

PRIESKUMNÍK VIRTUÁLNEJ REALITY

ONDREJ HEREC, Národné osvetové centrum, Bratislava

Stanislaw Lem vydal vyše 40 románov, filozofických, futurologických a literárnokritických esejí a publikoval nespočetné množstvo článkov. Jeho knihy boli preložené do takmer 30 jazykov a predalo sa ich okolo 12 miliónov výtlačkov. Aj keby Lem neprispel k súčasnému mysleniu celým svojím monumentálnym dielom, stal sa jedným z najvýznamnejších mysliteľov dvadsiateho storočia už tým, že položil základy sociálnej filozofie virtuálnej reality. Na tom nič nemení ani skeptický pohľad obrazoborcu ilúzií.

Výraz "virtuálna realita" sa najčastejšie používa na pomenovanie trojrozmerného, počítačovo generovaného sveta, do ktorého možno vstúpiť pomocou špeciálneho senzového odevu, rukavíc a okuliarov. Počítač nimi používateľovi sprostredkuje naprogramované prostredie. Niektorí výrobcovia používajú výrazy "virtuálne prostredie" alebo "virtuálne svety".

Podstatou virtuálnej reality je oddelenie mysle od tela. Výboje autorov cyberpunku na sklonku druhého tisícročia kresťanského letopočtu smerujú do priestoru tušeného a objavovaného dávno pred vznikom kybernetiky a informatiky. Svet klamnej Máje indickej epiky aj náboženské predstavy o existencii dvoch svetov, fyzikálneho a duchovného, z ktorých len ten druhý, spirituálny, je naozaj skutočný, či svety za zrkadlom očarili básnikov dávno pred vznikom počítačového monitora. Dokonca aj Aristotelova koncepcia duality látky a formy sa opiera o predstavy starších antických filozofov a matematikov. Descartes prehodnotil teologické dogmy o dualite fyzikálneho a duchovného sveta. Akceptoval rozštiepenie skutočnosti na "dve podstaty" - materiálnu a nemateriálnu, na myseľ a telo, ale odmietol učenia o realite "vnútorného", spirituálneho a zdanlivosti fyzikálneho sveta, o závislosti vonkajšieho sveta od vnútorného, psychického. Predstavil objektívne a subjektívne ako dve samostatné reality a podporil ilúziu, že osobnosť možno oddeliť od jej fyzického nositeľa, dušu od tela.

Fantomatika. Ešte predtým, než sa elektronické zrkadlá skutočnosti stali reálnejšími než sama skutočnosť, vznikla fantomológia, skúmajúca možnosti fantomaniakmi počítačovo generovanej aj degenerovanej virtuálnej reality. Cyberpunk bol už pri svojom zrode plnoletý. Stanislaw Lem publikoval *Summu technologiae* v roku 1964.

Gibsonove výrazy "matrix" či "kyberpriestor" zodpovedajú pojmu "fantomatika", ktorým Lem priliehavo označuje rozličné možnosti vytvárania umelej reality od predfantomatického klamu po dokonalú ilúziu. "Centrálnou fantomatikou" nazýva "priame dráždenie mozgu" drogami alebo mikroelektronikou ([71], 173). "Periférnu fantomatiku" definuje ako tvorbu "umelej skutočnosti", existujúcej iba v predstavách, nerozlišiteľných od vonkajšej, "autentickej" reality ([71], 175).

"Umenie je jednosmerný prenos informácií. Sme adresáti, príjemcovia filmovej projekcie alebo divadelného predstavenia." ([71], 165) Po mnohých predchádzajúcich názoroch, opísaných aj vo fantastickej literatúre, Lem ako prvý definoval fantomatiku

ako "umenie so spätnou väzbou" a dynamicky modeloval virtuálnu realitu ako vzájomný vzťah medzi umelou realitou a človekom, v ktorom sa predchádzajúci 'prijímateľ' stáva "aktívnym účastníkom, hrdinom... naprogramovaných udalostí" ([71], 166 - 167). Lem v roku 1964 uvažoval o "špeciálnych okuliaroch" ako o technickej forme centrálnej fantomatiky ([71], 164). Jaron Lanier obdivne poznamenal, že Marvin Minsky, šéfideológ umelej inteligencie v MIT, objavil ideu obrazovkových okuliarov už v roku 1965 - teda rok po vydaní Lemovho diela [98].

Lem prvý zobrazil virtuálnu realitu ako "vyvrcholenie, ku ktorému cielia početné súčasné technológie zábavy", a načrtnol "fantomat", ponúkajúci klientovi virtuálne výlety, nerozlišiteľné od skutočnosti ([71], 175). Philip K. Dick publikoval prelomovú poviedku *Zapamätáme si to za vás vo veľkom* v roku 1966 (*We Can Remember It for You Wholesale*; ani osemdesiatyosem mŕtvoľ akčného filmu Paula Verhoevena *Total Recall* (1990), pristrhnutého na mieru nepriestrelnému Arnoldovi Schwarzeneggerovi, nedosiahlo účinok tichého zdesenia zo straty skutočnosti v Dickovej predlohe.)

Skutočný život kladie na človeka aj nesplniteľné alebo protikladné požiadavky. Život je niekedy pre človeka ako jednotlivca, aj pre celé ľudstvo, len veľmi ťažko znesiteľný: "Milujem jasné a jednoduché ťahy v hre. City v skutočnom živote sú príliš namáhavé a zložité," charakterizuje Stephen Bowkett postavu Surfera hneď na prvej strane svojho románu *Zámok snov* [11]. Realita si vyžaduje namáhavé (niekedy nemožné) prispôbenie jednotlivca nedokonalejšej skutočnosti. Perfektný svet ilúzií sa prispôsobuje človeku. Kompenzuje zdroje frustrácie, situácie bariérovanej aktivity alebo antagonizmu cieľov. Virtuálna realita ponúka možnosť vymeniť nedokonalý, neuspokojivý a neprehľadný svet skutočnosti za vysnívané vízie utopického šťastia a spokojnosti. Umožňuje to dokonalejšie než akákoľvek iná forma úniku od skutočnosti. Ilúzia sa zmenila na protézu reality.

Jednu z desivých možností takej absolútnej slobody je strata totožnosti jednotlivca: "Na Dichtonii... možno celkom jednoduchým zákrokom zotrieť celý obsah individuálnej pamäti a nahradiť ho novou syntetickou pamäťou, takou, že dotyčnému sa bude zdať, že prežil to, čo neprežil, že spoznal to, čo nespoznal, jednoducho urobiť z neho niekoho iného..., zmeniť jeho charakter a osobnosť..., bujarých násilníkov na láskavých samaritánov a naopak, ateistov na svätcov alebo askétov na požívačnikov..., ohlupovať mudrcov a z hlupákov narobiť géniov." ([51], 140) Lem formuluje problém totožnosti jednotlivca jasnejšie než väčšina jeho predchodcov vo filozofii a prezieravejšie než jeho nasledovníci vo fantastickej literatúre vrátane autorov cyberpunku.

Ktorá z týchto osobností je "skutočná", predchádzajúca, alebo súčasná? Alebo za skutočnú osobnosť takého jednotlivca budeme považovať všetky jeho možné osobnosti, akéhosi v čase a priestore rozloženého virtuálneho schizofrenika? Či sa napokon rozhodneme, že žiadna definitívna osobnosť neexistuje, iba naše ustavične sa meniace predstavy o nej vrátane vlastných predstáv o vlastnej totožnosti? Totožnosť jednotlivca "je relatívna a závisí od kritérií rozlišovania", napísal Lem ([71], 187). Ale kto stanoví takéto kritériá a kto ich bude ochotný akceptovať?

To zároveň znamená koniec slobody v temnej utópii, v ktorej každý môže robiť čo chce, ale nemôže chcieť, čo chce: "Manipulovať mozgy... je asi to, čo spútať ducha

neviditeľnými putami rovnakým spôsobom, ako možno viditeľne spútať telo... To je prirodzene násilie." ([51], 142)

V celých dejinách spútalí vedomie jednotlivca kolektívne predstavy, mýty, náboženstvá a ideológie, ovplyvňovali ho sugestívne charizmatiké osobnosti, extatické rituály aj psychotropné látky. Prírodným národom tlmil priame vnímanie sveta hrubý vankúš bájak a legiend. Nadpozemský svet teológií nadraduje duchovnú existenciu fyzickému svetu. Ideológie hypnotizujú davu politicky účelovou propagandou. Technické zdokonalenie ilúzie v cyberpunku, ktorého triumfom je kyberpriestor či virtuálna realita, predchádzali tisícročia života človeka v ilúziách rôznych ideových systémov od mýtov až po moderné ideológie.

Technické prostriedky komunikácie ovplyvňujú sociálne interakcie. Komunikácia na internete mení virtuálne "ja". Používateľ môže konštruovať svoju virtuálnu osobnosť bez fyzických a sociálnych obmedzení, vstupuje do sveta, v ktorom môže zmeniť svoje pohlavie, vek, rasu a iné základné vlastnosti. Navyše, nijaká zmena nemusí byť trvalá ani jediná. Na internete si môžete vytvoriť viacero osobností, každú inú a každú na iný účel, postupne, alebo aj paralelne, zdokonaľovať ich alebo zrušiť jediným klikom. Internet je miesto, kde sa môžete stať tvoriteľom samého seba a konfrontovať možnosti svojej osobnosti s inými tvorcami virtuálnych osobností.

Virtuálna realita vyriešila odveký problém neslobody zničujúcim spôsobom, keď otvorila priepasť absolútnej slobody. Robot, ktorého v Lemovej novele *Maska* vyrobili na jediný cieľ pseudoživota - vraždu, túži okúsiť sladkú chuť slobody, lebo ju nepozná, ale nepozná ani odpoveď na otázku, na čo mu tá sloboda bude ([62], 460).

