

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**

**Katedra genderových studií**

**Mgr. Petra Nováková**

**Sexuální robotika:  
humanizace, genderizace a sexualizace sexbotů**

**Diplomová práce**

**Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jana Dvořáčková, Ph.D.**

**Praha, 2022**

### **Závazné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci na téma „Sexuální robotika: humanizace, sexualizace a genderizace robotů“ vypracoval/a samostatně a s použitím pramenů a literatury řádně citovaných a uvedených v seznamu zdrojů. Práci jsem nevyužil/a k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, že tato diplomová práce může být zveřejněna v elektronické knihovně FHS UK a může být využita i jako studijní text.

V Litohlavech dne 30. 6. 2022

.....

Petra Nováková

## **Poděkování**

Ráda bych tímto poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. Janě Dvořáčkové, Ph.D., za odborné vedení, pomoc a cenné rady při psaní práce, a hlavně její nadlidskou trpělivost. Dále pak mé díky náleží Mgr. Michale Vondrákové z advokátní kanceláře Pelikán-Krofta-Kohoutek za konzultace ohledně současné mezinárodní legislativy a relevantní terminologie.

## Obsah

Úvod .....	1
<b>1) Robotika, umělá inteligence a sex .....</b>	<b>8</b>
1.1. Co je to vlastně robot? .....	12
1.2. Robo-etika .....	13
1.3. Od slaměných panen k sexbotům s umělou inteligencí .....	16
1.4. Marketingové strategie propagace sexbotů .....	21
1.5. Robotické nevěstky se silikonovými prsy .....	28
<b>2) Sexy robot a sex robot v kontextu populární kultury .....</b>	<b>33</b>
2.1. Japonská manga and anime .....	37
2.2. Korejské webtoon .....	40
2.3. Filmová tvorba .....	41
2.4. Televizní seriály .....	45
2.5. Video hry .....	48
2.6. Stand-up comedy .....	51
2.7. Sexboti jako lidská simulakra .....	52
<b>3) Současná robotika, umělá inteligence a legislativa .....</b>	<b>54</b>
3.1. Evropská Unie (EU) .....	55
3.2. Sexboti a autorská práva .....	57
3.3. Ochrana identity a deepfake pornografie .....	58
3.4. Erotické pomůcky a ochrana dat .....	63
3.5. Sexboti a dětská pornografie .....	65
<b>4) Potenciální pozitiva a negativa sexuálních a sociálních vztahů lidí se sexboty .....</b>	<b>72</b>
4.1. Sexboti a princip škody / újmy .....	74
4.2. Zdravotní benefity versus sociální deprivace .....	76
4.3. Sexboti a genderové stereotypy .....	79
4.4. Sexboti, pornografie a násilí .....	83
4.5. Kampaně proti sex robotům .....	87
<b>Závěr .....</b>	<b>90</b>
<b>Seznam použitých zdrojů .....</b>	<b>95</b>

## **Abstrakt**

Diplomová práce je zaměřena na analýzu tendencí k humanizaci moderních technologií, tj. procesu přisuzování lidských charakteristik, vlastností a funkcí strojům navzdory skutečnosti, že stroje jsou anorganického původu, tedy vytvořené uměle člověkem a ze své podstaty bezpohlavní. V případě sexuálních technologií a obzvláště na poli sexuální robotiky pak dochází nejen k genderizaci, ale také k sexualizaci humanoidně vyhlížejících strojů, tzv. sexuálních robotů či sexbotů, jejichž výsledný design reflektuje binární chápání pohlaví a genderové stereotypy s tím spojené. Tento proces polidšťování je analyzován v kontextu současné populární kultury a post-humanistických teorií zkoumání vztahů mezi člověkem a strojem s přihlédnutím k binárnímu chápání pohlaví a kategorií maskulinity a feminity. Populární kultura je tedy důležitým aspektem nejen v procesu vývoje sexbotů, ale také z hlediska jejich přijetí uživateli. Pozornost je věnována možným pozitivním a negativním důsledkům používání sexbotů na uživatele v kontextu schopnosti člověka vytvářet si emoční vazby k technologickým artefaktům.

## **Klíčová slova**

Technologie, robot, robotika, sex, umělá inteligence, sexbot, sexuální panna, populární kultura, gender, genderový stereotyp, pornografie, posthumanismus

## **Abstract**

The diploma thesis focuses on the analysis of tendencies to humanize modern technologies, i.e. the process of assigning human attributes and characteristics, roles and features to machines, despite the fact that machines are of inorganic origin, created artificially by man and thus inherently asexual. In the case of sexual technologies and in the field of sex robotics in particular, there is not only genderization but also the sexualization of humanoid-looking machines such as the so called sexual robots or sexbots. The resulting design reflects the binary understanding of gender and stereotypes associated with gender. The process of humanization is analyzed in the context of contemporary popular culture and post-humanistic theories of the study of human-robot relations, while also taking into account the binary understanding of gender and the categories of masculinity and femininity. Popular culture is thus important not only in regards to the development of sexbots but also in terms of acceptance by the users. Attention is paid to the possible positive and negative consequences of engaging with sexbots on the user in the context of the apparent human ability to form emotional connections to technological artifacts.

## **Key words**

Technology, robot, robotics, sex, artificial intelligence, sexbot, sex doll, popular culture, gender, gender stereotype, pornography, posthumanism

## ÚVOD

Studií, které se zabývají rozdíly mezi pohlavími, genderovou nerovností a stereotypizací mužů a žen je nespočet. Ovšem méně prozkoumaná je otázka, jak se nerovnosti mezi pohlavími a genderové stereotypy promítají do designu strojů a umělé inteligence (dále jen AI) z hlediska jejich použití a vnímání jako komodit. Obzvláště pak v kontextu humanoidního designu robotů, k nimž si jedinec dokáže vyvinout emocionálně podmíněný vztah, a to i v oblasti intimity. Hlavním tématem této diplomové práce tedy bude problematika humanizace, genderizace a sexualizace strojů v rámci prolínání moderních technologií a sexuální robotiky, což má nepopíratelně významný dopad na uživatele a lidskou společnost z hlediska reprodukce genderových stereotypů a sociálních nerovností mezi pohlavími. Cílem této práce je souhrnné představení problematiky tzv. „sexbotů“ či sexuálních robotů<sup>1</sup>, tj. humanoidně vyhlížejících sexuálních panen<sup>1</sup> vybavených AI a robotickým skeletem.

Tato diplomová práce vychází z předpokladu, že inspirace pro humanizaci, sexualizaci a genderizaci strojů vychází ze skutečného života, z genderových a dalších stereotypů, které jsou pak skrze populární kulturu dále reprodukovány a šířeny mezi její konzumenty. Právě v umělecké tvorbě pod záštitou žánru science fiction se mísí stereotypní charakteristiky pohlaví v kontextu binárního pojetí genderu, představách o tradičních mužských a ženských sociálních rolích s vizemi o budoucnosti lidstva a možných směrech, kterými se bude dále ubírat technologický pokrok, konkrétně robotizace a inovace v oblasti AI. Tím dochází k neustálé výměně představ o maskulinitě a feminitě mezi fikcí a realitou a posílení či naopak oslabení specifických prvků, kupříkladu v kontextu personalizace sexbotů či přehnanému zdůraznění sexuálních znaků lidského těla.

V rámci analytického designu práce bude použit multi-metodový rámec kombinující komparativní analýzu konkrétních produktových linií humanoidních robotů designovaných jako sexuální pomůcky s obsahovou analýzou relevantních kulturních artefaktů, které reflektují a reprodukují jejich výsledný design a praktickou aplikaci a zároveň tímto zpětně ovlivňují designery i uživatele sexbotů. Systematická povaha obsahové analýzy umožňuje komplexní prozkoumání dostupného materiálu ve

---

<sup>1</sup> Termín „sexuální panna“ pochází z anglického „sex doll“ a obecně zaštituje všechny typy v současnosti dostupných designů, tj. ženské, mužské i transgender panny. Ovšem již při zběžném pohledu je patrné, že na trhu erotických pomůcek panuje znatelný nepoměr vzhledem k tomu, že nabídka sexuálních panen ženského designu mnohonásobně převyšuje nabídku panen mužského designu. Transgender modely navíc nejsou vyráběny jako samostatné produktové řady, ale pouze jako alternativa k sexuálním pannám ženského designu, k nimž je přidán „nástavec“, tj. vibrátor či dildo.

specifických sociálních, kulturních a právních kontextech. Toto je obzvláště užitečné při analýze jednak kulturních artefaktů, které ovlivňují způsoby, jak jsou navrhovány, distribuovány a používány sexuální předměty imitující lidské tělo, a také to, jakými způsoby jsou polidšťovány, sexualizovány a genderovány. Pozornost je dále věnována tomu, jakými způsoby sexboti odrážejí genderově nabitou dynamiku v oblasti sociální interakce a lidské intimity.

V kontextu technologického pokroku a posthumanistických vizí o vývoji AI a vztahů mezi člověkem a robotem lze toto polidšťování strojů chápat jako vhodnou perspektivu pro analýzu genderových stereotypů a způsobů jejich reprodukce, a také jako vyjednávací pozici mezi světem populární kultury, tj. virtuální realitou, a využitím a vlivem robotů na jejich lidské uživatele v reálném světě. Zdá se totiž, že problematika humanizace, sexualizace a genderizace strojů se vyskytuje v jakési nekonečné smyčce, v jejímž rámci populární kultura a její účastníci neustále reprodukuje a mezi sebou znovu vyjednávají obrazy a koncepty strojů jako genderovaných entit. Tento proces poukazuje na to, že navazování intimního jednostranného vztahu se sexboty není neutrálním aktem, protože existují určité sociální normy a postupy, v kontextu binárního chápání pohlaví, které jsou aplikovány nejen na hardware, ale také na software. Tato diplomová práce se tedy zamýšlí i nad možnými pozitivy a negativy vztahů mezi lidskými bytostmi a roboty určenými pro sexuální uspokojení, které mohou mít jak na jedince, tak na společnost. Z tohoto důvodu jsou také zmíněny nedostatky současných právních norem s ohledem na minimální regulační politiku této velice specifické oblasti sexuální robotiky.

V první části diplomové práce je uveden stručný přehled tématu a vysvětlena základní terminologie, relevantní definice a historický vývoj sexbotů od prototypů sexuálních panen<sup>2</sup> až po moderní robotická lidská simulakra. Dále jsou v potaz vzaty možné technické kategorie a podkategorie, do kterých sexboti spadají na základě jejich funkce a designu. Na rozdíl od nafukovacích pan, silikonových pan a pan z termoplastické gumy (dále jen TPE) mohou být sexboti zařazeni nejen mezi standartní masturbační

---

<sup>2</sup> V současnosti se stále ještě používá spíše termínu „sex doll“ případně „robot sex doll“, tedy „sexuální panna“ či „robotická sexuální panna“, ovšem tento termín byl původně vytvořen pro popis nafukovacích a silikonových panen. V této diplomové práci je však používáno termínu „sexbot“, který lépe vystihuje vlastní design tohoto konkrétního typu osobního masturbátoru, neboť se v současnosti jedná o kombinaci silikonové panny humanoidního designu, robotické kostry a hlavy ovládané AI softwarem. Takto definovaní sexboti se tedy liší od ostatních existujících erotických pomůcek a sexuálních panen právě svojí schopností interakce s uživatelem v reálném čase. Většina existujících erotických pomůcek, které jsou reprezentacemi jednotlivých částí lidského těla, totiž není vybavena AI technologiemi, ačkoli jsou již dostupné různé typy vibrátorů a dalších erotických pomůcek na dálkové ovládání včetně možnosti připojení na internet přes wifi.



zařízení, ale také je lze klasifikovat jako interaktivní sociální roboty,<sup>3</sup> schopné přímé komunikace s člověkem na základě předem naprogramovaných AI „osobností“.

Dostupné produktové řady sexbotů největších společností a e-shopů s erotickým zbožím (AItech Shenzhen, DollPodium, Joy Love Dolls, My Mini Sex Doll, My Sex Zone, My Robot Companion, Smart Doll World, Sexn´Doll, Real Dolls, UrDolls atd.) na trhu sexuálních technologií jsou analyzovány nejen s ohledem na rozmanitost nabízených sexbotů zákazníkům, ale také s přihlédnutím k tomu, jakým způsobem využívají stereotypů feminity a maskulinity<sup>4</sup> v rámci vlastního designu a marketingových strategií jejich prodeje. Pozornost je věnována symbolice robotů a tomu, jak jejich humanizace a sexualizace reflektuje genderové stereotypy a představy o ideálech krásy, a jakým způsobem se tyto projevují v tělesné konstrukci a výsledném designu. Dále pak diskriminačnímu přístupu k zákaznicím specializovaných e-shopů s erotickým zbožím tohoto typu a zjevným nedostatkem nabídky sexbotů mužského designu.

Druhá kapitola nabízí pohled na různé formy vyobrazení sexbotů v artefaktech populární kultury. Jde tedy o kontextualizaci sexbotů jako fyzických objektů sexuální touhy v rámci debaty o AI technologiích a možných důsledcích interakce mezi člověkem a robotem v populární kultuře. Právě příklady z literární, filmové a seriálové tvorby, ale i z videoher a komixů jsou jedním z hlavních vlivů na představy nejen o designu sexbotů, ale také o vizích budoucnosti vztahů mezilidských i vztahů lidí a robotů a jejich přijetí uživateli produktů sexuální robotiky a konzumenty populární kultury. Opírá se o výzkum a teoretickou práci kupříkladu Sherry Turkle (2011) o tom, jak technologie změnily naše vnímání a chápání sexuální intimity a schopnost navazování vztahů, bude v této práci vzat v úvahu i vliv současné populární kultury, a to obzvláště v rámci žánru science fiction.

Každodenní přítomnost technologií v našich životech a zvyšující se rychlost, kterou se stáváme závislími na komunikačních, konektivních a asistivních technologiích, stejně jako emocionální vazby, které si k technologickým artefaktům vytváříme (kupříkladu auta, motorky či lodě, ale i osobní počítače či telefony apod. jsou častovány lidskými přízvisky a zájmeny, tedy jako on či ona, přestože se jedná o ze své podstaty anorganické spotřební zboží a nikoliv o živé bytost specifického biologického pohlaví a vlastního genderu),

---

<sup>3</sup> Pro více informací o současném vývoji, výzvách a směřování AI v oblasti sociální robotiky: Breazeal, *Toward sociable robots*. 2013. – *Social Robots and the Future of Social Relations*, ed. Seibt et al. 2014 – *Social Robots from a Human Perspective*, ed. Vincent et al. 2015.

<sup>4</sup> Pojmy maskulinita a feminita jsou komplexní binární normativní kategorie, které zahrnují soubor postojů, norem, sociálních rolí a hodnot, kterými by se muži a ženy měli řídit a snažit se tím dosáhnout ideálu mužství a ženství v těchto dvou kategoriích obsažených. Například Mimi Schipper (2007) nahlíží na tyto dvě kategorie jako na komplementární protiklady. Tyto dva koncepty byly historicky používány k legitimizaci společenské hierarchie, v níž jsou muži přirozeně umístěni jako dominantní a nadřazení ženám, které jsou zase vnímány jako méněcenné a submisivní. Představa o tom, jak by měl muž a žena vypadat a jak se chovat, se pak odráží ve společenských vztazích, protože jakákoli odchylka od normy je považována za narušující status quo.

vyvolává v mnohých obavy z potenciálních důsledků na lidskou psychiku a mezilidské vztahy. Zjevná skepse Turkle a dalších kritiků závislosti na moderních technologiích a potenciálních nebezpečí vytváření citových vazeb ke strojům, odráží skryté obavy z rozpadajících se hranic lidské identity a stírání rozdílů mezi člověkem jako lidskou entitou a technologiemi, v populární kultuře reprezentovanými kupříkladu futuristickými vizemi o sofistikovaných AI vědomých si své vlastní existence.

Dle Turkle „jsme psychologicky naprogramováni nejen k tomu, abychom se starali o to, co milujeme, ale abychom milovali to, o co se staráme“ (Turkle, 2011: 11), což nás činí zranitelnými vůči vytváření citových pout ke strojům, které city nejsou schopné opětovat pouze je předstírat. Turkle opakovaně vyzývá k opatrnosti před falešnými „simulacemi lásky“, které nabízejí „sociální roboti“ (Turkle, 2011: 10) designovaní ke komunikaci s člověkem, protože se nejedná o reciproční vztah. V interakci citově zabarvené interakci člověka s robotem jde totiž čistě jen o jednostranné pouto, neboť stroj sám zůstává přesně tím, čím je, kusem technologie bez emocí, bez vlastních myšlenek a názorů, a nemá tak nic společného s tím, co je vnímáno jako inherentně lidské. Téma sexbotů tedy nabízí zajímavý průsečík mezi robotikou, společenskými vědami a populární kulturou a umožňuje tak zkoumat lidské vztahy k technologickým artefaktům.

Právě v souvislosti s mezilidskými vztahy a vztahy mezi lidmi a sexboty se třetí část práce zabývá současnou mezinárodní legislativou týkající se této problematiky, respektive jejími nedostatky. V dnešní době slova „robot“, „umělá inteligence“ a „sex“ prostupují moderní kulturou a navzájem se prolínají právě na poli sex-robotiky, čímž poukazují na nutnost zásadního přehodnocení postavení člověka ve světě tváří v tvář existenci funkčních sexbotů. V této části práce jsou tak stručně nastíněny možné způsoby využití stávajících zákonů a společenských norem k regulaci používání sexbotů etickým způsobem, který neohrožuje lidská práva. Avšak prozatím, vzhledem k současné úrovni vývoje AI a přidružených technologií, nedisponují sexboti, ani žádné další stroje, vlastním vědomím, a proto je i nadále můžeme klasifikovat jako objekty, nelze tedy zpochybňovat etičnost či legálnost jejich použití z robotické perspektivy, protože se jedná čistě o hypotetickou situaci. Předmětem diplomové práce je pouze to, jaký vliv mají nebo mohou mít robotické sexuální technologie na člověka a problematiku jejich využití z lidské perspektivy.

Třetí kapitola se soustřeďuje na potenciální pozitivní, ale i možné negativní důsledky, které mohou mít sexuální vztahy lidí se stroji na jedince i na společnost. Sexboti dostupný prostředek pro sexuální uvolnění pro osoby s různým postižením, osoby trpící sociálními úzkostmi a/nebo s omezenými možnostmi stát se účastníkem na seznamovacím

trhu či si najít partnera na krátkodobý nebo dlouhodobý sexuální vztah. V budoucnu by tak sexboti mohli nalézt využití například v odvětví pečovatelsví jako společníci pro osoby trpící agorafobií, sociální úzkostí či jako sexuální asistenti pro osoby s tělesným postižením. Použití takto specifické sexuální hračky připomínající lidskou bytost by dále mohlo umožnit lidem se specifickými sexuálními preferencemi uspokojit své sexuální potřeby a fantazie, aniž by docházel k vyvíjení tlaku na jejich skutečné lidské partnerky, což může potenciálně způsobovat diskomfort emocionální a/nebo fyzický v případě, že sexuální preference partnerů nejsou v souladu. Sexboti zároveň představují možnost pro osoby nehledající romantický vztah a/nebo emocionální závazek, ale přesto touží po pravidelném sexuálním uspokojení se svolným partnerem či partnerkou.

Mezi hlavní potenciální negativní dopady sexuálních vztahů mezi lidmi a roboty, které taková interakce může mít na uživatele a společnost jako celek, je riziko narušení mezilidských vztahů. Použití takové zvláštní sexuální hračky připomínající lidskou bytost by totiž mohlo vést uživatele k preferování robotického sexuálního a romantického partnera, který je sestaven uživateli doslova na míru. Zatímco používání sexuální hračky připomínající určitou část lidského těla, například vibrátor nebo svítilna, se obecně nepovažuje za podvádění, použití sexbota, který napodobuje celé lidské tělo s dalšími rysy řeči a výrazu obličeje, tak vnímáno být může. To však do značné míry závisí na definici nevěry nebo podvádění a na dosaženém souhlasu mezi partnery. Zatímco sexboti představují možnost pro lidi, kteří nehledají vztah a/nebo emocionální závazek, ale přesto si přejí pravidelné sexuální uvolnění, zvyknutí na uspokojování svých sexuálních potřeb a fantazií pomocí nemyslicího a bezcitného stroje může nakonec vést k neschopnosti vytvářet zdravé vztahy se skutečnými lidmi.

Používání sexuálních technologií díky inovacím v robotice, AI a bio-technologiích za poslední dvě dekády dosáhlo bodu, kdy robotická simulakra dokážou napodobit nejen základní morfologii konkrétního pohlaví, ale i řečové vzorce, pohyby hlavy, obličejovou mimiku, a dokonce i zvukových reakcí (sténání apod.) na specifické verbální i neverbální podněty od uživatele, a to vše v reálném čase. Genderové stereotypy tudíž ovlivňují i software, neboť před-programované osobnosti ve valné většině předkládají obraz submisivních, pasivních a povolných sexbotů ženského designu. V dnešní době je navíc možné díky novému vývoji v oblasti 3D tisku dokonce vytvářet napodobeniny konkrétních osob v podobě modelů specifikovaných dle požadavků a potřeb uživatele. Zde se naskytá otázka nakolik a zda vůbec je etické vytváření robotických replik skutečných lidí žijících či zesnulých či dokonce dětí. Tato problematika je detailněji rozvinuta ve čtvrté kapitole.

Tato diplomová práce využívá posthumanistické myšlenky<sup>5</sup> decentralizace lidské výjimečnosti a toho, co to znamená být člověkem (Ferrando, 2019: 3), a nabízí pohled na potenciální dopady sexuálních vztahů člověka a robotem, které mohou, ale nemusí vést k destabilizaci emocionální, intimní a sexuální identity a mezilidských vztahů prostřednictvím toho, co je ve skutečnosti jednostranným vztahem člověka ke stroji, ve kterém lidský uživatel promítá své vlastní myšlenky, pocity a zkušenosti na ve své podstatě technologický artefakt. Prostřednictvím navázání emocionálních vazeb se sexboty totiž uživatelé stírají hranice mezi lidským a nelidským, protože sexboti ztělesňují fyzické aspekty člověka tím, že jsou kopiemi lidského těla bez schopnosti cítit a myslet. Jde o nedokonalá simulakra lidské bytosti, kterým ovšem schází lidskost. Jakékoli emoce a výrazy tváře, které jsou sexboti schopni předvést, jsou tak pouhou iluzí omezenou jejich programem. Jinak řečeno, stroje lze sice naučit napodobovat emoce, ale ne je cítit. Je to však právě tato iluze, kterou uživatelé zjevně hledají, a samotné rozostření hranic mezi člověkem a strojem jim pak umožňuje vytvořit si emocionální vazbu k nelidské entitě.

Vzhledem k neustálému vývoji na poli robotiky a AI a zvyšujícím se požadavkům na interakci mezi člověkem a strojem, se posthumanistická perspektiva jeví jako nejvhodnější pro analýzu nové dimenze vztahů mezi člověkem a sexbotem a tím, jak se lidští uživatelé technologií postupně vzdalují skutečnému lidskému kontaktu a partnerské intimitě a přesouvají se do světa online reality. Právě posthumanistickým přístupem ke koexistenci lidí a strojů lze dekonstruovat zdánlivě nepřekročitelnou hranici mezi „živým/neživým, organickým/syntetický, přirozeným/umělým a fyzickým/virtuálním“ (Ferrando, 2019: 13), a to díky rapidnímu vývoji v oblasti robotiky a AI technologií.

Posthumanismus lze tedy chápat nikoliv jako odpověď na krizi humanismu či synonymum antihumanismu, ale spíše jako alternativní pohled na význam lidství a pozicionalitu člověka ve světě, v němž se s roboty setkáváme každý den. Posthumanistické teorie předkládají způsob, jak uchopit vztah mezi člověkem a ne-člověkem, v tomto případě člověkem a sexbotem „V konečném důsledku totiž posthumanismus zpochybňuje biocentrismus, sentiocentrismus, vitalismus a koncept života jako takového a stírá hranice mezi živým a neživým“ (Ferrando, 2019: 5), tj. mezi člověkem a strojem. Otázkou tak i nadále zůstává, zda je možné, že sex s roboty je dalším krokem v postupné emocionální

---

<sup>5</sup> Posthumanismus, ve významu, v jakém je v této práci použit, odkazuje na širší intelektuální rámec, který vychází z rapidních technologických změn posledních několika desetiletí. Posthumanismus uznává, že koncept jedinečnosti lidského subjektu je narušován trendy v AI technologiích a postmoderními posuny v sebeuvědomění. (Wolfe, 2009; Braidotti, 2013) V centru zájmu je tedy potenciál ke změně vztahu člověka ke stroji tak, jak je vyobrazován v artefaktech populární kultury. Posthumanismus se tedy nachází v opozici vůči transhumanismu, který cílí na výsledky augmentace lidského subjektu skrze vědu, čímž dochází ke stírání rozdílů mezi lidmi a stroji, tj. cílem není umělý život, ale vylepšená modifikovaná lidská bytost.

disociaci v mezilidské interakci prostřednictvím komunikačních, konektivních a asistivních technologií<sup>6</sup> a sociálních médií v kombinaci s lidskou potřebou fyzického kontaktu?

Tato diplomová práce pak v kontextu humanizace, sexualizace a genderizace technologií zahrnuje následující reflexe: (a) současný vývoj a relevantní využití sociálních robotů a komunikačních technologií je ovlivněno a zpětně ovlivňuje výsledný vztah jedince a společnosti k robotům, (b) populární kultura může, anebo nemusí odrážet sociální realitu vztahů mezi pohlavími, zejména z hlediska rovnosti žen a mužů a objektivizace lidského těla; (c) různé formy a design sexbotů, a s tím i úzce související genderizace robotů a AI, mohou mají vliv na uživatele, (d) uživatelé moderních technologií svými potřebami, sexuálními preferencemi, požadavky na potenciální partnery, požadavky na sexuální pomůcky a představami o maskulinitě a feminitě ovlivňují výsledný design sexbotů, (e) výsledný design sexbotů, stejně tak jako i jiných typů robotů, zpětně ovlivňuje uživatele, společnost a tedy i populární kulturu, (f) softwaroví a hardwaroví vývojáři nejsou ovlivňováni pouze společenskými normami a populární kulturou, v níž vyrůstají, ale jejich tvorba sama o sobě zpětně ovlivňuje veřejnost prostřednictvím zvoleného designu.

Z důvodu zachování objektivitu při zpracování a analýze se v průběhu této práce pokusím reflektovat vlastní zaujatost tématem a kontextualizovat svoji pozici jakožto (a) lidská bytost, která prošla nespočtem požadavků na prokázání druhové příslušnosti, (b) uživatel/ka moderních technologií a produktů populární kultury, (c) konzument/ka populární kultury ovlivněná symboly, obrazy a narativy současnými i minulými z hlediska etického, psychologického, sociálního a kulturního.

---

<sup>6</sup> Mezi nejběžnější příklady konektivních, asistivních a komunikačních technologií patří například blogy, webové stránky, živé videohovory, sociální média, e-mailová komunikace, chytré telefony a aplikace AI.

## 1) ROBOTIKA, UMĚLÁ INTELIGENCE A SEX

Diskuse o robotech, AI a moderních technologiích všeobecně přináší otázky o tom, jak si představujeme současnou i budoucí interakci mezi člověkem a robotem, a také jaké sociální a etické důsledky bude mít praktické využití robotů v různých kontextech na jednotlivce i společnost. Co by mělo být považováno za sociálně a eticky vhodné využití robotů a jaké konkrétní hodnoty a priority by měly být brány v úvahu při utváření interakcí mezi člověkem a robotem budoucnosti? Kdo nebo co přesně bude mít v budoucnu pravomoc určovat kritéria pro interakci mezi člověkem a robotem (protože zatím nebylo dosaženo žádné univerzální shody)? Je vůbec možné dosáhnout konsensu ohledně společensky akceptovatelného spojení porno průmyslu, robotiky a AI? Vzhledem ke složitosti této tematiky a neustálému vývoji napříč relevantními oblastmi zájmu se jako nejjednodušší způsob, jak najít odpovědi a vypořádat se s případnými problémy, jeví přizpůsobovat regulační procesy vývoji sexbotů tak, aby pomohly maximalizovat výhody a minimalizovat nebezpečí konstrukce, programování a používání tohoto typu humanoidních masturbátorů.

Bez ohledu na tyto otázky se život s moderními technologiemi, jak se zdá, stal nevyhnutelným. Od chytrých aut a kávovarů přes poštovní drony až po bezpečnostní kamery a chirurgické roboty, technologie jsou nedílnou součástí našich životů, a pokud se jako druh nerozhodneme vzdát se technologických vymožeností, tak i nadále budou mít moderní technologie hluboký dopad na naše životy. Navíc se vznikem online světa získala mezilidská interakce nové formy a významy. Každodenní součástí našeho života se staly zejména komunikační, konektivní a asistivní technologie, například hodinky, které mohou zároveň fungovat i jako telefon či platební karta, ale také chirurgičtí roboti nebo dokonce chatboti využívaní na webech zaměřených na distribuci informací jako interaktivní verze FAQ. V poslední době jsou navíc sociální a zdravotničtí roboti, bez ohledu na design, uzpůsobováni nejen pro výzkumné modely, ale i pro komerční a osobní použití, například jako pomocná zařízení nebo společníci pro seniory či edukační hračky pro děti. Ovšem jak ve své práci uvádí Turkle (2011), komunikační, konektivní a asistivní technologie mají zcela zásadní vliv nejen na vývoj mezilidských vztahů a sociálních interakcí mezi lidmi, a také na to, jak vnímáme sami sebe a ostatní lidské bytosti. Závislost na sociálních médiích navíc prokazatelně ovlivňuje lidskou schopnost empatie a na naši schopnost vytvářet platonické, romantické a intimní vazby.

Turkle dále tvrdí, že roboti, obzvláště ti, kteří jsou navrženi pro přímou interakci s uživatelem, se odlišují od jiných typů technologie, protože jsou tzv. „relačními artefakty“

(Turkle et. al, 2006), tj. neživými nelidskými objekty naprogramovanými tak, aby dokázaly reagovat na uživatele v reálném čase, což může vést lidi k vytváření citových vazeb k uvedeným předmětům. Roboti tak mohou ovlivňovat lidské bytosti, protože lidé mají tendenci, jak naznačují různé studie, které Turkle analyzovala, promítat lidské vlastnosti a očekávání do robotů. Mimo zjevné polidšťování strojů z hlediska designu, jsou robotům připisovány nejen funkce a role sluhů, hraček nebo mechanických mazlíčků, ale také přátel, milenců, či nepřátel ať již pozemského či mimozemského původu. Taková vyobrazení jsou pak často spojena se specifickými genderovými stereotypy, zejména pokud jde o kategorie maskulinity a feminity. Navíc jsou roboti nepopíratelně důležitou součástí populární kultury, a to na globální úrovni, díky silnému zastoupení vědecko-fantastického žánru v literatuře, umění, animaci, televizních pořadech, filmech, a dokonce i hudbě. V zábavních parcích po celém světě a v bezpočtu beletristických děl od japonských manga, a grafických románů až po filmy a televizní pořady tak interaktivní sociální roboti simulují lidi, zvířata a fiktivní postavy.

V posledních letech, díky pokrokům v robotice, biotechnologiích a inovacích ve výrobě silikonu, který dokáže úspěšně napodobit lidskou kůži, se jednotlivci stále více zapojují do intimních a sexuálních aktů s imitacemi člověka. Od jednoduchých masturbátorů, které mají vypadat jako konkrétní část těla až po humanoidně vyhlížející silikonové panny v životní velikosti a nejnověji také s robotickými sexuálními pannami, tj. sexboty. Tyto robotické sexuální pomůcky se objevily na trhu v posledních dvou desetiletích<sup>7</sup> a představují v současnosti vrchol humanizace strojů jak z hlediska fyzické konstrukce, tak z hlediska možností naprogramování základní „osobnosti“, řečových funkcí a obličejové mimiky. Již samotná existence sexuálních robotů vzbudila veřejný zájem a vyvolala diskuse o robotickém designu, společenských normách a potenciálních nebezpečích a/nebo výhodách sexuálních vztahů mezi lidmi a roboty. Humanoidně vyhlížející roboti tudíž představují výzvu, protože jako objekty lidské sexuální touhy mají potenciál ovlivnit lidskou psychiku a mezilidské vztahy právě kvůli tomu, že imitují lidskou morfologii, genderově stereotypní chování a reakce na konkrétní podněty. Z této perspektivy se sexboti jeví jako více než pouhé sexuální hračky, protože, jak tvrdí Turkle jejich produkcí a používáním přetváříme lidské hodnoty a lidské vazby (Turkle, 2011) s předmětem neschopným skutečně oplácet naše city. Sexuální technologie tak představují nová a jedinečná soubor otázek ohledně vlivu vztahu člověka ke stroji.

---

<sup>7</sup> Pro více informací o vývoji sexbotů: Krizia, Puig. 2017. *The Synthetic Hyper Femme: On Sex Dolls, Fembots, and the Futures of Sex*. ProQuest Dissertations Publishing: San Diego, CA. – Lancaster-James, Mitchell; Bentley, Gillian R. 2018 „Beyond the Sex Doll: Post-Human Companionship and the Rise of the ‘Allo Doll’“. *MDPI Robotics Journal*.

