

Ve filmu *Matrix* se postava zvaná agent Smith ptá: „Víš o tom, že první Matrix byl vymyšlen jako dokonalý lidský svět, kde by nikdo netrpěl, kde by každý byl šťastný? Byla to katastrofa.“ Matrix, počítačem vytvořené virtuální prostředí, je systémem na ovládnutí lidí. Obyvatelé tohoto světa halucinací ho považují za skutečný; představují si, že pracují, hrají si, válčí a souloží, vedou normální život. Ve skutečnosti se vznášejí v jakýchsi pouzdrech zavěšeni na stroj a jejich zážitky jsou navozeny počítačovým programem.

*The Matrix* (1999) a *The Matrix Reloaded* (2003) jsou alegorické akční filmy, v nichž se fantastická bojová umění mísí s kryptickým dialogem a spleťtým příběhem. Byly stvořeny a propagovány s cílem vytvořit kult, ale jeho výrobcům se podařilo vytvořit jen prosperující odvětví vykladačů a interpretů. Filozofové použili svých rezavějících nástrojů ke klasifikaci filmů jako cvičení ve skepticizmu k okolnímu světu. Zajímavější a přijatelnější závěr zní, že náboženští učenci je analyzovali z mystického hlediska a našli v nich stopy křesťanství, buddhismu a gnosticizmu. V mediálním produktu tohoto typu se neskrývá nějaký hluboký smysl čekající na rozluštění a je pošetilé domáhat se uznání výlučné platnosti kterékoli interpretace; tyto filmy jsou ale sardonickým a nepohodlným komentářem ke způsobu, jakým je náš svět řízen.

Ukazují lidské tvory jako vězně stroje, „baterie“, z nichž vysává energii a zároveň je udržuje v transu a bezmocné. V takových zpodobněních je snadné hledat banální poukázání na kapitalistické vykořisťování. Mnohem zajímavější přístup naznačuje zmínka agenta Smitha o prvním Mat-

rixu. Účelem toho programu nebylo vykořisťování, ale vytvoření dokonalého světa. Následná katastrofa není specifikována, ale děj filmů naznačuje, že neskutečný svět Matrixu je výsledkem pokusu přetvořit skutečný svět tak, aby už neobsahoval utrpení a zlo.

V minulosti bylo nástrojem uskutečnění takových fantazií náboženství, v nedávnější době byly vyjádřeny utopickými politickými plány, jako je komunismus a neoliberalismus. Zatímco velká náboženství moudře slibují konec zla a utrpení po smrti, tyto utopické kultury chtěly dosáhnout stejného cíle již tady, na zemi.

Víra v politickou akci je dnes prakticky mrtvá a je to technologie, která ztělesňuje sen o přeměněném světě. Málo lidí se dnes těší na svět, v němž hlad a bída budou vymýceny spravedlivějším rozdělením již existujícího bohatství. Vlády místo toho očekávají, že jim věda vytvoří více bohatství. Intenzivní zemědělství a geneticky upravené plodiny nasytí hladové, ekonomický růst zredukuje a nakonec odbourá bídu. I když jsou to často politici, kdo se zastává těchto projektů nejhlasitěji, jistým důsledkem takových technických řešení je to, že si s politickou změnou nemusíme dělat starosti. Raději než zápasit s despoticou mocí můžeme v klidu čekat na příznivé následky rostoucího blahobytu.

Je docela dobře možné, že nejhorší zla politickou akcí vyléčit nelze: když se nedá předejít ani absurditě, jakou je irácká válka, jak můžeme doufat, že vlády vymytí hlad? Technologie však není náhražkou politické akce. V praxi ji používáme proto, abychom zamaskovali problémy, které nedokážeme vyřešit.

Tradiční formy dohlížení na společnost byly zrušeny; ve snaze zabránit zločinu jsme společnost postavili pod stálé a intenzivní pozorování videokamerami. S narůs-

tající hrozbou terorismu používáme chytrých bomb proti „nebezpečným státům“. Polykáme Prozac a podobné drogy nejen proto, abychom zvládli občasnou deprese, ale čím dál více i proto, abychom potlačili normální lidské reakce jako frustraci a zklamání. Nové mediální technologie nám umožní odpoutat se od prostředí, ve kterém žijeme. Zapojení na našeho walkmana můžeme zapomenout na špínu a zchátralost, jimiž jsme ve skutečnosti obklopeni.