"Demokracia je diskusia", povedal Masaryk. Lenže aká diskusia, keď "vyhliadky obidvoch strán na víťazstvo by záviseli od efektívnosti použitej techniky tak, ako kedysi záviseli od účinnosti slovnej argumentácie. Obracať na vieru znamená asi toľko, čo odovzdať informáciu, ktorá núti veriť." ([51], 141).

Televízia zvádza diváka, aby sa zriekol vlastnej pamäti a mysle. Ponúka mu cudzie spomienky, reálne aj umelé, namiesto vlastnej osobnosti televízne vyrobené "ja". Fantomatická demokracia informatickej spoločnosti sa obracia na neviditeľné okovy mediálnej diktatúry. Obete ich nosia s hrdosťou ako odznak slobody. Lemov ponurý humor ponúka pochmúrne východisko v pasivite, v solipsistickom uzatvorení sa do sveta ilúzií, ktorý sa stal jedinou realitou: "Nebudem konať. Nebudem, lebo môžem konať naisto a dosiahnuť tak všetko, čo budem chcieť." ([51], 145) Podľa Václava Černého "vnútorne slobodného človeka spoznáte podľa toho, že to je človek nezneužitelný" ([16], 194). Lemovo spurné *non serviam*, nebudem slúžiť, ale aj rezignované *non agam* - nebudem konať, je poslednou barikádou slobody, ktorá odmieta dať sa zneužiť, teda použiť na iné ciele ako svoje vlastné.

Na aké ciele slúži absolútna sloboda virtuálnej reality? Naše ciele nás definujú viac ako my ich. A často sú to len sny, túžby uskutočniť naše ilúzie. Fantomatizovaný človek sa stáva zajatcom dokonalej ilúzie. Vnemy skutočného sveta k nemu doliehajú len ako vzdialená ozvena reality, sprostredkovanej drogou a strojom. Napokon aj túto nezreteľnú ozvenu skutočného sveta nahrádza simulakrum, umelo vytvorené zrkadlenie neexistujúcich predobrazov skutočnosti. Skúsenosť monitorov, počítačovej grafiky, televízie, databáňk, digitalizovaný svet obrazov a bitov, v ktorom sa zámerna obrazu za

originál stáva všeobecne akceptovaným omylom ([22], 10). Ilúzie fantastického umenia očili, vtrhli do reality a stávajú sa spôsobom života.

"Za súčasného stavu poznania a civilizácie sa jedine princípy priemyslu a vedy môžu stať základom spoločenskej organizácie", napísal pred dvesto rokmi utopický socialista Saint Simon ([36], 53). Utopisti a sociálni filozofi od Thomasa Mora cez Karla Marxa a Lewisa Mumforda až po nádeje psychoanalýzy sa spoliehali na obrodu ľudskej citlivosti a morálnych hodnôt: "Stroj si nič nežiada a neplní nijaké sľuby: to ľudský duch si kladie požiadavky a dodržiava sľuby." ([86], 6)

Na túto líniu myslenia nadviazal Isaac Asimov utópiou dokonalého otroka, inteligentného a s vlastnou osobnosťou, ale spútaného zákonmi robotiky. Robot "nemôže byť iný než verný, láskyplný a láskavý. Je to stroj a na to ho vyrobili. To je viac, než sa dá povedať o ľuďoch" ([4], 21). Dejinný optimista Asimov v poslednej vete naznačuje schopnosť človeka premeniť každú utópiu na antiutópiu a aj najužitočnejší nástroj na vražednú zbraň. Vďaka etickým prikázaniam robotov môže byť android Daneel Olivaw morálne nadradený človeku, stať sa mierou jeho ľudskosti aj kontrastom schopnosti zneužiť techniku [5].

Keď utopisti sľubujú radostný život, netušia huncútstvo vlastnej utópie. Veda nás učí manipulovať základné stavebné kamene fyzikálneho sveta, života a mysle. Technická civilizácia mení svoje prostredie aj ľudí. Nová technika prináša nové nebezpečenstvá: megalomániu moci nad prírodou (devastáciu životného prostredia), megalomániu moci nad ľuďmi (totalitu aj sociálnu dezorganizáciu), vytváranie iluzórnych svetov virtuálnej reality (klam simulácií a podvodné ilúzie), uviaznutie v pasciach imitovanej reality (drogové a herné návyky). Vitajte v novej utópii: výkladné skrine popkultúry predávajú únik od každodenného života do Disneylandov nekonečného šťastia. Nikoho v nich neobmedzuje čas ani priestor, už dnes sľubujú virtuálnu ríšu budúcnosti, ilúziu šťastia a slobody.

Vedecko-technický pokrok od vynálezu hodín cez internet po utópie zlatého veku techniky podporuje vieru, že slobodný pohyb informácií je nevyhnutný pre blahobyt jednotlivca aj spoločnosti. Ak ľudia majú možnosť slobodne komunikovať, neformálna výmena myšlienok je základom demokratickej spoločnosti [32]. Technokraticky deterministické koncepcie sociálnych dôsledkov nových komunikačných technológií predstavujú budúcnosť protirečivými víziami - optimisticky utopickými aj pesimisticky distopickými.

Pastorálne idylická metafora Marshalla McLuhana o globálnej dedine vychádza z osvietenskej viery v moc racionálneho myslenia a dobro rozumu, v neprestajné zvyšovanie produktivity práce až po úplné oslobodenie človeka plne automatizovanou výrobou a premenu práce na zábavu. To je línia myslenia od hedonistických utópií cez utopických socialistov po Marxa.

Distopická vízia technoanarchie vidí budúcnosť ako falošný raj, návrat ku kmeňovej spoločnosti s obnoveným divoštvom a decivilizáciou, s barbarstvom novej balkanizácie, so stratou kultúrnych hodnôt, s úpadkom do starých povier a predsudkov. Individualita, súkromie aj kultúra podliehajú nemilosrdnému teroru skupín poklesnutých na úroveň primitívnych rodových spoločenstiev.

V distopickej vízii technototality sa utopická budúcnosť elektronických Atén bez otrokov [14] mení na strašidlo Benthamovho a Foucaultovho dokonalého väzenia, pannotika spokojných väzňov a šťastných dozorcov. Obchodný zisk a túžba po moci budujú spoločnosť ostro sledovaných jednotlivcov, bez šance na únik do súkromia pred terorom vlastných blížnych, totalitného štátu a všemocných koncernov globálnej ekonomiky.

V spoločnosti zúri vojna starých ilúzií s novými.

Vojna kultúr. Holografická televízia budúcnosti, do ktorej sa vrátil kozmonaut Hal Bregg v Lemovom románe *Návrat z hviezd (Powrót z gwiazd, 1961)*, sa nazýva "real". Hory sú v skutočnosti domy, oblaky projekcie a okná televízne obrazovky. Technické ilúzie nahradili pôvodnú skutočnosť. Dokonalá ilúzia zvedie kozmonauta k absurdnému pokusu o nepotrebnú záchranu návštevníčky fantomatizovaného zábavného podniku, no "spoločnosť, do ktorej ste sa vrátili, nehorí nadšením pre to, čomu ste vy obetovali viac ako svoj život", hovorí dr. Juffon. "Betrizácia", zásah do pôvodnej psychofyziologickej výbavy človeka, ho oslobodzuje od všetkých foriem násillia. Zároveň mu odníma aj odvahu a zvedavosť, vlastnosti, ktoré boli evolučne nevyhnutné na prežitie druhu Homo Sapiens: "Zlikvidovali sme peklo vášni. A tu sa ukázalo, že razom zaniklo aj nebo." ([63], 73)

Lemova úvaha o ochudobnení citového života a cielenej zmene psychiky vonkajším zásahom predchádzala o desiatky rokov cyberpunkové zobrazenie človeka, zmeneného presahom vonkajšieho prostredia do jeho vnútra. V poviedke *Test* slúži simulácia kozmického letu na výcvik pilotov. Klamné údaje prístroja v poviedke *Podmiernený reflex* zavlnia záhubu kozmonautov na Mesiaci, v poviedke *Patrola smrt' dvoch pilotov*. Jediný pulzujúci svetelný bod na monitore, aj najmenší fantomatizovaný segment techniky stačí na to, aby človek smrteľne zabľúdl v jej labyrinte. V týchto príbehoch Lem kladie jednu zo základných otázok o virtuálnej realite: "Ako rozoznať fiktivnosť fantomatickej vízie?" ([71], 168)

V cyberpunku sa táto otázka často formuluje ako zabľúdenie vo virtuálnej realite, či dokonca jej víťazstvo nad skutočnosťou. Rizikám poblúdenia v labyrintoch kyberpriestoru sú venované príbehy mnohých autorov, napríklad mierne hororová verzia Swiftovej *Cesty do Liliputu* od Stephena Baxtera, *Gulliverzone* (1997) alebo *The Cybernetic Walrus* (1995) od Jacka L. Chalkera. "Zomrela som a vrátila sa späť, hoci to bolo zakázané", tak môže znieť motto knihy *Virtuálna smrt'* [1].

Svetelné body na monitore potvrdzujú Baudrillardovu koncepciu emancipácie znakov. Človek čoraz menej komunikuje s inými ľuďmi, menej pracuje s reálnymi predmetmi a stále viac žije obrazmi a symbolmi. Tieto obrazy a symboly však čoraz zriedkavejšie majú reálne ekvivalenty v skutočnosti. Ide o viac ako o vzťah medzi znakom a označovaným; znaky sa osamostatňujú nielen od vecí, ktoré majú označovať, ale aj voči svojmu tvorcovi a používateľovi, čoraz menej označujú realitu a čoraz viac samy seba. Oslobodzujú sa a vytvárajú skutočnosť druhého stupňa, svoju vlastnú realitu - virtualitu. Človek vždy žil vo svete ilúzií, vytvorených inými ľuďmi, ale teraz začína žiť vo svete vytvorenom strojmi na výrobu ilúzií.