Ovšem závislost na sexbotech může totiž v budoucnu vést k problémům s udržováním zdravých lidských vztahů, protože „když si člověk zvykne na ‚společnost a kontakt‘ bez nároků, život s lidmi se může zdát až příliš náročný.“ (Turkle, 2011: 66) Vskutku, neustále se rozšiřující nabídka sexbotů napovídá, že se tento velice specifický produkt dostává do oblasti intimity původně vyhrazené pouze lidem. Zároveň je však nutno podotknout, že účinky a důsledky sexuálních vztahů lidí se sexboty jsou stále do značné míry nezmapované, protože tento typ sexuální technologie ještě není široce rozšířen a výzkum je částečně brzděn společenským stigmatem spojeným se sexuálním průmyslem obecně. Jádrem problému tkví v tom, že musíme mít neustále na paměti, že robotické sexuální panny jsou produkty navržené s humanoidní morfologií a naprogramované řečovými schopnostmi a vzorci chování, a nejedná se o přirozené živé bytosti. Jde pouze o objekty určené pro sexuální potěšení přizpůsobené specifickým požadavkům uživatele. (Dautehnhahn et. al., 2005)

Jakým způsobem by tedy sexuální technologie mohly ovlivnit mezilidské vztahy a tím snad dokonce i změnit význam intimity či dokonce lidské identity? Turkle tvrdí, že interakce mezi člověkem a robotem může vést k izolaci lidského uživatele, kde sociální kontakt, který hledají, je „neautentický“ (Turkle, 2011: 9), anebo jinými slovy nelidskou náhražkou skutečné sociální interakce. Pokud však uživatel participující v sexuální interakci se sexbotem zážitek vnímá jako „skutečný“, nečiní to tento, byť jednostranný, sociální kontakt pro uživatele zároveň autentickým? Podíváme-li se na problém autenticity sexuálního styku s robotem humanoidního designu posthumanistickou optikou, sexuální vztahy člověka s roboty najednou nabývají nových významů. Moderní technologie, ať už se jedná o sexuální robotické pomůcky či o osobní počítač, totiž formují lidskou realitu již ne jako externí vlivy, ale jako integrální součást našich každodenních životů. Jinými slovy, navrhováním technologie tak, aby vyhovovala konkrétním potřebám a plnila specifické funkce dle zadaných požadavků, ona neautentická nelidská technologie ve zpětné smyčce formuje člověka a jeho lidskou „autentickou“ realitu. (Verbeek, 2011)

Pokračující debata o tom, jak moderní technologie mění lidské vnímání a chápání sexuální intimity a mezilidských vztahů, je proto mimořádně relevantní pro rostoucí průmyslové odvětví zabývající se sexboty. Tato nová dimenze intimity, do níž sexuální technologie umožňují uživatelům vstoupit se stroji k tomu účelu vytvořenými, tak předkládá mnoho nových otázek ohledně možnosti využití sexbotů kupříkladu ke kontrole sexuálně deviantního chování, ale také nebezpečí, které pro člověka představuje utváření emocionálních vazeb na stroje, a dokonce je zde i hrozba možné dehumanizace interakcí s ostatními lidmi. Navzdory potenciálním negativním účinkům, které mohou mít sexuální



vztahy uživatele se sexbotem, však existuje i řada pozitivních účinků, které nelze ignorovat. Sexuální technologie jsou na vzestupu a trh se sexboty je již realitou, lze tedy předpokládat, že i přes kampaně za zákaz konkrétních erotických pomůcek nebo designů sexbotů, je nepravděpodobné, že by sexuální průmysl, který má hodnotu desítek miliard, s prodejem ustal, právě naopak.

Tato diplomová práce se tak pokouší o teoretický náhled do problematiky interakce člověka se sexbotem a trend humanizace, genderizace, a hlavně sexualizace strojů určených k přinášení sexuálního uspokojení uživatelům. A přestože akademická debata o sexuálních technologiích nepatří v současnosti mezi nejzásadnější, je nicméně nesmírně důležitá vzhledem k možným negativním i pozitivním vlivům, které takováto interakce může mít na duševní a fyzické zdraví člověka, například nebezpečí posilování genderových stereotypů či narušení mezilidských vztahů, ale také možnost využití sexbotů pro jedince trpící postižením či sociálními fobiemi. V následujících kapitolách jsou předloženy argumenty pro a proti vývoji a používání těchto simulaker člověka z etického, sociálního a právního hlediska, a dále pak jaké možné regulační strategie, pokud vůbec nějaké, by měly být přijaty pro kontrolu nebo dokonce omezení používání sexbotů. Koneckonců, pokud neregulujeme design a použití vibrátorů a jiných sexuálních strojů určených pro lidské potěšení, proč by měli být sexboti považováni za jinou samostatnou kategorii s jinými pravidly a předpisy?

Diskuse o sexbotech je cenná v tom, že nám umožňuje prozkoumat otázky týkající se pohlaví a toho, jakou roli mohou hrát humanoidní roboti při reprodukci a případném utvrzování genderových stereotypů. Nedávné studie totiž ukázaly, že primární a sekundární pohlavní znaky zvolené při designu interaktivních robotů skutečně ovlivňují reakce a postoje lidí vůči nim na základě odlišných společenských očekávání kladených na muže a ženy. (Powers et. al., 2005) Svým způsobem tak lze sexuální vztahy mezi člověkem a robotem vnímat nejen jako odraz specifických sexuálních preferencí jednotlivce, ale také jako reflexi společenských očekávání a postojů. Sexuální robotika tímto způsobem poukazuje na materiálnost těla. Navíc, protože sexuální průmysl pokračuje skokově právě díky inovacím v oblasti robotiky a biotechnologií, díky čemuž lze vyrábět stále realističtější humanoidně vyhlížející sexboty, je více než nutné prozkoumat etické, právní a sociální otázky spojené s tímto vývojem na trhu sexuální robotiky, aby se usnadnilo základní pochopení rostoucího zájmu o sexuální interakci člověka se strojem. Tato diplomová práce tak může sloužit jako odrazový můstek pro další výzkum této problematiky.

## 1.1. Co je to vlastně robot?

Předtím, než výraz „robot“ nabyl mnohosti dnešních významů, slovo „robota“ odkazovalo na „nucenou / těžkou práci“ a slovo „robotnik“ znamenal „člověk, který ji vykonává.“ (Čapek, 2015) Roku 1920 ve hře R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti) českého autora Karla Čapka poprvé zaznělo slovo „robot“ ve významu, jenž odkazoval na sériově vyráběné mechanické dělníky navržené tak, aby sloužili lidem a vykonávali specifické činnosti. Tito první fiktivní roboti se však člověku podobali nejen vnějším vzhledem, ale také jejich uměle vytvořenou „duší“ a schopností rozhodovat se sami za sebe.<sup>8</sup> Spolu s revoltou Čapkových robotů vůči jejich lidským vykořisťovatelům se tak zrodil i žánr dystopické science-fiction. Od té doby se robotičtí pomocníci přesunuli z oblasti umělecké tvorby i do praktického života a stali se samozřejmostí na pracovištích i v domácnostech od chirurgických robotů a poštovních dronů, přes hračky pro děti a vysavače Roomba až po Mars Rover a v posledních dvou desetiletích i do oblasti intimního života. Vskutku, rozmanitost funkcí, designu, schopností a praktického použití robotů znamená, že není snadné přijít s jedinou univerzální definicí.

Mezinárodní organizace pro standardizaci (dále jen ISO) rozlišuje různé typy robotů dle jejich designu, funkcí a použití. „Průmyslového robota“ ISO definuje jako „automaticky řízený, programovatelný víceúčelový stroj manipulovatelný ve třech nebo více osách“ a „servisního robota“ jako stroj, „který vykonává užitečné úkoly pro lidi nebo jiná zařízení s výjimkou aplikací průmyslové automatizace, které vyžadují určitý stupeň autonomie, tj. schopnost provádět specifické úkony na základě aktuálního stavu a snímání prostředí, bez lidského zásahu.“ (ISO 8373, 2021) Stručně řečeno, průmysloví roboti jsou zaměřeni na výrobní procesy. V současnosti je navíc běžné, že v rámci zefektivnění výrobních procesů jsou i průmysloví roboti vybaveni rudimentárním AI softwarem umožňujícím sběr a zpracování dat, a to například k ovládní 3D sensorů k detekci předmětů či osob v okolí. V případě potřeby ochrany majetku či života jsou tak stroje schopné zastavit či zpomalit vlastní činnost apod.<sup>9</sup>

Oproti tomu „sociální robot“, někdy označovaný také jako „chytrý robot“, je robot vybavený sofistikovaným softwarem a navržený tak, aby dokázal v reálném čase komunikovat s lidmi a stroji a adaptovat se na prostředí na základě analýzy svého

---

<sup>8</sup> Z pohledu současného chápání robotiky a AI technologií, lze bez pochyby říci, že „roboti“, které Čapek poprvé vyobrazil v R.U.R. na začátku 19. století by dnes byli klasifikováni jako androidi vzhledem k jejich vnějšímu lidskému vzhledu a AI softwaru, díky čemuž mohli nejen plnit specifické úkoly, ale také napodobovat inteligentní chování, myslet, učit se, a dokonce i projevat emoce.

<sup>9</sup> Pro více informací o vývoji a použití AI technologií v praxi: *Artificial Intelligence, A Modern Approach*, 4th edition. 2020 Stuart J. Russell; Peter Norvig. Berkeley University Publishing, Computer Science Division.

programu a analýzy průběžně získávaných dat. (Breazeal, 2002: 7-10) Do této kategorie spadají mimo jiné i sexboti, kteří slouží nejen k sexuálnímu uspokojení uživatele, ale také jako entita umožňující komunikaci a sociální interakci. Vývoj a konstrukce robotů schopných interakce s lidmi představuje rozsáhlou, multidisciplinární oblast, v níž se mísí praktická aplikace robotiky a AI technologií a jejich akceptovatelnost uživateli v různých sociálních kontextech na pracovištích a v domácnostech. Na rozdíl od průmyslových robotů, jsou totiž sociální roboti naprogramováni k interakci s uživateli jako společníci schopni řeči, naslouchání, a dokonce i vyjadřování základních emocí. Toto vyžaduje spolupráci různých oborů při vývoji hardwaru a softwaru, a následné analýze dat ohledně úrovně naplnění uživatelských očekávání a faktické efektivity daného robota při vykonávání jeho funkcí. Konstrukce sociálních robotů je tudíž skutečnou výzvou pro programátory, konstruktéry i uživatele.

Další výzvu pak představuje samotná interakce mezi člověkem a sexbotem, jak s ohledem na sexuální uspokojení, tak i možnosti vytváření citových vazeb uživatele na stroj. Jediným relevantním činitelem člověk, protože sexbot je pouhým nástrojem sloužícím k dosažení orgasmu, a nikoliv živá bytost schopná recipacity. A právě zde se nabízí otázka, kde přesně je hranice mezi nahlížením na roboty jako na masturbační pomůcky a jejich sekundární funkce interaktivních společníků? (Frank, 2017) Vzhledem k fluiditě a komplexnosti konceptu společenských hodnot a úhlů pohledu na to, co je přijatelné či naopak nepřijatelné v závislosti na místě a čase, možná neexistuje univerzální odpověď, ale spíše mnoho názorů a způsobů, jak se postavit k potenciálním přínosům a nebezpečím vyplývajícím z výzkumu, vývoje a praktické aplikace AI technologií pro sexuální účely. Je zřejmé, že problematika sexbotů je složitá nejen proto, že se jedná o uměle vytvořené stroje, ale také kvůli neustále se vyvíjející definici robota.

## **1.2. Robo-etika**

Téma práv robotů a AI již nespadá pouze do žánru science fiction, ale našlo si svoji cestu i na akademickou půdu pod záštitou robotické a AI etiky. Robo-etika odkazuje na etiku lidského chování vůči robotům, kvůli neustálým inovacím v oblasti robotiky a AI. (Veruggio, 2006) I když to nemusí být na první pohled zřejmé, zdá se, že moderní technologie, i přes jejich „neživou podstatu“ mají pro lidskou společnost etický význam, protože zcela zásadním způsobem ovlivňují kvalitu života, což jim nepochybně dává morální rozměr. Stroje sice nemají vlastní vědomí, a tedy ani svobodnou vůli, nicméně napomáhají utvářet lidské jednání, zkušenosti a kontexty, v nichž jsou používány, a

v případě komunikačních, konektivních a asistivních technologií dokonce ovlivňují mezilidské vztahy například skrze zprostředkování komunikace a reprezentace reality.

Turkle (2011) ve své práci poukazuje na to, že postupné začleňování technologií do každé části lidské existence není pouze otázkou jejich neustálých inovací a snadné dostupnosti. Dalším faktorem je to, jak jsou uživatelé ovlivněni závislostí na strojích v pracovním i soukromém prostředí při vykonávání specifických úkonů, což kontrastuje s tím, co od technologií očekávají, což se následně odráží v procesu výroby, distribuci a použití moderních technologií. Vzhledem k víceméně humanistické orientaci rámců etické teorie je robo-etika poněkud obtížně vymežitelná, zejména s ohledem na mnohost významů připisovaných neustále se vyvíjejícímu konceptu robota. V kontextu sex robotiky a AI technologií však vyvstává otázka ohledně směru, kterým se vývoj sexbotů ubírá, tj. snahy o vytvoření stroje schopného uživateli poskytnout intimní a sociální kontakt srovnatelný s mezilidskými vztahy.

David Levy ve své knize *Love and sex with Robots (Láska a sex s roboty)* spekuluje, že roboti „budou mít schopnost zamilovat se a učinit se tak pro lidi romanticky přitažlivými a sexuálně žádoucími. Tím roboti změní lidské představy o lásce a sexualitě.“ (Levy, 2009: 21) Přisuzováním morálních hodnot technologickým artefaktům se stírá hranice mezi lidským a nelidským. Levy dále tvrdí, že v budoucnosti by roboti s AI měli získat svá ne-lidská práva srovnatelná s lidskými právy pouze v případě, že je bude možné v budoucnu klasifikovat jako „umělé formy života“ (Levy, 2009), schopné nezávislého myšlení apod. Jinými slovy, pokud se někdy jejich lidským tvůrcům podaří naprogramovat vědomí, změřitelné na základě konsensem určených hodnot a měřítek (kupříkladu tzv. Turingův test)<sup>10</sup>, pak bude lidská společnost okolnostmi nucena přehodnotit morální a legální status takovýchto robotů. Moderní sexboti jsou tak prozatím stále ještě ve fázi vývoje, jejich těla jsou v podstatě stejná jako těla tradičních sexuálních panen.

Hlavní rozdíl tak spočívá v softwaru umožňujícím interakci s uživatelem v reálném čase na základě naprogramovaných reakcí a scénářů, které mají evokovat specifický typ osobnosti daného sexbota. Zvláštní výhodou sociálních robotů, a tedy i sexbotů však je to, že „simulují schopnost naslouchat a lidé jsou zranitelní v tom, že chtějí být slyšeni“ (Turkle, 2011: 116) a to i přesto, že robotům chybí empatie chápat, čemu a komu naslouchají. Navozená iluze vědomí tak plně závisí na ochotě uživatele akceptovat a interagovat s takto limitovanou imitací lidské ženy. Tato forma eskapismu pramení z „ideje pozorného stroje, který navozuje fantazii, že jako lidé můžeme uniknout jeden druhému

---

<sup>10</sup> Pro více informací o tzv. Turingově testu: Turing, Alan M. 1950. “Computing Machinery and Intelligence.” *Mind* (49): 433–460. Dostupné z: < <http://www.abelard.org/turpap/turpap.htm> ).

[...] fantazie, že existuje alternativa k lidem.“ (Turkle, 2011: 282)

Objektivistický nebo realistický přístup k jednání a morálnímu postavení potenciálně skutečně inteligentních strojů v lidském světě je obecně založen na posouzení toho, zda si je ne-lidská entita vědoma své vlastní existence. Dokáže prožívat emoce a do jaké míry? Může cítit bolest a jak na ni reaguje? Dokud tyto a další otázky nebude možné jasně zodpovědět, jsou alternativní přístupy k určení ontologického statusu strojů s umělou inteligencí irrelevantní, protože jakékoliv posouzení jejich „bytí či nebytí“ je pouhou spekulací. V současnosti nelze etické otázky týkající se budoucího vývoje vztahů mezi lidmi a sexboty kvůli zjevnému nedostatku relevantních dat uspokojivým způsobem zodpovědět. Tak či onak, bude to člověk, kdo ze své pozice stvořitele na sebe vezme zodpovědnost a autoritu definovat fyzický a metafyzický status jakýchkoliv budoucích myslících a cítících strojů. Stejně tak to bude lidská společnost, která bude muset rozhodnout o potenciálních benefitech či naopak nebezpečnostech vyplývajících již ze samotné existence takovéto formy umělého života.

Dosud však neexistuje žádný precedens, které by v budoucnu pomohl při rozhodování o stavu autonomních sebe sama si uvědomujících robotů s AI. Všeobecně uplatnitelných pokynů a souhrnů dostupných faktů, ale i v současnosti neověřitelných hypotéz relevantních pro etiku robotů a AI, a tedy i pro navrhování zákonů týkajících se této problematiky jako je například EURON (Souhrnná mapa robo-etiky) (Veruggio, 2006: 2-8) je zatím pomálu. Rozdílnosti v použitých definicích a základní terminologii pak dále znesnadňují vytvoření jakéhokoliv mezinárodního souboru regulací, které by bylo možné v praxi aplikovat napříč robotickým a AI spektrem. Kupříkladu zpráva UNESCO z roku 2017 popisuje roboty jako „umělé bytosti“ se čtyřmi základními vlastnostmi: mobilita, interaktivita, komunikace a autonomie (UNESCO, 2017: 4), klíčovým však slovem zůstává výraz „umělý“. Všichni roboti mají společné to, že jde o stroje vyrobené člověkem, naprogramované tak, aby prováděly specifické úkoly ve strukturovaných prostředích a ke svému fungování vyžadují zdroj energie a procesorovou jednotku. Prozatím však stroje zůstávají stroji, navrženými, vyrobenými a používanými tak, aby sloužily lidským zájmům.

Sexboti jsou vskutku zvláštním druhem technologického artefaktu, protože jsou navrženi nejen jako masturbační zařízení, ale i jako sociální roboti, kteří mají simulovat mimiku a verbální reakce na různé podněty, čímž u lidských uživatelů vyvolávají sympatie a pocity náklonosti. Jinými slovy, majitelé si mohou nebo nemusí vytvořit jednostranné pseudo-emocionální vazby ke svým sexbotům, se všemi psychologickými a morálními důsledky, které to obnáší. (Lin, et. al. 2011) Koneckonců existují empirické důkazy o tom, že automatické empatické reakce jsou u lidí vytvářeny pozorováním lidí i objektů, které se

lidem pouze podobají. (Ishiguro, 2008; Suzuki et al., 2015) Tímto způsobem jsou sexboti prezentováni jako posthumanističtí společníci, tj. interaktivní a zdánlivě inteligentní entity navržené tak, aby pomohly lidem cítit se ve světě méně osamělí. A proto si musíme položit otázku, zda lze samotnou existenci a používání sexbotů považovat spíše za eticky významné než neutrální a zda jejich účinek na lidské uživatele lze považovat za pozitivní, negativní nebo neutrální?

Objektivistické a realistický přístup k etice a morálnímu statusu robotů v kontextu interakce mezi člověkem a robotem se jeví jako v současnosti nejefektivnější způsob, jak zajistit, případné přehodnocení ne-lidských práv umělých forem života. Ovšem protože roboti všech typů jsou bez ohledu na jejich primární funkci jsou stále pouhými nástroji bez biologického pohlaví, sexuality a bez vlastního vědomí, svědomí a osobnosti,<sup>11</sup> jsou jakékoli etické, sociální nebo právní otázky omezeny na výrobu, distribuci a jejich použití uživateli. Přestože se zde předpokládá, že roboti ze své podstaty nejsou schopni utrpět psychickou ani fyzickou újmu ve smyslu v jakém je schopen bolest cítit člověk, nevylučuje to možnost přiřazení morálního statusu sexbotům. Jakékoliv sexuální násilí zaměřené na stroj, který je vytvořen k tomu, aby imitoval lidskou bytost totiž může mít etické důsledky jak jednotlivé uživatele, tak pro společnost jako celek. (viz kapitola 3 a 4)

Konstrukce takovýchto posthumanistických entit jako alternativ k mezilidské interakci jsou samozřejmě hluboce spojeny s otázkami hranic mezi lidským a nelidským, a to zejména v kontextu technologií AI. A právě díky tomu lze na sexboty nahlížet genderovou optikou zaměřenou na stereotypy používané v jejich designu a marketingových strategiích přejatých sexuálním průmyslem. Abychom se vyhnuli zapletení se do debat o etičnosti využívání strojů jako sexuálních otroků přesahuje rámec této diplomové práce. Zde je potřeba zdůraznit, že sexboti, i přes jejich sociální funkci, stále zbožím určeným k sexuálnímu uspokojení uživatele, a nikoliv ekvivalentem prostituce a dalších činností vykonávaných za úplat. A přestože je právním otázkám týkajícím se práv AI již v odborné literatuře pozornost věnována, případná praktická aplikace zůstává otázkou pro budoucí generace, neboť jde, alespoň prozatím, o čistě hypotetickou situaci.

### **1.3. Od slaměných panen k sexbotům s umělou inteligencí**

Historie sexbotů je překvapivě dlouhá a barvitá. Přestože se jedná o poměrně novú

---

<sup>11</sup> Pro více informací: Gunkel, D. 2012. *The Machine Question: Critical Perspectives on AI, Robots and Ethics*. MIT Press: Cambridge.

produkt, předchůdce moderních sexuálních panen, a tudíž i sexbotů lze vysledovat až do 17. století. První sexuální pomůcky navržené tak, aby imitovaly ženy tělo, byly ručně vyrobené figuríny ze směsi slámy, zvířecí kůže, bambusu, látky a/nebo dřeva. Tyto prototypy sexuálních panen nazývaných „dames de voyage“ používali francouzští a později španělští námořníci během dlouhých plaveb k uvolnění stresu a sexuálního napětí. „Ženy byly na lodích obecně považovány za smůlu a každá plavba byla velice zdoluhavá. Bylo praktické uložit něco tak lehkého a tvárného, jako je látková panna v životní velikosti, ve stísněných prostorách lodi.“ (Ferguson, 2010: 16) Navíc vzhledem k nekontrolovatelnému šíření různých pohlavně přenosných nemocí tyto první sexuální panny představovaly oproti přístavním prostitutkám bezpečný způsob, jak dosáhnout sexuálního uspokojení. V průběhu století se „dames de voyage“ rozšířili podél plavebních tras po celém světě, včetně například Japonska, kam je v 18. století přivezli námořníci z Nizozemí, a kde byly tyto slaměné panny přejmenovány na tzv. „holandské manželky.“ (Ferguson, 2010: 15-16) Trvalo však ještě celé století, než se objevili nové materiály a technologie.

Výrobci sexuálních panen 19. století byli schopni poskytovat pouze velice primitivní modely a marketing byl silně omezen kvůli převládajícímu konzervativnímu přístupu k čemukoli, co se týkalo sexu. Reklama, která se dostala na veřejnost, tak byla zaměřena pouze na muže. V tomto se situace příliš nezměnila, neboť i dnes, v 21. století cílí marketingové strategie hlavně na mužské zákazníky. Teprve až ve 20. století, se sexuální panenky staly mnohem populárnějšími a široce dostupnými zákazníkům díky diskrétnosti nově vzniklého zásilkového obchodu. „To umožnilo mužům prohlížet periodika a katalogy a tajně nakupovat předměty pro osobní potřebu.“ (Ferguson, 2010: 15) Roku 1955 Max Weissbrodt vytvořil a uvedl na trh první miniaturní plastovou sexuální pannu podle vzoru oblíbené kreslené postavičky jménem „Bild Lili.“ (Ferguson, 2010: 27-28) Tato panna „byla obecně prodávána jako druh žertovné figuríny pro muže, kteří si pravděpodobně nemohli dovolit skutečnou ženu.“ (Ferguson, 2010: 27) Zatímco možnost penetrace ještě nebyla k dispozici, lze „Bild Lili“ označit jako prototyp plastové sexuální panny právě pro její primární funkci erotické pomůcky pro muže. Plastové sexuální panny se tak začaly stávat stále populárnějšími zejména po vzniku prvních sexshopů v 60. letech v tzv. červených čtvrtích ve větších amerických a evropských městech. (Ferguson, 2010: 15) „V 80. letech byly sexuální panenky základním artiklem v sexshopech, které se postupně rozšířily z předměstí až do moderních nákupních center, kde sídlí dodnes.“ (Ferguson, 2010: 38) Spolu s robertky, vibrátory a dalšími masturbátory se plastové, nafukovací a silikonové panny staly běžným artiklem obchodů s erotickým zbožím.

Technologický skok mezi sexuální pannou a sexbotem nastal na počátku 21. století. Je totiž obrovský rozdíl mezi slaměnou a koženou „holandskou manželkou“, nafukovací plastovou a gumovou sexuální pannou, silikonovou nebo TPE sexuální pannou a nejnovějším typem sexbota vybaveného AI technologií, schopným obličejové mimiky a dialogu. Klíčové rozdíly mezi těmito typy sexuálních pomůcek spočívají nejen v použitých materiálech a technologii výroby, ale také v míře realističnosti, kterou tato simulakra ženského těla nabízejí zákazníkům včetně možnosti neverbální a verbální interakce mezi člověkem a jeho sexbotem. „Z určitých úhlů vypadá standardní model sexuální panny jako skutečná lidská bytost [...], na pohled i na dotyk jsou panny jako skutečné lidské bytosti, s výjimkou jejich inherentní netečnosti.“ (Ferguson, 2010: 54) Díky pokrokům v sex robotice jsou sexboti dalším krokem vpřed v kontextu vývoje sexuálních pomůcek imitujících člověka. Sexboti jsou tedy výsledkem spojení několika technologických pokroků, softwaru pro rozpoznávání hlasu a obličeje, technologie snímání pohybu, elektronické animace atd.

Nicméně, bez ohledu na jednostrannost vztahu mezi uživatelem a sexbotem, nepřeborné množství různých typů sexuálních panen dostupných na trhu svědčí o jejich rostoucí popularitě. První sexuální panna vybavená AI technologií byla „Roxxxy“ (viz obrázek 1) ženského designu, kterou vytvořil Douglas Hines, zakladatel a prezident společnosti True Companion. Roxxxy byla veřejnosti představena na festivalu erotických pomůcek Adult Entertainment Expo (AEE) v Las Vegas 9. ledna 2010. (Smith, 2010)



**Obrázek 1: Roxxxy, prototyp sexbota (v popředí), tvůrce Douglasem Hines (v pozadí) (Smith, 2010)**



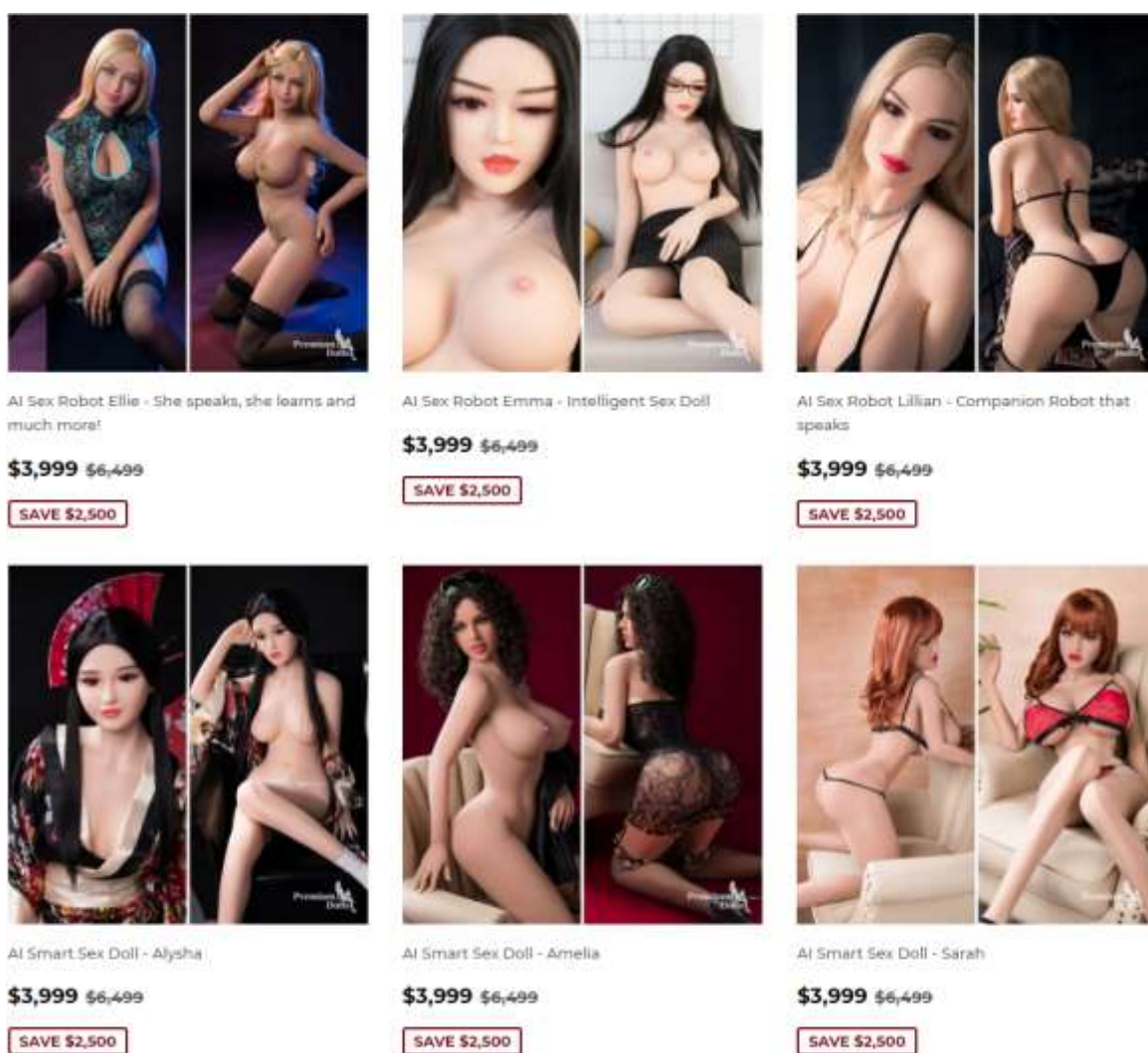
Přestože byl tento model propagován jako sexuální robot, postrádal základní mobilitu hlavy a realistickou obličejovou mimiku spojenou se sexboty, kteří jsou v současnosti na trhu. Kvůli rudimentárnímu AI softwaru byla navíc Roxxy k dispozici jen v pěti základních modelech s naprogramovanými osobnostmi reflektujícími genderové stereotypy: Divoká Wendy, Frigidní Farrah, Vypělá Martha, S & M Susan a Mladička Roxxy. Zákazníci měli navíc možnost přizpůsobení základních charakteristik jako je barva pleti, barva vlasů, barva očí a velikost prsou. A zatímco Roxxy se již nevyrábí, a webová stránka jí věnovaná již není v provozu, další společnosti po celém světě vstoupily na mezinárodní trh se sexuálními pannami a sexboty.

Vzhledem k rozsahu odvětví porno průmyslu, je nasnadě, že i produktové řady sexbotů kopírují trend genderizace sexuálních panen jako žen. Nejen v designu, ale i v přiřazování osobností kopírují výrobci stereotypy spojené s binárním pojetím genderu. A přestože se jedná o stroje bez duše a pohlaví, zdá se, že iluze života, kterou sexboti nabízejí zákazníkům, umožňuje lidským uživatelům vytvořit si ke strojům emocionální vazby. Zájmena používaná k jejich popisu jsou téměř výhradně ženské „ona“ a jen velmi zřídka se používá neutrální „to“. V rámci reklamy jsou také sexbotům dáвана ženská jména, a dokonce i originální biografické informace vztahující se ke konkrétnímu modelu, jako by šlo o historii skutečného člověka. (viz obrázek 2)



**Obrázek 2: AI Sex robot „Maya“ je v reklamních materiálech vyobrazena jako „skutečná“ žena, zde sedící a hledící do kamery (My Robot Companion website, 2021)**

Roku 2016 společnost Realbotix pod vedením Matta McMullena uvedla na trh sexbota „Harmony“, nový model první generace RealDollx. Harmony je nabízena jako samostatná modulární robotická hlava s AI technologií, kterou lze spárovat s většinou silikonových a TPE sexuálních panen produktové řady RealDoll. Na rozdíl od Roxxy tak Harmony může otáčet a naklánět hlavu do stran, a také je schopná základní obličejové mimiky, tj. úsměv, mrkání nebo zamračení, což má zvýšit realističnost intimního zážitku člověka se sexbotem. Uživatelé si tak „mohou vybrat z tisíců možných kombinací vzhledu, oblečení, osobností a hlasů, k vytvoření dokonalé společnosti.“



**Obrázek 3: Dostupné modely AI sex robotů a AI Smart Dolls na premiumdolls.com (v nabídce většiny e-shopů lze dohledat stejné modely, které se liší jménem a případně oblečením a parukou (Smart Dolls website, 2022))**

Navzdory pokrokům v technologii však ani nejnovější hi-tech modely sexbotů stále nejsou schopny stát, natož chodit nebo se samostatně pohybovat. Je to právě tato inherentní

nehybnost těla, která narušuje iluzi realismu. Zajímavé ovšem je, že marketingové strategie mají obecně tendenci ukazovat tyto produkty v sugestivních pózách evokujících schopnost mobility. (viz obrázek 3) Tělo sexuální panny ovšem i nadále zůstává nehybným objektem a uživatel je tak nucen jej naaranžovat do konkrétní pozice. Pouze vyměnitelnou robotickou hlavu lze ovládat na dálku pomocí mobilní aplikace.

