

KYBERPROSTOR

„**KYBERPROSTOR**: výraz z pera spisovatele science fiction Williama Gibsona, vzniklý někdy kolem roku 1984. Snad trochu nešťastné slovo, pokud zůstane připoutáno k zoufalé dystopické vizi blízké budoucnosti, již najdeme na stránkách knih *Neuromancer* (1984 a *Hrabě Nula* (1987), – k vizi korporátní hegemonie a rozkládajících se měst, nervových implantátů, životu v paranoidním strachu a bolesti – ale také slovo, které pojmenovává novou epochu, novou a neodolatelnou fázi vývoje lidské kultury i obchodu pod vládou technologie. – **KYBERPROSTOR**: nový paralelní vesmír vytvořený a udržovaný světovými počítači a sdělovacími prostředky. Svět, ve kterém se formuje globální výměna vědění, tajemství, opatření, indikátorů, zábavy a mimolidských činitelů: výjevy, zvuky i bytosti, které zemský povrch nikdy nespátřil, rozkvétající v nesmírné elektronické noci. – **KYBERPROSTOR**: vstupuje se do něho kterýmkoli počítačem připojeným do systému; místo, jediné místo, a přece bez hranic; můžeme do něho vkročit stejně tak z vancouverského sklepa jako z lodi v Port-au-Prince, z newyorského taxíku i texaské garáže, bytu v Římě i kanceláře v Hong Kongu, z kjótského baru, kavárny v Kinshase i z laboratoře na Měsíci. – **KYBERPROSTOR**: tabulka, která se stala stránkou, stránka, která se stala obrazovkou, obrazovka, která se stala světem, virtuálním světem. Světem, který je všude a nikde, místem, kde nic není zapomenuto a přece se vše neustále mění.“

Michael Benedikt, *Introduction to Cyberspace: First Steps*, MIT Press 1991, s. 1.

„(...) je možné podívat se na naši investici do **VIRTUÁLNÍCH PROSTOR** jako na odraz něčeho, co bychom mohli v jiném kontextu snadno považovat za „náboženské“ puzení? Podíváme-li se na věc tímto způsobem, pak je možné chápat touhu po virtualitě ve skutečnosti též jako hlad po reálném – hlad po smyslu, řádu a jasném určení v našich reálných životech. Je-li **NÁBOŽENSTVÍ** o nalezení smyslu, řádu a pocitu předvídatelnosti – pokud je snahou představit si svět, jaký by mohl být, pokud jsou jeho podstatou příběhy, které oživují náš život, rituály, které dávají tvar našemu vědomí, a způsoby interakce, které definují to, čím jsme, pak se mi jeví, že virtuální aktivity generují přesně totéž. Naše touha po hlubší a hlubší imerzi, spolu se strukturou a řádem, který tato imerze přináší, může představovat „hlad po realitě“, který se zatraceně podobá **NÁBOŽENSTVÍ**. Jak ji od něho vůbec dokážeme odlišit?

Rachel Wagner, *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*, Routledge 2012, s. 234–235.

Obě ukázky vybrala a přeložila Zuzana Marie Kostíková.

„Spojícím prvkem pro všechny osoby, které samy sebe označují za **KYBERBOHY** nebo jsou takto pojmenovávány jinými osobami, je především snaha o porozumění (božským), zejména stvořitelským principům a dále (...) způsob, jakým nahlíží na **KYBERPROSTOR**. Pro kyberbohy je charakteristické vnímání kyberprostoru jako místa, v němž je možné (na rozdíl od offline prostředí) tvořit další a další nové světy, které jsou na jednu stranu jistými obdobami či kopiemi světa offline a na druhou stranu se od něj výrazně odlišují, třeba jen existencí svých vlastních zákonů, které nikde jinde neplatí. Podobně jako bohové těch náboženství, ve kterých existuje koncepce stvořitelství (případně kontinuálního tvořitelství), kyberbohové vytvářejí v kyberprostoru nové světy s novými bytostmi, místy a pravidly.“

Libuše Martínková, *Kyberprostor jako náboženský prostor*, L. Marek 2007, s. 41.