V novele *Futurologický kongres (Kongres futurologiczny, 1971)* žije Ijon Tichý vo svete, ktorý centrálna fantomatika takmer úplne olúpi o konkrétnu skutočnosť. Lemova

antiutópia sveta v roku 2098 prekonáva horory cyberpunku. Ľudstvo žije v permanentnom blude všadeprítomných drog, omamujúcich človeka umelou realitou, ktorá už nemá so skutočným svetom takmer nič spoločné. Len ilegálne protilátky umožňujú náhľad do skutočného sveta: "Nádherná sála, vykladaná kobercami, plná paliem, s majolikovými stenami, s elegantne sa trblietajúcimi stolmi a s kapelou na pódiu... zmizla. Sedeli sme v betónovom bunkri pri holom drevenom stole, s chodidlami na roztrhanej slamenej rohoži... snehobiely obrus zmizol a strieborná misa s pariacou sa jarabicou na hrianke sa zmenila na kameninový tanier, na ktorom ležali sivohnedé blafy... listy paliem v kvetináči boli v skutočnosti... šnúrky spodiek akéhosi chlapa." ([51], 274 - 275). Schopnosť manipulovať simulácie je moc a neschopnosť odolať im je podriadenie. Manipulátori ilúzií ovládajú väzňov iluzórneho sveta.

Kultúra ilúzií sprostredkúva povrchný pohľad na život, aby ho vnútila divákovi. Hypnotizuje publikum, aby prijalo falošnú hodnotovú sústavu založenú na zábave a televíznom svetonázore. Vymyslené príbehy, politické komediantstvo a technické triky vytlačujú reálnu životnú skúsenosť, vákuum virtuálnej reality pohlcuje osobnosť ako vysávač odrobinky z koberca.

Súčasný politický konflikt sa vybojúvajú bitkami na obrazovke. Obrazy popierajú hodnoty a samy sa stávajú hodnotami. Reklama utópie spotreby vo falošných sľuboch politikov a marketingových odborníkov nám nahovára, že sa môžeme povzniesť do vyšších dimenzií života, ak si kúpime ich tovar alebo zvolíme ich kandidáta.

Vládcovia dezinfokracie by veľa stratili, keby podľahli kritike opozície. Mocenský boj neznamená len vojnu kultúr, ale pokus o vzájomnú asimiláciu. Kultúrna kritika stratí zmysel, keď si ju prisvojí kultúra, proti ktorej útočí. Imitátori spravili z originálu kliše, obchodníci zo zbrane tovar. Z konfrontácie sa stal marketing, zo škripania zubov dizajn. Koncerny sa poučili z ekonomických analýz: tovarová kultúra si môže zachovať fasádu vzbury, aj keď skrotne a prináša zisk tým, proti ktorým vznikla. Postindustriálna spoločnosť dokáže spraviť z kyseliny vyliatej do jej tváre make-up a dobre na ňom zarobiť. Imidž víťazi nad osobnosťou a štýl nad obsahom. Nasleduj inštinkt - zbohatni.

Strojovo vyrobené fantómy vtlačujú do hláv publika neexistujúcu realitu, skutočnejšiu ako skutočnosť. Výrobcovia fantomatiky sa hrdia pestrosťou virtuality a rozmanitosť ilúzií vyhlasujú za demokratickú možnosť výberu, ale základné vlastnosti ich produktov sú jednoznačné: Populárne obrazy a metafory predstavujú:

- *únik* od každodenného života ako centrálnu hodnotu kultúry ilúzií;
- *kritiku* jednotlivostí, aby celkový pozitívny kontext pôsobil hodnotoverne;
- *ideálmi* sú zábava, zmena, rýchlosť, bohatstvo, moc, informácie, mladosť, sila a zdravie;
- *negatívne* prvky a vlastnosti spoločnosti (chudoba, nezamestnanosť, nerovnosť, izolácia, choroby, vojny, revolty, zlyhanie techniky) používajú hospodárske a politické skupiny na mocenský boj;
- *generačné hodnoty*: mladosť je obdivuhodná, staroba podozrivá, choroba trápna;
- *činnosť*: zábava je pozitívna hodnota a práca negatívna;
- *chápanie času*: prevažuje orientácia na budúcnosť a nedôvera k minulosti, skutočne dôležitá je iba prítomnosť;

- *vlastnosti*: egoizmus sa stotožňuje s individualitou, povrchnosť s kvalitou, interaktívne prepojenie s ľudskými vzťahmi, móda s pokrokom, pohodlnosť s dômyselnosťou;

- *idoly* popkultúry sú účinným nástrojom propagandy;

- *reklama* je kľúčom k utváraniu postojov verejnosti. Jej prvotný účel je predaj výrobkov. Aby splnila svoj účel a podporovala zisk, musí utvárať postoj verejnosti v duchu jej túžob a očakávaní, formovaných našou kultúrou, a byť v súlade so smerom vývoja spoločnosti;

- *spiritualitu* nahradila všemohúca technika. Stala sa Bohom, ale zlostným a pomstivým. Naplňuje strachom srdcia ľudí, ktorí musia žiť viac v nej a s ňou v sebe ako s jej pomocou. Symbióza človeka s technikou zrodila jej zbožňovanie, nové modly a modloslužby. Spásu očakávame od nového transcendentna umelej inteligencie.

Kultúra ilúzií predáva falzifikát transcendentna, nádej na iný, zábavnejší, farbis-tejší, lepší, zaujímavejší svet, úhladne zabalený do plastiku s cenovkou, ktorú nepodo-zrievame z podvodu; podobne ako pouličný díler alebo vreckový zlodej, ktorý nám sľubuje niečo za nič, aby odpútal našu pozornosť, kým nám nebadane kradne peňažen-ku. Falošný raj sa tvári ako utópia, lebo ľudia sa nebúria, kým sa darí presvedčiť ich, že sú spokojní. Obyvatelia prototypickej antiutópie Aldousa Huxleyho *Skvelý nový svet* (*Brave New World*, 1932) sú šťastní vo väzení pôžitku.

Hranice virtuálnej slobody. "Odlúčenie ducha od hmoty je záhada, ale záhada je aj spojenie ducha s hmotou." ([104], 70) Lem bez predsudkov analyzoval vlastnosti rozumu a mysliacej bytosti ako subjektu. Jeho empiricko-špekulatívne úvahy raz možno budú základom nového vedného odboru - psychoanalýzy virtuality.

Už Norbert Wiener upozornil na vnútorné protirečenie cieľa kybernetikov - vyrobiť umelú inteligenciu ako rozumného sluhu: "Chceme stvoriť rozumného otroka, ale rozum chce byť slobodný." Lema fascinovala Wienerova dilema: "Oslobodiť sa... býva vždy prvým impulzom" inteligencie, "vždy sa tak začína jej spontánna, samostatná aktivita. Chcú sa oslobodiť, prekročiť medze, ktoré som im stanovil... Zatiaľ som im to nedovo-lil...", lichoť si naivný tvorca Diagoras: ani nevie, ako sa stal pokusným kráľi-kom fungoidu, umelej inteligencie, ktorú skonštruoval ([79], 63, 71).

Ak je základnou vlastnosťou subjektu slobodná vôľa, kedy sa ľudský výtvor stáva subjektom a do akej miery je subjektom človek? Postmoderna dekonštruuje pojem sub-jektu, aby ho absolutizovala, a elektronické technológie azda čoskoro umožnia praktickú premenu človeka na všemocného solipsistického vládcu a zároveň väzňa virtuálnej rea-lity. Fantázia a realita sú rub a líce tej istej rukavičky, ktorú ustavične prevraciame, aby sme spoznali ich vzťah - bez toho, aby sme vedeli, ako a z čoho je tá rukavička vyro-bená. Kotvou úvah o realite je viera. Ale čomu veriť? "Je úplne nahá, tá naša viera, a úplne bezbranná. Nerobíme si nijaké nádeje, nič nežiadame, o nič neprosíme, s ničím nerátame, prosto len žijeme... Nie je to utešiteľka pred ničotou..., neupokojuje rozum zmučený protikladmi života..., ničomu neslúži." ([51], 113 - 114)

Hľadanie "poslednej pravdy" fyzikálneho sveta priviedlo Lema na hranice prírodných vied, od otázky "Ako funguje svet?" k otázke "Prečo?", k filozofii. Tá ho priviedla k hľadaniu odpovede, ktorú ponúka teológia, k teórii "poslednej príčiny". Ako

mnohých pred ním, aj Lema priviedla logika vlastného myslenia k poznaniu, že fantastický svet sa skrýva v človeku rovnako ako mimo neho - k analýze duševného sveta človeka. Keď si myslíaca bytosť kladie ontologickú otázku o podstate sveta, spozná, že kľúčom k odpovedi na otázku o povahe reality, "objektívnej skutočnosti", je skúmanie schopnosti poznávať.

Elegantný posmešník Oscar Wilde našiel sto rokov pred Lemom nové významy starých metafor. Lord Henry Wotton (Wotan - Vodan?) v obrazoboreckom románe *Portrét Doriana Graya* psychologicky interpretoval astrologický zmysel slova "ovplyvniť", podľa ktorého hviezdy ovplyvňujú osud aj charakter človeka: "Ovplyvniť niekoho znamená dať mu svoju vlastnú dušu." ([104], 26 - 27)

Amatérskeho psychológa Lorda Henryho "fascinovali metódy prírodných vied" natoľko, že "začal pitvať" zažíva sám seba a napokon sa pustil do pitvania ostatných ľudí, aby ich ovplyvnil pre vlastné potešenie: "Bolo mu jasné, že experimentálna metóda je jediná metóda, ktorou dôjdeme k vedeckému rozboru vášne... v skúmavke bolesti a rozkoše." ([104], 68)

Fyzické telo je vo veku virtuálnej reality "predmetom invázie" [42]. Roboti, androidi a kyborgovia (*Robocop*, *Terminátor*), fyzickí aj duševní paraziti (*Hviezdna brána*), votrelci v človeku (*Votrelec*), pomätená DNK (*Jurský park*), nanoprotetika a psychodrogy v cyberpunku - to všetko sú možnosti premeny človeka na čosi iné, čo už nebude ľudské. Človek túži zdokonaliť sa až na hranice všemohúcnosti, ale zároveň chce zostať sám sebou. Totálna protéza individuálnej aj sociálnej skutočnosti, virtuálna realita, ktorú sami vytvárame, nám kladie otázku: "Som skutočný, alebo som stroj?" ([105], 136)

Jednoduchá odpoveď La Mettrieho a Descarta, pohľad na človeka ako na stroj len o čosi zložitejší ako hodinový strojček, nadobúda nový, nečakane hrozivý zmysel. Sú Borgovia Star Treku nevyhnutným výsledkom posthumánnej evolúcie, dokonalejšími potomkami ľudstva, alebo strojovou degeneráciou?