I kdybychom nebyli takto izolováni, náš názor na svět deformují hromadné sdělovací prostředky. Každý den se můžeme setkávat s ohavným prostředím a nefungujícími veřejnými službami, ale ve virtuálním světě vykouzleném interaktivní televizí jsme blízko bohatství a svobodě. Pro mnoho lidí je tento fantastický svět reálnější než jejich každodenní akce a vjemy. Matrix ukazuje logický výsledek: snem naplněný položitost strávený v simulovaném prostředí. Degenerovaný produkt lidské touhy po lepším světě – Matrix – je poslední technologií úniku.

Nápad, že technologie může vytvořit virtuální světy, se obvykle připisuje americkým počítačovým vědcům, kteří začali psát o virtuální skutečnosti v osmdesátých a devadesátých letech. Ale polský spisovatel science-fiction Stanislaw Lem ji předvídal několik desetiletí předtím. Ve své knize *Summa Technologiae*, vydané v roce 1964 (česky 1995), si představoval Fantomat, stroj na vytváření virtuální skutečnosti, který nabízí jeho uživatelům únik z reálného světa a vstup do simulovaného prostředí podle jejich vlastní volby. V reálném světě jsme choulostivými organismy, které mohou žít jen jednou, ale ve Fantomatu můžeme žít mnohokrát v jakékoli vysněné roli. Fantomat nám dává to, co vždy hledali mystikové – osvobození od hmotného světa. Zbavení našich smrtelných těl, můžeme se prohánět kyberprostorem navěky.

Lem však byl přesvědčen, že čím realističtější virtuální svět stroj vytvoří, tím více budeme uvězněni v našich vlastních představách. Jako ztělesněná ega působíme na sebe vzájemně se světem, který známe jen částečně a který funguje nezávisle na našich přáních. Naproti tomu ve virtuálních světech Fantomatu jsou lidské konstrukce, vyrobené z lidských snů. Jsou to světy, kde nic nemůže být zraněno nebo zničeno, protože nic ve skutečnosti neexistuje. Jsou to zkrátka světy, kde na ničem opravdu nezáleží.

Lem se obával, že lidstvo může nakonec dát přednost virtuálním světům Fantomatu. Je to strach, který má svou ozvěnu v *Matrixu*, kde postava jménem Cypher zvolí proti nahodilostem života mimo program život v rozkoši a iluzi programu. Svou volbu spokojeně obhajuje: „Víte, já vím, že tento biftek neexistuje. Víím, že když si ho dám do úst, Matrix říká mému mozku, že je šťavnatý a lahodný... Vííte, co mě napadá?“ Ukousne si bifteku: „Nevědomost je požehnání.“

Lemovo podezření, že si lidstvo může vybrat snový svět Fantomatu na úkor nezkrotných konfliktů skutečného světa, je opodstatněné. Velká část blahobytné většiny v západních zemích dělá stejná rozhodnutí jako Cypher. Zvolí si život ve virtuálním světě stvořeném masovými médii, ačkoli dobře ví, že je to iluze. Tady mám na mysli nejen „televizi reality“, která vykouzluje svět, z něhož byly dojíždění do práce, dluh, nemoc a téměř všechny činnosti, jimiž trávíme své dny, vyhoštěny. Podívejme se na mediální reportáže z války. Vííme, že bolest ze ztráty blízkých, zmrzačení a nezhojené psychické jizvy přetrvávají i poté, co války úředně skončily, ale nechceme, aby nám tyto věci někdo zbytečně připomínal. Vážíme si reportérů, kteří informují o nepříznivých důsledcích války, ale tajně se nám uleví, jakmile média přejdou k jinému tématu. Tak

se můžeme vyhnout bolesti z příliš kruté reality a udržet si virtuální svět, kterému dáváme přednost.

Domněnka, že mnoho lidí by se rozhodlo pro neskutečný život ve Fantomatu, není zdaleka přehnaná. Přesto však Lemovy obavy, že by lidstvo mohlo vystoupit ze skutečného světa a dát přednost věčnému půlživotu v kyberprostoru, nejsou opodstatněné. Virtuální prostředí mohou být v budoucnosti, s použitím stále vyspělejších počítačových programů realističtější než cokoliv, co dnes dokážeme vytvořit nebo si i představit, ale nikdy lidstvu neumožní odpoutat se od Země úplně. Žádný počítač nevytvoří sebeudržitelný virtuální svět. Sen o lidstvu, trávícím věčnost v kyberprostoru, je jenom zlý sen.