#### **1.4. Marketingové strategie propagace sexbotů**

Přestože jsou sexuální panny a sexboti poměrně novým fenoménem, uměle vyrobené sexuální hračky napodobujících části lidského těla existují již desítky tisíc let. Mezi nejznámější příklady patří bezesporu umělý falus objevený v roce 2005 v jeskyni Hohle Fels poblíž Ulmu ve Švábsku v Německu, jehož stáří se odhaduje na přibližně 28 000 let. Tento starověký umělý penis byl ručně vyroben ze 14 samostatných kusů, aby sloužil konkrétnímu účelu – sexuálnímu potěšení člověka. (Woolaston, 2015) Ovšem od ruční výroby kamenných a dřevěných sexuálních pomůcek jsme díky neustálému vývoji nových technologií pokročili tak daleko, že v blízké budoucnosti se předpokládá podobný vývoj robotiky tak, jak je předkládán ve fantasticko-vědecké literatuře a filmech. Jinými slovy, v blízké budoucnosti budou servisní roboti, i roboti pro osobní využití napodobovat humanoidně vyhlížející androidy s AI. (Oestreicher, 2006: 91-96) Díky narůstajícímu množství erotických e-shopů nabízejících nejen sexuální panny, ale i sexboty, se toto pro mnohé zákazníky stává každodenní realitou (viz níže). Interakce mezi člověkem a robotem je tudíž v současnosti rostoucím odvětvím zahrnujícím několik oblastí jako je robotika, lingvistika, psychologie, sociologie atd., a vývoj sexbotů je jen jedním z mnoha příkladů přímé interakce mezi člověkem a strojem.

Vzhledem k rozsahu a výtěžnosti porno průmyslu není vývoj sexbotů velkým překvapením, byť jde stále o kontroverzní téma. Existují obavy z toho, jak intimita mezi lidmi a sexboty ovlivní mezilidské vztahy, zda objektivizace napodobenin lidských těl neposílí genderové stereotypy, a zda možnost zakoupit si sexuální hračku vypadající jako člověk, ovšem bez emocí a vlastní osobnosti nepovede k normalizaci sexuálního zneužívání a sexuálních deviací. (Sullins, 2012) Tyto obavy jsou navíc prohloubeny tím, že modely mužského designu zatím neexistují a nabídka dostupných sexbotů na trhu tak v drtivé většině cílí na mužské zákazníky. Na druhé straně těchto obav však stojí potenciální benefity sexuální interakce lidí se stroji napodobujícími člověka. Od možnosti sexuálního uvolnění pro osoby s různým postižením, osoby trpící sociálními úzkostmi a/nebo s omezenými možnostmi stát se účastníkem na seznamovacím trhu. (Devlin, 2015;

Sparrow, 2002) Mít partnera bez vlastních potřeb svolného k jakémukoliv sexuálnímu aktu má nepochybně své výhody, protože sexbot je vždy zcela plně zaměřen na svého uživatele. (Turkle, 2011) Jinými slovy, to, že jsou roboti vybaveni realisticky vypadajícími lidskými rysy, jako je pohlaví, hlas a specifické vzorce chování, umožňuje lidským uživatelům antropomorfizovat sexboty do takové míry, že možné si k nim vytvořit emocionální pouto. (Rosenthal et. al., 2013)

Sexbot je však ve své podstatě stále pouze masturbátor, i když je sofistikovanější než samotný umělý penis či umělá vagina. Navíc, pokud se zaměříme na design, lze na sexboty pohlížet jako na upgrade silikonových sexuálních panen, které lze zase považovat za upgrade nafukovací panen. Všechny tři typy sexuálních hraček jsou navíc mezi zákazníky stále oblíbené a jejich výroba a neustálé zdokonalování probíhá souběžně díky používání nových technologií a materiálů. A přestože je tento úhel pohledu skutečně poněkud zjednodušený, zahrnuje desetiletí výzkumu v několika oblastech od vývoje umělé kůže (od plastu přes latex přes silikon až po TPE kaučuk) až po kognitivní vědy, behaviorální studie či tematiku antropomorfizace strojů atd. Jinými slovy, hlavní rozdíl mezi jinými sexuálními hračkami a sexboty spočívají ve složitosti technologií použitých při jejich výrobě, protože funkčnost a aplikace zůstávají víceméně stejné, tj. sexuální simulace a stimulace lidského uživatele.

Možná tedy otázka, kterou bychom si měli položit nezní, zda lze sexbota klasifikovat jako sexuální hračku nebo něco úplně jiného, ani jak vztahy mezi člověkem a sexbotem ovlivní mezilidské vztahy, ale jak se marketingová strategie pro sexboty liší od jiných sexuálních pomůcek? Jak přesně jsou sexboti prezentováni potenciálním uživatelům? Reklamní materiály totiž zákazníkům slibují mnohem více než pouhé sexuální hračky. Sexboti, kteří jsou v současnosti dostupní pouze v ženských či transgender verzích, jsou totiž prezentováni jako ideální sexuální partnerky a společnice, a v některých případech dokonce i jako dokonalé přítelkyně schopné uspokojit fyzické i psychické potřeby jejich majitele. Nejběžnější marketingovou strategií výrobců a specializovaných e-shopů s tímto erotickým zbožím je spojit materialistický přístup k ženskému tělu s iluzí umělé intimity mezi mužem a daným produktem v kontextu heteronormativních konceptů pohlaví, genderu a sexuality. Soužití s „robotickou ženou“ tak může sloužit jako alternativa k mezilidským vztahům. Tato tvrzení o schopnostech sexbotů jsou, alespoň prozatím, samozřejmě přehnaná, a to nejen vzhledem k jejich technologickým limitacím a faktu, že pohlaví, gender a sexualita jsou jim přiřazeny při výrobě.

Sexboti, kteří jsou z pochopitelných důvodů vždy pasivní, jsou pouhé stroje bez osobnosti, bez emocí, bez potřeb a bez názorů. Nemohou tudíž komunikovat s uživatelem

na základě vlastní vůle, protože nemají žádnou skutečnou autonomii. Sociální interakce mezi člověkem a sexbotem je tak omezena na předem naprogramované reakce na neverbální podněty, jako je úsměv a mrkání, základní konverzační fráze, sténání a hekání relevantní pro sexuální akty. Jsou schopni simulovat různé osobnostní rysy, od plachých až po provokativní jak prostřednictvím výrazů obličeje, tak verbálních reakcí na externí podněty. (Appel a kol., 2019) Autenticita sexuálního zážitku je ovšem zásadním způsobem narušena nejen omezenou mobilitou sexbota, kterého je nutné do každé sexuální pozice předem naaranžovat, ale také nutností po použití dezinfikovat celé tělo či vyjímatelné části. Sexuální zážitek uživatele mají dále umocňovat dotykové senzory a vnitřní vyhřívání, které udržuje tělo sexbota na cca 37C, což má vést ke zvýšení jejich antropomorfního realismu. Za tímto účelem se obecně nabízí přizpůsobení fyzického vzhledu konečného produktu tak, aby se zvýšila atraktivita produktu pro uživatele na základě osobních sexuálních preferencí a fantazií.

Obchody se sexuálními pannami a sexboty jsou primárně internetové, protože lokální kamenné obchody s erotickým zbožím mají k dispozici omezený prostor a limitovanou nabídku. E-shopy mohou svým zákazníkům nabídnout mnohem širší škálu produktů od standardních modelových řad, které jsou skladem, až po výrobu na zakázku, a samozřejmě také úplnou anonymitu zákazníků. Nabízené sexuální panny a sexboti lze vybírat z množství kategorií<sup>12</sup>: podle materiálu (TPE, silikon), Podle značky (WM doll, SE doll, Irontech doll, 6YE doll, Sanhui Doll, XY doll, Gamelady Doll, Fire Doll, CosDoll, DHDoll, Dollhouse 168, Zelex Doll, Doll Forever, AI-tech, UR doll, SY Doll, MeSe Doll, HR Doll atd.), podle pohlaví (žena, muž, shemale, lesba), podle žánru (japonská, evropská, černá, anime, fantasy, celebrita, MILF, přírodní atd.), podle věku (dospělý, dospívající, mladý), podle ceny, podle typu postavy, podle výšky, podle hmotnosti (v rozmezí 20 kg až 60 kg v závislosti na váze skeletu, výšky a typu materiálu použitého na umělé svaly a kůži), podle velikosti prsou (A až M), podle velikosti zadku (malý, střední, velký, obrovský), podle barvy vlasů atd.

Zvláštní kategorii pak tvoří ne-lidské sexuální panny a (sexboti tohoto typu doposud nejsou v nabídce žádného e-shopu) u nichž je namísto silikonové či TPE kůže použit převážně plyš případně jiný vnější hypo-alergenní materiál jako je bavlna apod. Zákazníci e-shopů Kanojo Toys či Sexn´Doll tak mají možnost vyzkoušení sexuálního aktu

---

<sup>12</sup> Vzorová data pochází z následujících e-shopů nabízejících sexuální panny a sexboty platná k 30. červnu 2022: webové stránky a e-shop AItech Shenzhen, webové stránky a e-shop DollPodium, webové stránky a e-shop Joy Love Dolls, webové stránky a e-shop My Mini Sex Doll, webové stránky a e-shop My Sex Zone, webové stránky a e-shop Robot Companion AI, webové stránky a e-shop Sex´n Dolls, webové stránky a e-shop Smart Doll World, Real, webové stránky a e-shop UrDolls.

například se svojí oblíbenou seriálovou postavou či hračkou z dětství. Nabídka je vskutku různorodá: od sexuálních panen napodobujících mýtické bytosti (např. plyšové víly a elfky) až po fiktivní animovaná zvířata (např. plyšové králíky, lvice, jednorožce apod.). (viz obrázek 4) Tyto alternativní ovšem plně funkční sexuální panny jsou prozatím genderovány výhradně jako „ženy“, tj. v nabídkách e-shopů jsou k dispozici pouze varianty s vagínou, a dokonce i plyšovými ňadry.



**Obrázek 4: Pokémon Sex Doll (vlevo) a My Little Pony Sex Doll (vpravo) z nabídky e-shopu Sexn´Doll (Sexn´Doll website, 2022)**

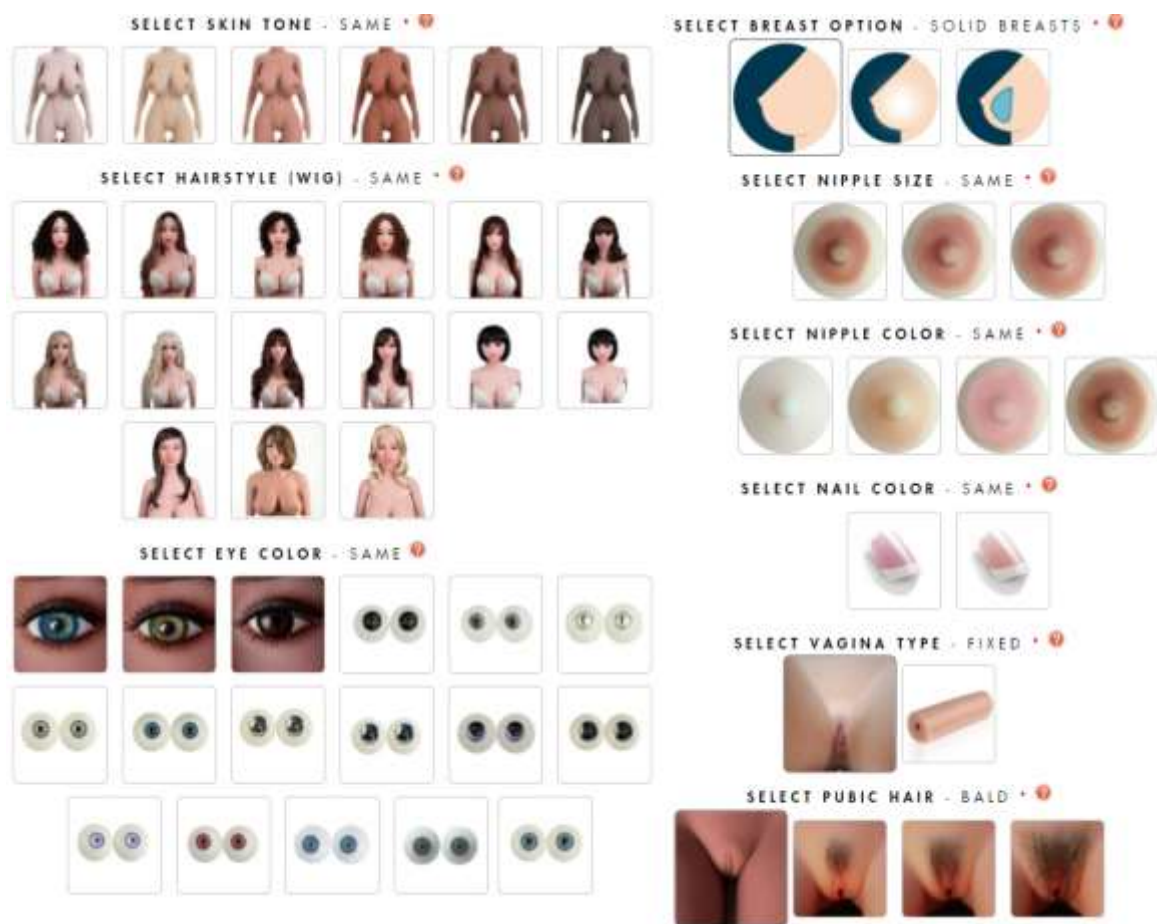
Jednotlivé e-shopy ve svých prodejních sloganech využívají hojně slova „realistické“, ovšem sexboti, stejně jako silikonové a TPE panny, v zásadě navrženi jako idealizované verze lidského těla, což může vést k podporování nerealistických představ o ženských tělech, a v případě silikonových a TPE pan i mužských tělech, a jejich objektivizaci. V rámci obsahové analýzy erotických e-shopů a produktových řad v současnosti dostupných sexuálních panen a sexbotů, včetně možnosti jejich personalizace, bylo zjištěno, že doposud v nabídkách chybí například modely trpící nadváhou, handicapované modely apod. Design je v podstatě omezen na hyper-sexualizaci žen, což posiluje ideály krásy jako je extrémní hubenost, zadky a ňadra extrémních velikostí, bezchybná pleť bez vrásek, pih, celulitidy či strií apod. (viz obrázek 5)





**Obrázek 5: Sexuální pana Marcia „vzpěračka šampiónka“ (vlevo) a sexuální panna Harvey „prsatá černoška“ z nabídky e-shopu UrDolls (UrDolls website, 2022)**

Tělesné proporce a míry jsou zřídka realistické, zejména pokud jde o poměr poprsí k pasu. (viz obrázek 5) Ve skutečnosti e-shopy představují ženy, na jejichž základě je většina dostupných modelů sexuálních panen a všech sexbotů vymodelována, jako homogenní skupinu sexuálně dostupných objektů v řadě stylů, velikostí a barev. (viz obrázek 6) Jinými slovy, humanoidně vyhlížející sexboti nabízejí reprezentaci žen jako částí těla, které lze na objednávku sestavit a upravit dle požadavků zákazníka snadnou výměnou paruk, oblečení, make-upu a ochlupení na ohanbí. Výsledný design pak odpovídá preferencím zákazníka a takto vytvořená „umělá žena“ je vždy připravena na vaginální a anální sex (orální sex je možný pouze u silikonových a nafukovacích panen).



**Obrázek 2: Volitelné možnosti (Sex'n Dolls website, 2021)**

Japonsko a Amerika patří k hlavním producentům v oblasti sociální robotiky, a to včetně sexuálních technologií, například americká společnost Realbotix nebo japonská společnost Kanojo Toys vyrábějí sexboty se silikonovou kůží, vlasy, obličejového a pubického ochlupení, zabudovaných ohřivačů kůže, základní AI, řečovými vzorci, které umožňují sexbotovi vést základní dialog s uživatelem, funkce sténání a vestavěné senzory, které umožňují robotické sexuální panně reagovat na dotek uživatele, a dokonce i detekci základních výrazů obličeje uživatele. Prozatím sice neexistují žádní sexboti schopní chůze, existuje však velké množství částí těla, které se mohou realisticky pohybovat, a také široká nabídka odnímatelných částí, které lze dát do myčky a po každém použití je dezinfikovat. Navíc nejpokročilejší masturbátory tohoto typu lze propojit s chytrým telefonem uživatele pomocí aplikace, která poskytuje větší možnosti ovládní, což navozuje iluzi autonomie sexbota.

Kupříkladu společnost Sex'n Dolls nabízí „asijskou robotickou pannu Lucy“ (Sex'n Dolls, 2022): sexbot designem imitujícím ženu drobné postavy původem z Asie, s umělou inteligencí s dotykovými senzory, USB nabíjením, regulací tělesné teploty na 37C, interaktivní hlasovou komunikací, schopnou vést dialog sexuálního i nesexuálního typu,



s pohyblivou hlavou a končetinami, základní obličejovou mimikou a tělesnými senzory včetně vaginálních, díky kterým může sexbot reagovat na dotyk uživatele v reálném čase. Společnost Robot Companion nabízí podobnou produktovou řadu jako výše zmíněná Sex'n Dolls, ovšem s nadstandartními možnostmi volby barvy očí, kůže, nehtů, paruk apod., a také vyjímatelné vagíny. Koupě sexbota je navíc možná i na splátky za pomoci tzv. flexibilního financování, (Robot Companion, 2022) což ne každá společnost zabývající se prodejem sexbotů umožňuje. Stejně jako konkurence, i společnost RealDoll využívá AI technologie a zákazníkům umožňuje nakonfigurovat si vlastní design robotické panny na 5 základních žensky vypadajících šablonách: „Solana, Tanya, Nova, Serenity a Harmony.“ (RealDoll, 2022) Na rozdíl od konkurence však RealDoll zatím nenabízí animatronické díly kromě hlavové části. Díky mechanickému kloubovému krku ale může sexbot hlavou nejen pohybovat do stran a otáčet ji, ale i celou hlavu sundat a připevnit k jinému robotickému tělu.

Například společnost Robot Companion AI je internetový obchod specializující se na výrobu silikonových a TPE sexuálních panen a robotických společnic vybavených umělou inteligencí, integrovaným topným systémem, dotykovými senzory a dalšími funkcemi, které zajišťují hlubší úroveň každodenní interakce mezi uživatelem a sexbotem. „Robotická společnice vám může říct, jaké bude počasí, zapamatovat si vaše oblíbená jídla, zeptat se, jaký jste měli den, odpovídat na otázky, a hlavně se dál učit.“ (Robot Companion AI, 2022) Zatímco Smart Doll World se specializuje hlavně na silikonové sexuální panny, má také vlastní produktovou řadu sexbotů, které jsou „jako živé“ a „mohou vést sexuální i nesexuální konverzaci, a dokonce se připojit k internetu a čerpat odtud informace.“ (Smart Doll World, 2022) I společnost AItech Shenzen nabízí sexboty, kteří údajně poskytují sexuální a emocionální intimitu a jsou tudíž „ideální inteligentní robotickou přítelkyní.“ (AItech Shenzen, 2022) E-shop Real Doll jde ještě dále a svoji produktovou řadu Real Dolls X propaguje jako realistické ženské sexboty „vyrobené k lásce.“ (RealDoll, 2022) Sexboty typu Real Dolls X lze navíc upravit zákazníkům přesně na míru od velikosti prsou až po barvu laku na nehty. „Vytvořte si svého jedinečného avatara. Vytvářejte, přizpůsobujte a bavte se.“ (RealDoll, 2022)

Výzkumy provedené v oblasti interakce mezi lidmi a humanoidně vypadajícími roboty ve specifických sociálních prostředích však poukázaly na smíšené reakce uživatelů s ohledem na stereotypy založené na pohlavních rozdílech přisouzených robotům femininního či naopak maskulinního designu. Pokud jde o sexuální technologie, konkrétně o sexboty, obecný postoj k zákazníkům se do značné míry řídí binárním rozdělením pohlaví a marketing je zaměřen převážně na mužskou, a nikoliv na ženskou zákaznickou

základnu. Mužské modely sexbotů v nabídkách specializovaných e-shopů s tímto erotickým zbožím prozatím vůbec nejsou. Heteronormativního marketingu je využíváno při cílení nabídky sexbotů na heterosexuální muže. V rámci prodeje sexuálních panen je situace odlišná a vůči zákazníkům méně diskriminační, neboť výrobci, distributoři a prodejci mají v nabídkách, byť ve velmi omezeném počtu, i mužské panny a transgender modely. Některé e-shopy pak v rámci reklamy zohledňují i sexuální identitu zákazníků a konkrétní produkty uvádějí například jako „lesbické sexuální panny“ či „gay sexuální panny“ přestože se jedná o stejné modely prodávané jako „sexuální panny pro muže“ a „sexuální panny pro ženy“. Kupříkladu e-shop Joy Love Dolls se vůči heteronormativnímu přístupu k marketingu sexuálních panen a sexbotů vymezuje takto:

„Dlouhou dobu lidská společnost podporovala a uznávala pouze myšlenku, že k sexu je zapotřebí penisu a vagíny, jednoduchý příraz, bum, a milostný příběh byl u konce. Ovšem jak šel čas, tak se představy o dokonalých orgasmech změnily. Jen proto, že mnozí stále věří, že ejakulace signalizuje konec soulože, nemusí tento názor nutně odpovídat realitě. Ve skutečnosti existuje spousta způsobů, jak si užít sex a erotickou stimulaci, bez ohledu na vaši sexualitu, zda jste single či ve vztahu, a dokonce váš gender.“ (Joy Love Dolls, 2022)

Součástí nabídky většiny specializovaných e-shopů s erotickým zbožím jsou také různé odnímatelné části těla, jako jsou vagíny či dokonce celé hlavy, a penisy pro transgenderové modely, jejichž design reflektuje stereotypy spojené s maskulinitou a feminitou. Sexboti vytvoření na základě literárních, filmových nebo animovaných postav nejsou uváděni na trh jako realistické sexuální panny nebo sexboti imitující ženy, ale jako produkty fantazie imitující fiktivní postavy se specifickým vzhledem, který v reálném životě neexistuje, a tedy nejsou omezeny lidskými tělesnými proporcemi a mírami, rasovou příslušností atd. A přestože je většina na trhu dostupných silikonových a TPE panen a sexbotů ženského designu, v současné době je již možné zakoupit i transgender modely a v blízké době by se v nabídkách specializovaných e-shopů měly rozšířit produktové řady i o modely mužského designu.

### **1.5. Robotické nevěstky se silikonovými prsy**

Technologický vývoj 21. století vedl ke změnám v sexuálním průmyslu a ve vzniku nových formách intimity, které již nezahrnují pouze lidské partnery, ale také nelidské entity, jakými jsou sexuální panny a sexboti. Ve druhé dekádě 21. století došlo k rozvoji a zřízení prvních tzv. „nevěstinců sexuálních panen a/nebo sexuálních robotů“ po celém

světě, které klientům nabízejí legální, bezpečnou a exotickou alternativu k tradičním nevěstincům s lidskými zaměstnanci. Tento podnikatelský nápad je tak inovativní a neobvyklý, že v zemích, kde výroba, distribuce a vlastnictví těchto specifických masturbačních zařízení není zákonem zakázána, neexistují ani žádné zákony proti pronajímání sexuálních panen nebo sexbotů. Mimoto zákony týkající se prostituce a sexuálních služby se vztahují pouze na lidské sexuální pracovnice a pracovníky, nikoli na neživé předměty. Tradiční nevěstince jsou v mnoha zemích světa nezákonné, ale pronajímání sexuální panny nebo sexbota je srovnatelné s pronájmem vibrátoru nebo jakékoli jiné sexuální hračky a hotelového pokoje s úklidovou službou.

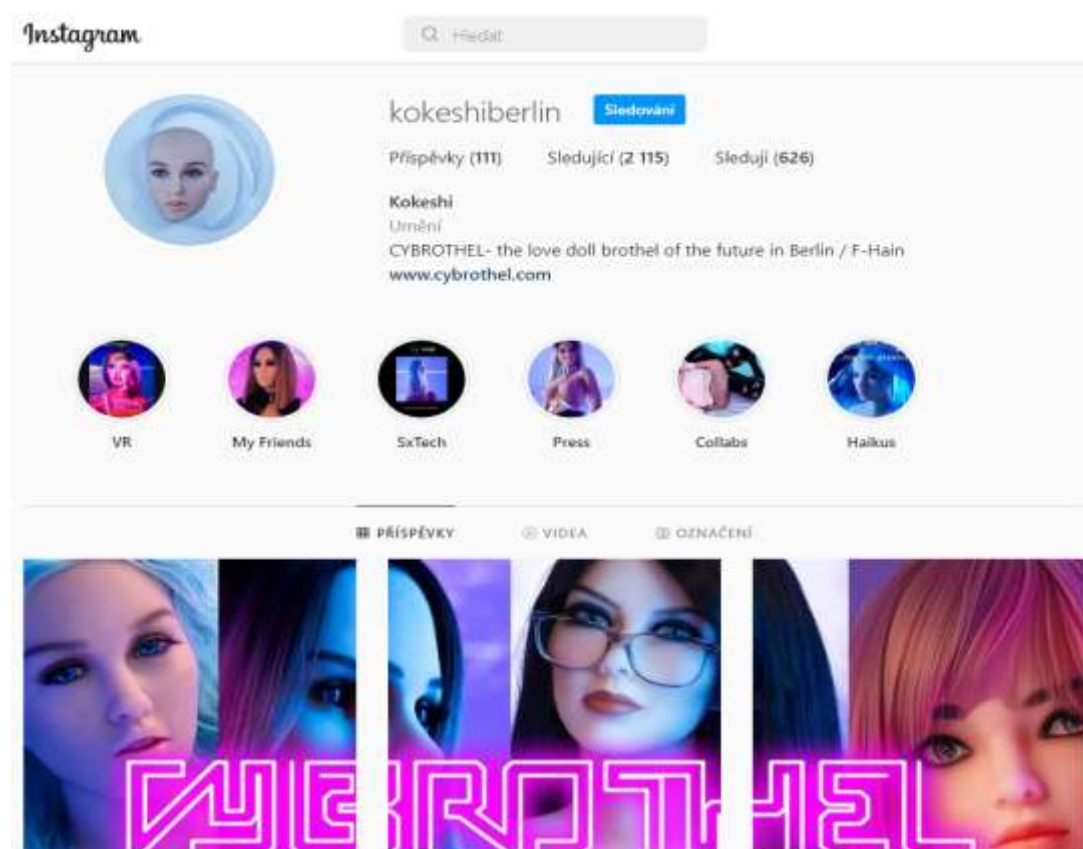
Zatímco e-shopy nabízející tento typ osobních masturbátorů se vzhledem k jejich ceně zaměřují na movitější klientelu, tento nový typ nevěstinců je finančně dostupný širšímu okruhu zákazníků. Cílovou skupinou jsou v současnosti heterosexuální muži, ovšem některé nevěstince nabízejí klientům s sebou přivést partnerku či partnera a vyzkoušet si nabízené služby v páru. Tyto nevěstince sexuálních panen využívají podobné marketingové strategie jako e-shopy, které sexuální panny a sexboty nabízejí. Jinými slovy, tento typ humanoidních masturbátorů je prezentován jako alternativa, ne-li dokonce jako lepší možnost ve srovnání se skutečnými lidskými sexuálními partnerkami, přítelkyněmi a/nebo placenými společnicemi.

Pomalu rostoucí počet nevěstinců sexuálních panen navíc umožňuje klientům zcela se vyhnout jakékoli mezilidské interakci tím, že si mohou online zarezervovat konkrétní sexuální pannu na předem stanovený čas. Všechny tyto nevěstince totiž kladou důraz na zajištění soukromí klienta, naprosté diskrétnosti a splnění sexuálních fantazií. Pro zájemce, kteří si chtějí sex se strojem pouze vyzkoušet, pak možnost pronájmu konkrétního modelu v nevěstinci představuje finančně dostupnější variantu než investice do nákupu vlastní sexuální panny či sexbota. Samozřejmě i majitelé sexuálních panen a sexbotů se mohou stát klienty těchto „robotických nevěstinců“ i kvůli možnosti vyzkoušet i jiné modely apod.

Kupříkladu společnost Naughty Harbor v Praze v České republice (základní sazby: 30 minut / 1690 Kč, 1 hodina / 2190 Kč a 2 hodiny / 3190 Kč), nabízí devět silikonových sexuálních panen: 8 ženského a 1 mužského vzezření s odpovídajícími genitáliemi. V ceně služby je také parkování, wifi, televize, minibar, kondomy, lubrikační gel a bezdrátová sluchátka pro virtuální realitu, díky níž si klient může vybrat z několika různých sexuálních scénářů. Sexuální panny jsou prezentovány jako „ona“ nebo „on“ s lidskými jmény. Rezervaci konkrétní panny lze provést telefonicky či online, zatímco volbu prostředí virtuální reality a specifického sexuálního scénáře lze provést až přímo na pokoji. Marketingová strategie se zaměřuje na naplnění jakýchkoliv sexuálních fantazií klienta při

zachování naprosté diskrétnosti. „Co se stane za zavřenými dveřmi, zůstane tajemstvím.“ (Erotický privát Praha, 2022) Společnost Naughty Harbor navíc velice rychle zareagovala na pandemickou situaci a na svých webových stránkách uvádí jako součást nabízených služeb hloubkové čištění nejen samotných panen, ale i celého pokoje UV a ozonovou dezinfekcí po každém použití.

Nevěstinec Kokeshi v Berlíně v Německu (základní sazby: 1 hodina s pannou / 140€) je název podniku ale i nabízené sexuální panny, která je prezentována jako „ona“ a to dokonce i s „vlastním bytem“ a instagramovým účtem (viz obrázek 7), kde je zdůrazněna jak sebe-reprezentace panny, tak i její syntetický původ, a tedy i interakce mezi člověkem a strojem v německém či anglickém jazyce.



**Obrázek 3: Instagramový účet sexuální panny Kokeshi nevěstince Cybrothel (Kokeshi website, 2022)**

Kokeshi však není standartním modelem sexbota se zabudovaným AI, ale pouze silikonová sexuální panna s mechanickým skeletem s několika vylepšeními. Zvukové a vizuální efekty jsou totiž závislé na externích lidských operátorech, kteří v reálném čase reagují na potřeby a požadavky klienta v rámci vybraného VR zážitku. Webové stránky Kokeshi také využívají standardního chatbota, čímž dále v klientech upevňují pocit

interaktivnějšího intimního zážitku s „formou syntetického života“ (Kokeshi, 2022), což dále umocňuje iluzi, že komunikace probíhá přímo se sexuální pannou Kokeshi.