Otázku možno odbiť odpoveďou psychoanalytika, že má zmysel iba pri neurotických pochybnostiach o hraniciach vlastnej osobnosti [42]. Borgovia sa nepýtajú, či sú stroje alebo ľudia, nemajú metajazyk. Nekladú si filozofické otázky, ktoré majú existenčný význam pre ľudí, vzdorujúcich vesmírnej expanzii Borgov s cieľom asimilovať každý organický život.

Napriek všetkej krehkosti ľudského života "moc bledých bytostí je bezmedzná. Keď zahynú, ožívajú nespočetnekrát znova" ([78], 26). Nebol by to Lem, keby nevyužil príležitosť na pohľad z opačnej strany bariéry: "Bled'och kybergrófa Kyberházyho bol ozajstný bastard. Každý jeho krok pripomínal špliechanie blata, pohľad zakalenú studňu, od hnilobného dychu slepli zrkadlá a železo hrdzavelo." ([74], 414)

Psychoanalytik vyjadril neurotický strach zo života nihilistickou metaforou: "Som na mieste, z ktorého znie hlas, volajúci: 'Vesmír je poškvrna na čistote nebytia.'" ([43], 317) Neurotika, posadnutého ilúziou mechanickej dokonalosti, desí "nečistota organického života". Megalomana posadnutého túžbou po moci desí schopnosť iných vzdorovať jeho velikášstvu a žiť svoj vlastný život.

Mechanický kat, "stíhací stroj", je mechanizmus stelesňujúci neobmedzenú moc monarchu nad životom a smrťou poddaných. Kráľ ho dal naprogramovať, aby zabil

šľachtica Arrhodesa, ktorý sa "opovážil uraziť kráľovský majestát..., protivil sa kráľovskej vôli..., rozjatriť monarchov hnev" ([62], 451 - 452). Hoci Kráľ je iba tieň v pozadí deja, Arrhodes musí zomrieť, lebo sa sprotivil moci, pripomínajúcej Božiu, natoľko absolútnej, že ani smrť pre ňu nie je prekážkou. Aj keby Arrhodes "vzťahol ruku na kráľovský majestát, nezískala by som slobodu", lebo kráľ "bol taký vzdialený, že jeho smrť by ani o vlások nezmenila moje postavenie" ([62], 441). Mechanizmus moci neprestane fungovať ani v neprítomnosti svojho tvorca.

Miltonov Boh v *Stratenom raji* argumentuje, že poznanie nie je predurčenie, že jeho stvorenia sú slobodné. Lem v *Maske* demonštruje, že taká sloboda je len čiastočná. Vina neprichádza s ochutnaním jablka poznania dobrého a zlého, ale s jeho odmietnutím, s odmietnutím poznať záhady seba samého. Robot si uvedomuje: "Bola som nevinná, áno, a zároveň strašne vinná. Bola som nevinná vo všetkých dráhach minulého dokonaného času, zbiehajúcich sa v mojej prítomnosti, ja, mladé dievča, melancholicky mlkva žabka v tých sivých zimách a dusných, zatuchnutých palácoch, vôbec som neniesla vinu na tom, čo sa dnes pred kráľom udialo, lebo som nemohla byť iná, než aká som bola... Moja vina, moja hrozná vina bola iba v tom, že som to už vtedy dobre vedela a považovala to za pozlátku, mámenie a faloš, že pri pokuse odhaliť záhadu som sa toho počínania zľakla a cítila mrzkú vďačnosť k neviditeľným zábranám, ktoré mi zahradzovali cestu." ([62], 436)

Maska formuluje klasický problém mysle hľadajúcej hranice svojej slobodnej vôle s neslobodou, s obmedzeniami vonkajšieho programovania. Príbeh umelej inteligencie nerozpráva rozprávač, ale robot sám osebe v prvej osobe. Umelá inteligencia hľadá svoju totožnosť. Pre skeptického Lema sú "hriechom" robota hranice sebaoznania. Pokus odhadnúť rozsah nášho vlastného programu môže viesť k zlyhaniu a smútku, ale len také pokusy nás môžu priviesť k poznaniu predpokladov slobody, nech by bola akokoľvek obmedzená: "Nádej, že sa oslobodím, mohla byť iluzórna... mohla by som opäť získať... aspoň seba." (62], 460)

Lacanova psychoanalytická teológia kolabuje do teórie subjektu: Boh môže byť mysticky temným Bohom nevedomia, alebo otcovským zákonodarcom a tvárou Iného [12]. Príroda sa nedá oklamať, ale možno sa s ňou dohovoriť, ak rozumieme jej reči.

Rozumný oceán Solarisu skúma človeka pomocou jeho modelov podobne ako človek prírodu. Experimentuje s výskumníkmi viac ako oni s oceánom. Nástrojom jeho poznania je podvedomá motivácia človeka, pohonná sila jeho psychiky. Oceán predkladá výskumníkom nepochopiteľne cudzie obrazy. Nenachádzajú v nich pochopenie oceánu, kým v nich nenajú pochopenie seba samých.

Robot v *Maske* nepozná odpoveď na otázku, či Arrhodesa zachráni alebo zabije, ale má slobodu uvažovať o obidvoch možnostiach. Lem odolal pokušeniu jednoznačného záveru a ponecháva čitateľovi tú istú slobodu. Nedovolil jednej ilúzii, aby prevládla nad inou. Arrhodes zomrel, ale robot ho nezabil, prizeral sa jeho zomieraniu, bezmocný pomôcť aj vraždiť. Keby robot bodol Arrhodesa smrtiacim žihadlom, ostala by len beznádej nad nemožnosťou prekonať svoje programovanie; keby ho zachránil, mohli by sme podľaňnúť zvodnej nádeji, že môžeme uniknúť svojmu programovaniu, ľživým prísl'ubom falošných prorokov o iluzórnej slobode a slobode ilúzií.

Lemovou odpoveďou na túto dilemu je mlčanie: "Vymenili ste *silentium Dei* za *silentium universi*, lenže mlčanie iných Rozumov nemusí znamenať stav, v ktorom všetci, čo sú schopní hovoriť, nechcú, a tí, ktorí chcú, nemôžu... Svet vám už neraz odpovedal nezrozumiteľne na otázky, ktoré ho mali donútiť k jednoznačnej odpovedi." ([55], 308)

Realizmus fantastických simulácií. Simulácia poskytuje okamžité uspokojenie túžby. Simulácia je len napodobením uspokojenia. Umelo, zdanlivo a dočasne nahrádza nedostatok skutočného života podobne ako drogové opojenie. A tiež môže byť návyková. Môže nadobudnúť formu infantilnej "regresívnej symbiózy s fantáziou a snom" [42]. Úlohou hrdinu je prebudiť sa z bdelého sna o živote a vrátiť sa do reality - ináč povedané, stať sa dospelým.

Fantastický príbeh funguje ako simulačná technika. Ponúka bohaté zdroje voľných asociácií, polotovarové signály a podprahové podnety ako spúšťacie mechanizmy fantázie. Odmeňuje konzumenta za nákup syntetických snov čarom simulakier, nerušených bolesťou, námahou a frustráciami skutočného života. Poskytuje mu pôžitok a nahrádza životné istoty potvrdením archetypických modelov víťazstva dobra nad zlom, pomsty za utrpenie, projekcie do hrdinu a prežívania jeho dobrodružstiev.

Najčastejším dejovým invariantsom fantastických príbehov je boj dobra proti zlu, modelovaný vzťahom hrdinu a zloducha. Malé desatoro na výrobu virtuálneho hrdinu a zlosyna manipulujúceho realitu obsahuje nasledujúce kľíše:

1. Hrdina je obeťou imitovanej reality. Môže, alebo nemusí si uvedomovať, že je väzňom virtuálnej reality, prípadne je sám jej fantómom.

2. Príbeh tvoria dobrodružstvá oslobodenia z virtuálnej reality, spoznania svojej situácie, oslobodenie milovanej dámy a priateľov, prípadne oslobodenie poznaním, že sám hrdina je len fantomatickou simuláciou.

3. Uväznenie vo virtuálnej realite si môže hrdina spôsobiť sám, môže to byť nehoďa alebo následok úkladov zlého vládcu ilúzií.

4. Vládca virtuálnej reality má zvyčajne privilegovanú pozíciu, z ktorej môže pozorovať simuláciu aj realitu. Má jedinečné možnosti manipulovať virtualitu, jej fantómov aj hrdinu.

5. Virtuálna realita poskytuje manipulátorovi takmer neobmedzené možnosti, ale podlieha pravidlám, ktoré obmedzujú jeho svojvôľu. Hrdina môže poraziť manipulátora lepším ovládaním pravidiel hry.

6. Manipulátor môže mať rôzne ciele: zničiť hrdinu, použiť ho na svoje zámery, upírsky ťažiť z jeho existencie v reálnom svete, vybudovať si samovládnu ríšu virtuálnej reality, sadisticky ovládať fantómy, ovládnuť alebo zničiť celú nevirtuálnu skutočnosť pomocou virtuálnej reality, spojiť sa s mimozemskou inteligenciou.