Je několik důvodů, proč stroje na virtuální realitu nakonec vždy selžou. Všechna virtuální prostředí především mají materiální základnu. V halucinačních kung-fu scénách, jimiž je *Matrix* prošpikován, není nic nemožné: lidské postavy hrající tyto akrobacie se skvělou choreografií jsou donekonečna reprodukovatelné imitace, nikoliv konečné, zranitelné organismy. I *Matrix* samotný je hmotná věc, program zakódovaný ve změti drátů a plastiku; podléhá rozkladu a nepředvídatelným nehodám. Proto se virtuální prostředí zhotovené v *Matrixu* nebude obnovovat donekonečna. Dříve či později podlehne zubu času nebo náhodě. Do programu se vloudí anomálie a *Matrix* bude prolezlý defekty. Perfektní virtuální svět už nebude perfektní. A projeví se jako to, čím nikdy nepřestal být – choulostivou konstrukcí, umístěnou v nestabilním hmotném světě.

Stejně jako Fantomat je i *Matrix* lidským vynálezem. Tyto simulované světy, i když sestrojeny umělou inteligencí, která se vyvinula mnohem dále než lidstvo, jsou přece jen vedlejším produktem lidských vědomostí. Nemohou

uniknout nedokonalostem, které souvisí s jejich živočišným původem. Budou nevyhnutelně obsahovat omyly a deformace. Obraz světa, který lidstvo má, je provizórium, které se vyvinulo k tomu, aby nám pomohlo ve zvířecím zápase o přežití. Můžeme si být jisti, že obsahuje chyby, které nikdy neobjevíme.

Možná, že další nově vynalezené umělé inteligence se vyvinou tak, že překonají tyto vestavěné defekty, ale v tom případě vyvinou své vlastní chyby, jimiž se nakazí každý další virtuální svět, který postaví. Každý stroj na vytváření virtuální reality, ať bude jakkoliv sestrojen, bude obsahovat stopy své pozemské geneze, která nevyhnutelně naruší dokonalost virtuálního světa. Jsou to tyto nevykořeňitelné nedokonalosti, které činí Lemovu vizi perfektní nereality také nerealistickou.

Podle některých interpretací existuje ještě jeden pramen narušení virtuálního světa Matrixu – svobodná lidská vůle. Obyvatelé Matrixu jsou v transu, ale jakmile si uvědomí, že žijí ve světě snu, mohou se bouřit.

To je zpočátku věrohodné vysvětlení – řada vedlejších zápletek se týká možnosti povstání – ale mnoho smyslu to nedává. Vzpomeňme si, že Cypher dobrovolně zvolí život v nerealitě. Není pod žádným dozorem, když se pustí do svého bifteku, ví, že biftek je iluze, a přesto si pochutnává. Cypher se nevzdal své svobody, ale využil ji k tomu, aby mohl žít ve lži.

Jestliže se nelze dívat na tyto filmy jako na báje o povstání proti tyranii, je stejně chybné považovat je za pojednání o svobodné vůli v metafyzickém smyslu. Nezapůjme se teď filozofickou debatou o tom, co by svobodná vůle mohla znamenat a jestli ji máme nebo nikoli. Ať už se ta stará únavná hádanka vyřeší jakkoliv, svobodná vůle není něco, co můžeme ztratit následkem působení nové

technologie. Jestliže ji lidé vůbec vlastní, nemohou o ni přijít v Matrixu. Možná se nacházejí ve stavu pasivity, ale zůstává jim schopnost rozhodovat o vlastním jednání. To je zřejmé, ale byla by škoda, kdyby se význam těchto fascinujících filmů zredukoval na tak těžkopádný a samozřejmý závěr.

Dovolávání se otřepaných klišé o svobodné vůli nebo o hodnotě svobody nevede k interpretaci, která by tyto filmy plně ocenila. Podivně nepřímým způsobem jsou to filmy politické, ale otázky, které vyvolávají, nejsou ta stará banální hesla o kapitalistickém vykořisťování nebo tyranii médií. Je to příběh tajné dohody mezi bohatou většinou a médii o udržení nereálného pohledu na svět. Kdyby se dovolilo, aby vynalézavost vzkvétala a hlad byl vymýcen, bída by zmizela a tyranie už by nebyla pro nikoho pokušením.

Je to prázdnota těchto nadějí, která odsuzuje média k propagování fantazií. O pravdu, že mnohé z našich problémů jsou skutečně neřešitelné, zájem není. Zatímco nám kdysi náboženství umožnilo tento trapný fakt tolerovat, dnes se o něm téměř nesmí mluvit. Sen o dokonalosti, vyhnán z politiky opakovanými katastrofami, se přestěhoval do technologie. Filmy *Matrix* jsou svým technickým čarodějnictvím ohromující. Ale obsahují-li nějaké poselství, pak to, že technologie nejsou kouzla. Nemohou změnit základní fakta lidského života.

23. červen 2003