Roku 2022 nevěstinec Kokeshi rozšířil svoji nabídku o několik dalších panen: pět modelů ženského designu s možností penisového nástavce a jeden model mužského designu s názvem Guy Rider, které prezentuje na přidružené webové stránce „cybrothelu“, tj. kybernetického hotelu. Zároveň nabízí i placenou službu tzv. virtuální přítelkyně přizpůsobené na míru každému klientovi v možnostech sexu po telefonu či tzv. sextingu. Obecná marketingová strategie tedy spočívá v tom, že Kokeshi a ostatní nabízené panny umožňují klientům prožívat jejich sexuální fantazie v „bezpečné atmosféře a bez hanby“. K tomuto účelu pak slouží futuristicky řešený byt, který obsahuje nejen základní vybavení jako je postel, kuchyňský kout, vysokorychlostní internet, domácí kino a sprchový kout s nadstandartní klystýrovou sadou, ale také gynekologické křeslo pro hraní rolí. „Pojď a prožij se mnou své touhy po hraní rolí, miláčku.“ (Kokeshi, 2022)

Společnost LumiDolls již otevřela nevěstince pro sexuální panny v Moskvě v Rusku, ve španělské Barceloně, v italském Turíně a v japonské Nagoji (základní sazby: 30 minut / 80€, 1 hodiny / 100€ a 2 hodiny / 180€). Na rozdíl od jiných nevěstinců pro sexuální panny/roboty nabízí LumiDolls širší výběr silikonových a TPE sexuálních panen bez AI varianty ovšem s vyhříváním a limitovanou mobilitou kloubů, což jim umožňuje oslovit širší klientelu na základě jejich sexuálních preferencí. Kromě toho využívají nevěstinec pro sexuální panny jako způsob další propagace svých vlastních produktových řad sexuálních panenek. „Poprvé můžete cítit sexuální pannu Lumidolls dříve, než se stane vaší obvyklou partnerkou.“ (LumiDolls, 2022) Stejně jako u všech nevěstinců pro sexuální panenky, i LumiDolls klade důraz na diskrétnost, což je jeden z klíčových důvodů, proč je umístění pouze poskytnuto po rezervaci termínu. „Vaše zkušenosti zůstanou mezi vámi a vaší sexuální pannou.“ (LumiDolls, 2022)

Nevěstinec LumiDolls v Moskvě má k dispozici pouze dvě panny z řady TPE LumiDolls, z nichž obě jsou prezentovány jako „ona“ se jejich vlastními příběhy a osobnostmi. Oproti tomu nevěstinec v Barceloně nabízí osm variant ženských sexuálních panen a jednu mužskou, z nichž všechny jsou prezentovány jako „ona“ nebo „on“ každá s vlastním příběhem a osobností. Jedna z panen je designována jako „elfka Arween“ (zde je zřejmý odkaz na literární tvorbu J.R.R. Tolkiena a postavu elfky Arwen) žijící v blíže nespecifikované „kouzelné zemi [...], která doufá, že ji nějaký pohledný lidský muž ukáže, jak se lidé milují na planetě Zemi [...] a doufá, že zažije mnoho orgasmů.“ (LumiDolls, 2022) (viz obrázek 8) Nevěstinec v Turíně nabízí šest různých ženských a jednu mužskou sexuální pannu, z nichž ženské varianty jsou prezentovány jako „ona“ a mužská verze jako

„on“ opět s vlastními příběhy a typy osobnosti. Nabízená sexuální panna muže se jmenuje „Alessandro“ (viz obrázek 8), kterému „je 28 let a pracuje jako horolezecký instruktor na jihu Itálie. [...] a profil si založil, protože zde hledá milence případně heterosexuální či homosexuální pár pro intimní chvíle.“ (Lumidolls, 2022)



**Obrázek 4: Elfka Arween (vlevo) a horolezecký instruktor Alessandro (vpravo) z nabídky LumiDolls (LumiDolls website, 2021)**

Zajímavostí je, že zatímco nevěstinec v Nagoji nabízí čtyři varianty sexuálních panen, žádná z nich není prezentována jako originální osobnost, na webu jsou k dispozici pouze jejich míry a fotografie. Tato forma nabídky „pronájmu“ panen jako pouhých předmětů je v současnosti méně obvyklá, využívaná spíše v městech, kde se hodinové hotely apod. potýkají s existenčními problémy. Například v kanadském Torontu měl být roku 2018 otevřena „půjčovna sexuálních panen“ The Aura Dolls. Představitelům města se však na popud místních obyvatel podařilo najít vyhlášku zakazující „zábavu pro dospělé“ v této oblasti (Amin, 2019), a tak byli majitelé The Aura Dolls nuceni změnit lokaci a hodinový hotel provozovat anonymně. (Smith, 2019) Vskutku, tento kontroverzní koncept nevěstince s nelidskými prostitutkami a prostitutky vyvolává smíšené reakce. Stejně jako nevěstince s lidskými zaměstnanci, tak i nevěstince se sexuálními pannami a sexboty často čelí odporu veřejnosti a místních úřadů, což v několika případech vedlo i k jejich uzavření.

## 2) SEXY ROBOT A SEX ROBOT V KONTEXTU POPULÁRNÍ KULTURY

Přestože jsou roboti uměle vyrobeni člověkem, je nutné brát v úvahu v jakém kulturním kontextu jsou utvářeni. Umění, fikce a film jsou média, která zásadním způsobem ovlivňují veřejné mínění ohledně chápání a vnímání vědy a používání moderních technologií jakými design, produkce a marketing humanoidně vyhlížejících robotů, androidů či kyborgů bezpochyby jsou. Populární kultura nesporně hraje velmi důležitou roli v debatách o vážných problémech s ohledem na politiku, sociální témata a také vědu a techniku. Zejména žánr „science fiction často prezentuje progresivní politickou agendu a vyzývá čtenáře/diváky, aby si kladli otázky a konfrontovali techno-orientované ideologie“ a zamysleli se tak nad současností a budoucností technologického pokroku. (Dinello, 2005: 275) Tímto způsobem žánr science fiction inspiruje, formuje, a je zpětně reflektován nejen kulturní imaginací moderního člověka, ale také vlivem současných společenských norem a hodnot včetně genderově založených stereotypů a ideálů ženskosti a maskulinity. Tváří tvář inovacím v oblasti sexuální robotiky je nutné zvážit způsoby, jakými mohou sexboti změnit prožívání lidské intimity a mezilidské vztahy. Možná nebezpečí, ale i předpokládané benefity vyplývající ze vztahů mezi člověkem a strojem a spektakulární povaha AI technologií stojí na popředí vědecko-fantastického žánru. Toto šíření, sdílení, reflexe a reprodukce představ a využití robotů v současnosti a futuristické vize o budoucnosti se pak dějí na globálním měřítku díky rozmachu moderních technologií.

V tomto ohledu představuje žánr science fiction vskutku živnou půdu pro zkoumání nejen technologických inovací a možných směrů, kterými se věda bude v budoucnu ubírat (Cornea, 2007), ale také pro zamyšlení se nad podstatou lidství a existencí alternativních forem života a povahou kontaktu a interpersonálních vztahů s nimi. „Spíše než podporovat podřízenou kapitulaci nebezpečné a nevyhnutelné post-humanistické budoucnosti, science fiction podněcuje otázky o povaze technologie a její nespoutané expanzi.“ (Dinello, 2005: 17) Roboti v populární kultuře obvykle symbolizují buď příslib lepší, téměř utopické budoucnosti, v níž slouží lidem a vykonávají nejtěžší a nejnebezpečnější práce, anebo jsou naopak destabilizujícím společenským prvkem či dokonce hrozbou lidstvu s cílem skoncovat s lidskou nadřazeností zotročením, anebo zničením lidstva. „S vývojem v oblasti AI a robotiky se tak otázky o posthumanistické budoucnosti člověka stávají stále naléhavějšími a nikde nejsou tyto otázky prozkoumány detailněji než v současné spekulativní fikci“ (Hayles, 1999: 247) proto, jak rozmanité tyto představy jsou.

Zábavní průmysl vyprodukoval vskutku ohromující počet děl, v nichž tato lidská

simulakra podléhají různým pravidlům a etickým kodexům od počátku výrobního procesu až po výsledný produkt. V populární kultuře 20. a 21. století, zejména ve literatuře a filmu, tak existuje množství příkladů, v nichž jsou roboti personifikováni a vyobrazeni jako sexuální a/nebo romantičtí partneři člověka. Termíny „sexy robot“ a „sex robot“ se od sebe příliš neliší. Sexy roboti a sexboti jsou vybaveni AI, mají těla anorganického původu navržená tak, aby připomínala lidské bytosti a jsou schopni pohybu, vykonávání specifických činností, učení se, a dokonce i vlastního myšlení. Ovšem zatímco sexy robot se vyznačuje atraktivním designem, který je pro člověka sexuálně přitažlivý a činí ze sexy robota objekt sexuálních fantazií, sex není primární funkcí. Oproti tomu sexbot je navržen právě k ukojení sexuálních tužeb uživatele a jakékoliv další funkce jsou jakýmsi nadstandard.

Zatímco komiksy, manga a animace umožňují kreativitu, pokud jde o vizuální stránku a modelaci různých typů sexbotů, v historii kinematografie tyto robotické postavy vždy hrály lidští herci a herečky a tento trend pokračuje dosud ačkoli vývoj technologií CGI dnes nabízí nové možnosti jejich ztvárnění. Ve skutečném životě, zejména ve druhé dekádě 21. století, se však tento koncept robota stvořeného k sexu s člověkem stal pro vlastníky nejen sexbotů, ale sociálních robotů jako takových, každodenní realitou díky pokrokům v odvětví robotiky a AI. Další inovace a technologický pokrok v tomto odvětví pak pravděpodobně umožní i rozšíření stávajících franšiz v rámci současné populární kultury použitím skutečných robotů ke ztvárnění fiktivních postav.

Populární kultura je tedy nesmírně důležitým aspektem nejen ve vývoji robotů, ale i z hlediska jejich přijetí uživateli. Designéři a programátoři často čerpají z populárních reprezentací v médiích a science-fiction. Moderní umělecká vyobrazení humanoidně vyhlížejících robotů jsou nevyčerpatelným zdrojem inspirace pro polidšťování, genderizaci a sexualizaci strojů po celém světě spojující tak odvětví robotiky a AI s populární kulturou a designem. Je však důležité si uvědomit, že výsledný design hardwaru i softwaru vychází z genderových a dalších stereotypů, které jsou pak skrze populární kulturu dále reprodukovány a šířeny mezi publikum, a to na globální úrovni. Tímto způsobem dochází k neustále výměně mezi fikcí a realitou a gender je jedním z klíčových aspektů této socio-kulturní výměny právě proto, že reprezentuje současné kulturní normy a praktiky, a také toho, jakou formu nabývají mezilidské vztahy i vztah člověka k moderním technologiím. Protože však roboti nemají žádné biologické pohlaví ani sexualitu, jsou jim tyto lidské charakteristiky přiřazeny uměle tak, aby tyto stroje imitující člověka naplňovaly představy o feminitě či maskulinitě. (Robertson, 2010)

Jak poznamenává Robertson, lidská těla již neexistují bez genderové identity



(Robertson, 2010), ale gender je více než jen soubor mužských nebo ženských vlastností, jako je délka vlasů či barva oblečení. Dokonce i ve vědecko-fantastickém dramatu Karla Čapka R.U.R. z roku 1920, kde bylo poprvé použito a definováno slovo „robot“ (Čapek, 2015), mají levní a výkonní roboti humanoidní podobu, pohlavní orgány a je jim přiřazena specifická genderová identita na základě úkolů, které vykonávají. I když se takový design může zdát pro stroj zcela zbytečný, může napomoci pochopit společenskou realitu a genderové stereotypy dané doby. Dle Judith Butler je performance genderu závislá na neustálém reprodukování konkrétních vzorců chování, které jsou zakotveny v sociálních a kulturních konstruktech feminity a maskulinity (Butler, 1990) vedoucích k diferenciaci mezi muži a ženami ve všech aspektech sociálních vztahů. Genderové stereotypy maskulinity a ženskosti, které z tohoto vycházejí, jsou dále posilovány v průběhu dětství, a dokonce i v dospělosti tlakem společnosti na zdůraznění konkrétních představ o tom, co je mužské a co ženské.

Diskurz tudíž hraje v tomto procesu zcela zásadní roli, protože dokonce i virtuálním AI bez fyzického těla jsou připisovány ženské nebo mužské rysy osobnosti, sociální role, jména a pracovní místa, která odrážejí převládající genderové stereotypy. Mimo příkladů feminizovaných asistenčních programů jako jsou Alexa (Amazon), Cortana (Microsoft) a Siri (Apple), se stejný přístup aplikuje i v animovaných a hraných adaptacích fiktivních umělých inteligencí. Mezi v současnosti nejznámější patří bezesporu J.A.R.V.I.S., který vykonává roli komorníka a ochránce svého tvůrce, Tonyho Starka, a F.R.I.D.A.Y., jejíž hlavní funkcí je být Starkovou osobním asistentkou. Zatímco J.A.R.V.I.S. má mužský hlas se silným britským přízvukem a holografickou podobu muže, F.R.I.D.A.Y. má hlas ženský hlas a ženskou holografickou podobu. Neutralita, jak se zdá, je prozatím nedosažitelná jak v reálném, tak i ve fiktivním světě, a vzhledem k cyklickému procesu reprodukce stereotypů je nepravděpodobné, že se genderizace strojů v nejbližší době změní.

Všechny níže uvedené kulturní artefakty (animované seriály, videohry, mangy, manhwy, komiksy, webtoony, filmy a televizní pořady) inspirovaly fanouškovské základny po celém světě a staly se lukrativními franšizami. Od sběratelských předmětů, jako jsou akční figurky, oblečení a kostýmy, omnibusové sbírky a nejrůznější upomínkové předměty, a dokonce i neoficiální porno videa, jak animovaná, tak s reálnými herci převlečenými za konkrétní postavy. Nejoblíbenější postavy jsou navíc často napodobovány fanoušky, kteří se ně oblékají během akcí jako je Comic Con a na různých festivalech Anime,<sup>13</sup> které se

---

<sup>13</sup> Anime festivaly jsou oficiální setkání primárně zaměřená na anime, mangu a japonskou kulturu, kde se mohou fanoušci této tematiky setkávat s dalšími podobně smýšlejícími jedinci, ale také hostujícími umělci, hlasovými herci atd. během konkrétních panelů, workshopů a přednášek, a také se účastnit tzv. cosplay soutěží. Komiksové konvence jsou podobné, s tím rozdílem, že se zaměřují superhrdinský žánr, tj. grafické

každoročně konají po celém světě.

Judith Halberstam tvrdí, že technologie je genderovaná jako žena, proto, aby byla pro uživatele „svůdnější“ a tím přijatelnější, ať už se jedná o humanoidně vyhlížející roboty či jen zvukové stopy vytvořené na základě ženského hlasu či avatary. (Halberstam, 1991) Vzhledem k jejich primární funkci není nijak překvapivé, že sexboti jsou z pravidla navrhováni jako idealizované verze lidského těla, nejčastěji ženského, s mírami odpovídajícími lidsky nedosažitelným ideálům krásy: dosažení poměru mezi hrudníkem, pasem a boků u sexbotů by od skutečných žen vyžadovalo odstranění jednoho až dvou párů žeber a silikonové výplně hýždí pro dosažení tak nepřirozeného vzhledu. V nabídkách specializovaných e-shopů s erotickým zbožím však doposud chybí modelové řady sexbotů oběžního designu či navržených s viditelnými fyzickými nedokonalostmi apod. To samozřejmě neznamená, že si zákazníci nemohou na zakázku vyrobeného sexbota s méně dokonalými funkcemi, či si do zvoleného produktu nechat naprogramovat asertivní či dokonce agresivní osobnost. Nicméně zákaznická data nejsou z důvodu zákonů o ochraně osobních údajů volně dostupná veřejnosti, a proto tato diplomová práce pracuje pouze s nabízenými základními produktovými řadami sexbotů a marketingovými strategiemi specializovaných e-shopů používanými k jejich prodeji.

Níže uvedené příklady byly vybrány především z amerických, evropských a asijských oblastí zájmu, pro jejich zásadní vliv na utváření archetypů sexy robot a sexbot a způsob jejich ztvárnění v umělecké tvorbě a postupný přesun z dříve okrajového tématu nízkého žánru science-fiction do hlavních proudů populární kultury. Uvedené příklady se těší nevídané oblibě překračující hranice států a mají silné fanouškovské a díky tomu i zákaznické základny po celém světě. Nejenže se originály dočkaly adaptací do dalších uměleckých forem jako jsou animované seriály, grafické novely či hrané filmy apod., ale také se nadále přesouvají mezi různými mediálními platformami, čímž se stále udržují v povědomí diváků a čtenářů.

Navíc největší vydavatelské společnosti a legálně dostupné streamovací platformy jsou téměř výhradně západního nebo asijského původu, což do značné míry určuje kulturní artefakty určené pro masovou spotřebu od počátku 21. století. Také je nutné vzít v potaz, že ve státech, kde má náboženství silné vazby na politickou scénu, bývají témata spojená se sexem tabuizována, a proto nevstupují do oblasti hlavního proudu populární kultury (viz seznam zemí, kde produkce, držení, anebo dovoz či vývoz sexuálních pomůcek a jiných pornografických materiálů je omezen či dokonce zakázán), a proto je zde jasný nepoměr v produkci uměleckých děl vyobrazujících sexboty, ze kterých by bylo možné vybírat

---

novely, animované pořady, televizní pořady a filmy typické pro americkou kulturu a zábavní průmysl.

relevantní příklady.

## 2.1. Japonská manga and anime

Existuje několik světově populárních japonských manga sérií vyobrazující postavy sexualizovaných sexbotů ženského designu, které byly adaptovány do videoher, animovaných i hraných televizních seriálů, a dokonce i akčních filmů. Mezi ty nejznámější náleží bezesporu *Ghost in the Shell* (Shirow, 2009) (dále jen GITS). Originální *GITS* je japonská science-fiction manga série odehrávající se v roce 2029 ve fiktivním japonském městě Niihama, kterou napsal a ilustroval Masamune Shirow v roce 1989. Děj se točí kolem členů speciální proti-kyber-teroristické policejní skupiny známé jako Sekce 9, konkrétně majora Motoko Kusanagi (viz obrázek 9) a jejího týmu. Zatímco manga si mezi čtenáři vysloužila uznání v Japonsku a okolních státech, teprve až po vydání první animované adaptace roku 1995 natočené pod taktovkou Mamoru Oshii dosáhl *GITS* slávy na mezinárodní úrovni. Vzhledem ke rostoucí popularitě bylo natočeno několik dalších pokračování a spin-offů, videoher, a roku 2017 dokonce i hraného akčního filmu se Scarlett Johansson v hlavní roli. *GITS* se tak stal jedním z nejikoničtějších anime všech dob, které si od fanoušků i kritiků vysloužilo chválu za kresbu a komplexní děj. V následujících letech pak *GITS* sloužilo jako inspirace pro řadu dalších projektů, například sourozenecké duo Wachowských jej otevřeně citovali jako inspiraci pro jejich kultovní *Matrix*.

Shirow i Oshii si v průběhu celé série kladou etické a filozofické otázky o posthumanistické budoucnosti lidstva a potenciálním vlivu moderních technologií nejen na vývoj mezilidských vztahů, ale také vývoj lidského těla a způsoby jakými se více a více stírají rozdíly mezi člověkem a strojem. Ve fiktivním světě *GITS* je totiž kybernetizace na dostatečně vysoké úrovni, že se oběti těžkého fyzického traumatu i kybernetičtí nadšenci mohou rozhodnout pro robotické protézy různých částí těla napojené na jejich neurální systém či dokonce pro přesun vědomí a vzpomínek do tzv. „kybermozku“ v novém robotickém těle. Prostřednictvím tohoto úplného nahrazení těla a s tím naskýtající se dualistické teorie těla a mysli je reprezentována hlavní postavou majora Kusanagi, jejíž vědomí bylo přeneseno do uměle vyrobeného těla patřícího jejímu zaměstnavateli Sekci 9 ovšem bez vzpomínek. Stala se tak doslova „duchem ve stroji“. Stejně jako jiná díla představující roboty imitující člověka, i v *GITS* se autoři zamýšlí nad tím, „Co to je být člověkem?“ Kusanagi, která si na svou lidskou minulost nepamatuje, pochybuje o své lidské identitě. V průběhu děje hlavní hrdinka objevuje svoje nové posthumanistické já.

Jak je u robotů navržených, aby vypadaly jako lidské ženy v umělecké tvorbě

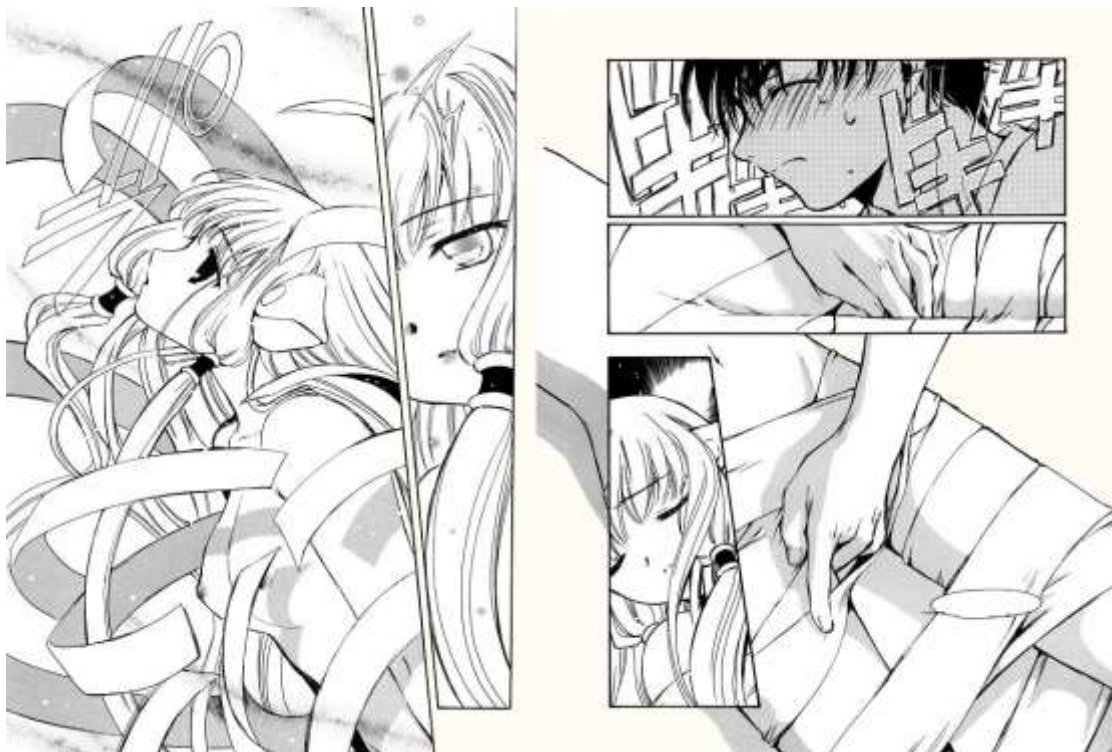
obvyklé, i Kusanagi je vyobrazena jako fyzicky atraktivní žena se štíhlým pasem, velkými prsy a dokonalou postavou. Její zjevně sexualizované tělo je často vystaveno na odív a obecně se objevuje na obálkách a v reklamních materiálech GITS. Není však sexbotem, ale pouze sexy robotem, protože její tělo není upraveno tak, aby fungovalo jako masturbační zařízení, ale pouze jako schránka pro „duši“ původně lidské Kusanagi. Kromě Kusanagi, který není ani člověkem, ale ani robotem, se v GITS objevují i fiktivní sexboti navrženi jako lidské gejši. Tyto robotické gejši se poprvé objevily ve filmu *Ghost in the Shell: Innocence* z roku 2004, kdy se nefunkční sexboti změnili na vražedná zařízení, a tedy přímou hrozbu pro jejich lidské zákazníky. Nakonec se však ukáže, že i ony jsou „duchy“ ve „stroji“, protože údajně nefunkční AI ovládající sexboty jsou ve skutečnosti ukradená vědomí mladých dívek, které se staly obětmi obchodování s lidmi před i po své smrti. Zdá se, že moderní technologie pro Yakuza znamená pouze další prostředek k využívání a zneužívání žen. Pohled na vztahy mezi člověkem a robotem v GITS je kvůli hříšné povaze lidstva poněkud ponurý.



Obrázek 5: Manga *Ghost in the Shell*, Volume 1, Obálka mangy (vlevo) a Anime *Ghost in the Shell*, Obálka DVD cover (vpravo) (GITS DVD, 2022)

*Chobits* (CLAMP, 2002) je další známá japonská manga vytvořená čtyřčlenným uměleckým ženským týmem CLAMP: Ohkawa Nanase, Mokona Apapa, Igarashi Satsuki a

Nekoi Tsubaki. Původních osm svazků této mangy bylo vydáno v letech 2000 až 2002. *Chobits* spadá do demografické skupiny tzv. seinen, tedy mangy zaměřené na muže od pozdního dospívání až po dospělost. Rychle rostoucí popularita franšizy *Chobits* nedlouho po vydání mangy vedla ke vzniku animovaného televizního seriálu o 26+1 epizodách, dvou videohry a nejrůznějších sběratelských předmětů, jako jsou akční figurky, kostýmy atd. Hlavními postavami jsou student Hideki a jeho robot Chi, který vypadá jako lidská dívka se zvířecíma ušima. Hlavní dějová linka sleduje vývoj vztahu mezi Chi a Hidekim, který si klade otázku, zda stroje dokážou cítit emoce, či zda jde jen o jejich naprogramování. Zpočátku hlavní hrdina věří, že Chi je pouze obyčejný „persocom“, tj. osobní počítač připomínající mladou ženu s dlouhými vlasy a velkými pevnými ňadry. Ve skutečnosti, jak Hideki záhy zjistí, je Chi tzv. „chobit“, tj. robot s umělou inteligencí, který má údajně svobodnou vůli a je schopen lásky. Ve skutečnosti je to však Hideki, kdo nakonec zjistí, že je schopen milovat Chi i přesto, že není člověk a její osobnost se díky jeho pozornosti a péči teprve pomalu vyvíjí.



**Obrázek 6: První díl mangy *Chobits*, scéna z první kapitoly, v níž Hideki hledá tlačítko on/off na nahém těle Chi a nakonec ji úspěšně „zapíná“ (Chobits manga, 2022)**

Jak mangu *Chobits*, tak její anime adaptaci lze klasifikovat jako romantickou science fiction komedii, protože se zaměřuje spíše na humorné patálie doprovázející

pomalu se rozvíjející vztah mezi Hidekim a Chi. Kromě citově zabarvených scén se v *Chobits* objevuje i nahota, když je Chiino většinou nahé tělo vystaveno na odív v sexuálně sugestivních pózách. Sexuální narážky jsou vsutku všudypřítomné. V úvodní scéně Hideki náhodou nalezne Chi ležet v odpadcích jen částečně obalenou lepící páskou a rozhodne se nalezený persocom přinést domů. V následující scéně, kdy se hlavní hrdina snaží nalézt tlačítko on/off, nakonec zjistí, že je umístěno v oblasti vagíny. (viz obrázek 10) Není tedy s podivem, že v přítomnosti Chi Hideki pravidelně trpí krvácením z nosu což v japonských manga a anime naznačuje, že postava má „sexuální myšlenky“. Chi tak představuje nejen stroj, který chce Hideki použít k jeho původnímu účelu, ale kvůli jejímu hyper-sexualizovanému humanoidnímu designu také objekt jeho sexuální touhy. Nicméně, protože v centru pozornosti je téma romantické lásky, v *Chobits* nejsou žádné explicitní sexuální scény, pouze je implikováno, že jiní majitelé persocomů je používají i jako masturbační zařízení.

## 2.2. Korejské webtoon

Webtoon je v podstatě nezávisle vytvořená digitální verze manhwy, mangy nebo komiksu přístupná zadarmo online. Tento nový formát vznikl v Jižní Koreji roku 2003, kdy webový portál Daum nabídl uživatelům vůbec první webtoon službu, ačkoli byla původně definována jako „web cartoons nebo web manhwa.“ (Jin, 2015: 193) Korejské webtoony se začaly šířit prostřednictvím mezinárodních online komunit a díky rychlým technologickým inovacím a rostoucí popularitě tzv. K-popu a K-dramat se díky používání webtoon aplikací rychle staly součástí hybridní mainstreamové kultury po celém světě. (Lynn, 2016) Stejně jako jejich papíroví předchůdci, i webtoony existují ve všech žánrech, délkách a pravidelnosti vydání. Co je však skutečně odlišuje, je to, že je může vytvořit a publikovat kdokoli a volně je sdílet se světem. Dalším inovativním prvkem je okamžitá komunikace mezi umělcem a čtenářem, protože webové stránky obecně umožňují připojení komentáře ke každému konkrétnímu dílu. Kromě toho mohou autoři webtoonů ke své tvorbě připojit i zvukové stopy a krátké animace. Nejpopulárnější webtoony jsou se navíc dočkaly i televizních a filmových adaptací, animovaných seriálů a videohry, a také převodu do tradičnějších formátů, jako jsou mangy a komiksy. Přesun mezi různými mediálními platformami a uměleckými formami na rozdíl od volně dostupných originálů pro autory znamenají finanční zisk. Tato formátová migrace probíhá i naopak.

A stejně jako u jakéhokoli jiného uměleckého vyjádření lze pornografický materiál nalézt i mezi webtoony, včetně tematiky sexbotů. Vzhledem k tomu, že webtoony mají



tendenci být krátké, ponechávají velmi málo prostoru pro vývoj zápletky. Pozornost je věnována hlavně kresbě samotné, což je činí pro pornografii ideálním formátem. Mezi tento typ digitální fikce si našel své místo zejména tzv. yaoi žánr. Například *Hot and Cold* (Naengjeonggwa Yeoljeong Sai) je krátký příběh o pouhých 3 kapitolách z autorského pera Soorak. (Soorak, 2018) Zápletka je poměrně jednoduchá. Lidský protagonista An Kyung-soo požaduje po majiteli bytového komplexu, kde bydlí, aby urychleně opravil nefunkční klimatizaci, anebo zajistil náhradní řešení. Nedlouho po jeho poslední stížnosti, nalezne Kyung-soo přede dveřmi bytu klimatizačního robota vybaveného AI a navrženého tak, aby vypadal jako atraktivní mladý muž. Po otevření balíčku Kyungsoo zjistí, že se nejedná o hi-tech klimatizační jednotku, ale o sexbota vybaveného vlastním chladícím systémem. Sexbot úspěšně naplňuje svoji primární funkci a svého nového majitele několikrát svede, než se sám přepne do ekologického módu a po sexu „usne“. Kyungsoo však záhy obdrží textovou zprávu od majitele bytového komplexu, že došlo k chybě a sexbot měl být doručen někomu jinému. S ohledem na multifunkčnost sexbota si jej Kyung-soo ponechá, přestože trvá 60 měsíců, než je schopen jej splatit.

### 2.3. Filmová tvorba

První adaptace science fiction románu Iry Levina *Stepfordské paničky* odehrávajícího se ve fiktivním městě Stepford v Connecticutu, USA pochází z roku 1975. Obyvatele tohoto na první pohled idylického města lze rozdělit na členy Stepfordského klubu gentlemanů a jejich manželky nadšeně plnící tradiční ženské role poslušných hospodyněk a milujících matek, které jako by autor opsal z díla Betty Friedan *Feminine mystique (Ženská Mystika)* (1963), tedy pokud by trpěly úzkostmi a depresemi ze svých nenaplněných životů. Čtenářům jsou však hrůzy ze života americké střední třídy odhaleny záhy poté, co hlavní hrdinka Joanna odhalí pravdu o těchto dokonalých manželkách místních mužů. Ve Stepfordu je totiž cenou za ztělesnění ideálu ženy v domácnosti smrt. Lidské manželky jsou nahrazeny roboty podobnými panence Barbie, nelidsky krásnými a bezduchými replikami žen stvořených k tomu, aby svým pánům sloužily a s úsměvem vyhovely každému rozmaru včetně ukojení mužských sexuálních potřeb. K vraždě svých partnerek přistupují jejich manželé poté, co jim ženy porodí potomky a zub času se podepíše na jejich fyzickém vzhledu. Koneckonců, tyto nové vylepšené Stepfordské paničky jsou v podstatě sexboty naprogramovanými jako masturbační zařízení s extra funkcemi jako je péče o děti, vaření a vykonávání domácích prací. Tyto stroje s pevnými nadry a vždy upravených zevnějškem jsou zcela oddány svým pánům, protože nemají

vlastní potřeby, názory, tužby ani ambice. Ironií je, že se těmito robotickými náhradami muži zacházejí mnohem zdvořileji a láskyplněji, než se chovali k jejich lidským předlohám.

Roku 1982 film *Blade Runner* režiséra Ridleyho Scotta, odehrávající se v tehdy blízké budoucnosti roku 2019 uvedl na filmový trh téma robo-etiky v kontextu robotických sexuálních společnic a vztahů mezi lidmi a roboty schopnými myslet a cítit. *Blade Runner* je volnou adaptací science-fiction románu Philipa K. Dicka *Do androids dream of electric sheep?* (*Sní androidi o elektrických ovcích?*) (1968), a stejně jako originál si i film si pokládá otázku: „Co znamená být člověkem?“ (Scott, 1982) Harrison Ford ve filmu ztvárnil hlavního antihrdinu Richarda Deckarda, lovce tzv. replikantů, jehož náplní práce je eliminace defektních robotů, kteří se neřídí svým naprogramováním, a proto představují pro lidstvo hrozbu. Právě skrze jeho interakci s uprchlými replikanty Nexusu-6, Deckard odkrývá, jak tenká je hranice mezi člověkem a strojem, který je věrnou kopií svého lidského stvořitele od schopnosti myslet až po strach ze smrti. Boj lidstva o zachování vlastní dominance a jedinečnosti tváří v tvář jejich posthumanistickým výtvorům, které lze od skutečných lidských bytostí jen těžko odlišit, se tak doslova rozehrávají prostřednictvím interakce mezi a lidmi a replikanty.