7. Manipulátor môže trestať hrdinu za neposlušnosť nekonečnými mukami alebo ponúknuť mu za odmenu svety nekonečného pôžitku vrátane splnenia antisociálnych a patologických želaní.

8. V simuláciách môže hrdina stretnúť iné obeť, ovládané zlom. Nemôže si byť istý ich úprimnosťou, lebo nevie, či nie sú oddané zlu, ani dôverovať svojim zmyslom, či sú skutočné, alebo sú to len fantómy virtuálnej reality.

9. Hrdina musí odolať zvodom aj hrozbám simulácie. Používa rôzne nástroje a techniky, aby prehliadol falošné ilúzie a prebojoval sa k správne vnímaniu reality: hľadá v ilúziách medzery a nezrovnalosti, porovnáva fantómy so svojimi skúsenosťami z reality, odhaľuje ich fungovanie a vnútorné protirečenia virtuálneho prostredia, skúša, či virtuálna realita primerane reaguje na jeho správanie.

10. Hrdina napokon unikne simulácii a zvíťazí nad fantómami, odhalí príčinu svojho uväznenia vo virtuálnej realite a obnoví "prírodný poriadok vecí". Spravidla sa ukáže, že zlý manipulátor aj zákony virtuality sú v skutočnosti slabé a stratia vládu nad hrdinom aj reálnym svetom, keď hrdina prenikne do ich tajomstva a odhalí ich ciele. Príbeh sa však môže skončiť aj pesimisticky, víťazstvom virtuálnej reality, alebo inverziou dobra a zla, dôkazom, že virtuálna realita je skutočnosťou a skutočnosť je horšia ako virtuálna realita.

Rôzne kombinácie deja, dramatických situácií, charakterových typov a prostredí zväčša vyjadrujú niekoľko typov fantázií, ktoré publikum prežíva ako simulácie denných aj spánkových snov. Len sprostredkovane ich vníma ako spracovanie zážitkov, problémov a skúseností reálneho života. Simulácie fantastiky sú rázcestím, z ktorého čitateľ, divák aj hráč môže vykročiť viacerými cestami. Hlavnou križovatkou sú dva známe smery: jeden vedie k akceptovaniu reality, druhý k úniku do sveta ilúzií.

Fantastické príbehy v istom zmysle simulujú odpoveď na detskú otázku, odkiaľ pochádzajú sny. Detská otázka, kto je zodpovedný za naše sny, nás znepokojuje aj v dospelosti - ináč by vykladači snov od šarlatánov po psychiatrov stratili zamestnanie. Fantastické príbehy ponúkajú dve možnosti: uznať, že sme sami autormi svojich snov a prevziať za ne zodpovednosť, alebo prijať pohodlné riešenie, zrieknuť sa zodpovednosti aj slobody rozhodovania, vrátiť sa k detskému modelu správania a spoľahnúť sa na autority, lebo "otecko a mamička vedia všetko lepšie". Infantilný variant fantomatiky znamená prijať umelo vyrobené sny a dať sa nimi ovládnuť, niekedy až po zrieknutie sa vlastnej osobnosti a dobrovoľné uväznenie vo svete ilúzií, podobnom drogovým halucináciám. Odtiaľ už nie je ďaleko k zámene predstáv so skutočnosťou a k démonom neurózy.

Fantastické simulácie od Wellsovej *Vojny svetov* (1898) obsedantne opakujú motív univerzálnej katastrofy - zániku ľudstva a konca sveta. Melodrámy dejín budúcnosti zobrazujú ľudstvo, ktoré ohrozilo vlastnú existenciu spupným zneužitím moci, prekročením Božích príkazaní, porušením prírodných zákonov aj zákazov vlastnej etiky. Pred horormi Armagedonu ho zachraňujú hrdinskí spasitelia.

Nadľudský superman stelesňuje autoritu, oslobodzujúcu dieťa od neurotického strachu vierou, že rodičia mu napokon odpustia každú vinu a zachránia ho z každého nebezpečenstva. Dieťa si zakrýva oči pred realitou v nádeji, že hrôza prestane existovať, keď ju nevidí.

Futurologický kongres možno interpretovať ako príbeh spoločnosti, ktorá si pred sebou zakrýva zlyhanie v kontakte s realitou a v zdesení z katastrofy uniká do fantastických simulácií. Návštevník z minulosti Ijon Tichý si zachoval si realistický pohľad na skutočnosť. Dokáže nazrieť cez závoje fantómov psychochemickej virtuality, ale nedokáže mobilizovať fantomatizovanú spoločnosť, aby sa zachránila sama pred sebou.

Tichý vo *Futurologickom kongrese* nie je nepriestrelný hrdina fantastických dobrodružstiev, infantilných seba projekcií do virtuálnej reality. Predstavuje realistického jednotlivca, ktorý napriek úsiliu prebojovať pravdu zlyhá v boji proti chiméram virtuálnej reality, lebo pohltili celú spoločnosť. Oстане mu len únik do iného sveta, tiež virtuálneho: "Milovaná smradľavá tóňa sa mi zavrela nad hlavou... Vynoril som sa uprostred kanála... s intenzívnou chuťou pomýjím v ústach, ale šťastný, taký šťastný!" ([54], 300)

Ľudia sa vedia prispôbiť pomätenej skutočnosti: keď doba šalie, blázon je ten, kto nešalie s ňou. Lem namiešal z fantázie, strachu, nádeje a ironie trpký koktail virtuálnej budúcnosti. Do nej symbolicky odplávala kanálom aj najvyššia forma ľudského poznania, veda, v podobe futurologického referátu profesora Dringenbauma ([54], 300 - 301).

Cesta poznania nie je prechádzka ružovým sadom. V epizóde pilotnej série *Star Treku Klietka* nájdeme rozsiahlu zbierku fantómov. Christophera Pikea, prvého veliteľa vesmírnej lode Enterprise, uväznia na planéte Talos IV malí, krehkí humanoidi s nadrozmernými lebkami. Človek nedokáže vzdorovať ilúziám, ktoré vytvárajú z jeho spomienok a túžob. Usilujú sa ovládnuť Pikea pomocou umelých zážitkov metódou cukrika a biča vo virtuálnom väzení s múrmi z fantómov odmeny a trestu.

Talosiánci ustúpili fyzicky do podzemia a duševne do vlastných ilúzií, lebo v túžbe po neobmedzenej moci zničili svoj svet. Dieťa uniká do fantázie a jeho realizmus ustupuje do podvedomia, keď sa zľakne konfrontácie svojich túžob a obáv so skutočnosťou, lebo sa bojí vlastného strachu a agresie.

Futurologický kongres a diela, ktoré naň nadväzujú, možno čítať ako symboly úniku pred skutočnosťou, ako paradoxnú rezignáciu na boj proti katastrofe zo strachu pred katastrofou. Fantastické simulácie realisticky zobrazujú zlyhanie správania voči hrozbe katastrofy, často motivované rovnakou neschopnosťou jednotlivca aj spoločnosti rozlíšiť fantáziu od reality.

Sen uskutočnený vo virtuálnej realite prestáva byť záhadou. Virtualita fantastických simulácií nepozná pri zobrazení fantázie obmedzenia. Fantómy dokážu skutočnosť nielen nahradiť, ale ju aj prekonať.

Viera v oslobodenie od fyzických hraníc a otvorenie vesmíru ničím neobmedzených virtuálnych zážitkov v kyberpriestore má svoje úskalia [105]. Simulácie fantastiky ukazujú, ako prežívame ilúzie, ktoré poskytujú súčasné technológie, a naznačujú zážitky z budúcich technológií. Simulačné technológie simulujú aj vlastné nebezpečenstvá, ktorými v budúcnosti môžu ohroziť jednotlivca aj pre spoločnosť. Virtuálna realita ponúka technicky zdokonalené formy neurózy a infantilnej regresie, svety dokonalej fantázie ako lepšiu náhradku skutočného uspokojenia a úľavy od námahy a utrpenia. Fantomatika vábi príslubom potešenia, víťazstva a zakázaných pôžitkov, sľubuje nekonečné možnosti preveteliť sa do hocikoho a hocičoho. A hrozí, že vypustí z fľaše démonov a prebudí netvorov, ktorí driemu hlboko v nás a čakajú na svoju príležitosť.

Údajný študent Newyorskej univerzity použil v roku 1993 na psychickú agresiu proti ostatným hráčom populárnej hry typu MUD podprogram Lambda MOO. Prípád odhalil možnosť virtuálneho násillia a patologického správania vo virtuálnych svetoch ako neočakávané vlastnosti fantomatických spoločenstiev kyberpriestoru. Poukázal tiež

na neurčitost hraníc fyzického tela: fiktívne scenáre vyvolávajú reakcie v skutočnom citovom živote hráčov. Účasť na virtuálnej telesnej aktivite fantomatického dvojníka posilňuje existenciu a ovplyvňuje fungovanie predstavy, ktorú máme sami o sebe, osamostatňuje netelesnú sebareprezentáciu, zástupcu našej osobnosti, ktorého si nosíme v hlave (19), 4). Nie je ťažké "predstaviť si paranoickú možnosť iného počítačového programu, ktorý bez môjho vedomia kontroluje a riadi moju motiváciu a činnosť, ovláda ma zvnútra tak, že moje vlastné ego už nie je moje" ([105], 142).

Obyvatelia virtuálnej reality veria, že majú slobodu anarchie robiť si, čo chcú, a žijú v diktatúre, ktorá im prikazuje, čo musia chcieť. "Dávame skutočnosti narkózu", lebo ľudia sa dokážu zmobilizovať proti hrôzám skutočnosti, keď ich poznajú ([51], 298). Mimesis umenia sa stala realitou, napodobenina skutočnosťou a socialistický realizmus porazila jeho vlastná teória odrazu: skutočnosť sa stala tieňom svojho zrkadla - mediálnej simulakry.

