vše přišlo na svět a že to tu není zdaleka od jeho stvoření, i když se tomu tak někdy téměř zdá být. Valná část mladších obyvatel kyberprostoru – *Digital Natives* – si totiž ani nemůže pamatovat jeho prehistorické prvopočátky, protože se narodila v už samotném epicentru digitální éry a život v síti bere jako naprosto samozřejmý a přirozený.

Cesta z laboratoře na noční stolek

Geneze toho, co všeobecně nazýváme kyberkulturou, započala jako celospolečenský fenomén v roce 1946, kdy byl na univerzitě v Pensylvánii spuštěn první elektronkový počítač **ENIAC** (*Electronic Numerical Integrator and Computer*). Měl přezdívku „Obrovský mozek“ a pracoval na podobné bázi jako ty dnešní. Až na to, že byl robustního vzezření a se svým nepřeborným množstvím tlačítek, páček, diod a kabelů zabíral celou laboratoř. Prováděl, na svou dobu, neuvěřitelných pět tisíc součtů za sekundu a byl chlazen dvěma leteckými motory. Veškeré výpočty se zaznamenávaly na dřené štítky. Když byl plně v chodu, problikávalo prý pouliční osvětlení. Poruchovost byla také obrovská. Každou chvíli vyhořela nějaká vakuová elektronka. A i když jeho původním účelem bylo sloužit pro výpočet termionukleární zbraně, zrodilo se cosi přelomového.

V průběhu 50. a 60. let se rozšířily obdobné přístroje na akademickou půdu dalších amerických univerzit v podobě **sálových počítačů** na bázi tranzistorů pospojovaných do integrovaných obvodů. Mezi prvními programátory a studenty oborů **kybernetiky** a **informatiky**, hledajícími analogie mezi biologickým a strojovým řízením a přenosem informací, tehdy vládl svobodný a techno-optimistický duch. Nové výpočetní metody měly zásadně usnadnit práci vědcům a rozvinout lidský potenciál. Výpočty tehdejších počítačů však byly stále poměrně pomalé a energeticky náročné,

a proto byly tyto komputery doménou převážně diplomovaných inženýrů. Většina lidí v té době nezahlédla na vlastní oči počítač ani z rychlíku. I proto si ještě mohli počítače romantizovat jako příslib budoucích časů. Technologie měla odpoutat lidi od otrocké práce a posunout je do nového světa plného pohodlí a zábavy, tedy alespoň ty privilegované, žijící v bohatších částech světa.

Další vize vývojářských firem byly tedy jasné. Dostat se z továrních hal na pracovní stoly firem a později i na noční stolky do každé domácnosti. O sestrojení malého stolního počítače pro běžné použití se snažily technologické firmy jako IBM nebo Xerox již od raných sedmdesátých let minulého století s příchodem prvního univerzálního mikroprocesoru Intel 4004 o rozměrech 3×4 mm (1971), který už měl výkon jako první sálový počítač. V této podobě to byly spíš přístroje pro odborníky, píšící příkazy v textově ovládaném operačním systému. Stále ještě nic pro laiky, neznající základy programování. Kapacita informace se však už tenkrát začala měřit v podivných jednotkách, jako jsou bity a bajty.

Zásadní roli ve vývoji osobních počítačů – **PC** (*Personal Computer*) – sehrálo až uživatelsky přívětivé vizuální rozhraní „oken“ v podobě konkurenčních operačních systémů amerických firem Apple a Microsoft. Ty dodnes tvoří prostředí pracovních ploch většiny osobních počítačů, a jejich ovládání se tak stalo pro všechny dostatečně intuitivní. Nezapomeňme však na myš, klávesnici a monitor – svatou trojici první etapy digitalizace světa, bez kterých by kybersvět nemohl povstat a vytvořit globální kulturu. Někdo by mohl ještě namítnout: „A co vnitřnosti PC?“ Jistě, bez harddisku jako srdce počítače a procesoru jako jeho mozku by to vůbec nefungovalo.