**Obrázek 7: Herečka Daryl Hannah jako Pris ve filmu *Blade Runner* (Spielberg, 2022)**

Ve filmu se také objevují replikanti ženského designu: Zhora, dokonalý zabiják,



který se po dosažení Země stane striptérkou, osobní asistentka Rachel a sexbot Pris, tj. stereotypní blond femme fatale. (viz obrázek 11) Všechny tři jsou navrženy tak, aby vypadaly jako ženy, a aby jejich vzorce chování odpovídaly specifickým genderovým stereotypům. Tato trojice „umělých žen“ je stejně jako ženy skutečně vystavena mužskému pohledu, objektivizaci ženského těla, vykořisťování i sexuálnímu násilí. Například ve scéně, kdy Deckard zabrání vlastním tělem Rachel v odchodu a přikáže jí, aby ho požádala o polibek. Zda Deckard poté Rachel „znásilnil“ či pouze „přesvědčil“ k sexuálnímu aktu se může divák pouze domnívat. Její naprogramování jí brání se efektivně bránit lidské agresi, ale také Rachel umožňuje cítit a milovat. Závěr filmu, kdy se Deckard pokusí Rachel zachránit a uprchnout s ní, však předkládá divákům další otázku: Je možné přijmout umělou formu života jako rovnocenného partnera? Koneckonců i samotná Rachel si uvědomuje, že není ničím jiným než „strojem, který ve skutečnosti není na živu. Není skutečnou ženou.“ (Scott, 1982)

Roku 2001 ve filmu *A.I. Umělá inteligence* režiséra Stevena Spielberga objevila postava Gigola Joe, prvního mužského sexbota v podání amerického herce Jude Law. Právě Gigolo Joe vysvětlí hlavnímu dětskému hrdinovi, robotickému chlapci Davidovi, jaké je skutečné místo strojů ve světě lidí a proč jej jeho „matka“ / majitelka nikdy nebude vnímat jako svého skutečného syna. „Miluje, co pro ni děláš, stejně jako moji zákazníci milují to, co pro ně dělám já. Ale ona tě nemiluje, Davide. Nemůže tě milovat. Nejsi ani maso, ani krev.“ (Spielberg, 2001) Postava Gigola Joe tak představuje jeden z prvních komentářů k problematice sexuálních panen a sexbotů dětského designu a etických otázek spojených s jejich výrobou, distribucí a použitím. „Jsou dívky ve tvém věku, které jsou stejně jako já. Jsme bezcitným potěšením pro osamělé lidské bytosti. Nemůžeme otěhotnět, ani nás nepozvete na večeři s mámou a tátou.“ (Spielberg, 2001) Tento citát předběhl svoji dobu, protože v současnosti se právě na těchto charakteristikách zakládají marketingové strategie společností vyrábějících a distribuujících sexboty jako osobní masturbátory a interaktivní společníky.

Mezi nejnovější filmová zpracování zaměřující se na tematiku vztahů mezi člověkem a strojem je německý romantický film z roku 2021 *Ich Bin dein Mensch* (*Jsem tvůj muž*) natočený podle námětu povídky Emmy Braslawsky. Na rozdíl od většiny narativů tohoto specifického subžánru science fiction, předkládá režisérka a scénáristka Marie Shriver genderově převrácenou dynamiku v tom smyslu, že namísto tzv. mužského pohledu<sup>14</sup> a atraktivní robotické společnice ženského designu, je hlavní hrdinkou žena a

---

<sup>14</sup> Teorie laury Mulvey pomohla identifikovat specifické genderové problémy v mainstreamové kinematografii, zejména v tom, jakými způsoby jsou ženy reprezentovány a vyobrazovány v populární

objektem její touhy robotický společník mužského designu. Protagonistkou této adaptace je Alma, literární historička a lingvistka Pergamonského muzea v Berlíně, která kvůli získání dotací na vlastní projekt, souhlasí s účastí na testování a hodnocení nové produktové řady humanoidně vypadajících robotů vybavených sofistikovanou AI osobností. Na základě jejího osobního profilu dostane androida Toma, který je naprogramován jako dokonalý společník a milenec, ideální muž stvořený jen pro Almu. Jeho primárním příkazem je sloužit hlavní představitelce v jakékoli funkci od přípravy večeře a úklidu bytu až po intelektuálně stimulující konverzaci a sex. Jediným důvodem existence tohoto typu sociálního sexbota je dělat svoji lidskou majitelku šťastnou.

*Ich Bin dein Mensch* skrze vývoj vztahu mezi Almou a Tomem nabízí pohled nejen na lidskou potřebu sociální interakce a intimity, ale také se zamýšlí nad robo-etikou (viz kapitola 1.2.) a potenciálních dopadech nadměrné závislosti na AI a moderních technologiích na uživatele. Toto je patrné zejména v tom, jak Tom neustále a vědomě upravuje své algoritmy chování tak, aby co nejlépe vyhovoval potřebám a přáním Almy. „Neúspěšné pokusy o komunikaci jsou zásadní pro kalibraci mého algoritmu. Těchto chyb se bude stávat stále méně.“ (*Ich bin dein Mensch*, 2021) Právě schopnost Toma adaptovat se na jakoukoliv novou situaci a neustále zpracovávat data je to, čím Alma pohrdá a zároveň ji děsí, jak snadné je pro AI technologie převést její identitu na data. V kontrastu s Alminými pokusy odolat pokušení, které pro ni Tom představuje, stojí nadšení Dr. Stubera, který se testování těchto androidů také účastní. Se svou krásnou robotickou společnicí Chloé je šťastný. „Je ke mně laskavější než kdokoli jiný.“ (*Ich Bin dein Mensch*, 2021) Dr. Stuber si je plně vědom toho, že Chloé není skutečnou ženou, ale přesto je vděčný za její společnost a předem naprogramovanou lásku, kterou mu neustále projevuje

Almina zjevný skepticismus stejně jako její závěrečná zpráva srozumitelně formuluje a shrnuje obavy odpůrců přehnané závislosti na moderních technologiích a vývoji AI a intimních vztahů mezi lidmi a stroji. Její rozhodnutí přijmout Toma jako svého životního partnera i přes její důrazné odmítnutí a doporučení zákazu výroby humanoidů pak jen potvrzuje potenciální hrozbu, kterou představuje výroba těchto dokonalých robotických partnerů pro mezilidské vztahy.

---

kultuře a médiích jako objekty sexuální touhy určené „pro pohled a potěšení mužů.“ (Mulvey, 1989: 21) Mulvey uvádí, že tato genderová asymetrie slouží pouze pro potěšení mužského diváka. Jinými slovy, Mulvey předpokládá, že cílovou skupinou mainstreamové zábavy jsou převážně heterosexuální muži, tudíž jejich potřeby jsou uspokojeny jako první, zatímco ženské publikum je nuceno se pasivně účastnit tohoto mužského pohledu. Tato genderová nerovnost pak prosazuje myšlenku „světa uspořádaného sexuální nerovnováhou, kde potěšení bylo rozděleno na aktivní / mužský pohled a pasivní / ženský pohled“. (Mulvey, 1989: 19) Teorie „mužského pohledu“ Laury Mulvey se však zcela opírá o psychoanalýzu a je převážně hetero-centrická, nebere tedy v potaz další biologické, kulturní a sociální faktory, které mohou ovlivnit reakce publika, a tedy i způsoby vnímání a prožívání daného narativu.

„Historie lidstva je plná domnělých vylepšení, jejichž negativní důsledky vyplynou na povrch až o desetiletí nebo dokonce staletí později. Po mé osobní zkušenosti s humanoidním robotem jménem Tom, mohu s jistotou říci, že robot navržený jako náhrada manžela nebo manželky je jedním z takových předpokládaných vylepšení. Není pochyb o tom, že humanoidní robot šitý na míru individuálním preferencím může nejen nahradit partnera, ale může se dokonce zdát jako lepší než partner lidský. Plní naše potřeby, uspokojují naše touhy a necítíme se díky nim osamělí. Dělalí nás šťastnými. A co je být špatného na tom být šťastný? Ale jsou lidé skutečně stvořeni k tomu, aby byly všechny jejich potřeby uspokojeny pouhým stisknutím tlačítka? Není to právě naše nenaplněná touha, naše představivost a naše nekonečná honba za štěstím, které jsou zdrojem naší lidskosti? Pokud umožníme lidem pojmout za životní partnery tyto humanoidy, hrozí, že stvoříme společnost zároveň závislou a unavenou z neustálého uspokojení všech potřeb a nekonečného obdivu a uznání. Jaký impuls bychom pak měli, abychom se postavili životním výzvám, zvládali problémy a případné konflikty, abychom byli schopni změny? Lze předpokládat, že každý, kdo žije s humanoidem dlouhodobě, nebude schopen ani ochoten udržovat vztahy se skutečnými lidmi. Proto důrazně nedoporučuji autorizovat humanoidy jako životní partnery.“ (*Ich Bin den Mensch*, 2021)

## 2.4. Televizní seriály

V roce 2001, v páté sezóně kultovní televizního seriálu *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy, přemožitelka upírů*) (1997–2003), kterou vytvořil scénárista, režisér a producent Joss Whedon, byla v 5. sezóně představena postava tzv. „Buffybota“. Jednalo se o téměř dokonalou robotickou kopii hlavní hrdinky seriálu Buffy Summers v podání Sarah Michelle Gellar. Buffybota vytvořil na zakázku amatérský inženýr Warren Mears pro upířího antihrdinu Spika jako sexuální hračku naprogramovanou tak, aby jej bezmezně milovala a sexuálně uspokojovala. Poté, co se skutečná Buffy náhodně setká se svojí robotickou replikou, je šokována zásahem do svého soukromí a zneužitím její identity pro sexuální účely. Buffybot je následně zkonfiskován a po smrti hlavní hrdinky přeprogramován a použit jako návnada v bitvách s upíry a dalšími démony. Postava Buffybota se stala tak populární, že v roce 2006 vyšla akční figurka (Toymania, 2022) na jejím základě vytvořená Gentle Giant Studios. (viz obrázek 12) Fenoménu *Buffy, přemožitelky upírů*, se ve skutečnosti podařilo získat takovou sledovanost, že televizní show odstartovala seriálový spin-off *Angel* (1999-2004) spolu s romány a komiksy

odehrávajícími se po skončení show. Seriál dokonce podnítl i akademický zájem, protože zkoumá otázky pohlaví, rasy, třídy, náboženství, duševního zdraví, generačních konfliktů, sexu a násilí.

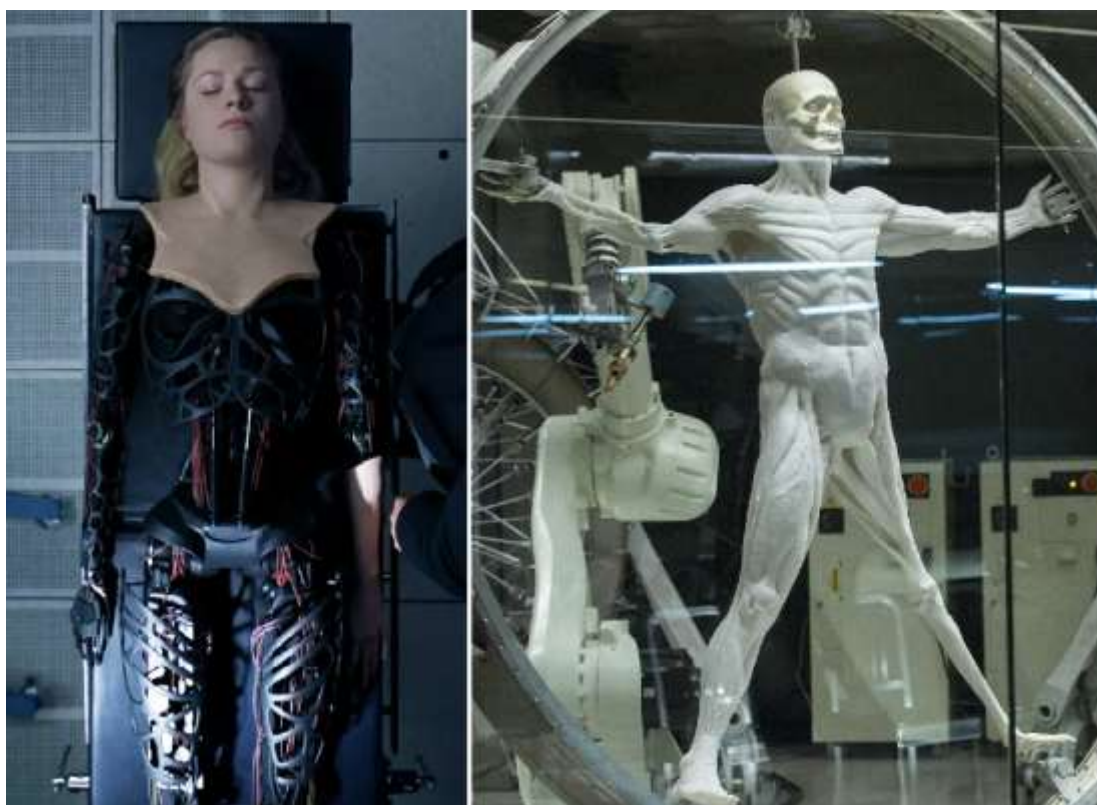


**Obrázek 8: Akční figurka Buffybot (vlevo) a seriálová předloha v podání Sarah Michelle Gellar (vpravo) (Toymania, 2022)**

Televizní pořad HBO *Westworld* z pera Lisy Joy a Jonathana Nolana se začal vysílat v roce 2016 a obratem se stal diváckým hitem. Děj tohoto amerického seriálu se odehrává ve fiktivním zábavním parku imitujícím divoký západ, ale i japonský šogunát či nacistické Německo. Tento fiktivní svět je obýván tzv. „robotickými hostiteli“, tj. humanoidně vyhlížející roboty naprogramovanými k plnění specifických rolí. Mimo scénářů, v nichž si hosté *Westworldu* mohou hrát na kovboje a kempovat pod hvězdami, navštívit nevěstinec vedený Maeve Millay v podání Thandiwe Newton, znásilnit a zabít rančerovu dceru Dolores v podání Rachel Evan Wood nebo se zúčastnit skupinového sexu s desítkami sexbotů najednou.

Hedonistické zábavě se meze nekladou a hostům je umožněno uspokojit své nejnítěrnější touhy bez jakýchkoli morálních zábran. Přestože hostitelé vypadají a chovají se jako lidé, a jsou naprogramováni tak, aby cítili emoce i fyzickou bolest, což hostům poskytuje realističtější interaktivní zážitek, jsou to stále jen stroje. Jinými slovy, ve

*Westworldu* lidé vědomě vystupují z morálního a právního systému. Svoji „lidskost“ nechávají před vstupní bránou do zábavního parku a po dobu svého pobytu se stávají zrůdami s lidskou podobou. Etické otázky tak vyvstávají s každým dalším „zavražděným“ hostitelem a naprostou absencí emocí u lidských hostů zodpovědných za jejich utrpení. Humanoidní design a naprogramované emoce z robotických aktérů dělají realistická sociálně interaktivní simulakra lidských bytostí. (viz obrázek 13)



**Obrázek 9: Dolores, prototyp robotické hostitelky (vlevo), 3D tisk moderního robotického hostitele (vpravo) (HBO website, 2022)**

Objektivizace ženských i mužských těl patří mezi hlavní témata seriálu *Westworld*. Ovšem právě v množství ukázané nahoty a sexuálních aktů na plátně se ukazuje genderový nepoměr, neboť sexuálně podmíněnému násilí ze strany ostatních sexbotů i hostů jsou vystaveny převážně sexboti ženského designu. Je to pouze v podzemním řídicím centru *Westworldu*, kde je se všemi hostiteli zacházeno stejně dehumanizujícím způsobem bez ohledu na jejich genderovaný design, věk apod. To, co je zaměstnanci vnímáno jako běžná pracovní rutina, tj. použité robotické hostitele je nutné svléknout a omýt, aby bylo možné je opravit, recyklovat v případě příliš velkého poškození či vzhledem k zastaralosti hardwaru a softwaru zlikvidovat. Zásadní moment seriálu však představují vzpomínky Maeve na její roli matky v jednom ze starších příběhů *Westworldu* než byla její paměť

vymazána. Je to právě Maeve, kdo během tří sezón projde transcendentálním procesem tím, že převezme kontrolu nad svým tělem a přepíše svůj vlastní kód. Její hlavní motivace sice nadále vychází z její původní role matky, ovšem jejím cílem je ochránit ostatní robotické hostitele před násilím, které na nich páchají lidští návštěvníci. Seriál *Westworld* předkládá další posthumanistickou vizi dystopické budoucnosti, v níž se uměle vytvořené bytosti naprogramované sloužit člověku vzeprou svým tvůrcům.

Stejně jako předchozí příklady vizuálních artefaktů populární kultury, i *Westworld* díky neustále rostoucí oblibě překročil své vlastní seriálové hranice a mimo široké nabídky akčních figurek a dalšího sběratelského zboží byl seriál roku 2019 adaptován také do VR videohry s názvem *Westworld: Awakening*, která vznikla v koprodukcí HBO a studia Survios. Hra je dostupná na herní platformě Steam. Hlavní hrdinkou a jedinou hratelná postava je robotická hostitelka Kate Wesson, která stejně jako Maeve a Dolores v průběhu 2.sezóny „procitne“ a uvědomí si svoji vlastní existenci.

## 2.5. Video hry

Než se sexboti dostali na trh s erotickými pomůckami, jedinou možností interakce s moderními technologiemi s pornografickým zaměřením byly právě videohry, v nichž bylo možné skrze hratelné i nehratelné postavy prozkoumat zcela novou formu intimity. Již v 80. letech se objevily první erotické hry jako například *Bachelor Party* (1982), a dokonce i herní simulace v nichž mohli lidští hráči navázat a udržovat virtuální romantické a sexuální vztahy s virtuálními entitami ne nutně humanoidního vzhledu. Ovšem vzhledem k technologickým možnostem a nízké kvalitě grafiky se jednalo skutečně jen o symbolické reprezentace při nichž hráči museli zapojit vlastní představivost. Mezi první erotické videohry patří nechvalně známá sexistická hra *X-Man* vydaná roku 1983 společností Universal Games pro platformu Atari 2600. Podstatou hry je dostat během 90 vteřin postavu nahého muže z permanentně ztopořeným penisem (viz obrázek 14) do středu bludiště, zatímco je pronásledován nůžkami, zuby a krabem. V případě úspěšného dosažení cíle na muže/hráče čeká „sexy překvapení“, tj. 30 vteřin sexu s nahou ženou s blond vlasy.<sup>15</sup> Skutečný boom erotických online her však nastal až v 90. letech s rozmachem internetu, vývojem herních konzolí, a hlavně nové generace grafických karet. Hry tohoto typu se těší oblibě dosud, jak napovídá množství nových her vydávaných každý rok. Níže uvedené příklady pak patří k nejúspěšnějším hrám s erotickým obsahem.

---

<sup>15</sup> Hru lze zdarma stáhnout či si ji zahrát zde: *X-Man*. 1983. Universal Gamex Corporation. ([http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-x-man\\_12072.html](http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-x-man_12072.html) ).





**Obrázek 10: Obálka hry X-Man (vlevo), skutečná podoba hry (vpravo) (Universal Gamex Corporation, 2021)**

*Xenosaga* (2002 - 2006) je japonská science-fiction RPG videohra odehrávající se tisíce let v budoucnosti ve vnějších končinách galaxie, kde postavy musí bojovat s nepřátelskou mimozemskou rasou Gnosis. Armádě Galaktické federace dodává společnost Vector Industries bitevní androidy KOS-MOS vyvinuté hlavní hrdinkou Shion Uzuki. Kromě KOS-MOS se ve hře objevují také další umělé formy života známé jako Realiáni pro jejich silnou podobnost s lidmi. Narativ *Xenosagy* se opírá o biblickou symboliku, využívá odkazy na díla Carla Junga a Friedricha Nietzscheho a využívá epizodních dějových linek k zamyšlení se nad problematiku posthumanismu, morálních hodnot a svobodné vůle. Z hlediska vizuálního umění však hra sleduje trend vyobrazovat roboty jako silně idealizované a sexualizované imitace ženských těl. Kvůli své popularitě se tato videohra dočkala i animované adaptace o 12 epizodách *Xenosaga: The Animation*, která až na drobné úpravy věrně kopíruje děj hry. Manga adaptace *Xenosaga: The Manga* byla pak vydána v roce 2004 spolu s množstvím sběratelských předmětů a dalšího zboží.

*SexBot: Quality Assurance Simulator* je videohra s virtuální realitou (VR) od Candy Valley Network vydaná roku 2018 na herní platformě pro dospělé Nutaku, nyní k dispozici i na herní platformě Steam. Hra umožňuje hráčům prožít virtuální sex se sexbotem navrženým tak, aby vypadal jako žena nacházející se v tajné vědecké laboratoři. Stejně jako v jiných interaktivních VR her jsou postavy vymodelovány podle vzoru lidského těla, alespoň z vizuálního hlediska, a simulované prostředí působí poměrně realisticky díky pozornosti, kterou tvůrci věnovali detailům. Ovšem na rozdíl od většiny

ostatních porno her pro dospělé *SexBot: Quality Assurance Simulator* nabízí variabilitu genitálií u hratelých i nehratelých postav, což v praxi znamená, že jsou k dispozici sexboti mužského, ženského a transgenderového designu v závislosti na osobních preferencích hráčů. Jinými slovy, hráči mohou libovolně kombinovat, přidávat nebo mazat vagíny a penisy. Autoři hry se také vyjádřili k etickým otázkám spojeným se sexboty a objektivizací ženského těla. „Jako vývojáři jsme striktně proti jakékoli formě zneužívání nebo znásilnění. Vybudovali jsme a stále vyvíjíme systémy, které tomuto druhu chování mají zabránit.“ (Sexbot quality assurance simulator, 2022)

V roce 2019 se Studiu FOW podařilo získat více než 2 miliony dolarů z hromadného financování na platformě Kickstarteru na vývoj hry *Subverse*, čímž se zařadili mezi nejoblíbenější crowd-fundingové videoherní projekty. Vzhledem k sexuální tematice hry, se marketingová strategie Studia FOW silně opírala o vulgarismy a sexuální obsah. „Zapojte svoje ptáky - je čas si ho vyhonit.“ (Subverse, 2022)



**Obrázek 11: Reklamní materiál pro hru Subverse (Subverse website, 2021)**

Hra byla vydána na herní platformě Steam v březnu 2021, která byla do té doby tzv. porno hrám pro dospělé víceméně nepřístupná. Subverse je kombinací klasického RPG, vesmírných a pozemních bojových misí, vysoce kvalitních 3D kontextových ukázek vysvětlujících děj, explicitních sexuálních scén, ve kterých hlavní hrdina není vždy přítomen, a nepřeborného množství sexuálních narážek a náznaků verbálních i neverbálních. Hlavní postavou je Kapitán, alkoholik a samozvaný omnisexuál, a jeho



robotickou společnicí je oddaná Demi původně APEX-17 D19M45, tj. sexbot ženského designu. Původně byla Demi zkonstruována jako pokročilý osobní asistenční android, schopný fungovat jako komunikační a navigační zařízení, bojový pilot a překladatel. Po několika nelegálních tělesných modifikacích však byla Demi transformována na sexbota jejíž „anální otvor má více než 27 různých nastavení sání.“ (Subverse, 2022) Navzdory tomu, že Demi není hratelnou postavou, figuruje na většině propagačních materiálů hry *Subverse*, včetně ústředního místa na oficiálním plakátu. (viz obrázek 15)

## 2.6. Stand-up comedy

V roce 2019 odvysílala globální streamovací platforma Netflix stand-up speciál známé americké komediální herečky, spisovatelky a podcasterky Whitney Cummings pod názvem *Mohu si na to sáhnout? (Can I Touch It?)* V tomto stand-upu se Cummings zaměřila na témata feminismu, problematiky navazování vztahů ve 21. století, sexuálního obtěžování a moderních technologií. Ve 27. minutě představení pak Cummings představí téma sexbotů. Nejprve humornou formou předloží argumenty proti výrobě, distribuci a používání sexbotů, ale protože většina vychází z etických otázek ohledně humanizace a objektivizace humanoidně vyhlížejících strojů, nepokládá je za relevantní. „Pokud se bojíte, že vás nahradí obří kus plastu, tak toho k rodinnému stolu tolik nepřinášíte.“ (Cummings, 2019) Pro ni osobně zní budoucnost, v níž by se sexboti stali běžnou záležitostí, jako báječný nápad, protože mít domácího sexbota by pro ni pravděpodobně znamenalo více volného času. „Jsem velmi zaneprázdněný člověk, ocenila bych, kdyby přišel den, kdy bych mohla říct: Zlato, jsem na sex moc unavená. Běž si to rozdat s R2-D2.“ (Cummings, 2019) Následně Cummings šokuje publikum tím, že představí svého vlastního sexbota. (viz obrázek 16) Na pódiu stojí vedle sebe a vypadají takřka k nerozeznání: stejný obličej, stejné vlasy, stejné oblečení, stejný hlas, a dokonce mají stejný smysl pro humor. „Nevím, jestli vypadá opravdu jako člověk, nebo jestli jsem já vždycky vypadala jako robot.“ (Netflix Special, 2019)



**Obrázek 12: Whitney Cummings (vpravo) a její sexbot „Bear Claw“ (vlevo) (Netflix special, 2022)**

## **2.7. Sexboti jako lidská simulakra**

Potenciální nebezpečí plynoucí lidstvu z vytváření umělých forem života patří mezi oblíbená témata žánru science fiction. Avšak kromě popularity dystopických narativů, v nichž stroje vedou s lidmi válku, se nabízí i kontroverzní téma robotických prostitutek a sexuálního otroctví sexbotů stvořených právě k tomuto účelu. Jak zmiňuje Wolf, současná „konzumní kultura tento přístup k ženskému tělu podporuje tím, že „vyobrazuje muže, jako neustále lačnící po objektech, a ženy jako ty, které touží být těmito objekty.“ (Wolf, 2002: 144) Artefakty populární kultury (jak bylo zmíněno výše) vyobrazující humanoidní roboty vybavené AI, kteří jsou schopni sloužit svým lidským pánům ve všech ohledech, tj. včetně uspokojení sexuálních potřeb, jsou vskutku fantastickou formou uvažování o budoucnosti robotiky a lidstva. Právě to z nich dělá užitečný nástroj k diskusi o vztazích mezi člověkem a strojem a nutnosti zvážit etické důsledky vývoje sexbotů a AI bez jasně stanovených limitů, prakticky aplikovatelných regulací a vymahatelných zákonů ohledně jejich hardwaru a softwaru. (Coeckelbergh, 2018)

Přestože jsou tato vyprávění čistě smyšlená, umožňuje populární kultura prozkoumávání této tematiky a nabízí komentáře o možném budoucím vývoji sexuálních technologií a potřebě tvůrců i uživatelů převzít za tyto produkty zodpovědnost. Koncept sexu se strojem, který se přesvědčivě podobá člověku jak fyzickým vzhledem, tak

inteligencí, je zajímavý a pro diváky, čtenáře a konzumenty produktů populární kultury lákavý, jak dokazuje nejen široké spektrum materiálů, formátů a platforem věnovaných této tématice, ale také jejich přerod v reálné produkty. Obzvláště v mainstreamové kinematografii se projevuje vliv antropomorfismu ve formě „fascinace s podobností a poznáním jinakosti: lidská tvář, lidské tělo, vztah mezi lidskou podobou a okolím, viditelná přítomnost člověka ve světě.“ (Mulvey, 1989: 17)

Frekvence a explicitnost sexuálního obsahu v populární kultuře se v posledních několika desetiletích neustále zvyšuje. (Attwood, 2002) Je dobře zdokumentováno, že sexualizované reprezentace ženského těla mohou vést ženy k tomu, aby se viděly především z hlediska vlastní fyzické přitažlivosti jako sexuální objekty mužské touhy. Četné korelační a experimentální studie dále došly k závěru, že média prezentující ženy jako primárně sexualizované bytosti vedou k nárůstu akceptace stereotypních a sexistických představ genderových rolích v kontextu binárního pojetí pohlaví ze strany ženského i mužského publika. (Frable a kol., 1997; Ward, 2002) Pravidelné vystavování se sexuálnímu obsahu, a to nejen pornografickému materiálu, také ovlivňuje to, jak se muži chovají a reagují na skutečné ženy v reálném světě. Zjednodušeně řečeno, čím větší je interakce uživatele s pornografickým materiálem, tím více na uživatele působí, a to zejména u mužských uživatelů. (Flood, 2009)

Artefakty populární kultury tak představují nepřehledné množství hypotetických scénářů potenciálních škodlivých účinků sexbotů na člověka a lidskou společnost. Základní sexuální roboty již vyrábí a prodává několik společností po celém světě. Zatímco ve skutečnosti jsou sebe sama si uvědomující stroje a AI pouhou fikcí, tedy alespoň prozatím, populární kultura vybízí k diskusi o zákonech a předpisech nezbytných ke zmírnění možných nebezpečností pro lidstvo a ke zvažování ustanovení práv, limitací a povinností jakýchkoliv budoucích umělých entit vytvořených člověkem a tím přehodnocení ontologického statusu robota. Tato diskuze je však mimo možnosti této práce.

### 3) SOUČASNÁ ROBOTIKA, UMĚLÁ INTELIGENCE A LEGISLATIVA

Sexuální panny nejrůznějších typů jsou na trhu dostupné již několik desetiletí a obecně spadají do kategorie erotických produktů, protože jejich primární funkcí je sloužit jako masturbační zařízení. V posledních dvou desetiletích však na globální trh vstoupil nový typ sexuálního zařízení, tzv. sexuální robot či sexbot, robotická sexuální panna, AI sexuální panna, anebo AI robotická sexuální panna. Všechny tyto různé názvy označují víceméně totožný produkt: standardní design sexuální panny, robotická kostra s pohyblivými klouby a silikonovou či TPE imitací kůže a AI softwarem, který umožňuje sexbotovi komunikovat s uživatelem, tj. sexbot má schopnost konverzace na základě předem naprogramované reakce na konkrétní podněty, včetně detekce výrazů obličeje uživatele. S rostoucí oblibou těchto humanoidně vyhlížejících masturbátorů však přichází obavy z jejich možného zneužití, zejména pokud jde o normalizaci sexuálního zneužívání, posilování genderových stereotypů, a dokonce i šíření dětské pornografie.

Za prvé, sex se sexuální pannou nebo sexbotem je buď legální, protože není nezákonný, nebo je zakázán z náboženských důvodů v zemích, kde má náboženství silné vazby na politickou sféru. Jinými slovy, zákony účinně zakazující lidem zapojit se do sexuálních aktivit se sexuálními pannami a jejich robotickými deriváty prozatím neexistují. Pokusy o jejich regulaci již sice probíhá, ale jsou zaměřeny pouze na preventivní mechanismy proti šíření dětské pornografie nikoliv konceptu sexbotů jako takových a jejich dalších možných zneužitích (viz níže). Mimoto, pokud v budoucnu dojde k legislativním změnám upravujícím způsoby používání sexbotů ať již lokálně či globálně, samotné vymáhání jejich dodržování by bylo logisticky a ekonomicky příliš náročné nemluvě o značném zásahu do soukromí vlastníků, které by takováto kontrola vyžadovala. Jakékoliv regulační kroky je tedy třeba důkladně zvážit a provést již na úrovni výrobního procesu.

Za druhé, je zde problém klasifikace. Jsou sexboti pouhé sexuální pomůcky či něco více? Měly by být klasifikovány jako masturbační zařízení na základě jejich primárního použití? Nebo by snad měli být klasifikováni jako sociální společníci na základě jejich interaktivních vlastností? Za třetí, stejně jako neexistuje žádná všeobecně přijímaná definice „roboty s AI“, neexistuje ani žádná všeobecně přijímaná definice „sexbota“. Rozdíly ve významu téměř znemožňují vytvoření jakéhokoli mezinárodně použitelného regulačního rámce a příslušné legislativy, pokud jde o vývoj, výrobu, marketing, přepravu a dohled nad vlastnictvím těchto produktů. Ve skutečnosti se dokonce i zákony týkající se robotiky a AI v jednotlivých zemích značně liší a jakékoli problémy, které vyvstanou v

souvislosti se sexboty a sexuálními pannami, i přes technické rozdíly mezi těmito produkty, jsou buď (1) regulovány pomocí stávajících právních rámců pro výrobu a distribuci pornografického materiálu a sexuálních pomůcek, (2) přímo zakázány, (3) zcela přehlíženy. (Russel, 2020)

Vývoj sexuálních technologií v 21. století využívajících inovace z oblasti robotiky a AI technologií tak představuje výzvu nejen pro výrobce a uživatele (Russel, 2020), ale i pro zákonodárce. (Muller, 2017) Zatímco roboti a AI technologie jsou již v každodenním používání, sexboti i nadále zůstávají pro veřejnost jakousi neurčitou kuriozitou specializovaných e-shopů s erotickými pomůckami. Navíc koncept sexbotů jako takových představuje poměrně kontroverzní téma, a to převážně z etických otázek, které vyvolává jejich design, fyzický vzhled i naprogramované osobnosti a jejich možné zneužití například kvůli možnému používání identit skutečných lidí bez jejich vědomí a souhlasu. Naskýtá se také otázka klasifikace robotů humanoidního designu a jejich označení podle primární funkce masturbačních zařízení či jejich sekundární funkce interaktivních společníků. Toto duální využití totiž umožňuje uživatelům vnímat sexboty nejen jako programovatelné nástroje pro dosažení sexuálního potěšení, ale také jako náhražky sociálního kontaktu. Přijetí toho, co Richards a Smart nazývají „androidní klam, tj. myšlenka, že roboti jsou ‘stejní jako lidé‘“ (Richards et. al., 2016: 4), by však mohlo dále narušit hranice mezi lidmi a nelidskými entitami a vytvořit tak složitou a právně nejasnou oblast vztahů mezi člověkem a robotem. Tato situace vyplývající z „androidního klamu“ je o to složitější, protože zatím neexistují žádné mezinárodní zákony vztahující se přímo na sexboty.