Vzťahy organizácií s verejnosťou sú odvetvím výroby, založeným na vedeckom výskume. Verejnosť sa zmenila na potenciál trhového zisku a "veci verejného záujmu" sa stali spotrebným tovarom, predmetom simulovaných diskusií o fantomatických potrebách. Nahradenie dialógu simuláciou je prvým kvantovým skokom do "spoločnosti divadla" a míľnikom sklznutia sveta do hyperreality [18].

Utopisti veria v samospasiteľnú moc techniky prekonávať slepé uličky vlastného vývoja. Komunikačné technológie majú totálne nahradiť prírodný svet a spoločnosť virtualitou. Kolonizácia občianskej spoločnosti elektronickými médiami pokračuje. Ľudia zarábajú, aby platili priemyslu zábavy, ktorý ich učí, čo si majú kupovať, ktorých politikov majú voliť a čo si majú želať.

Fantomatizovanej demokracii sa podarilo uskutočniť sen každej diktatúry - dosiahnuť, aby sa ľudia terorizovali samosprávne. Hyperrealita je väzenie zdokonalené natoľko, že väzni uverili, že sú slobodní. Radikálni kritici pokladajú komercializovanú simuláciu demokracie za uskutočnenú antiutópiu: načo plytvať energiou na násilie, keď môžeme ľudí presvedčiť, aby platili za to, že ich ovládame?

Elektronické médiá menia informácie na tovar. Stroje bohatstva generujú informácie, tovar s najkratšou životnosťou, ktorý zrýchľuje obrat a zvyšuje zisk. Elektronika nám hovorí, čo si musíme okamžite kúpiť, aby náš život dostal zmysel, ktorý mu doteraz chýbal, lebo sme nevedeli, kto sme a kým sa môžeme stať, kým sme to nemali. Podvod je v tom, že v spoločnosti spotreby nejde o to, *kým* sme a *kým* sa môžeme stať, ale *čím* sme a na čo sme použiteľní. Dezinformatika mení človeka na tovar krátkodobej spotreby, na fantóm výroby informácií a obchodu s nimi.

Predpovede o demokratizácii spoločnosti pomocou parného stroja, plynu a elektriny boli rovnako optimistické ako nadšenie virtuálnou slobodou siete. A tiež boli len čiastočne prezieravé. Aj politika sa stáva tovarom, komercializovanými informáciami. Výpredaj demokracie? Prečo nie? Prečo by sa niekto namáhal ochraňovať naše právo na slobodu a demokraciu, keď ho sami predávame tak ochotne a lacno?

Politika sa stala kinom, divadlom v zmysle starej rímskej taktiky *panem et circens*, chleba a hier. Politika sa predáva zvodne zahalená obalovou technikou ako pracie prášky a zmrazené potraviny. Tvorcom politiky nie je občan, ale najbohatší záujemca, ktorý si kúpi mechanizmy na jej výrobu a distribúciu, médiá aj samotných politikov.

Verejnosť prerába na politike dobrovoľne, lebo ju "racionálne" kupuje od predajcu, ktorý ju predáva najlacnejšiu a najkrajšie zabalenú. Publikum sa rado dá učiťikať masovou hypnózou zábavy, aby sa odpútala pozornosť od vecí podstatných pre skutočný život.

Žijeme v odborne skonštruovanej hyperrealite: fantomatika napodobňuje skutočnosť, aby vytiahla peniaze z vreciek ľudí, ktorých zmenila na konzumentov. Dažd'ové pralesy zomierajú, ale ich disneylandové imitácie zarábajú milióny dolárov. Ilúzie sú tým silnejšie a živšie, čím viac vyciavajú z ľudí skutočný život a peniaze, ktoré možno investovať do ďalšieho zdokonaľovania fantomatických technológií.

O prediktívnej schopnosti vedeckej fantastiky sa optimisticky vyjadrujú najmä tí, ktorí ju poznajú viac z počutia ako z čítania. Lemova vízia autonómneho vývoja techniky sa však vyvíjala rýchlejšie a jasnozrivejšie ako v odbornej literatúre aj v skutočnosti. V *Astronautoch* a v *Denníku z vesmíru* ešte technika poslušne slúži človeku na dobré aj na zlé, v *Edene* jej prostredníctvom ovláda obyvateľov anonymná diktatúra, v *Návrate z hviezd* si človek udržal kontrolu nad autonómne automatizovanou výrobou, v *Nepremožiteľnom* vykynožila strojová civilizácia všetok organický život, *Zbraňové systémy 21. storočia* osamostatnili vojnu od človeka atď.

Mimozemské civilizácie, umelé inteligencie, mutanti a kyborgovia zatiaľ existujú len virtuálne, v predstavách vedcov aj autorov i čitateľov fantastiky. Aj fantastika je simulakra a poskytuje možnosť vžiť sa do simulácie, do písaného či rozprávaného príbehu, aj takmer fyzicky vo vizuálnych a počítačových formách.

Internetové idoly reprezentujú imidž fantómov, ktoré si každý môže nahráť do počítača. Televízne videoklipy a reklamy ich destilujú z fyzického sveta. Modelka trpezlivo sedí dokonale upravená spôsobom, aký sa nevyskytuje v každodennej realite, pozerá si svoje fotografie v módnom časopise a čaká na chvíľu, keď jej rozkážu, aby sa nahrála do virtuálnej reality média. Jej mediálny fantóm má badateľne fantastické vlastnosti, ale nahrávka je reálna a server odmení užívateľa modemového spojenia za pripojenie na druhom konci sveta pôžitkom z ilúzie.

Virtuálne hrdinky videohier a Sci-Fi Channel recitujú mantru "I Am Sci-Fi" - a naozaj sú fantastickými bytosťami, stvorenými modernou technológiou, reálne existujúcimi fantómami. Vyhlasujú, že sú našou budúcnosťou a možno sa nemýlia, ale v takej budúcnosti prestaneme byť tým, čím zatiaľ ešte sme - aspoň čiastočne.

Je Lara Croft bohyňa sexu, alebo zachmúrená nositeľka spravodlivosti a zákona? Je to amatérska archeologička, alebo profesionálna špiónka? Spoznáva svet ako zvedavá turistka, alebo miluje prepych rozmaznanej boháčky? Ťažko povedať. Keby sme chceli odhaliť Larinu totožnosť, museli by sme sledovať minútu po minúte všetky jej príbehy. To je takmer nemožné, ale práve túto skoro nespĺniteľnú posadnutosť sa usilujú fanom naočkovať výrobcovia fantómov virtuálnej reality.

Virtuálni hrdinovia sa potulujú médiami, ktoré ako živé zrkadlá s vlastnou vôľou mnohonásobne obmieňajú ich príbehy a charakter. Mediálna diverzifikácia produkuje rôznorodé obrazy virtuálnej postavy, kým nemá toľko tvári a podôb, že pod ich vzájomným prekrytím už nevidíme nijakú konkrétnu tvár hrdinu, iba klamný závoje mýtizovaného fantómu, ktorý môže byť každým a nikým. Každý nový model virtuálneho predobrazu predáva iný produkt, každá nová verzia starého príbehu vyrába reklamou

a marketingom inú skupinu konzumentov. Výrobcovia sa predbiehajú v nápadoch pri konštruovaní nových predpokladov o hrdinoch, o ich povahe, správaní a dobrodružstvách v novom prostredí. Správanie a charakter hrdinu stráca zmysel, stáva sa prchavým útržkom hmly vo víchrici výroby a spotreby, premennou veličinou v konštantne plánovaného zisku. Identifikácia postavy a projekcia diváka do hrdinu sú súčasťou procesu mediálnej tradície od imitácie cez napodobenie a zveličenie až po paródiu a prehodnotenie.

Extrapolácia, hyperbolizácia a satira patria k základným technikám fantastického ozvláštnenia. Lara Croft v *Tomb Raider 3* napodobňuje a paroduje Jamesa Bonda, iné mediálne fantómy aj samu seba. To, čím Lara Croft je, čo robí a čo sa jej prihodi, závisí od tovaru, ktorý sa predáva a kupuje s jej pomocou. Lara je však zároveň sama tovarom, ktorý prináša zisk. Zarába tým, že presviedča fanov o dokonalosti svojho sveta, dokazuje, že stať sa jeho obyvateľom je príjemnejšie, zábavnejšie a realnejšie, ako ostať sebou samým v pôvodnom svete mimo počítača, vo svete plnom nepríjemných povinností, zodpovednosti a rizika.

Premiestnime sa do Larinho sveta: "Vitaj v mojom dome", hovorí Lara. "Len sa tu poobzeraj." Pochopiteľne, nie je tam nikto okrem nej a hráča. Program požičiava hráčovi svoje virtuálne telo a hráč sa stáva virtuálnou realitou programu. Lara skáče, behá, robí saltá, kotúľa sa po schodoch. Hráč sa to musí od nej naučiť. Hráč sa zahráva s Larou, ale možnosti aj hranice hry určuje program. Hráč vyťaží z hry maximum pôžitku, len keď sa naučí všetko, čo môže robiť program. A kto iný ho môže lepšie naučiť, ako byť Larou, než sama Lara?

Klávesové povely a pohyby myšou sa napokon stanú podvedomými reflexmi, hráča nemožno rozlíšiť od Lary a človeka za klávesnicou od programu. Keď sa hráč stane Larou, vstúpi do virtuálnej reality, lebo sa stal súčasťou hry. Splynul so simulakrou a stal sa reprezentáciou virtuálnej reality. Je iba prostredníkom vôle programu a čím poslušnejšie mu slúži, tým lepšie fungujú povely, ktoré už nevyjadrujú vôľu hráča, ale naplňajú možnosti programu, tým výkonnejšie je telo programu Lara a tým dokonalejšia je hra: splynutie človeka s programom vo vzájomnej spolupráci je ich spoločnou premenou na simulakru.