Příběhy a rivalita prvních legendárních tvůrců osobních počítačů a jejich komercializace, Billa Gatese a Steva Jobse, z období 70. a 80. let jsou natolik notoricky známé, že není nutné se jimi zevrubně zabývat. Pokud pro někoho ne, zkuste se podívat na film *Piráti ze Silicon Walley* a mnohé z dřevních počátků vzniku osobních počítačů určitě pochopíte. Tehdy ještě mladý hippie, vyznavač indické filozofie a syn syrského uprchlíka Steve Jobs se svým kamarádem Stevem Wozniakem smontovali první PC téměř na koleně v pronajaté garáži a nazvali ho Apple I (1976). Jeden jako vizionář a obchodník, druhý jako zdatný technik s pájkou v ruce. Všetečný a ambiciózní Bill Gates nápad s okny posléze okopíroval – jako předtím Apple

okopíroval svůj systém Mac OS od firmy Xerox. Dokonce podle něj pojmenoval i svůj, na dlouhou dobu světově nejrozšířenější operační systém Windows, aby bylo jasné, komu „okna“ patří. Softwarový kancelářský balík MS Office posléze dostal tento operační systém do celého světa. Bill Gates se tak stal na určitou dobu nejbohatším mužem planety, možná i širého vesmíru. Logo nakousnutého jablka technologického poznání zůstalo doménou pro movitější klientelu či technické fajnšmekry, kteří si rádi připlatí za moderní design, značku a zprvu i menší poruchovost.

Neustálou miniaturizací a zrychlováním výkonu **paměťových čipů**, kapacity harddisků i kompletního hardwaru se dostaly osobní počítače na stoly téměř každé kanceláře. A s rozvojem softwaru, sloužícímu primárně zábavě, i do téměř každé středostavovské domácnosti. Počítače tak významně usnadnily a urychlily mnohé lidské činnosti a digitální revoluce se rozšířila i na střední vrstvy obyvatel, kteří si mohli vlastní PC dovolit. Zároveň však tato doba dostupnosti a zlevnění počítačů nastartovala i další možné nástrahy a komplikace s ní spojené.

Vznik globální vesnice

Stále se čekalo na to, až přijde někdo s nápadem, jak počítače mezi sebou propojit v jednu globálně sdílenou síť. Historickým předchůdcem takové důmyslné sítě byl **ARPANET**. Ten byl spuštěný už v roce 1969 a sloužil ministerstvu obrany USA, tedy – jak tomu často u nových technologií bývá – k vojenským účelům. Tento nový princip sdílení informací byl strategicky založen na decentralizovaném propojení více koncových jednotek mezi sebou, které by při odpojení či zničení jedné z nich zůstaly stále ve spojení. Nijak by to jejich další komunikaci neochromilo a důležité informace by zůstaly i nadále zachovány.

Pomyslným „Velkým třeskem“ pro vývoj globálně propojeného světa se stal však až rok 1989, kdy spatřila světlo světa revoluční platforma **World Wide Web**, zkráceně WWW nebo prostě web. Jeho strůjcem byl anglický informatik a, mytologicky řečeno, „praotec internetu“ Tim Barners-Lee. Ten v rámci výzkumného projektu pro jadernou fyziku společnosti CERN vtiskl této „pavučině“ základní jazyk a pravidla (HTML, HTTP, URL), což ho povýšilo dokonce až do šlechtického stavu. Tehdy vznikla celosvětová

informační a komunikační síť **Internet**, spojující svobodnou lidskou imaginaci a inteligenci do jedné globální platformy, překračující časoprostorové hranice. Tato rozvětvená informační síť zaručuje nepřetržitou výměnu a sdílení dat. Při troše bujnější fantazie připomíná chobotnici s nekonečným množstvím chapadel. Z počátku byl nejvyužívanější součástí internetu takzvaný **e-mail** – jako elektronická náhrada dopisu. Ten raketově odstartoval možnosti komunikace napříč kontinenty.

**Vynález INTERNETU představoval nově objevený
kontinent, který čekal na osídlení. Jeho vznikem byly
vytvořeny nové sociokulturní fenomény obývané lidmi:
KYBERPROSTOR a DATASFÉRA.**

Dnes jsou tyto názvy už poněkud vyčpělé, zatím se však překvapivě žádné nové neuchytily. Zdárně jim konkurují snadno zaměnitelné termíny „virtuální“, „digitální“, „elektronický“ či „informační“, které už také nejsou nijak inovativní. Osobně se mi zdají poetičtější první dva, ale na všechny se nakonec dostane.