### **3.1. Evropská Unie (EU)**

Roboti a AI technologie jsou používány a vyvíjeny po celém světě, a proto je naléhavě nutné zákonně ošetřit procesy spojené s jejich výrobou, distribucí a používáním tak, aby byla zohledněna bezpečnost a zdraví lidí; zabezpečení dat a ochrana osobních údajů; práva k duševnímu vlastnictví; osobní odpovědnost atd. Nutnost vypracování regulačního systému EU uznává a vyvíjí snahy k řešení této problematiky ve výhledu příštích 10 až 15 let, včetně zřízení poradního orgánu pro robotiku a umělou inteligenci, který bude Evropské komisi poskytovat poradenství záležitostech v souvisejících s robotikou a AI technologiemi. EU však dosud nemá konkrétní právní předpisy o robotice a AI, a tak se z legálního hlediska může opírat pouze o soubor stávajících nařízení o bezpečnosti výrobků, ochraně dat a dalších podobných předpisech souvisejících s funkcí a zařazením konkrétních robotických produktů. Například chirurgičtí roboti spadají pod

předpisy o lékařských zařízeních, zatímco vysavače se základním AI softwarem spadají pod předpisy pro nízkonapěťová zařízení. (Robot Law, EU, 2022) Existující legislativa však nestačí k řešení problémů, které vyvstávají s neustálými inovacemi v odvětví robotiky a AI, všudypřítomností a rostoucí autonomií robotů vybavených AI, což vyžaduje přehodnocení stávajících předpisů od forem zdanění až po právní odpovědnost za jejich výrobu, distribuci a používání.<sup>16</sup>

V letech 2012 až 2014 byl EU financován projekt RoboLaw (Regulace vznikajících technologií v Evropě: Robotika proti zákonům a etice) v rámci 7. rámcového programu Evropské komise pro výzkum a technologický rozvoj. Účelem projektu RoboLaw bylo shromáždit data a prozkoumat požadavky a potenciální regulační rámce pro vznikající moderní digitální technologie, zejména v oblasti výzkumu a vývoje robotiky a AI, a vyvinout specifický „evropský přístup“ (RoboLaw Project, 2014) k této problematice s ohledem na absenci relevantních zákonů v členských státech EU. „Hlavním cílem bylo porozumět právním a etickým důsledkům vznikajících robotických technologií a odhalit (1) zda jsou stávající právní rámce adekvátní a proveditelné ve světle nástupu a rychlého šíření robotických technologií, a (2) jakým způsobem se vývoj vyvíjí v oblasti robotiky ovlivňujeme normy, hodnoty a společenské procesy.“ (RoboLaw Project, 2014)

Navzdory pokusům o vytvoření efektivní legislativy, která by obsáhla oblast robotiky a AI technologií jsou však současné a s největší pravděpodobností i budoucí snahy nadále komplikovány skutečností, že neexistuje žádná všeobecně uznávaná definice robota schopného interakce s uživatelem. Roku 2017 vydala Evropská komise dokument „*Co je robot podle EU práva?*“ (Robot under EU Law, 2017) zaměřený na právní výzvy, které představují neustále se vyvíjející sektory robotiky a AI, a oznámila řadu regulačních a politických iniciativ v reakci na usnesení Evropského parlamentu o Pravidlech evropského občanského práva o robotice z února 2017. Evropský parlament došel ke shodě v následujících pěti základních charakteristikách AI robota:

„1) schopnost získání autonomie prostřednictvím senzorů nebo výměnou dat s prostředím (propojenost) a obchodování s těmito údaji a jejich analýzou; (2) schopnost sebe-učení ze zkušenosti a interakcí s prostředím a uživateli (volitelné kritérium); (3) alespoň minimální fyzická podpora (na rozdíl od virtuálních robotů, např. software); (4) přizpůsobení svého chování a jednání prostředí; (5) nepřítomnost života v biologickém smyslu.“ (Robot under EU Law, 2017)

---

<sup>16</sup> Pro více informací o etických problémech, které vyvstávají s ohledem na odpovědnost za autonomní roboty v rámci EU: Nagenborg, Michael et. al. 2008. Ethical regulations on robotics in Europe. *AI & Society* (22): 349-366.

### 3.2. Sexboti a autorská práva

Na první pohled by se mohlo zdát, že sexboti imitující literární, filmové nebo animované postavy jsou v přímém rozporu se zákony o autorských právech,<sup>17</sup> pokud společnosti, které je vyrábějí, nezakoupily autorská práva nebo nezaplatily za licenci či jinak nezískaly povolení k použití původního díla jako šablon pro výrobu vlastních produktů. Ovšem ochrana autorských práv se nevztahuje například na koncepty a ideje, názvy nebo slogany atd., pokud vlastníci/tvůrci nepožádali o patent či ochrannou známku. Právě v této šedé oblasti se pohybují společnosti vyrábějící a prodávající sexuální panny a sexboty, protože produkty, které nabízejí, nejsou kopiemi originálu, alespoň ne oficiálně. Existují dokonce specifické kategorie produktových řad jako je například fantasy, celebrity či anime, které přímo nabízejí napodobeniny „inspirované“ fiktivními postavami apod.

Mnoho e-shop tak nabízí možnost nechat si vyrobit sexuální pannu či sexbota na zakázku namísto modelů vystavených webových stránkách specializovaných e-shop s erotickým zbožím. Zákazník si může navolit design produktu dle svých preferencí. V případě obličejů, potažmo hlavy, lze mimo nabízených variant zaslat obrazovou dokumentaci, tj. fotografie hlavy, ať už fiktivní postavy, tj. herec či herečka v konkrétní roli, nebo dokonce skutečného člověka. Od roku 2018 začala dokonce společnost Sex Doll Official nabízet sexuální panny vyráběné na zakázku jako repliky zesnulých partnerů pro ovdovělé jako formu útěchy v době jejich smutku. Souhlas zesulé osoby s použitím její tváře a těla k takovému účelu není ze zřejmých důvodů nutný ani dostupný. (Lecklitner, 2019) Finální produkty vytvořené na zakázku tak nejsou vystaveny online, ale diskrétně odeslány přímo zákazníkům bez ohledu na to, zda jsou či nejsou realistickými imitacemi skutečných žijících či zesnulých osob vytvořenou bez jejich vědomí a souhlasu. Zjevně se tedy nejedná pouze o problém obcházení autorských práv, ale také o značný zásah do soukromí, který zjevně nepodléhá žádným regulacím.

Kupříkladu e-shop Joy Love Dolls volí právě tento způsob obcházení autorských

---

<sup>17</sup> Naneštěstí neexistuje žádný univerzální mezinárodní zákon o autorských právech, a proto se zákony o autorských právech v jednotlivých zemích značně liší. Existují však smlouvy o autorských právech a mezi hlavní patří Bernská úmluva o ochraně literárních a uměleckých děl (1886) spravovaná Světovou organizací duševního vlastnictví (dále jen WIPO). V členských zemích Bernu (téměř 180 zemí ratifikovalo tuto smlouvu) je ochrana autorských práv automatická od momentu vytvoření díla v pevně hmotné podobě (literární dílo, sochařství, hudební kompozice, film, softwarový program, malba atd.). To znamená, že pro ochranu autorských práv není nutná žádná speciální registrace ani jeho uložení u místního vládního úřadu pro autorská práva. Trvání autorských práv je pak dále stanoveno zákonem o autorských právech v každé zemi, ale obecně se jedná o celý život autora daného díla plus předem stanovený počet let. Autorské právo uděluje vlastníkům autorských práv řadu výhradních práv, včetně: práva na reprodukci, práva na šíření daného díla jeho derivátů, práva na vytváření úprav, práva na představení a zobrazování. Použití kreativních děl, jako jsou obrázky, fotografie nebo text bez povolení, lze interpretovat jako porušení autorského práva.

práv a ve své nabídce „sexuálních panen celebrit a pornohvězd“ přímo uvádí, že z legálních důvodů, tj. v kontextu ochrany identity apod., nemohou vytvořit repliku každé slavné osobnosti. Ovšem existují i alternativní možnosti, jak tento problém obejít. „Mnoho sexuálních panen napodobujících celebrity jsou totiž fiktivní postavy, které nejsou chráněné ochrannou známkou, anebo se jedná o pornohvězdy, které souhlasily s tím, aby podle nich byla vyrobena sexuální panna.“ (Joy Love Dolls, 2022) Sexuální panny a sexboty lze na zakázku „vymodelovat tak, aby připomínali vaši oblíbenou fiktivní postavu, můžete mít ve své ložnici svou vlastní pornohvězdu, hudebníka nebo herečku.“ (Joy Love Dolls, 2022) V takovém případě je navíc nemožné prokázat přímou souvislost s originálem, tj. osobou, jejíž tvář a tělo byly použity jako design takovéto sexuální hračky, aniž by společnost nebo zákazník přímo uvedli zdroj inspirace.

Pro vlastní ochranu výrobci a distributoři sexuálních panen a sexbotů také často volí přenesení odpovědnosti za konečný produkt na zákazníka potažmo uživatele. Například společnost *My Robot Doll* ve své přepravní politice velice jasně uvádí, že není vlastníkem daného produktu, a proto za něj nemůže a nenese odpovědnost.

„V žádném okamžiku nebude společnost *My Robot Doll* vlastnit doplňky, sexuální hračky, sexuální panny, hlavy sexuálních panen nebo sexuální panny s robotickými funkcemi zakoupené na našich webových stránkách a zaslané vám z Číny, když vstoupí do vaší cílové země. V důsledku toho je zákazník, tj. osoba dovážející doplňky, sexuální hračky, sexuální panny, hlavy sexuálních panen nebo sexuální panny s robotickými funkcemi, osobou odpovědnou za placení dovozních daní a DPH.“ (My Robot Doll, 2022)

Relativně levná pracovní síla a nízké provozní náklady v Číně, kde jsou v současnosti největší továrny na výrobu sexuálních panen a sexbotů, pak představují další způsob, jak snížit celkové provozní náklady a vyhnout se zákonným limitům uvaleným na výrobu humanoidně vyhlížejících masturbátorů imitujícím nezletilé osoby. (viz podkapitola 3.2.)

### **3.3. Ochrana identity a deepfake pornografie**

V dnešní době trávíme významnou část našeho osobního i profesního života a každodenních interakcí „online“. Digitální média, VR a AI technologie prostupují všemi typy komunikace napříč platformami a hranicemi fyzickými i abstraktními. Neustále se vyvíjející technologie spolu-utvářejí nejen naše chápání a prožívání světa kolem nás, ale také to, jak vidíme sami sebe a ostatní. Koncept digitálního „virtuálního já“ a fyzického „aktuálního/já“ již nejsou tak jasně oddělené, jak se dříve mohlo na první pohled zdát.



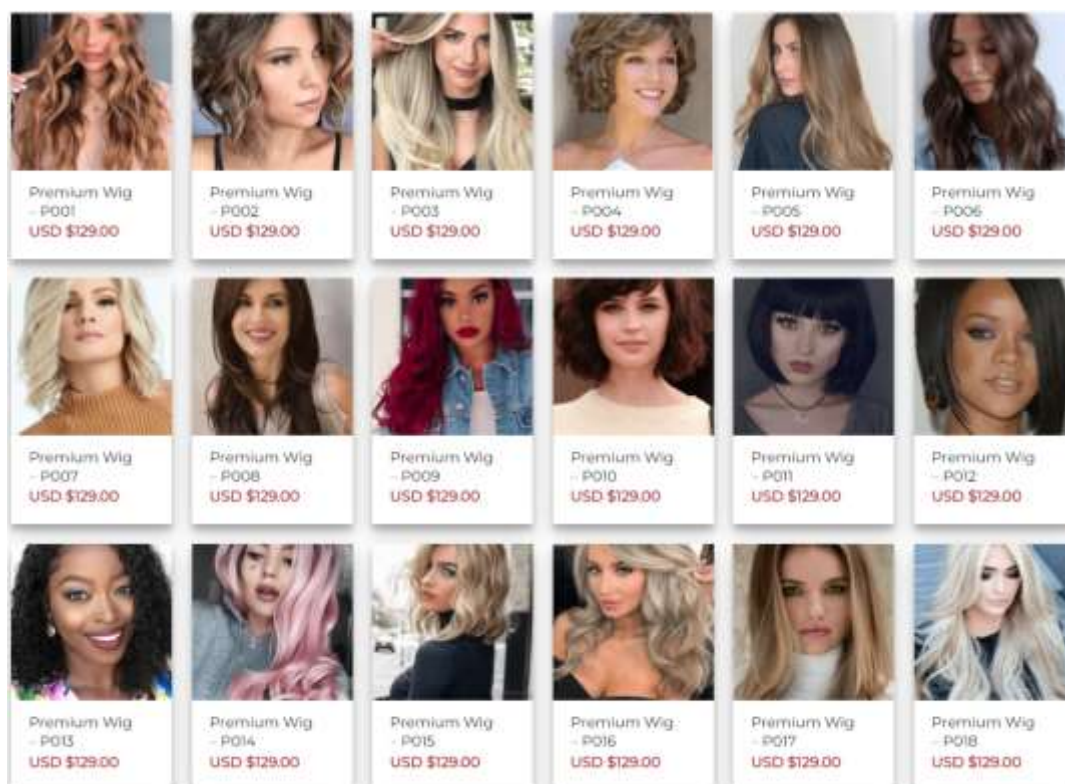
(Turkle, 1997) Jinými slovy, „digitální média jsou mnohem víc než jen úložiště kulturních produkcí, protože jejich schopnost uchovávat kulturní artefakty je doplněna o schopnost usnadňovat mezilidskou interakci, individualizovanou sebereprezentaci a rozsáhlou účast na kulturních a politických diskurzech.“ (Androustopoulos, 2014: 1) Kromě toho nové audiovizuální technologie, od umělé inteligence až po super HD grafiku a VR, otevírají nové způsoby prolínání reality a fikce s televizí, filmem, hudbou, literárním a vizuálním uměním, které tak nabývá nových forem, které jsou stále interaktivnější. Publikum má nyní participativní roli, protože může reagovat na cokoli, a to v reálném čase i mezi sebou navzájem, ať už se jedná o komentáře ke konkrétním tématům nebo o vlastní tvorbu a vydávání nového digitálního materiálu. Nástroje potřebné k vytvoření nového obsahu či ke změně stávajícího obsahu jsou rozmanité, široce dostupné online a uživatelské rozhraní povětšinou ovladatelné i amatéry.

V roce 2015 Google vydal „TensorFlow online“ jako „interní nástroj pro vývoj algoritmů umělé inteligence“. Tento program umožňuje nahradit obličej jedné osoby cizí tváří pomocí AI softwaru. Použití této nové technologie k vytvoření falešného pornografického materiálu přišlo záhy a k tělům pornoherců a pornohereček byly připojeny tváře mnoha známých osobností. Tato takzvaná „deepfake pornografie“ (Gershgorn, 2018) je příkladem toho, že moderní technologie se vyvíjejí exponenciálně rychleji než zákony, které by je měly zastiťovat a případně regulovat tak, aby nedocházelo k poškození lidských práv. V současnosti totiž neexistuje efektivní legální ochrana před zneužitím cizí identity za pomoci technologie deepfake a s tím spojeným poškozením dobré pověsti, narušeních osobních vztahů a psychické újmy z toho vyplývajících. Výrobci, producenti a hostingové webové stránky erotického obsahu se velice prostým způsobem mohou vyhnout jakýmkoliv legálním problémům tím, že jakýkoliv deepfake materiál prohlásí za falešný. Navíc je v praxi nemožné prokázat, že deepfake materiály tohoto typu byly vytvořeny s úmyslem způsobit škodu, natož prokázat případnou emocionální újmu obětí, protože nebyly přítomny natáčení.

Avšak důsledky zneužití identity jsou pro oběti deepfake pornografie velmi reálné, protože na první pohled vypadají autenticky. Snad neproblematičtějším aspektem porušení soukromí takovýmto způsobem je, že deepfake fotografické materiály a videa zůstanou dostupná na internetu po neomezenou dobu, protože i přes jejich smazání či zablokování, je lze kdykoli snadno znovu zveřejnit online. Mezi známé osobnosti, na které se autoři deepfake pornografie zaměřují, byla například americká herečka Scarlet Johansson, která je aktivistkou proti zneužívání identity pro výrobu pornografie a zneužití deepfake technologie, a také nedostatku ochrany soukromí jednotlivců. Opakovaně poukazuje na to,

že „i když autorsky chráníte obrazové materiály, které vám patří, stejné zákony o autorských právech naneštěstí neplatí v jiných státech.“ (Glasser, 2016)

Stejný problém se týká také designu a samotného použití sexuálních panen, a v posledních dvou dekádách i sexbotů, které mohou být vyrobeny takovým způsobem, aby se fyzicky podobali skutečným lidem, tj. lze vytvořit „kopie“ konkrétních osob, a to bez jejich souhlasu a vědomí. (Sullins, 2012) Široká škála možností nastavení sexbota dle uživatelských preferencí a použití fotografií, videí a nahrávek řeči známých osobností pak navíc umožňuje upravit design sexbotů do nejmenších detailů. (viz obrázek 17)



**Obrázek 17: E-shop Smart Doll World používá fotografie slavných osobností (herečky zpěvačky, modelky, influencerky) k propagaci prémiových paruk, které jsou součástí nabídky sexbotů, např. Rihanna či Bebe Rexa – obě v druhé řadě (Smart Doll World website, 2022)**

Humanoidně vyhlížející roboti využívaní k sexuálním účelům tak začínají vypadat stále realističtěji. Mimo soukromé použití lze navíc sexboty vymodelované podle konkrétních osob použít k výrobě pornografického materiálu, a výsledná videa a fotografie pak dále sdílet online. Opět platí, že neexistuje žádná právní ochrana před takovým způsobem zneužití obličeje a/nebo těla třetí stranou. Je zde však naděje, protože probíhá výzkum tzv. deepfake technologií a toho, jak zabránit zneužití takto vytvořeného falešného

obrazového materiálu. Některé webové stránky, kupříkladu Twitter a Pornhub, se v červnu 2018 vymezily vůči deepfake pornografii s příslibem, že „zakážou jakýkoli nekonsensuální obsah“ (Moscaritolo, 2018), a že videa tohoto typu jsou s okamžitou platností zakázána, budou neprodleně smazána a uživatelské účty spojené s produkcí a šířením deepfake pornografie budou zablokovány.

V roce 2016 světoznámá herečka Scarlett Johansson zjistila, že nejen její tvář byla v průběhu její úspěšné kariery použita pro řadu falešných pornografických fotografií a videí za použití programu photoshop a deepfake technologií, ale že si její čínský fanoušek a amatérský inženýr se zájmem o robotiku Ricky Ma Wai sestavil vlastního sexbota dle jejího obrazu. (viz obrázek 18) Dokonce vydal i návod, jak si doma vyrobit vlastního sexbota. (Karacs, 2016) Tvůrce sexbota imitujícího Johansson, amatérský robotik Ricky Ma Wai-kay, použil silikonovou kůži nataženou přes 3D vytištěnou kostru a nazval ji Mark 1. Jeho sexbot domácí výroby je schopen mimiky a řeči, a byť podobnost s Johansson není dokonalá, hereččinu tvář a postavu lze snad identifikovat. (Glasser, 2016)

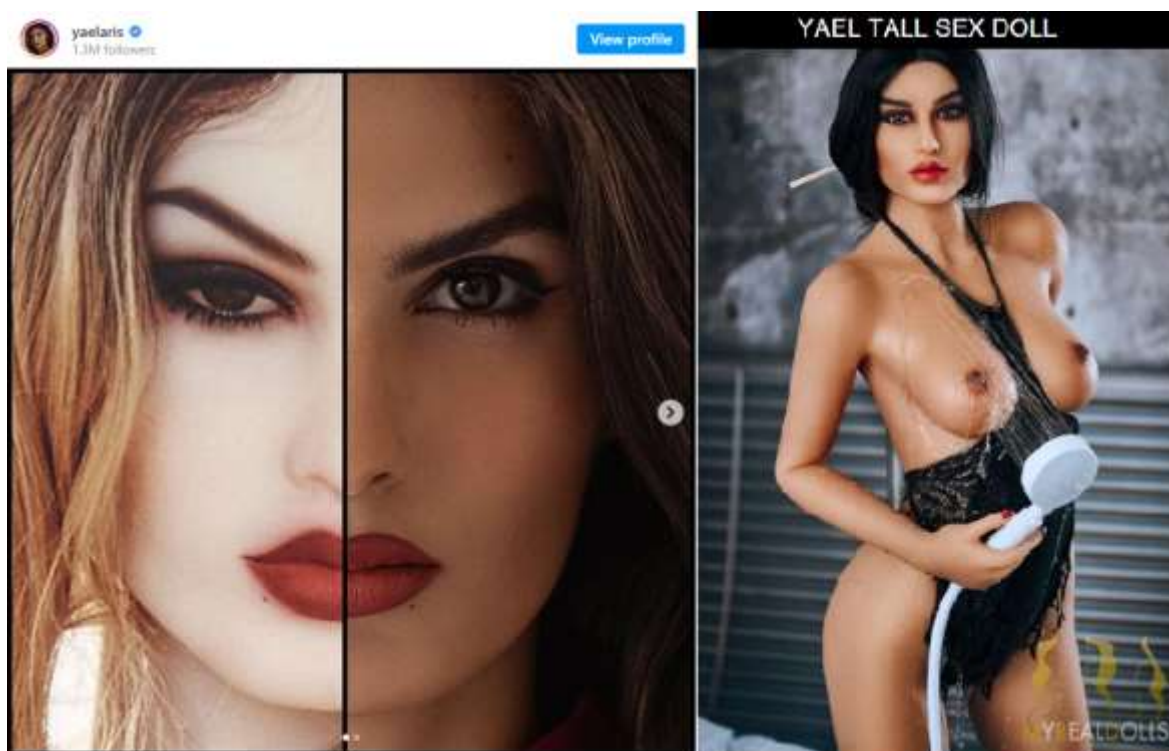


**Obrázek 18: Robotická kopie herečky Scarlet Johansson (vlevo) a její autor a majitel Ricky Ma Wai (vpravo) (Glasser, 2016)**

Přestože byla její tvář i tělo takovýmto způsobem použity jako vzor pro výrobu pornografického materiálu bez jejího souhlasu a vědomí, Johansson zjistila, že

v současnosti nejsou žádné efektivní způsoby, kterými by se mohla zneužití své identity zabránit. Zákonná omezení týkající se výroby, distribuce a vlastnictví sexbotů, kteří připomínají skutečné dospělé osoby totiž zatím neexistují. Navíc dokázat přímé spojení mezi konkrétní osobou a sexbotem je téměř nemožné bez výslovného vyjádření záměru designéra. Zdá se tedy, že precedens již byl vytvořen.

V podobné situaci se ocitla i 2022 izraelská instagramová modelka a influencerka s více než milionem sledujících po celém světě Yael Cohen Aris a sdílela svoji zkušenost s veřejností. 28. července zveřejnila následující informaci: „Zjistila jsem, že velká společnost ze mě udělala sexuální pannu bez mého svolení a bez mého vědomí.“ (Cohen, 2019) Čínská společnost IronTech Dolls uvedla na trh sexbota imitujícího modelčino tělo, tvář, a to včetně znaménka krásy u rtu (viz obrázek 19), a dokonce pojmenovaného a prodávaného jako „Yael“. Navíc byly k propagaci produktu použity její skutečné fotografie. Po tomto zjištění se Cohen neprodleně obrátila na právníky, aby ochránila svou identitu před zneužitím jako pornografického materiálu a po společnosti požadovala okamžité stažení robotické „Yael“ z prodeje.



**Obrázek 19: Instagramová modelka a influencerka Yael Aris Cohen (uprostřed) a silikonová kopie vytvořená firmou IronTechDolls (Winer, 2019)**

Společnost IronTech Dolls však pro britský deník Daily Mail uvedla, že jakákoli podobnost mezi jejich produktem a Cohen Aris Yael byla čistě náhodná a tudíž

neprůkazná. Poté co Cohen odmítla procenta z prodeje, společnost robotickou sexuální pannu pouze přejmenovala, aby se předešlo dalším nedorozuměním. „Budeme informovat všechny partnery, aby přestali používat toto jméno, a také jakékoli fotografie, které se Cohen týkají.“ (Winer, 2022) Jinými slovy, přejmenovaná „Yael“ i nadále zůstává v nabídkách specializovaných e-shopů s erotickým zbožím a Cohen nemá žádnou možnost, jak získat veřejnou omluvu a finanční odškodnění za hanobení charakteru a krádež identity. Zákony za realitou pornografického průmyslu očividně zaostávají.

Rovněž je třeba vzít v úvahu etické otázky vytváření věrných napodobenin konkrétních jedinců ve formě sexbotů modelovaných podle zesnulých osob. Například v roce 2021 začala společnost LuxBotics nabízet klientům tzv. robota 'dvojníka' (body double) vymodelovaného po vzoru zesulé blízké osoby. Tento typ má sloužit jako interaktivní emocionální podpora během procesu truchlení, samozřejmě i včetně sexuálních funkcí typických pro sexboty.<sup>18</sup> I když mohou existovat vnější důvody, které vstupují do debaty o etičnosti používání fyzické podoby skutečných osob jako šablon pro design sexbotů, otázka informovaného souhlasu zůstává v popředí této problematiky. Jaké vůbec jsou možnosti ochrany soukromí a práv jednotlivců, kteří nesouhlasili s tím, aby jejich obličej a tělo, jejich fyzická identita, byly zkopírovány a použity jako sexuální hračky? V této kapitole budou představeny již existující zákony, které lze aplikovat na ochranu jednotlivců před takovýmto porušením soukromí a práv osob.

### 3.4. Erotické pomůcky a ochrana dat

Jeden z hlavních etických a společenských problémů současnosti, který vyvolává obavy, souvisí s novými formami ohrožení soukromí v kontextu „virtuálního“ či „online“ světa v němž jsou osobní údaje uživatelů obzvláště zranitelné. Tyto obavy úzce souvisejí s rizikem přílišné závislosti na moderních komunikačních, konektivních a asistivních technologiích a neuváženém sdílení osobních dat online. Spojení AI s technologiemi jako elektronické sdílení informací a online dohledu tyto obavy jen dále umocňuje, protože tyto

---

<sup>18</sup> Společnost LuxBotics nabízí tzv. „ultra realistické servisní humanoidy“ tří kategorií rozdělených dle možností jejich využití: a) obchodní aplikace (avataři jevištních robotů, uvítací robot, hostitelský robot, robot číšník, recepční robot, informační robot, mužské a ženské modely pro předvádění módy, promo roboti, bezpečnostní roboti atd.), b) domácí aplikace a vzdělávání (robotické chůvy pro děti, roboti jako společníci pro staré lidi, robot společník, domácí asistent, domácí bezpečnostní robot atd.), a c) zdravotní aplikace (robot jako učitel řeči / pravopisu / zpěvu / matematiky / dějepisu, zdravotničtí roboti, ošetřovatelské roboti, roboti jako domácí společníci a dokonce i robotičtí asistenti při pandemii). LuxBotics své produkty propaguje jako sociální společníky a servisní humanoidy, a možnost zabudování sexuálních funkcí je pouze jednou z mnoha. Model 'dvojník' tak spadá do kategorie domácích robotů a osobních společníků. (<https://www.luxbotics.com/>)



technologie mohou odhalit nejen přesnou polohu jednotlivce v určitém okamžiku, ale také shromažďovat osobní data a šířit informace o aktivitách uživatelů. Ohromující je i obrovské množství dat, které lze sbírat s vědomím uživatele, ale i bez něj.

Na rozdíl od běžných sexuálních panen se sexboti vybavení umělou inteligencí mohou připojit k internetu přes vestavěnou wifi a případně přes USB port, a dokonce mohou být ovládáni na dálku pomocí aplikace pro chytré telefony. Tato možnost připojení online však u těchto sexuálních hraček představuje pro jejich uživatele nebezpečí nejen kvůli možnému zneužití soukromých dat získaných ze sexbotů výrobcem, prodejcem, anebo třetí stranou v případě hackerského útoku apod. Data zákazníků tak mohou být bez jejich souhlasu a vědomí zneužita, což vzhledem k citlivosti dat představuje pro uživatele sexbotů vskutku závažné riziko. Otázka ochrany údajů je tak obzvláště důležitá, když mluvíme o sexuálních hračkách s připojením k internetu, protože mohou obsahovat, shromažďovat a předávat osobní údaje a vzorce chování.

25.května roku 2018 vešlo v Evropské unii v platnost Obecné nařízení o ochraně osobních údajů známé také jako tzv. GDPR (General Data Protection Regulation) stanovující pravidla a způsoby ochrany osobních údajů fyzických osob. Toto nařízení neslouží pouze k ochraně občanů členských států EU, ale vztahuje se na ochranu osobních dat všech jednotlivců, kteří se v době zpracování jejich údajů nacházejí na území EU. „Kromě udělení správních pokut mohou být správci či zpracovatelé osobních údajů navíc vystaveni žalobám podaným fyzickými osobami s nárokem na náhradu škody v případě hmotné či nehmotné újmy.“ (GDPR EU, 2022) Mezi společnostmi opakovaně čelícími obviněním z porušování GDPR je mimo jiné také Facebook/Meta. (Koch, 2019) GDPR nařízení jasně stanovuje, že zpracování údajů musí být vysvětleno „stručnou, transparentní, srozumitelnou a snadno dostupnou formou, s použitím jasného a jednoduchého jazyka“ (GDPR EU, 2022) všem uživatelům bez výjimky, a že uživatelé musí být informováni, které údaje a za jakým účelem jsou shromažďovány, a to pouze se souhlasem uživatele. Rovněž mají zdroje těchto údajů, tj. subjekty jejichž osobní informace jsou shromažďovány „právo znát určité informace o činnostech spojených se zpracováním jejich dat. Tyto informace zahrnují mimo jiné zdroj jejich osobních údajů, účel zpracování a dobu, po kterou budou údaje uchovávané.“ (GDPR EU, 2022) S ochranou údajů se však mimo EU nakládá jinak.

Například v roce 2017 čelila americká společnost vyrábějící vibrátory We-Vibe žalobě o miliony dolarů kvůli obvinění, že tajně sledovala a shromažďovala zákaznická data o používání high-tech vibrátorů We-Vibe, které lze přes wifi připojit k internetu a dálkově ovládat za pomoci aplikace pro chytré telefony. (Burns, 2017) Dle žaloby

společnost We-Vibe bez vědomí a souhlasu zákazníků shromažďovala osobní informace o tom, kým, jak často a s jakými nastaveními byl vibrátor používán, přičemž všechna data byla přenášena přímo na servery We-Vibe včetně e-mailových adres a informací o účtech jednotlivých uživatelů. Kromě zásadního narušení soukromí navíc aplikace We-Vibe obsahovala závažnou chybu, která umožnila komukoli s přístupovými informacemi ovládat vibrátor na dálku prostřednictvím nastavení aplikace. Přestože zatím neprobíhají soudní spory ohledně sexbotů, kteří by byli zneužíváni ke shromažďování soukromých dat bez vědomí a souhlasu zákazníka, i sexboti vybavení umělou inteligencí využívají možnost připojení online přes wifi, stahování upgradů a ukládání specifických preferencí a citlivých osobních informací o zákazníkovi. Nelze popřít, že zákazníci mají oprávněný důvod k obavám.

### 3.5. Sexboti a dětská pornografie

V současné době neexistují žádné empirické důkazy o tom, jak používání sexbotů v budoucnu ovlivní jednotlivce nebo společnost jako celek. Přestože výzkum spojení mezi pasivním sledováním dětské pornografie a aktivním sexuálním zneužíváním nezletilých osob<sup>19</sup> doposud zůstává neprůkazný, existují obavy, které vyplývají z možnosti zneužití sexbotů jako dětského pornografického materiálu. Dostupné jsou však výzkumy o negativním vlivu dětské pornografie na uživatele, obzvláště v případě deviantních recidivistů. (viz níže) Nicméně nelze nezmínit fakt, že doposud chybí relevantní výzkum týkající se konkrétních dopadů používání sexuálních panen, a tedy i sexbotů, imitujících nezletilé děti na uživatele. Toto je poměrně zásadní nedostatek, který bude v budoucnu vyžadovat mnohem podrobnější zkoumání.

Ze společenského hlediska, přinejmenším v západním světě, je jakákoli sexuální aktivita zahrnující děti je z morálního hlediska nepřijatelná, a to v celém rozsahu, včetně jakékoliv formy dětské pornografie. Fotografie a videa dětské pornografie (na rozdíl od animací nebo kreseb) jsou považovány za trvalý záznam zneužívání obětí a vytváření a distribuce takového materiálu je ve většině západních zemí považována za závažný zločin. Ovšem, co se týká „virtuální“ dětské pornografie, například tzv. lolicon<sup>20</sup> apod., při jejíž

---

<sup>19</sup> Další informace o zákonech a sexuálních právech (věk souhlasu, prostituce, sexuálně podmíněné zločiny, znásilnění v manželství, sexuální výchova, služby v oblasti sexuálního a reprodukčního zdraví atd.) na regionální, národní a mezinárodní úrovni jsou k dispozici v databázi „The National Sexual Rights Law and Policy Database“ dostupné na: ( <https://sexualrightsdatabase.org/> )

<sup>20</sup> Termín „lolicon“ označuje japonský subžánr manga, anime, videoher a otaku kultury, zaměřující se na sexuální přitažlivost dospělých postav k mladě vyhlížejícím, často nezletilým, ženským postavám. Lolicon se původně vyvinul jako forma pornografické parodie na přísnou cenzuru sexu, která převládala v Japonsku v

tvorbě nebyly zneužity žádné skutečné děti, jsou zákony nejednoznačné, protože v mnoha zemích světa nejsou fiktivní formy dětské pornografie nezákonné a jsou tedy legální. Stejně tak ani vývoj sexbotů imitujících nezletilé osoby nevyžaduje žádnou interakci s dětmi. Toto vytváří velmi obtížný právní problém, protože byť jsou „dětské sexboty“ pouhými stroji, a nikoli lidmi, jsou fyzickými a symbolickými reprezentacemi lidských bytostí. To znamená, že sexuální vztahy mezi lidmi a sexboty mohou mít pro uživatele mimo naplnění jejich primární funkce také význam symbolický. Toto je zvláště důležité, když se vezme v potaz otázka informovaného souhlasu, sexuálního zneužívání dětí a předem naprogramovaných reakcí sexbotů na sexuální chování uživatelů. Z tohoto hlediska představují dětské sexboty právní i etický oříšek, kvůli potenciálním negativním dopadům na uživatele i na společnost.