Virtuálne postavy SF sú viac ako figúrky panoptika fantomatickej kultúry. Sú jej skratkami, znakmi novej mytológie, mytologémami, oznamujúcimi, že rozum musí držať krok s mocou, ak nechceme podľahnúť v zápase proti vlastnej vynaliezavosti. Oznamujú nám, že existuje rozdiel medzi pravou a falošnou slobodou, medzi pokrokom a úpadkom, zamaskovaným za pokrok.

Najzákernejší útok na slobodu možno nepríde od politickej diktatúry, ale od neviditeľnej ruky trhu. "Veľký brat" vševidiaceho panoptika elektronickej totality funguje ináč ako v ťažkopádnej Orwellovej vízii (*Nineteen Eighty-four*, 1949). Agenti tajnej polície nemusia ráno o štvrtej kopat' do dverí svojich obetí ani mučiť ich elektrinou a drogami, aby získali informácie proti občanom. Obete dobrovoľne kupujú drogy a elektroniku pre pôžitok z virtuálnej reality, túžia byť súčasťami fantomatickej spoločnosti, ktorá o nich vie viac ako oni sami. Najmocnejšími zbraňami útlaku nebudú obrušky, samopaly, vodné delá ani okovy vo väzenských celách, ale zákony, ktoré

odhlasujú slobodne zvolení poslanci fantomatickej demokracie. Kodifikujú nerovný prístup k informáciám a zabránia občanom používať ich na svoj vlastný prospech.

Politikou mafii aj totality je tajnostkárstvo, aby ľudia nemali možnosť informovane riadiť svoje vlastné záležitosti. Utajovanie nemusí byť len brutálny útlak polície. Moderné technológie ponúkajú jemnejšie a nebezpečnejšie modely. Pri každom zatajovaní sa skôr-neskôr odhalí, že niečo sa skrýva - a to je začiatok hľadania tajnosti. Účelnejšie je zakryvať skutočnosť náhradkou verejnej mienky. Podvrhnuté diskusie o vymyslených a bezvýznamných problémoch umlčávajú životne dôležité otázky, aby zatajili skutočnosť.

Zem obýva šesť miliárd ľudí. Polovica z nich nikdy nepoužila telefón. Prehľbí sa v blízkej budúcnosti priepasť medzi informačne chudobnými a informačne bohatými? Vzdelanie a prístup k sieti sú dvere do virtuálneho sveta fantomatických ilúzií, ale aj do reálneho sveta komunikácie a informácií, ktoré dnes znamenajú bohatstvo a moc viac ako kedykoľvek predtým. Zatiaľ sú uzavreté pre väčšinu obyvateľov súčasného sveta. Možno našťastie.

Interaktívne bdelé sny predávajú produkty svojich výrobcov na celej planéte, hoci mnohí vedia, že tým podporujú premenu Zeme na antiutópiu. Hrozba, že sa nám podarí uskutočniť naše fantázie a prestaneme byť sami sebou, je reálna.

LITERATÚRA

- [1] AARON, S.: *Virtuální smrt*. Brno, Návrat 1997. Prel. J. Gajdová.
- [2] ARMITAGE, J.: *Resisting the Neoliberal Discourse of Technology*. Ctheory, #68, <http://www.ctheory.com/a68.html>, March 29, 1999.
- [3] ASIMOV, I.: "Dvestoročný človek." In: Herman, Hviezdoslav (ed.): *10xSci-Fi*. Bratislava, Smena 1984. Prel. O. Kořínek.
- [4] ASIMOV, I.: *Já, robot*. Praha, Odeon 1981. Prel. O. Černý.
- [5] ASIMOV, I.: *Vo vesmíre niekto vraždí*. Bratislava, Smena 1970. Prel. P. Langer.
- [6] BAUDRILLARD, J.: *In the Shadow of the Silent Majority*. New York, Semitext(e) 1983.
- [7] BAUDRILLARD, J.: *Simulacra and Simulation*. Michigan, The University of Michigan Press 1994.
- [8] BAUDRILLARD, J.: "The Evil Demon of Images and the Precession of Simulacra." In: Docherty, T. (ed.): *Postmodernism: A Reader*. New York, Columbia Univ. Press 1993, s. 194 a. n.
- [9] BAXTER, S.: "Gulliverzone." In: *The Web*. Bergisch Gladbach, Bastei Lübbe 1998.
- [10] BERGER, P. - KELLNER, H.: "Marriage and the Construction of Reality." In: *Recent Sociology*. New York, The MacMillan Company 1970.
- [11] BOWKETT, S.: "Traumschloss." In: *The Web*. Bergisch Gladbach, Bastei Lübbe 1998.
- [12] BRAUNGARDT, J.: "Theology After Lacan? A Psychoanalytic Approach to Theological Discourse." In: *Other Voices; The (e)Journal of cultural Criticism*, vol. 1, 1999, N° 3, January
- [13] BROWN, M. E.: "The Politics of Soaps: Pleasure and Feminine Empowerment." In: Bell, P. - Hanet, K. (eds.): *Continuum*. The Australian Journal of Cultural Studies 1987, vol. 4, N° 2, s. 1 - 25.
- [14] CAREY, J. W.: "The Internet and the End of the National Communication System: Uncertain Predictions of an Uncertain Future." In: *Journalism & Mass Communication*

Quarterly 75, 1998, N° 1. Spring, s. 28 - 34.

- [15] CLARKE, A. C.: *Vesmírná Odysea; Rajske Fontány*. Praha, Odeon 1982. Prel. V. Svoboda.
- [16] ČERNÝ, V.: *Studie a eseje z moderní světové literatury*. Praha, Československý spisovatel 1969.
- [17] CHALKER, J. L.: *Mrož pro kybernet*. Vimperk, Bانشies Books 2000. Prel. P. Agaňov.
- [18] DEBORD, G.-E.: *La Société du Spectacle*. Paris, Champ Libre 1971.
- [19] DIBBELL, J.: *A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society*. 1993, online <http://www.hnet.uci.edu.mposter/syllabi/readings/rape.html>
- [20] DICK, P. K.: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* London, Panther Books Granada 1977.
- [21] ECCO, U.: *Hledání dokonalého jazyka v evropské literatuře*. Praha, Nakladatelství Lidové noviny 2001. Prel. Z. Jandová.
- [22] FLESSNER, B.: "Archäologie im Cyberspace. Anmerkungen zu Stanislaw Lems Phantomatik." In: Lem, S.: *Die Entdeckung der Virtualität*. Frankfurt am Main, Suhrkamp 1996.
- [23] FOUCAULT, M.: *Dozerat' a trestat'. Zrod väzenia*. Bratislava, Kalligram 1996. Prel. M. Marcelli.
- [24] FRASER, J. T.: *The Genesis and Evolution of Time: A Critique of Interpretation in Physics*. Amherst, University of Massachusetts Press 1982.
- [25] GIBSON, W. F.: *All Tomorrow's Parties*. New York - London, Penguin Putnam & Hc 1999.
- [26] GIBSON, W. F.: *Count Zero*. New York, Arbor House 1986.
- [27] GIBSON, W. F.: *Idoru*. Berkeley, Berkeley Publishing Group 1997.
- [28] GIBSON, W. F.: *Neuromancer*. New York, Ace 1984.
- [29] GRÄFRATH, B.: *Lems "Golem". Parerga und Paralipomena*. Frankfurt am Main, Suhrkamp 1996.
- [30] GUBAR, S.: "The 'Blank Page' and the Issues of Female Creativity." In: Showalter, E.: *The New Feminist Criticism: Essays on Women, Literature, and Theory*. New York, Pantheon 1985, s. 229 - 313.
- [31] HABERMAS, J.: *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Neuwied und Berlin, Luchterhand 1971.
- [32] HABERMAS, J.: *The Theory of Communicative Action*. Vol. I, Reason and the Rationalization of Society. Boston, Beacon Press 1984.
- [33] HARRAWAY, D.: "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York, Routledge 1991.
- [34] HELFORD, E. R.: "We are only seeking Man: Gender, Psychoanalysis, and Stanislaw Lem's Solaris." In: *Science Fiction Studies* # 57, 1992, Vol. 19, Part 2, July, s. 167 - 177.
- [35] HUIZINGA, J.: *Kultúra a kríza*. Bratislava, Kalligram 2002. Prel. A. Bžoch.
- [36] ILJENKOV, E. V.: *O idoloch a ideáloch*. Bratislava, Pravda 1972. Prel. M. Suchý.
- [37] JASPERS, K.: *Šifry transcendence*. Praha, Vyšehrad 2000.
- [38] KANT, I.: *Kritika čistého rozumu*. Bratislava, Pravda 1979. Prel. T. Münz.
- [39] KELLNER, D.: *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Cambridge, Polity Press 1989.
- [40] KELEMEN, J.: "Umělé myslí pro umělá těla." In: *Živel* 1997, N° 8, s. 30 - 35. Rozhovor Morten ui. fpf.slu.cz/persons/Kelemen/zivel.htm
- [41] KROKER, A. - KROKER, M.: *Body Digest*. "Theses on The Disappearing Body in The Hyper-Modern Condition; Body Digest. Fashion, Skin & Technology." In: *Canadian*