V principu jde o jakousi sféru koloběhu informací a virtuální, geograficky neomezený prostor pro jejich šíření, který v podobě odkazů (hyperlinků) propojil všechna digitalizovaná data v jeden nekonečný a navazující **hypertext** – ne nepodobný nekonečné Borgesově Babylonské knihovně, která obsahovala všechny knihy světa, od těch prorockých až po úplné braky. Člověk se stal jakýmsi novodobým „ztroskotancem“ ve spleťtém labyrintu informací.

Z tohoto důvodu byl nám dosud známý fyzický svět propleten podzemní pavučinou optických vláken skrze zemi a skrze oceány a atmosféra propojena nespočtem satelitních vysílačů, šířících neviditelný digitální signál po celé planetě od pólu k pólu. Proces globalizace se tak mohl rozjet naplno. Zároveň tím byl symbolicky vypuštěn z lahve džin, u kterého zatím zdaleka nebylo jasné, komu bude sloužit. Pro některé náboženské apokalyptiky dokonce spolu s „internetem“ povstala ďábelská šelma, započínající zmatení jazyků a konečnou zkázu světa.

Celá tato antropologická situace odstartovaná spuštěním internetu, ač se dnes zdá samozřejmá, je do určité míry zázrakem lidské kreativity a důmyslnosti a svým způsobem propojila celý svět do „globální vesnice“, jak

prorokoval Marshall McLuhan. Dle Lévyho tím byla vytvořena jakási „kollektivní inteligence“ – skrze lidské poznání propojená noosféra Teilharda de Chardin. S trochou nadsázky tehdy vzniklo něco jako CML (centrální mozek lidstva) ze seriálu *Návštěvníci*, a postupně se přeměnila celá lidská společnost.

ILUZE

„Realita je pouze iluze, i když velmi vytrvalá.“

Albert Einstein

Virtuální prostředí internetu, původně obývané převážně různými počítačovými geeky a nerdy hltaujícími kyberpunkovou literaturu, jež další vývoj kyberkultury antcipovala, se stalo postupně příbytkem pro masovou migraci lidské populace do světa „za zrcadlem“. Na internet se přesunuly téměř všechny možné aktivity od zábavy, umění, obchodu, vzdělávání až po přátelství a sex. Začala tak zcela nová etapa lidské evoluce poháněná iluzí, že možná jednou vše lidské bude fungovat přes virtuální rozhraní internetu a jeho binární kód.

Algoritmy na scéně

Po čase začalo být nutné se v tom nepřeborném řečišti informací virtuálního vesmíru nějak vyznat, ale bez znalosti přesné webové adresy to bylo poměrně složité či téměř nemožné. Bodem obratu byl vznik internetových vyhledávačů (neplést s prohlížeči), z nichž se nakonec masivně prosadil další projekt ze Silicon Valley, prapodivně nazvaný Google (1998) – výtvar tehdejších studentů výpočetní techniky a dnes nejvlivnějších lidí světa Larryho Page a Sergeje Brina. Z Googlu se záhy stala nejpoužívanější vyhledávací platforma, která je k dispozici zdarma na celém internetu i se všemi jeho podpůrnými programy a aplikacemi.

Google zásadně ovlivnil možnost rychlého a přesného vyhledávání informací k relevanci dotazu pomocí vyhledávacích robotů, či zkráceně „botů“. Ty se řídí záhadnými **algoritmy**, které hledají vždy ten správný postup, jak se dostat ke kýženému cíli. Zároveň jsou tyto vyhledávače zřejmě nejdůmyslnější masově rozšířenou **umělou inteligencí** (AI – *Artificial Intelligence*) na planetě Zemi, kterou využívají miliardy lidí. Někteří tento

vyhledávací program považují dokonce za kvintesenci samotného internetu či velkolepou manifestaci kyberprostoru. A tak jsme se ocitli ve spárech vyhledávacích algoritmů.

Aby na internetu Google i něco vydělal (a zdaleka ne málo), zároveň odstartoval počátek kontextové reklamy, která se dokáže zobrazit jen tomu, koho „naháněcí“ algoritmy vyhodnotí jako potenciálního zákazníka. Poté už ho jen tak neopustí a pronásledují ho, dokud zas neodklikne někde něco jiného nebo si nenakoupí. Plošná reklama tak pomalu pozbyla na významu, reklama se stala soukromou věcí, zaměřenou na konkrétní jedince a jejich touhy. Trefná je poznámka o tom, jak je absurdní, kolik talentovaných programátorů se dnes zabývá primárně tím, jak přimět lidi, aby klikli na reklamu, místo aby vytvářeli něco užitečnějšího. Volný trh se nechal velmi rychle podmanit, téměř jako při rakovinném bujení, a algoritmy opanovaly do té doby neregulovaný digitální prostor.