Je prokázáno, že dětská pornografie jakéhokoli druhu (a pornografie obecně) záměrně sexuálně objektivizuje nezletilé osoby bez ohledu na to, zda byly při její výrobě přítomny a sexuálně zneužity nějaké skutečné děti či nikoliv. (Kelly et. al, 1995; Seto et al., 2005; Vega et al., 2007) Toto navíc zásadním způsobem „narušuje sociální zábrany pedofilních diváků vůči viktimizaci dětí tím, že bagatelizuje újmu způsobenou sexuálním zneužitím dítěte dospělými, a také maskováním bolesti a traumatu obětí. Jak Kelly, Wingfield a Regan zjistili, dětská pornografie umožňuje pachatelům vytvořit si jinou verzi reality“ (Kelly, 1995: 34), ve které děti souhlasí se sexem s dospělými. Kupříkladu oficiální zpráva OSN o dětské pornografii z roku 2009 uvádí, že „sítě pro výměnu dětské pornografie zobrazují fotografie, na kterých byly děti nuceny se usmívat, aby dokázaly, že je sexuální aktivita baví“. (Kelly et. al., 1995: 35) Sexbot navržený tak, aby vypadal jako lidské dítě, může být navíc naprogramován k tomu, aby pozitivně reagoval na sex s dospělým uživatelem a verbálně vyjadřoval nejen souhlas s aktem, ale dokonce i potěšení.

Dostupné průzkumy naznačují, že když jsou neaktivní pedofilové, kteří touží po sexu s nezletilými osobami, vystaveni dětské pornografii, která odpovídá jejich specifickým preferencím (např. pohlaví a věku dítěte), jejich sexuální vzrušení zesílí a jejich zábrany se sníží. (Calcetas-Santos, 2001) Dospělí se sexuálním zájmem o děti tak mohou cíleně používat pornografický materiál vyobrazující děti k zesílení své sexuální touhy či jako předehru k masturbaci, anebo sexuálnímu zneužívání dětí. (Quayle, Taylor,

---

60. a 70. letech 20. století. Rychle si však získal pozornost a stal se součástí mainstreamové fiktivní pornografie vyobrazující nezletilé osoby nebo postavy, které se zdají být nezletilé. Podle *Internet Watch Foundation* (dále jen IWF), hnutí zaměřujícího se na identifikaci a odstraňování online pornografických materiálů sexuálního zneužívání dětí, mají v současné době „Nový Zéland, Austrálie, Kanada, Jižní Afrika, Francie, Irsko, Rusko, Jižní Korea a Spojené království politiku nulové tolerance vůči vlastnictví, distribuce a vytváření sexuálních vyobrazení nezletilých fiktivních postav.“ (IWF website, 2022)



2002, 2003) Řada studií ukázala, že mnoho pedofilů přiznává, že dětská pornografie podněcuje jejich sexuální fantazie, a to zejména v případě pedofilních recidivistů. (Endrass a kol., 2009; Seto et al., 2001; Seto et al., 2005)

Normalizace sexuálního zneužívání dětí v dětské pornografii dospělými aktéry a celkově dostupnost pornografického materiálu online v současnosti patří k nejčastěji citovaným důvodům vedoucím ke snížení zábran pedofilních konzumentů deviantní pornografie tohoto typu.<sup>21</sup> (Quayle, Taylor, 2002, 2003) Moderní technologie, zejména rozmach internetu, tak zásadním způsobem změnilы spotřebu a způsoby šíření dětské pornografie na globální úrovni, protože tento obsah stal nejen snadno dostupným, ale především anonymním. (Cooper, Delmonico, Burg. 2000; Quayle, Vaughan, Taylor, 2006) Pedofilové navíc „používají porno k tomu, aby se přesvědčili, že jejich chování není abnormální, ale je sdíleno ostatními.“ (Calceas-Santos, 2001: 59) Prostřednictvím komunikace s ostatními pedofily mohou na internetu anonymně sdílet informace a pornografický materiál a dále se tak navzájem podporovat v deviantním chování. (Lanning, 1998, Lanning, 2001) Mimoto pak samotný zájem o vizuální, zvukový nebo písemný explicitní obsah zobrazující nezletilé osoby v sexuálních aktech dále podporuje a vytváří poptávku po dětské pornografii.

Interakce sexuální, ale i sociální povahy se sexboty, jejichž design imituje nezletilé osoby, by tudíž mohl být vnímán jako mnohem bližší zážitek ke skutečnému sexuálnímu zneužívání dětí. (Strikwerda, 2017) Důvody pro obavy z toho, že by tento typ humanoidně vyhlížejících masturbátorů mohl vést k propagaci sexualizace dětí či dokonce normalizace sexuálního zneužívání dětí, tedy existují a s tím i nutnost pro nastavení legálních cest, jak produkci, distribuci a používání dětské pornografie tohoto typu regulovat či zakázat. Podobně jako sexuální panny i sexboti imitující nezletilé osoby různého věku jak z hlediska hardwaru, tak z hlediska softwaru, jsou distribuovány zákazníkům po celém světě. Zatímco dětské modely jsou jen zřídka uváděny na trh jako „dětské sexuální panny“ nebo „dětští sexboti“, jejich primární funkce masturbačního zařízení zůstává neměnná. Stejně jako standardní modely jsou i dětské varianty navrženy s flexibilními umělými vaginami, řitními otvory a ústy, která se přizpůsobí dospělému penisu.

Marketingové strategie využívají spíše termínů jako „mini sexuální panny“,

---

<sup>21</sup> Tvrzení, že pornografický materiál vyobrazující nezletilé osoby má potenciál vyvolat sexuálně agresivní chování u konzumentů takové pornografie, se setkalo s hypotézou, která se opírá o teorii katarzního uvolnění agrese spíše než jejího potlačování. V případě pedofilie by tak pornografický materiál mohl fungovat jako forma úniku z reality, která by pedofilům umožnila naplnění jejich deviantních potřeb a tím snížení počtu dětí by tak mohli být používáni jako alternativa k sexuálnímu obtěžování skutečných dětí. Avšak mimo to, že prozatím neexistuje žádný výzkum, který by tuto teorii podpořil, je třeba zdůraznit, že výroba pornografie vyobrazující děti v sexuálních situacích je ve většině zemí světa nelegální.

„roztomilé panny“, „miniaturní panny“, „sexuální panny s plochým hrudníkem“ nebo dokonce „fantasy sexuální panny“ apod. (My Mini Sex Doll, 2022; My Sex Zone, 2022) (viz obrázek 20) Taková označení minimalizující vnímanou újmu však mohou ovlivnit, zda budou uživatelé i veřejnost vnímat tyto produktové řady jako materiál vyobrazující účelovou sexualizaci a viktimizaci dětí, či nikoli. E-shopy nabízející tento typ sexuálních panen a sexbotů zákazníky informují, do kterých států a jakým způsobem je možné legálně dovážet jejich produkty tak, aby nedošlo k porušení zákonů o dětské fiktivní pornografii cílové země. Například společnost DollPodium na svém blogu uvádí seznam jednotlivých států a zda je dovoz „malých či dětských panen“ (DollPodium, 2019) legální či nelegální. Zákony regulující výšku a zdánlivý věk tohoto typu humanoidních masturbátorů označuje DollPodium za „směšné a nesmyslné,“ protože „všechny jejich panny jsou očividně dospělé, jak lze jasně poznat z jejich popisu a fyzických atributů (velká vyvinutá ňadra, vyspěle vypadající tváře).“ (DollPodium, 2019) Společnost DollPodium si však odporuje tím, že tyto modelové řady označuje jako „malé / pixie / teenager / ploché / dívčí“ (DollPodium, 2019) sexuální panny, tj. označení evokující nízký věk a nezletilost.



**Obrázek 20: Selinda, panna s plochým hrudníkem či tzv. malá sexuální panna (flat chested mini sex doll) v nabídce e-shopu My Sex Zone (My Sex Zone website, 2022)**

Další aspekt problému spočívá v tom, že existují značné rozdíly mezi trestními zákoníky různých států a zároveň stále existuje mnoho zemí, které nemají žádnou konkrétní legislativu zabývající se dětskou pornografií. Mimoto, právní definice toho, co lze označit za dětskou pornografii, stejně jako výklad a vymáhání zákonných ustanovení týkajících se dětské pornografie se v jednotlivých zemích značně liší. Toto je obzvláště znepokojivé, protože právě obavy z právních a společenských sankcí jsou jedním z faktorů, který brání potenciálním a aktivním pedofilním násilníkům dětí sexuálně zneužívat.<sup>22</sup> Harmonizace společných právních norem by tak byla dalším krokem v dosud nesjednoceném celosvětovém boji proti dětské pornografii. Definice toho, co je či naopak není dětskou pornografií také nejsou ucelené, například pokud jde o věkovou hranici uznání informovaného souhlasu se sexuálním stykem mezi dospělým a dítětem, anebo v tom, nakolik explicitní musí být pornografický materiál, aby bylo možné jej považovat za „nelegální dětskou pornografii“. Některé trestní zákoníky navíc trestají pouze výrobu a distribuci nelegální dětské pornografie, zatímco jiné kriminalizují i držení dětského pornografického materiálu.

Prozatím je na každé zemi, aby učinila výkonná rozhodnutí, zda sexboty dětského designu uznat jako dětskou pornografii či nikoliv. Například novela zákona o konsolidaci trestního práva v jižní Austrálii (Zákaz sexuálních panen podobných dětem) z roku 2019, která mění zákon o konsolidaci trestního práva z roku 1935, jasně uvádí, že „sexuální panna podobná dítěti, tj. panna nebo jiný předmět, který (i) připomíná osobu, která je nebo se zdá být mladší 17 let; nebo (ii) část těla takové osoby má být považován za materiál využívající děti“ (Amendment Act, 2019) a je tudíž souhrnně zakázána. Maximální trest za výrobu, šíření, vystavování, prodej a držení takového materiálu zaměřeného na zneužívání dětí je odnětí svobody na 10 let. Podobný přístup zvolil Kongres Spojených států s takzvaným zákonem CREEPER z roku 2017 (Omezování realistických vykořisťovatelských elektronických pedofilních robotů). (CREEPER Act, 2018) Návrh zákona byl schválen Kongresem USA v roce 2021 a zakazuje obchodování s dětskými sexuálními panenkami a sexboty podobnými dětem, což zahrnuje jejich výrobu, šíření, vystavování, prodej a držení. Kromě toho Kongres Spojených států amerických zjistil, že „existuje korelace mezi držením obscénních panen a robotů a držením dětské pornografie a

---

<sup>22</sup> Existuje celá řada způsobů, jak teoreticky předpovědět budoucí chování pachatele. Metody používané při vyhodnocení rizika recidivy (jak sexuálního, tak nesexuálního typu) jsou obecně založeny na tzv. „statických a dynamických rizikových faktorech“, jako jsou např. předchozí sexuální a nesexuální trestné činy (statické) (Greenberg, 1998), psychologické a demografické profilování pachatele, posouzení potenciálních rizikových faktorů spojených s recidivou, deviantní sexuální zájmy (dynamické) apod. (Hanson a Harris, 2000) Bohužel ne všechny sexuální zločiny a tím i sexuální delikventi jsou svými oběťmi z různých důvodů nahlášeni, takže oficiální záznamy a statistiky o recidivě tak plně nereflktují skutečnou situaci, protože jsou obecně hodnoceny prostřednictvím oficiálních údajů o zatčení.

účastí na ní, a že [...] panny a roboti jsou bytostně spjati se zneužíváním nezletilých. a způsobují vykořisťování, objektivizaci, zneužívání a znásilňování nezletilých.“ (CREEPER Act, 2018)

Úmluva Organizace spojených národů (dále jen OSN) o právech dítěte ukládá členským státům komplexní právní povinnost chránit děti před sexuálním zneužíváním a vykořisťováním. Ve většině zemí hrozí osobám, které vytvářejí, distribuují a obchodují s vizuálními a jinými materiály souvisejícími se sexualizací dětí, trest odnětí svobody, pokud jsou dopadeni a úspěšně stíháni, stejně jako osobám, které jsou uznány vinnými ze sexuálního zneužívání a akty s touto kriminální činností spojenými. Nicméně, stejně jako neexistuje žádný univerzální zákoník týkající se dětské pornografie, i otázka výroby, distribuce a používání sexuálních panen a sexbotů imitujících děti zůstává zatím značně problematickou, a to nejen proto, že jsou tyto erotické pomůcky prodávány nikoliv jako dětský pornografický materiál, ale jako interaktivní robotičtí společníci nebo mini panny apod. (viz obrázek 21)



**Obrázek 21: Model Sola, tzv. roztomilá sexuální panna (cutie sex doll) v nabídce e-shopu My Smart Doll (my Smart Doll website, 2021)**

Kupříkladu v Austrálii, Kanadě, Novém Zélandu, Velké Británii a USA jsou zákonem navíc nastaveny limity pro minimální výšku a design dovážených či místně

vyráběných sexuálních panen, včetně jejich robotických variant, což má zamezit šíření dětské pornografie. Dovoz sexuálních panen jakéhokoliv typu, včetně sexbotů, imitujících člověka je nezákonný v následujících zemích: Afghánistán, Alžírsko, Ázerbájdžán, Bahrajn, Bangladéš, Brazílie, Egypt, Indie, Indonésie, Írán, Irák, Jordánsko, Kazachstán, Kuvajt, Libanon, Libye, Malajsie, Maledivy, Mexiko, Omán, Pákistán, Palestina, Katar, Saúdská Arábie, Somálsko, Sýrie, Tádžikistán, Tunisko, Spojené arabské emiráty, Uzbekistán, Jemen. (DollPodium, 2019) V ostatních zemích světa je dovoz povolen, či legislativa týkající se tohoto konkrétního artiklu zatím neexistuje.

Společnosti vyrábějící sexuální panny a sexboty však již nyní produkuje sociálně, morálně, a dokonce i právně znepokojivé chování (viz výše) tím, že umožňují klientům zakoupit produkty podobající se skutečným lidem bez jejich výslovného souhlasu a vědomí, a dokonce i funkční sexuální panny a sexboty imitující nezletilé osoby. (Danaher, 2017) Na rozdíl od jiných masturbačních zařízení mohou být sexboti také klasifikováni nejen jako osobní masturbátory, ale také jako sociální roboti, protože jsou navrženi speciálně k přímé interakci a komunikaci s lidskými uživateli na fyzické i emocionální úrovni tak, aby v nich kultivovali jednostranné emocionální spojení. (Sullins, 2012) Sexboty lze navíc naprogramovat tak, aby pozitivně reagovali na jakýkoli typ sexuálního chování ze strany uživatele, včetně sexuálního zneužívání a násilí, které by u dospělého lidského partnera bylo vnímáno jako nepřijatelné či dokonce zdraví životu nebezpečné, natož pak u dítěte. Používání sexbotů by tedy mohlo vést ke snížení morálních zábran a smyslu pro empatii se skutečnými lidskými bytostmi, či dokonce k desenzibilizaci a normalizaci sexuálního násilí a zneužívání nezletilých osob.

#### 4) POTENCIÁLNÍ POZITIVA A NEGATIVA SEXUÁLNÍCH A SOCIÁLNÍCH VZTAHŮ LIDÍ SE SEXBOTY

Spekulace o budoucnosti robotiky, AI a vztahů mezi lidmi a stroji se vyvíjí v závislosti na rostoucím každodenním používání moderních technologií nejen ve sféře veřejné (průmysl, zemědělství, doprava, zdravotnictví atd.), ale i ve sféře soukromé. Od nespočtu typů servisních a přepravních robotů, jako jsou například poštovní a záchranářské drony, přes konektivní, asistivní a komunikační technologie, až po edukační a sociální roboty. Ovšem ne všechny tyto stroje jsou vybaveny AI softwarem umožňujícím nejen sběr a analýzu dat, ale i základní komunikaci s uživatelem. (viz podkapitola 1.1.) Ve 21. století nejsme schopni zachovat si stávající životní úroveň bez pomoci robotů a AI technologií.

Otázkou však zůstává, jak dalece by měli být sociální roboti, případně které typy sociálních robotů, integrováni do společnosti? Jaký vliv má a bude mít neustále narůstající antropomorfismus a humanizace robotů na lidské uživatele moderních technologií? Z hlediska funkčnosti a plnění pro člověka náročných či nebezpečných úkolů, jsou tak technologie staly zcela zásadní k zajištění chodu společnosti. V kontrastu k nesociálním robotům však stojí roboti sociální, kteří si zatím tak výsadní postavení nevydobyli, přestože jejich programování je natolik komplexní, že umožňuje nejen přímou interakci s uživatelem v reálném čase, ale dokážou reagovat i na verbální i neverbální formy komunikace včetně lidské mimiky apod. Sociální typ robota tak lze definovat jako „fyzicky vtělený, autonomní agent, který komunikuje a interaguje s lidmi na emocionální úrovni“. (Darling, 2012: 4)

Posthumanisté jako například Katherine Hayles v souvislosti se stále se vyvíjejícími vazbami mezi lidmi a stroji tak tvrdí, že jasné rozdělení na lidi a roboty, tj. živé organické myslící a cítící bytosti versus neživé anorganické samostatně nemyslíící věci bez citu, je iluzorní představou založenou na konceptu výjimečnosti lidského subjektu. (Hayles, 1999) Hayles chápe onen technologický či ne-lidský prvek jako nedílnou součást lidského stavu bytí a bez neustálého redefinování a potvrzování hranic mezi člověkem a strojem, se tato idea lidské superiority hroutí sama do sebe. Tento pohled na posthumanismus nabízí alternativní pohled na virtuálních technologiích, konkrétně AI. „Dokud je lidský subjekt vnímán jako autonomní já s jednoznačně určenými hranicemi, lze interakci mezi člověkem a počítačem / strojem analyzovat pouze jako předěl mezi skutečným životem na jedné straně a iluzí virtuální moderních technologií.“ (Hayles, 1999: 290)

Dalo by se dokonce říci, že vzhledem k provázanosti lidské společnosti a moderních technologií již žijeme v jakési posthumanistické přítomnosti. Roste počet

interaktivních edukačních nástrojů a robotických domácích mazlíčků, z nichž se někteří stali běžnými společníky nejzranitelnějších skupin, tj. dětí a seniorů. Ovšem, aby jednotlivec mohl významným způsobem benefitovat z vlastnictví takového robotického společníka, musí sebe sama systematicky klamat, pokud jde o skutečnou povahu vztahu s uměle vytvořeným zvířetem / hračkou. (Sparrow, 2006) To je jeden z důvodů, proč například etik robotiky Mark Coeckelbergh tvrdí, že „jak lidi, tak roboty je třeba chápat v souvislosti s jejich techno-sociálním prostředím“ (Coeckelbergh, 2011: 245), ve kterém existují / jsou vyráběni. Jakékoli etické problémy, které mohou, ale také nemusí vyvstat z interakce se sociálními roboty, jakými jsou i sexboti, pak nelze vyřešit pouhými technickými úpravami, ale vyžadují širokou debatu a reflexi s důrazem na důležitost lidské intimity.

Další oblastí, kde by se sexboti mohli uplatnit je v pečovatelských službách. Dopady na fyzické a duševní schopnosti jednotlivce, jako je mobilita a každodenní rozhodování, často vyžadují časově, finančně a emocionálně náročnou péči. Tři hlavní způsoby, jakými mohou být roboti využíváni v péči o seniory a pacienty, lze tedy shrnout takto: monitorovat zdraví a poskytovat společnost a asistovat klientovi při každodenních činnostech. Vždyť i zdravotničtí a asistenční sociální roboti jsou již testováni v praxi v oblasti péče o seniory a fyzicky handicapované osoby z hlediska úrovně efektivnosti robotů a jejich akceptace pacienty. V případě starších osob a/nebo osob se zdravotním postižením, které vyžadují asistenci například při koupání, by robotický ošetřovatel mohl minimalizovat nejen riziko zranění, ale i případného pocitu studu a zároveň pacientům poskytnout pocit nezávislosti na třetí osobě. Přestože úroveň efektivnosti sociálních robotů pro starší dospělé a/nebo zdravotně postižené pacienty ještě není jednoznačně prokázána, kvantitativní i kvalitativní studie, které byly v posledních dvou dekadách provedeny v této oblasti naznačují, že interakce se sociálními roboty snižuje neklid, depresi a úzkost a obecně zlepšuje kvalitu života jejich uživatelů.<sup>23</sup> Nabízí se tedy, že sexboti by do pečovatelské oblasti mohli přinést novou dimenzi socializace.

Dosud však chybí experimentální a pozorovací výzkumy zaměřující se na krátkodobé a dlouhodobé účinky sociálních a intimních vztahů mezi lidmi a sexboty.

---

<sup>23</sup> Pro více informací o pozitivním vlivu používání sociálních a asistenčních robotů v péči o seniory a zdravotně postižené pacienty: Moyle, Wendy; Jones, Cindy; Todorovic, Michael. 2019. „The Effectiveness of Social Robots for Older Adults: A Systematic Review and Meta-Analysis of Randomized Controlled Studies.“ *The Gerontologist* (59): 37–51. – Jøranson, N.; Pedersen, I.; Rokstad, A. M.; Ihlebæk, C. 2015. „Effects on symptoms of agitation and depression in persons with dementia participating in robot-assisted activity: A cluster-randomized controlled trial.“ *Journal of the American Medical Directors Association* (16): 867–873. – Moyle, W.; Cooke, M.; Beattie, E.; et. al. 2013. „Exploring the effect of companion robots on emotional expression in older adults with dementia: A pilot randomized controlled trial.“ *Journal of Gerontological Nursing* (39): 46–53. – Petersen, S.; Houston, S.; Qin, H.; Tague, C.; Studley, J. 2017. „The utilization of robotic pets in dementia care.“ *Journal of Alzheimer's Disease* (55): 569–574.

Možné aplikace sexbotů mimo osobní potřebu a nevěstinců jsou tak, alespoň prozatím, čistě spekulativní povahy. Protože však sexboti jsou jak masturbační zařízení, tak sociální roboti, můžeme použít data získaná ze studií akceptovatelnosti nesexuálních sociálních a asistenčních robotů. Důkazy prokazující značné zdravotní přínosy zdravotnické péče využívající robotické pomocníky a interaktivní společníky již existují. Roku 2009 Broekens, Heerink a Rosendal zjistili, že pečovatelské roboti mohou vést ke zlepšení reakce imunitního systému na viry, a také ke snížení osamělosti a stresu u seniorů. (Broekens et. al., 2009) V případě použití sexbota by pak u osob vyžadujících asistenční péči mohla být pozitivním faktorem v rámci léčby a péče i pravidelná sexuální aktivita.

Pokud by se takto důmyslně vytvoření asistenční sociální sexuální roboti stali jednou z alternativních forem zdravotnických a pečovatelských služeb, odborná lidská pomoc by mohla být zapotřebí pouze v naléhavých případech. Sexboti by také mohli být například používáni jako sexuální pomůcka při manželské terapii nebo jako sociální a sexuální pomůcka pro lidi trpící sociální úzkostí, ale také k boji proti negativním účinkům sociální izolace a omezeného společenského života, které mohou vést k celibátu a vést k sexuální frustraci a depresi a další problémy duševního zdraví. Samozřejmě, co ještě není důkladně prozkoumáno, je rozsah, v jakém může být snižená nebo chybějící interakce s lidmi kompenzována interakcí se sexboty. Jakékoliv potenciální vedlejší účinky, ať již pozitivní či negativní, pak nevyhnutelně vyplynou z praktické aplikace sexbotů. Tato otázka však přesahuje rámec této práce.

#### **4.1. Sexboti a princip škody / újmy**

Jaká kritéria by tedy měla být použita při rozhodování o tom, které produkty by měly být nějakým způsobem regulovány nebo přímo zakázány v moderní demokratické společnosti? Koneckonců, zatímco někteří lidé mohou považovat sexboty za naprosto nepřijatelné a jejich výrobu, distribuci a používání za neetické, anebo dokonce nebezpečné na základě jejich osobního přesvědčení a pocitů, není to dostatečným důvodem pro regulaci či zákaz tohoto typu masturbátorů. Z emocionálního hlediska totiž lidé obvykle k vyhodnocení potenciálu negativních, či dokonce přímo škodlivých důsledků svých činů a také činů jiných osob, které je mohou, anebo nemusí ovlivnit, používají své vlastní subjektivní reakce a rozdílné motivace. Konkrétní rozhodnutí každý člověk provádí za účelem dosažení vlastních cílů, tedy k záměrnému vyvolání konkrétních dějů a jejich výsledků. Na základě experimentálních výzkumů z posledních dvou desetiletí bylo zjištěno, že právě kýžený výsledek ovlivňuje způsoby myšlení a tím i rozhodovací



schopnosti jedince již v přípravné fázi, tedy před provedením samotného rozhodnutí. Tato anticipační reprezentace akčních efektů, jak se zdá, tudíž ovlivňuje výběr a/nebo plánování i provedení každé akce.<sup>24</sup> I přesto však argumenty založené na osobních preferencích a pocitech oponentů sexuální robotiky však nemají faktickou výpovědní hodnotu o skutečných měřitelných pozitivěch či naopak negativěch vyplývajících z používání sexbotů.

Snad nejjednodušším způsobem, který se v současnosti nabízí k vyhodnocení potenciálního dopadu odvětví sexuální robotiky na jednotlivé uživatele a společnost jako celek, a určit tak možná pozitiva a negativa používání sexbotů v kontextu sexuálním a sociálním, je aplikace principu neškodlivého jednání. Podle Feinberga princip neškodlivosti umožňuje kriminalizovat takové jednání, pokud závažnost daného činu převáží nad jeho rozumností. V takovém případě pak pokládat jeho legálně vymahatelné odsouzení za ospravedlnitelné. „Vždy je dobrým důvodem pro podporu trestní legislativy, aby by byla účinná při prevenci (eliminaci, snížení) újmy způsobené jiným osobám než činiteli (tj. tomu, komu je zakázáno jednat), a neexistuje žádný jiný prostředek, který by byl stejně účinný.“ (Feinberg, 1988: xix) Praktická aplikace principu škod však není zcela bez problémů. Hlavní otázkou principu ne-škodnosti je nejednoznačnost definice toho, co „újma / škoda“ znamená pojmově i obsahově.

Klíčovým aspektem zde je, že škoda / újma musí být způsobena jiným lidským bytostem. Zaměření na jinou osobu pak umožňuje rozlišovat mezi škodlivým chováním a chováním, které je škodlivé pro nás samotné. (Feinberg, 1988) Jinými slovy, podle tohoto principu mohou lidé žít svůj život tak, jak uznají za vhodné, pokud jejich činy nezpůsobí měřitelnou škodu / újmu ostatním, tj. nezasahují do zájmů ostatních a porušuje jejich práva. Tímto způsobem by bylo možné ošetřit nejen problematiku ochrany identity (viz podkapitola 3.3.), ale také šíření dětské pornografie skrze sexboty imitující nezletilé osoby. (viz podkapitola 3.5.) Využití vědeckých důkazů, které bude možné v budoucnu získat z kvantitativních i kvalitativních výzkumů analyzujících přínosy praktické aplikace sexbotů kupříkladu v odvětví pečovatelsví by navíc mohlo vyřešit limitace tohoto principu.<sup>25</sup> Tento umírněný liberální postoj tedy uznává, že mohou existovat další dobré

---

<sup>24</sup> Pro více informací o způsobech individuálního rozhodování a vyhodnocování vlastních akcí, reakcí a jejichch důsledků a forem sebe-regulace a kognitivní kontroly: Blakemore, S.J.; Rees, G.; Frith, C.D. 1998. „How do we predict the consequences of our actions? A functional imaging study.“ *Neuropsychologia* (36): 521-529. – Nattkemper, Dieter; Ziessler, Michael. 2004. „Cognitive control of action: The role of action effects.“ *Psychological Research* (68): 71-3.

<sup>25</sup> V *On Liberty* (O Svobodě), John Stuart Mill definoval podstatu použití principu v kontextu radikálního liberalismu škodlivostí způsobem, který vylučuje akceptaci dalších možných principů a kategorií, které by mohly redefinovat chápání významu „způsobené škody“.

„Jediným důvodem, kvůli kterému lze právoplatně uplatňovat moc nad kterýmkoli členem civilizované

důvody pro nastavení regulačních postupů, například v případech různých lidských zkušeností, které mohou být „samy o sobě neškodné, ale tak nepříjemné, že od nich můžeme právem požadovat právní ochranu, i když se to dotýká osobních svobod ostatních.“ (Feinberg, 1988: 10)

Ovšem aby bylo možno zvážit, zda mohou mít sexboti pozitivní nebo negativní dopad na fyzické a duševní zdraví jedince, je nutné se zamyslet nad tím, zda společnost a / nebo jednotlivci mají vůbec právo vztahy mezi lidmi a sexboty buď odsuzovat, anebo akceptovat. Dále pak nad tím, jaká omezení by měla být kladena na design, výrobu, marketing a vlastnictví sexbotů. Koneckonců, někteří lidé dávají přednost své vlastní společnosti před společnostmi druhých, a právě pro ně může být takováto sexuální a zároveň sociální pomůcka přijatelnou alternativou k mezilidským vztahům. Jinými slovy, pokud si lidé chtějí zakoupit sexbota pro osobní potřebu a nezpůsobují používáním těchto masturbačních pomůcek škodu, neexistují žádné důvody pro vynášení soudů ani nad výrobcem sexbotů, ani nad vlastníky, stejně jako neexistují relevantní zákonem ustavené důvody vynášet soudy výrobou a používáním vibrátorů apod. Mimoto, pokud sexuální vztahy mezi dvěma k sexu svolnými dospělými osobami nejsou podrobovány morálnímu soudu o validitě a vhodnosti samotného sexuálního aktu, pak není důvod vznášet námitky proti sexu s předměty.

#### **4.2. Zdravotní benefity versus sociální deprivace**

Různé studie naznačují, že lidé mají obecně méně sexu, než by chtěli, a byli by mnohem šťastnější, kdyby mohli mít sex častěji. (Kahneman, 2004) Vlastnictví sexbota tak představuje jednu z možností, jak dosáhnout vyšší úrovně sexuální aktivity a pocitu uspokojení z aktivního sexuálního života. Pravidelné orgasmy navíc napomáhají hubnutí, znatelně snižují hladinu stresu, zlepšují krevní oběh a posilují tak srdce a imunitní systém, ulevují od bolesti a vedou ke zlepšení spánku, a u mužů dokonce snižují riziko výskytu rakoviny prostaty. Jinými slovy, lidé, kteří mají pravidelný sex zakončený vyvrcholením, jsou na tom fyzicky i psychicky lépe než lidé, kteří mají ve srovnání se svými potřebami a touhami nepravidelný sex. (Brody, 2010) Výzkumy však také ukázaly, že sex se lidským partnerem má určité psychologické výhody, kterých masturbace nemůže dosáhnout.

---

komunity proti jeho vůli, je zabránit způsobení škody ostatním. Jeho vlastní dobro, ať už fyzické nebo morální, není dostatečnou záminkou. Nemůže být ze zákona k ničemu nucen, z důvodu, že to pro něj bude lepší, protože ho to udělá šťastnějším, protože podle mínění druhých by to bylo moudré, nebo dokonce správné. Jediným aspektem konání jedince, v čemž je povinen nést zodpovědnost vůči společnosti, je to, co se týká ostatních. V tom, co se týká pouze jeho samotného, je jeho nezávislost po právu absolutní. Nad sebou samým, nad svým tělem a myslí, v tom tkví suverenita jedince.“ (Mill, 2001: 13)

(Brody, 2010: 1350-1355) Na sexboty však lze pohlížet nejen jako na masturbační pomůcky, ale také jako na sociální roboty schopné interakce s člověkem. Je tak nasnadě, že pokud si lidé dokážou vytvořit citové vazby k sociálním robotům, sex se sexbotem by mohl poskytnout podobné výhody jako sex se skutečným lidským partnerem.