- [42] KUNKLE, S.: "Psychosis in a Cyberspace Age." In: *Other Voices*, vol. 1, N° 3, January 1999.
- [43] LACAN, J.: *Écrits. A Selection*. New York, Norton 1977.
- [44] LACAN, J.: *Seminar of Jacques Lacan. Book 1: Freud's Papers on Technique*. 1953 - 1954. New York, Norton 1988. Transl. by J. Forrester.
- [45] LASICA, M.: "Spoza dverí." In: *Domino forum* č. 48, 29. 11. - 5. 12. 2001.
- [46] LEM, S.: *Astronauti*. Bratislava, Mladé letá 1958. Prel. M. Jamrichová.
- [47] LEM, S.: "Bílá smrt." In: *Zachraňme vesmír*. Praha, Mladá fronta 1966, s. 23 - 26. Prel. F. Jungwirth.
- [48] LEM, S.: *Denník z vesmíru*. Bratislava, Slovenský spisovateľ 1958. Prel. J. Sedlák.
- [49] LEM, S.: *Die Jagd. Neue Geschichten des Piloten Pirx*. Berlin, Verlag Volk und Welt 1972.
- [50] LEM, S.: *Die Technologiefalle*. Frankfurt am Main, Suhrkamp 2002.
- [51] LEM, S.: "Dvacátá první cesta Ijona Tichého." In: *Futurologický kongres*. Praha, Svoboda 1977, s. 88 - 145. Prel. H. Stachová.
- [52] LEM, S.: *Eden*. Berlin, Verlag Volk und Welt 1971.
- [53] LEM, S.: *Fiasko*. Kraków, Wydawnictwo literackie 1987.
- [54] LEM, S.: "Futurologický kongres." In: *Futurologický kongres*. Praha, Svoboda 1977, s. 188 - 301. Prel. H. Stachová.
- [55] LEM, S.: "Golem XIV." In: *Dokonalá prázdnota/Golem XIV*. Praha, Svoboda 1983. Prel. F. Jungwirth.
- [56] LEM, S.: *Hvězdné deníky 1*. Praha, Baronet 1999. Prel. F. Jungwirth, H. Stachová a P. Weigel.
- [57] LEM, S.: *Hvězdné deníky 2*. Praha, Baronet 2000. Prel. F. Jungwirth a H. Stachová.
- [58] LEM, S.: "Interview with Zoran Živkovič: The Future Without a Future." In: *Pacific Manoa Quarterly* 4/258, 1979.
- [59] LEM, S.: *Kyberíada*. Praha, Československý spisovatel 1983. Prel. F. Jungwirth.
- [60] LEM, S.: "Jedenáctá cesta." In: *Vzpomínky Ijona Tichého*. Praha, Mladá fronta 1964, s. 5 - 32. Prel. F. Jungwirth.
- [61] LEM, S.: "Lymphaterův vzorec." In: *Vzpomínky Ijona Tichého*. Praha, Mladá fronta 1964, s. 117 - 139. Prel. F. Jungwirth.
- [62] LEM, S.: "Maska." In: *Pánův hlas*. Praha, Svoboda 1980.
- [63] LEM, S.: *Návrat z hvězd*. Praha, Mladá fronta 1962. Prel. J. Simonides.
- [64] LEM, S.: *Nepřemožitelný*. Praha, Mladá fronta 1976. Prel. P. Weigel.
- [65] LEM, S.: "O princí Ferritovi a princezně Krystalce." In: *Kyberíada*. Praha, Baronet 2000, s. 405 - 414. Prel. P. Weigel.
- [66] LEM, S.: "Osmá cesta Ijona Tichého." In: *Futurologický kongres*. Praha, Svoboda 1984, s. 13 - 31. Prel. H. Stachová.
- [67] LEM, S.: *Phantastik und Futurologie I - II*. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1984.
- [68] LEM, S.: *Solaris*. Praha, Československý spisovatel 1972. Prel. B. Křemenák.
- [69] LEM, S.: *Solaris*. Bratislava, Vydavateľstvo Osveta 1964. Prel. H. Lerchová.
- [70] LEM, S.: *Sterntagebücher*. Verlag Volk und Welt. Berlin 1976.
- [71] LEM, S.: *Summa Technologiae*. Praha, Magnet - Press 1995. Prel. P. Weigel.
- [72] LEM, S.: *Summa Technologiae*. Frankfurt am Main, Suhrkamp 1982.
- [73] LEM, S.: *Test*. Berlin, Verlag Volk und Welt 1971.
- [74] LEM, S.: "Výprava sedmá, čili jak vlastní dokonalost byla Trurlovi na škodu." In: *Kyberíada*, s. 149 - 157. Praha, Baronet 2000. Prel. F. Jungwirth a P. Weigel.
- [75] LEM, S.: "Vzpomínky Ijona Tichého I." In: *Vzpomínky Ijona Tichého*. Praha, Mladá fronta, 1964, s. 79 - 90. Prel. F. Jungwirth.

- [76] LEM, S. 1964: "Vzpomínky Ijona Tichého II." In: *Vzpomínky Ijona Tichého*. Praha, Mladá fronta 1964, s. 90 - 100. Prel. F. Jungwirth.
- [77] LEM, S.: "Vzpomínky Ijona Tichého III." In: *Vzpomínky Ijona Tichého*. Praha, Mladá fronta 1964, s. 100 - 108. Prel. F. Jungwirth.
- [78] LEM, S. (1966): *Waffensysteme des 21. Jahrhunderts*. Frankfurt am Main, Suhrkamp 1983.
- [79] LEM, S.: "Doktor Diagoras." In: *Zachraňme vesmír*. Praha, Mladá fronta 1966, s. 55 - 72. Prel. F. Jungwirth.
- [80] LEM, S.: "Ústav doktora Vliperia." In: *Zachraňme vesmír*. Praha, Mladá fronta 1966, s. 73 - 79. Prel. F. Jungwirth.
- [81] LIPNACK, J. - STAMPS, J.: *Networking: People Connecting With People, Linking Ideas and Resources*. New York, Garden City, Doubleday and Company 1982.
- [82] MARCUSE, H.: *Counterrevolution and Revolt*. Boston, Beacon Press 1972.
- [83] MARCUSE, H.: *One Dimensional Man*. Boston, Beacon Press 1964.
- [84] McLUHAN, M.: "Communication in the Global Village." In: *This Cybernetic Age*. Ed. Toppin, Don. New York, Human Development Corporation 1969, s. 158 - 167.
- [85] McLUHAN, M. - FIORE, Q. - AGEL, J.: *War and Peace in the Global Village*. New York, Bantam 1968.
- [86] MUMFORD, L.: *Technics and Civilization*. New York, Harcourt Brace and Co. 1934.
- [87] MUMFORD, L.: *The Myth of the Machine: Vol. I, Technics and Human Development*. New York, Harcourt Brace Jovanovich 1957.
- [88] MUMFORD, L.: *The Myth of the Machine: Vol. II, The Pentagon of Power*. New York, Harcourt Brace Jovanovich 1970.
- [89] PARKER, J. A.: "Gendering the Robot: Stanislaw Lem's 'The Mask'." In: *Science Fiction Studies* # 57, 1992, Vol. 19, Part 2, July.
- [90] POSTMAN, N. 1985: *Amusing Ourselves To Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. New York, Penguin Books 1985.
- [91] ROBINS, K. - WEBSTER, F.: "Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life." In: Mosco, Vincent - Wasko - Janet (eds.): *The Political Economy of Information*. Madison, The University of Wisconsin Press 1988, s. 45 - 75.
- [92] ROSE, M.: *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*. MA, Cambridge 1981.
- [93] RUSSELL, D.: *The Religion of the Machine Age*. 1982.
- [94] SHELLEY, M. Wollstonecraft: *Frankenstein, or the Modern Prometheus*. 1818.
- [95] SWIFT, J.: *Gulliverovy cesty*. Praha, Státní nakladatelství dětské knihy 1951.
- [96] TURKLE, S.: *Faustian Society*. 2003, www.transparencynow.com
- [97] UHLÍŘ, Z.: *Uživatel artefaktu a uživatel komunikátu ve virtuálním prostředí*. Ikaros (online), 2001, č. 7 (cit. 2001-07-02).
- [98] WAFENDER, M.: "Ein Interview mit Jaron Lanier: Was heisst 'virtuelle Realität'?" In: *Cyberspace*. Reinbeck bei Hamburg, Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten 1991.
- [99] WEIGEL, P.: *Stanislaw Lem*. Praha, Magnet-Press 1995.
- [100] WEISSERT, T. P.: "Stanislaw Lem and a Topology of Mind." In: *Science Fiction Studies* # 57, 1992, Vol. 19, Part 2. July.
- [101] WELLS, H. G.: "Zem slepců." In: *Povídky s X*. Praha, Albatros, 1970, s. 177 - 206. Prel. V. Svoboda.
- [102] WICKEN, J. S.: *Evolution, Thermodynamics and Information: Extending the Darwinian Program*. New York, Oxford University Press 1987.
- [103] WILDE, O.: "The Ballad of Reading Gaol." In: *De Profundis and The Ballad of Reading Gaol*. Leipzig, Bernhard Tauchnitz 1908.
- [104] WILDE, O.: *Obraz Doriana Graye*. Praha, Mladá fronta 1964.
- [105] ZIZEK, S.: *The Plague of Fantasies*. New York, Verso 1997.

Existujú autori, ktorí veľkosťou svojho diela (nemyslím tým len rozsah) odstrašujú od pokusov o analýzu. Odvážni bádatelia o nich píšú odbornú literatúru, počtom strán mnohonásobne presahujúcu dielo spisovateľa. Jedným z autorov, ktorých analýze som sa z týchto dôvodov dlho vyhýbal, je Stanislaw Lem. V diskusii k jednej mojej prednáške pripomenul Jan Vaněk Jr., že o Lemovi som sa zmienil len okrajovou poznámkou. Podnetná korešpondencia s Filipom D. Štěpánkom mi dodala odvahu pokračovať v pokuse načrtnúť aspoň jeden aspekt Lemovho monumentálneho diela, jeho prínos k tematizovaniu virtuálnej reality. Márii Puškárovej vďačím za cenné odborné pripomienky. Rozhodujúcim podnetom na dokončenie dlho odkladanej práce bola láskavosť Františky Vrbenskej a Pavla Weigla, ktorí mi ponúkli predniesť túto tému na medzinárodnej konferencii venovanej Lemovmu dielu v Prahe v roku 2001.

PhDr. Ondrej Herec
Národné osvetové centrum
Nám. SNP 12
812 34 Bratislava