Pro vyhledávání informací je dnes neodmyslitelná internetová encyklopedie Wikipedie (1995), která se stala primárním zdrojem slovníkových hesel podobně jako kdysi slavná tištěná *Encyklopedia Britannica*. Na rozdíl od ní však za tuto informační knihovnu nikdo nenese výhradní zodpovědnost. Tato globální databáze byla vytvořena zcela demokraticky svými uživateli, bez direktivního kontrolního aparátu a cenzury. Proto jsou její vývoj i verifikace organické a je výsledkem kolektivní snahy všech aktivních uživatelů internetu. Tento fakt je ale trnem v oku mnohým odborníkům, kteří tento nejpoužívanější zdroj informací zřejmě nikdy nebudou mít pod svou kontrolou. A tak se díky této virtuální encyklopedii může postupně změnit i pohled na dějiny, což se koneckonců dělo odjakživa. Historii, jak známo, vždy přepisovali vítězové a dnes je vítězem svět digitálních platform.

Musela být ještě překonána panika z roku 2000, kdy se počítalo s možností zhroutení internetových databází kvůli nerozlišení kalendářního data. To se zapisovalo jen se dvěma nulami, a mělo tedy dojít k záměně let 1900 a 2000, proto byl celý problém nazýván **Y2K**. Konec světa však ani tentokrát nenastal.

Konzum 2.0

Mezi lety 1996–2000 se kvůli masovému používání internetu rozbujela „internetová horečka“ nazvaná **dot.com bubble**, během níž náhle stouply

akcie všeho, co souviselo s obchodem na internetu. Novou formou konsumerismu a slasti z nakupování stále nových výrobků, většinou k životu nepotřebných či zcela zbytečných, přinesly prodejní portály Amazon (1994) nebo eBay (1995). Ty formou elektronického obchodu, **e-shopu**, umožňují prodávat a nakupovat výrobky přímo z tepla domovů potencionálně všem lidem ve všech zemích, bez nutnosti je předem reálně vidět, osahat a vyzkoušet si je. Na internetu se tak prodávají pouze jejich fiktivní vizuální odrazy v podobě pixelů a stylisticky „vyšperkované“ marketingové popisy profesionálních copywriterů, nikoliv reálný produkt, který po doručení leckdy může zklamat příliš důvěřivého zákazníka, jemuž se ten obrázek bot přece tak líbil. Jak známo, svět chce být klamán a tedy je.

Na koupi věcí, služeb či zážitků jsou však potřeba nějaké ty peníze. Globální převodní peněžní platformou se stala peněžní služba PayPal (1998). Brzy ji následovaly i další obdobné platformy usnadňující online globální nakup a prodej po síti. Peníze se tak postupně staly čím dál virtuálnější a nehmotnou entitou. V podstatě už jsou jen našimi fiktivními číselnými údaji uloženými na serverech někoho jiného a nekryté už ničím, natož zlatem. Musíme jen doufat, že bankovní bezpečnostní systémy jsou dostatečně chráněné proti hackerským útokům a vnitřnímu zneužití. Ještě později přišly na svět kryptoměny v čele s bitcoinem (2009), jež se obejdou zcela bez kontroly bankovního a státního sektoru jako centrálních zmocněnců a regulátorů měny.

Polapeni v sociálních sítích

Z dnešního pohledu bylo zřejmě nejzásadnějším a určujícím předělem v lidské komunikaci založení **sociálních sítí** (*social network*). Postupně vznikalo nespočet platforem pro osobní prezentaci a navazování mezilidských vztahů jako hudební Myspace (2003), pracovní LinkedIn (2003), zábavní Facebook (2004) nebo Twitter (2006) pro novináře. O něco později následovaly převážně vizuálně zaměřené platformy Instagram (2010), Snapchat (2011), kde zpráva mizí několik vteřin po přečtení, nebo čínská obdoba pro nevázanou zábavu nejmladších osadníků kyberprostoru TikTok (2016).

Na nespočtu sociálních sítí jsou dnes registrovány miliardy uživatelů z celé planety. Někteří migrují ze sítě na síť nebo osídlili více platforem