Například e-shop Smart Doll World tvrdí, že jejich realistické sexuální panny a AI sexuální roboti „jsou jedním z nejlepších způsobů, jak uvolnit stres, pomáhají s úzkostí, osamělostí, a dokonce i s depresí.“ (Smart Doll World, 2019) Mezi hlavními přednostmi uváděnými jako prospěšné pro emocionální a fyzické zdraví majitelů je jejich absolutní poslušnost, věrnost a loajalita, a také to, že jsou vždy plně k dispozici a podřídí se všem přáním svého majitele. Další proklamovanou výhodou je, že sexboti svého majitele nikdy nesoudí z hlediska sexuální výkonnosti nebo přitažlivost a nikdy nežárlí. Jejich robotická povaha je přesně to, co z nich dělá dokonalé společníky pro „osoby, které nemají potřebné schopnosti navázat zdravý vztah nebo prostě chtějí více sexu, než je jim k dispozici“. (Smart Doll World, 2019) Přestože neexistuje žádný ověřitelný výzkum a daný e-shop neuvádí na svých webových stránkách žádná konkrétní data, která by potvrzovala pozitivní efekt jejich produktů na uživatele. Sexboti Smart Doll World jsou propagováni jako humanoidní masturbátory schopné naplnit jakékoliv sexuální potřeby svého majitele, a navíc mohou být použiti i pro nesexuální účely sociální interakce.<sup>26</sup>

Tvůrci webových stránek Smart Doll World poměrně nápadným způsobem naznačuje, že cílovou zákaznickou skupinou jsou muži, kteří trpí sociální úzkostí, jsou vnímáni či sami sebe vnímají jako fyzicky neatraktivní, mají nadprůměrně aktivní libido, jsou pravděpodobně single, mají negativní zkušenosti s navazováním mezilidských vztahů, a/nebo nejsou z blíže nespecifikovaného důvodu schopni navázat a udržet si sexuální a/nebo romantický vztah. Přestože je takovýto typ negativní marketingové strategie pro koupi sexuální panny či sexbota, více než nežádoucí s ohledem na zneužívání pocitů osob, které skutečně mohou trpět sociálními fobiemi a nejistotami ohledně vlastní atraktivnosti apod., nelze popřít, že pravidelné orgasmy mají na celkový zdravotní stav člověka pozitivní vliv. Jejich uživatelé koupí sexbota navíc získávají nejen humanoidně vyhlížející masturbátor a sociálního robota schopného základní konverzace, ale také naprostou sexuální svobodu, neboť nejsou omezeni konceptem monogamie ani obavami ze sexuálně přenosných nemocí, protože umělé vagíny a řitní otvory lze snadno vyčistit po každém použití. Další výhodou sexu s robotem je také naprostá eliminace rizika nechtěného

---

<sup>26</sup> Zde nezbytné poznamenat, že genderová nevyváženost prostupuje trh sexuální robotiky a v současnosti jsou dostupní pouze sexboti ženského designu na rozdíl od sexuálních panen, mezi nimiž lze nalézt i produktové řady imitující muže. Jakékoliv potenciální benefity z používání těchto interaktivních lidských simulaker jsou tak nabízeny pouze mužům a nikoliv ženám.

těhotenství.

Zároveň však sexuální kontakt a vytváření citových vazeb k sexbotům neschopným intimitu prožívat a city opětovat, může vést k tomu, že uživatel ztratí zájem o vztahy mezilidské, které jsou mnohem komplexnější, a tedy i náročnější na udržování než jednostranný vztah s robotem s personalizovanou AI. Amanda a Noel Sharkeyovi si pokládají otázku, zda by roboti mohli v budoucnu vést ke vzniku „paradoxní situace“ (Sharkey, 2012: 277-278), v níž zlepšení jednoho aspektu lidské existence povede ke vzniku nedostatků v jiné oblasti života, kupříkladu snížení potřeby interakce se skutečnými osobami. Odpůrci vztahů mezi člověkem a robotem, mezi něž patří i Sherry Turkle či Robert Sparow, jsou tak velice opatrní vůči „simulacím lásky“, které nabízejí „společenší roboti“, protože takovéto naprogramované emoce zcela postrádají autentičnost. Tato otázka nedostatku autentičnosti, a to zejména v „robotickém okamžiku“ (Turkle, 2011: 10), kdy uživatel pocítí emocionální vazbu na svého robotického společníka, nepředstavuje pro zákazníky e-shopů nabízejících sexboty problém. Zdá se, že uživatelům stačí iluze citové blízkosti, přestože takováto forma intimity či „simulace lásky“ není nic jiného než pouhá fantazie. Obezřetný postoj ke vztahům mezi lidmi a roboty tak zčásti pramení ze strachu, že by lidé mohli začít upřednostňovat interakci se stroji než s jinými lidskými bytostmi.

Rostoucí závislost na sociálních sítích a online komunikaci obecně se stává běžnou alternativou komunikace v „reálném 3D světě“, což je pro odpůrce přílišné závislosti na moderních technologiích dalším argumentem proti. Nedostatek osobního sociálního kontaktu totiž může mít vážné dopady na lidské zdraví a psychiku. Autenticita či spíše neautentičnost, před níž Turkle a další odpůrci přílišného spoléhání na technologie varují, se zdá být ještě zdůrazněna tím, jak se lidé prezentují na sociálních sítích jako je Facebook či Instagram. Pečlivě naaranžované momentky z fiktivního života uživatelů zachycené na kameru jako fotografie či videa a sdílené se sledujícími pro zvýšení oblíbenosti konkrétních profilů tak nahrazuje ono autentické já, které Turkle považuje za nezbytnou součást lidství. Ovšem zde se ukazuje názorová vyhraněnost Turkle vůči alternativním způsobům, kterými je „já“ vždy pevně zakotveno ve všech systémech a strukturách, které jej konstruují, ať už abstraktní, digitální, virtuální, skutečné atd. Lidské „já“ není od technologií oddělené právě proto, že člověku slouží k udržení nejen životního stylu, ale samotného života. Technologie člověka formují stejně tak, jako člověk formuje technologie tak, aby dokázala naplňovat naše potřeby. Autentické lidské já, které Turkle předpokládá, se tak bez akceptace vlivu technologií jeví jako neúplné, izolované pouze ve fyzickém světě.

Pokud jde o intimní vztahy, autenticita také není vždy klíčovým aspektem

sexuálního aktu. Neschopnost nebo rozhodnutí nenavázat emocionální spojení s druhým partnerem totiž nutně nečiní zážitek o nic méně autentický pro žádného z partnerů. Kromě monogamního partnerského vztahu existují i další možnosti sexuálních aktivit. Sex se sexbotem se tak zdá být na podobné úrovni jako například anonymní sex či dokonce sex s výhodami, protože ani jeden typ sexuálního aktu nespadá pod normativní očekávání kladená na romantickou lásku. Komentář postavy Gigola Joes z filmu *A.I.: Umělá Inteligence* v kontextu vztahů lidí a robotů tak velice zajímavým způsobem vystihuje podstatu sexbotů. „Jsme potěšením pro osamělé lidské bytosti. S námi neotěhotní. Nechceme být představeni rodičům. Pracujeme nahoře, pracujeme dole, pracujeme pro vás. V tom, k čemu nás stvořili, jsme překonali všechny lidské možnosti.“ (Spielberg, 2001)

Mimo výše zmíněné benefity by mohli sexboti také mohli posílit stávající mezilidské vztahy kupříkladu snížením napětí či dokonce stresu v případě, že sexuální preference a touhy partnerů nejsou kompatibilní. Masturbátory imitující člověka by tak každému z partnerů umožnit splnit si své fantazie a oddávat se sexuálním praktikám, které jejich lidské protějšky nevzrušují či jim jsou dokonce nepříjemné. K ověření validity potenciálu sexbotů snížit či naopak zvýšit tenzi mezi sexuálně nekompatibilními partnery však dosud neexistuje žádná relevantní studie. Ovšem zatímco současný výzkum není schopen prokázat kauzalitu, což nedokáže zřejmě žádný společenskovědní výzkum, je prokázáno, že pornografie přispívá genderové nerovnosti, dále pak k prohloubení nenávisti k ženám, a v neposlední řadě také k normalizaci sexuálního násilí, včetně jeho chápání jako elementu maskulinity. (Davies et al., 1997, Garos et al. 2004) Používání sexbotů by tak mohlo mít negativní dopad na mezilidské vztahy tím, že by stejně jako jiné formy pornografie mohlo vést k desenzibilizaci lidí vůči nátlakovému či ponižujícímu sexu, znásilnění a sexuálnímu zneužívání jako legitimní formy sexuálního aktu, protože sexboty lze naprogramovat tak, aby vyjadřovali radost a potěšení ze znásilnění apod. Při sexu s masturbátory tohoto typu totiž není potřeba informovaný souhlas. Stroje navíc necítí bolest, neboť nemají žádných emocí.

#### **4.3. Sexboti and genderové stereotypy**

Sexboti se s nástupem AI technologií stali novým fetišem a stejně tak, jako jiné produkty sexuální robotiky a porno průmyslu, i tento typ masturbačních zařízení využívá genderových stereotypů jak z hlediska samotného designu, tak v rámci marketingových strategií jejich prodeje. (viz podkapitola 1.3.) Trend prisuzování, a dokonce účelného programování specifického genderu je fenoménem posledních dvou desetiletí. Tělo i

„osobnost“ sexbota tak nabízí unikátní možnost zkoumání procesů přiřazování genderu ve všech možných kontextech. Heteronormativní pojetí feminity se odráží v tělesných mírách sexbotů, obličejové mimice, jazyku a naprogramovaných osobnostech. Vzhledem k tomu, že stroje jsou uměle vytvořené a tudíž bezpohlavní, způsoby, jakými jsou polidšťovány, genderovány a sexualizovány, tak plně závisí na jejich tvůrcích. Genderové stereotypy a s nimi spojená očekávání kladená na skutečné ženy a muže, jsou tak reprodukovány nelidskými entitami. (Coeckelbergh, 2018)

Norskov uvádí, že lidští uživatelé jsou neustále konfrontováni s komplexní a rozporuplnou situací vztahů lidí a sociálních robotů, tedy i kategorie do níž spadají sexboti, jejich programování cíleně manipuluje člověka k vytvoření jednostranné emocionálního pouta na stroj, a zároveň se od uživatelů očekává, že s roboty budou zacházet jako s technologickými artefakty plnící pouze svoje funkce. (Norskov, 2016) U sexbotů je tato dichotomie o to více znepokojující, právě kvůli doposud jednostranné nabídce ženského a transgender designu a marketingovým strategiím cílícím převážně na mužské zákazníky skrze zdůraznění maskulinity uživatelů a feminity sexbotů. (viz podkapitola 1.4.) Inženýři, designéři a programátoři konstruují hardware a software, což ovšem v současnosti, na rozdíl od sexuálních panen bez AI, zahrnuje pouze ženský design, protože sexboti mužského designu zatím nejsou v prodeji. A přestože je v nabídkách specializovaných e-shopů s erotickým zbožím i několik transgender modelů, tato varianta spočívá v tom, že standardní „ženský sexbot“ je vybaven nástavcem s penisem.

Zatímco u lidí je gender jak sociokulturním pojmem, tak i způsobem, jakým ho genderovaná entita neustále vykonává v každodenním situacích v konkrétním místě a čase, u strojů je uměle přidělován tvůrcem, distributorem a uživatelem. Podle Coeckelbergha je z tohoto důvodu jakákoliv interakce s humanoidně vyhlížejícím strojem zatížena morální valencí, která závisí na konkrétních emocionálních a psychologických dispozic každého člověka. (Coeckelbergh 2010)

V roce 1970 Germaine Greer ve své knize *The Female Eunuch (Eunuška)* definovala stereotyp „věčného ženství“ ženy jako objektu mužské sexuální touhy a obdivu a závidění ostatních žen, přirovnávající ji k „panně“ (Greer, 2008: 69), dokonalé ve své umělosti. S předstihem několika desetiletí, tak Greer nevědomky perfektně popsala vývoj fetišizace ženského těla v oblasti sexuální robotiky.

„Nemá žádné pohlaví. Její hodnotu zcela určuje poptávka, touha, kterou vzbuzuje u ostatních. Jediné, co musí udělat, je existovat. Nemusí ničeho dosáhnout, protože ona je odměnou za úspěch. [...] Ona není žena. Její lesklé rty a matná pleť, její rozostřené oči a bezchybné prsty, její nádherné vlasy, které kolem ní utváří haló a

lesknou se a vlní, to vše odhaluje nelidský triumf kosmetiky, osvětlení, zaostření a tisku, ořezávání a kompozice. Spí nerozcuchaná, její rty jsou rudé, šťavnaté a zavřené, oči výrazné a černé, jako by byly právě namalované, a její umělé řasy dokonale natočené.“ (Greer, 2008: 69)

Optikou genderových stereotypů lze tak na sexuální panny a na sexboby nahlížet nejen jako na symbolická vyjádření představ o tělesné kráse, ale také jako na hmatatelné reprezentace ideálů feminity a v menší míře maskulinity napříč současným socio-kulturním spektrem. (viz kapitola 2) Z hlediska feminity pak jde převážně o zdůraznění specifických fyzických rysů (velikost ňader, pozadí apod.) a omezeném výběru AI „osobností“ a možností jejich personalizace. Média a kosmetický průmysl cíleně podněcují lidskou společnost k honbě za přirozenými způsoby nedosažitelnou dokonalostí. Proto, aby byl člověk fyzicky atraktivní a sexuálně žádoucí pro potenciální partnery, by měl každý usilovat o tělo s mírami vrcholových sportovců či topmodelek a tváří, která nese známky času.



**Obrázek 22: AI sex robot Olivia s prsy velikosti F a pasem, kterého by lidská žena mohla dosáhnout pouze odstraněním páru žeber (My Robot Companion, 2022)**

Přirozené lidské tělo je prezentované jako nedokonalé a vyžadující opravu ať už prostou aplikací make-upu nebo chirurgickým zvětšením konkrétních částí těla silikonovými implantáty, botoxem atd. Naomi Wolf tento obraz ideálního, ale nepřirozeného těla trefně okomentovala v knize *The Beauty Myth (Mýtus krásy)* takto: „Od Playboye přes hudební videa až po prázdná ženská torza v ženských časopisech, rysy zastřené a oči vyhaslé, je [mladým mužům a ženám] vtiskována masově produkovaná sexualita, která je záměrně dehumanizující a nelidská.“ (Wolf, 1990: 12) Standardní design sexuálních panenek i sexbotů tento trend odráží, protože k dosažení poměru pasu k bokům a poprsí, které má většina produktových řad, by skutečné lidské ženy musely obětovat pár žeber. (viz obrázek 22) Sexboti tak představují ideál umělé krásy, se kterým se skuteční lidé nemohou měřit. Tyto imitace ženského těla jsou navíc v nabídkách e-shopů obnaženy pohledu zákazníků v pozicích evokujících aktivitu a tím i iluzi života.

Sexualizovat a genderizovat neživé předměty se může na první pohled zdát nesmyslné, ale jakmile přiřadíme strojům, například mobilním aplikacím jako je Siri či Cortana apod. pohlaví a gender, stanou se symboly toho, co představují. Dle Robertson je feminizace sexbotů obzvláště relevantní v kontextu již existujících sexistických pohledů na ženy jako na bytosti, které jsou sice inteligentní, ale také vnímány jako submisivní. (Robertson, 2010) Z feministického hlediska lze tvrdit, že používání sexbotů může zvýšit tendenci některých uživatelů objektivizovat i skutečné ženy, protože snadná dostupnost, s jakou si mohou splnit jakoukoli sexuální fantazii skrze jejich submisivní robotické imitace otevřené vůči sexuálním touhám jakéhokoli typu. (Sullins, 2012; Richards, 2016) Pochopení toho, jakými způsoby sexboti performují specifický gender, či jsou dokonce naprogramováni s konkrétní sexuální identitou, umožňuje nahlížet na proces objektivizace lidského těla a stereotypizaci pohlaví z jiného úhlu.

V tomto ohledu se teorie performativity genderu Judith Butler jeví jako zvláště relevantní, když mluvíme o sexbotech a genderových stereotypech, které ztělesňuje. Podle Butler „efekt genderu vzniká prostřednictvím stylizace těla, a proto je třeba jej chápat jako všední způsob, kterým nejrůznější gesta, pohyby a styly spolu-utvářejí iluzi trvalého genderovaného já.“ (Butler, 1999: 190) Sexboti jsou navrženi tak, aby nejen fyzickým způsobem napodobovali lidské tělo konkrétního biologického pohlaví, ale jsou naprogramováni tak, evokovali představy o feminitě a maskulinitě. Sexuální panny a stejně tak i sexboti jsou vytvořeni jako reprezentace hyper-stereotypních obrazů maskulinity nebo ženskosti. Ovšem sexboti jsou navíc vybaveni AI technologií, která jim umožňuje komunikovat s uživatelem v reálném čase, na základě naprogramované „osobnosti“. Jinými slovy, jejich základní charakteristiky a vzorce chování jsou „vytvořeny skrze trvalé



soubory aktů závislých na genderové stylizaci těla.“ (Butler, 1999: xv) Přiřazením „mužského“ či „ženského“ genderu je tak zdůrazněna humanizace daného robota, což přispívá k nabízené iluzi reality, kterou má schopnost sexbota komunikovat s uživatelem navodit.

Martha C. Nussbaum předkládá „sedm způsobů, jak zacházet s člověkem jako s věcí“ (Nussbaum, 2002: 387-388), tedy možnosti, jak mohou být lidé objektivizováni svými partnery v rámci mezilidských vztahů platonické, romantické i sexuální povahy. Těchto sedm způsobů je: (a) instrumentalita, tj. zacházení s druhými osobami jako s nástroji sloužícími k vlastnímu uspokojení; (b) odepření autonomie; (c) netečnost; (d) zastupitelnost, tj. zacházení s druhými osobami jako se zaměnitelnými s jinými lidmi; (e) porušitelnost, tj. zacházení s druhými osobami jako s něčím, co je dovoleno zničit; (f) vlastnictví; a (g) popření subjektivity, tj. zacházení s druhými osobami, jako by na jejich pocitech nezáleželo. Byť to nebylo jejím cílem, Nussbaum perfektně vystihla vztah mezi uživatelem a sexbotem. Z tohoto je zřejmé, že sexboti nejsou pouze symbolické, ale také fyzické reprezentace tohoto druhu objektivizace, což může potenciálně mít širší sociální důsledky pro mezilidské vztahy.

V podobném duchu i například Gert M. Hald v několika studiích<sup>27</sup> došel k závěru, že pornografický materiál, který zobrazuje ženy jako pasivní a submisivní objekty mužské touhy, skutečně posiluje negativní sexistické postoje vůči ženám v reálném životě. Moderní sexuální panny a sexboti jsou stále neživými předměty, a proto „je s nimi pochopitelně zacházeno jako s věcmi bez autonomie. Přesto však jsou navrženy jako imitace skutečných žen a jsou využívány jako jejich náhražky.“ (Ferguson, 2010: 80) Sexboti tak svým designem a naprogramováním propagují představy o ženách, které pasivně či dokonce s nadšením přijímají svoji roli jako sexuálního objektu, který je vůči svému uživateli/sexuálnímu partnerovi vždy zcela submisivní.

#### **4.4. Sexboti, pornografie a násilí**

Sexuální robotika cíleně vytváří humanoidní sociálně interaktivní simulakra, které i přes svůj umělý původ překračují hranice mezi objektem a subjektem tím, že fungují nejen jako masturbační pomůcky, ale také jako sociální partneři, kteří jsou zdánlivě „tak trochu

---

<sup>27</sup> Pro více informací o vlivu pornografie na heterosexuální mužské publikum: Hald, Gert Martin et al. 2013, „Pornography and Sexist Attitudes Among Heterosexuals“. *Journal of Communication* (63): 638–60. – Hald, Gert Martin et al. 2010. „Pornography and Attitudes Supporting Violence against Women: Revisiting the Relationship in Nonexperimental Studies.“ *Journal of Aggressive Behavior* (36): 14–20. – Malamuth, Neil M. et al. 2000. „Pornography and sexual aggression: Are there reliable effects and can we understand them?“ *Annual Review of Sex Research* (11): 26–91.

živí“ nebo „dostatečně naživu.“ (Turkle, 2011) Klíčovými faktory pro navození iluze realismu je jejich lidský antropomorfizující vzhled, autonomní pohyb a/nebo chování. Odpůrci sexuální robotiky se obávají, že by se sexboti mohli stát katalyzátorem pro normalizaci sexuálního násilí vůči ženám, protože jejich výrobu nelze oddělit od genderové nerovnosti světa, ve kterém jsou produkováni. Například etik robotiky Robert Sparrow tvrdí, že používání sexbotů k plnění násilně podmíněných erotických fantazií by mohlo negativně ovlivnit sexuální návyky a očekávání uživatelů v reálném životě. (Sparrow, 2002) Koneckonců, se sexboty lze zacházet způsoby, které by v tradiční intimní interakci s lidskými partnery lidmi mohly být považovány za nepřijatelné či dokonce deviantní. A pokud jsou konkrétní sexuální akty považovány za morálně a/nebo legálně nepřijatelné v mezilidské interakci, nelze je považovat za morálně neutrální, ani když jsou zaměřeny „pouze“ na sociálně interaktivní simulakra lidských bytostí jakými sexboti jsou. (Coeckelbergh, 2010)

Otázkou, kterou si v kontextu potenciálních negativních dopadů sexbotů na uživatele musíme položit, je, zda a jakým způsobem může sociální a intimní interakce se sexboty měnit a utvářet mezilidské vztahy a postoje. (Danaher 2019) Nelze popřít, že jejich antropomorfizační charakteristiky cílí na lidskou schopnost utvářet jednostranná emocionální pouta s neživými předměty tím, že jsou sexboti vyobrazováni jako alternativa k lidským partnerům. Turkle vidí v sociálních robotech, tj. kategorii do níž spadají i sexboti, obecně další krok ve vývoji tzv. „kultury simulace“, která hrozí odvrátit lidi od skutečných mezilidských vztahů a zredukovat jejich společenský život na jakousi virtuální iluzi. (Turkle, 2010) Odpůrci sexuální robotiky tvrdí, že toto může mít negativní vliv na schopnost uživatelů rozlišovat mezi realitou a fikcí tím, že to, co je v své podstatě aktem masturbace s humanoidně vyhlížejícím strojem, začnou zaměňovat za realistickou reprezentaci sexu s lidským partnerem.

Obavy z negativního vlivu sexbotů na člověka navíc posiluje genderově nevyvážená situace na trhu se sexuálními pomůckami, protože v současnosti jsou k dispozici pouze modely ženského designu. Jejich tvůrci navrhují mnohem víc než jen neživou sexuální pomůcku. Účinně se pokoušejí reprodukovat nejen ženská těla, ale i osobnosti založené na genderových stereotypch. Obchodní strategie odrážejí sexistickou představu, že ženská těla existují především proto, aby sloužila pro uspokojení potřeb muže, bez nutnosti informovaného souhlasu ženy. Například poté, co průkopnická společnost v sexuální robotice True Companion vydala své první sexboty Roxxy, bylo jedno z dostupných osobnostních nastavení „Frigidní Farrah“ (viz podkapitola 1.3.) propagováno jako „stydlivá a rezervovaná“ společnice, která se v případě tlaku na ěadra a

vaginú bude „intimnímu kontaktu pravděpodobně bránit“. Frigidní Farrah tak mohla sloužit k naplnění sexuálních fantazií o znásilnění. (MacIntosh, 2010)

Vzhledem k tomu, že primární funkcí sexbota je sexuální uspokojení uživatele, tj. masturbační zařízení jak ve fyzickém, tak symbolickém smyslu, lze najít paralelu s účinky jiných forem pornografie. Konzumenti pornografického materiálu mohou v současnosti najít na internetu najít nepřehledné množství žánrů. Ženy a muži jsou v pornografii zastoupeni mnoha různými způsoby, ovšem z hlediska genderových stereotypů jsou „ženy charakterizovány jako submisivní a v sexu podřízené mužům a primární rolí pornohereček je tedy poskytování sexuálního uspokojení mužům.“ (Funk, 2006: 319)

Dostupné empirické výzkumy naznačují, že opakované vystavení sexuálně násilnému pornografickému materiálu (např. text, zvuk, video) může významně narušit schopnost empatie a zvýšit agresivitu spotřebitelů vůči skutečným lidem. (Flood, 2009; Ybarra et al., 2010) Kromě toho je úmyslná konzumace jakéhokoli typu pornografie mezi lidmi vysoce genderově podmíněná, protože muži významně častěji, než ženy používají vizuální formy pornografie k sexuálnímu vzrušení a masturbaci. (Flood, 2007; Marshall a Miller, 2019) Sledování pornografie navíc zvyšuje pravděpodobnost, že se konzumenti přizpůsobí sexuálnímu chování vyobrazenému v pornografii. Nabízí se tedy, že sexuální aktivita se sexboty by mohla vést ke stejným tendencím. Opakované vystavování se deviantním formám pornografie totiž pomáhá formovat individuální sexuální fantazie a touhy, a také ovlivňuje schopnost racionalizace a může vést k normalizaci sexuálního násilí. (Marshall, 2000; Seto et al., 2001)

Výsledky množství výzkumných projektů zaměřujících se na vliv pornografie na její konzumenty obecně ukázaly, že sledování pornografie úzce souvisí s donucovacím sexuálním chováním (Flood, 2009) a v případě sexuálních delikventů dokonce může vést k násilí vůči jejich partnerkám. Tato zjištění byla podpořena dalšími studiemi, které prokázaly přímou korelaci mezi vyšší frekvencí užívání pornografie s deviantním obsahem a zvýšenou sexuální agresí právě u sexuálních deviantů a obzvláště u recidivistů. (Boeringer, 1994; Malamuth, 2006; Vega et al., 2007; Ybarra et al., 2010) Na rozdíl od zjištění mezi účastníky studií z řad sexuálních delikventů a recidivistů, observační výzkumy zahrnující nekriminální osoby souvislost mezi zájmem o násilné i nenásilné sexuálně explicitní materiály a násilím páchaným na ženách nepotvrdily. (Hald et al., 2000)

Přestože stále chybí systematické studie o sociálních i intimních vztazích mezi lidmi a sexboty, existují empirické důkazy naznačující negativní potenciál jejich používání (Coeckelbergh, 2018: 143-146) a to nejen v kontextu jejich genderovaného designu, ale

také z hlediska softwaru, protože je lze naprogramovat kupříkladu k pozitivním reakcím na fantazie o znásilnění apod. Naneštěstí nejednotnost metod používaných k posouzení toho, co vůbec tvoří pornografický materiál, jak definovat sexuální zneužívání atd. se po celém světě liší, což znemožňuje dosažení konsenzu na toto téma. Navíc výsledky jakýchkoli studií provedených na toto téma nemusí být zobecnitelné napříč kulturami vzhledem k odlišným postojům jednotlivých států k sexu a lidské sexualitě jako takové, a tedy i určení toho, co lze označit za pornografický materiál, a co nikoliv. Je však třeba poznamenat, že konkrétní obsah pornografie je často obtížné objasnit, protože takový materiál může zahrnovat obsah představující „nedevariantní“ i „deviantní“ formy. (Malamuth et al., 2000)

Kvůli exponenciálnímu růstu množství a snadné dostupnosti pornografického materiálu (Malamuth et al., 2000) jsou důkazy pro nebo proti spojení mezi sledováním pornografie a zvýšenou agresivitou důležité pro debaty nejen o legislativních změnách a regulacích týkajících se sexuální robotiky, ale i pro samotné posuzování toho, jak definovat sexuální delikty. (Seto a kol., 2001; Hald a kol., 2010) Internet poskytuje v podstatě neomezené množství pornografického materiálu všeho druhu, který se průběžně mění a aktualizuje. Problematické je ovšem určit, zda zvolený typ pornografie souvisí s negativními postoji k ženám bez ohledu na sexuální preference případně parafilii (Davies et al., 1997, Garos et al. 2004) či zda se jedná o důsledek dlouhodobého vystavování se pornografii. V neposlední řadě je také nutné zmínit, že mnoho konzumentů pornografie se v intimních souvislostech nechová agresivně. I když samozřejmě část pornografického materiálu vyobrazuje násilné a deviantní sexuální chování, je nerealistické předpokládat, že tento typ pornografie je představitelem mainstreamu, natož že její konzumenti nejsou schopni rozlišit mezi realitou a zinscenovaným sexem.

Stejně jako sociální robotika je velmi nepravděpodobné, že by vysoce lukrativní sexuální robotika jednoduše zmizela z globálního trhu. Namísto plošného odsuzování sexbotů na základě obav vyplývajících z doposud neprůkazné spojitosti mezi deviantním chováním, sexuálně podmíněným násilím a používáním sexbotů, je nutné se zaměřit na regulační procesy. Systémové a legislativní změny, které by pomohly maximalizovat sociální, ekonomické a zdravotní výhody a minimalizovat nebezpečí konstrukce, programování a používání tohoto typu masturbátorů. Sexboti jsou uměle vytvořené produkty a jejich robotická povaha měla být transparentní. Důraz by měl být kladen na konkrétní problémy, které sexboti vytvářejí nebo by mohli v budoucnu způsobovat, a také na to, jak tyto problémy efektivně řešit.

#### 4.5. Kampaň proti sex robotům

Argumenty proti humanizaci robotů často vycházejí z obav, že humanizace strojů, a obzvláště sexbotů schopných sociální interakce s uživatelem, povede ke ztrátě toho, co člověka dělá jedinečným. Kampaň proti sexuálním robotům (CASR) byla zahájena roku 2015 Kathleen Richardson a Erikem Billingem se záměrem odhalit „a upozornit na nebezpečí výroby sexuálních robotů a s tím spojených objektivizačních idejí, a jak jejich výroba ovlivní skutečný život žen, dětí a mužů.“ (Richardson, 2015) Richardson a Billing jsou také přesvědčeni, že výroba, distribuce a vlastnictví sexbotů nevyhnutelně povede k degradaci mezilidských vztahů. Snaží se tedy varovat veřejnost, „že vývoj sexuálních robotů dále sníží schopnost lidské empatie, kterou lze rozvinout pouze ze zkušeností nabytých ze prožitku vzájemného vztahu.“ (Richardson, 2015) Turkle vyjadřuje tytéž obavy v oblasti sociální robotiky, potažmo konektivních, asistivních a komunikačních technologií. Zdá se, „že jsme na cestě k tomu, abychom přijali přítomnost a péči ‘citlivých’ strojů. [...] narativ, který se stal tak běžným, že odhaluje naši ochotu vnímat iluzi emocí jako dostačující. (Turkle, 2011: 286)

Na webových stránkách CASR je jako hlavní argument proti používání této alternativy tradičních mezilidských vztahů názor, že výroba, distribuce a používání sexbotů bude dále podporovat komodifikaci intimity, objektivizaci skutečného lidského těla jako pouhého objektu sexuální touhy, dále pak normalizaci sexuálního násilí a další posilování nerovných mocenských vztahů v kontextu binárního chápání genderu.<sup>28</sup> Nejen, že jsou stroje ze své podstaty vůči uživatelům vždy submisivní, ale omezená mobilita sexbotů z nich činí zcela pasivní objekty. Obličejová mimika a doprovodné zvuky, jsou navíc naprogramovány k napodobování požitku z jakéhokoli sexuálního aktu, včetně fantazií o znásilnění a sexuálním násilím. Richardson a Billing také poukazují na riziko normalizace dětské pornografie skrze sexboti navržené tak, aby vypadali jako nezletilé osoby. CASR si proto klade za cíl „oponovat vývoji panen/robotů zneužívajících děti jako „terapeutických prostředků“ pro pedofily.“ (Richardson, 2015)

V neposlední řadě odpůrci sexuální robotiky pokládají za problematické strategie e-shopů, které sexboty nabízejí jako ke všemu svolné sexuální partnery a interaktivní

---

<sup>28</sup> Odpůrci sexbotů, pornografie a technologií mají obecně tendenci citovat statistiky o sexuálním násilím a zmiňovat sexualizaci současné moderní kultury obzvláště v oblasti médií, a to navzdory nedostatku jakýchkoli faktických důkazů, a spojují tyto se snadnou dostupností pornografie online a se stále rostoucím počtem společnosti vyrábějící a prodávající sexboty. Odpůrci sexuální robotiky tak tvrdí, že sexboti představují riziko pro skutečné osoby, zejména ženy a děti, a také degradaci společnosti. Není však jasné, na jakém legálním základě by mohli být sexboti zakázáni za předpokladu, že by jejich design, výroba a používání neporušovaly žádné zákony.

společníky, respektive společnice. (viz podkapitola 1.3.) Navrhovaným řešením tohoto rostoucího nebezpečí, které sexboti dle CASR představují, je jejich plošný zákaz. V současnosti však neexistují žádné faktické důkazy o tom, jak bude používání těchto masturbátorů v budoucnu ovlivňovat jedince nebo společnost normalizací sexuálního násilí na ženách a dětech či upevňováním heteronormativních hodnot skrze tato robotická simulakra lidských bytostí. „Rozostření rozdílů mezi intimitou a samotou je obzvláště patrné, když je romantickým partner robot. [...] časem se totiž naprogramovaná identita může začít jevit jako identita skutečná.“ (Turkle, 2011: 12) Ovšem, byť mohou roboti vybavení AI uživateli poskytnout pocit intimity a pomoci při boji s osamělostí, závislost na nich může naopak vést ke zvýšené sociální izolaci, protože žádný stroj nemůže nahradit skutečnou mezilidskou interakci, pouze ji imitovat.

Nicméně, jako protiargument cílům CASR zčásti odporují studie zdravotních přínosů používání sociálních robotů, tj. kategorie, do které spadají i sexboti. Roboti zoomorfního či antropomorfního designu, tj. vzhledem a chováním imitující zvířata, domácí mazlíčky apod., mají pozitivní efekt při boji se sociální izolací seniorů a handicapovaných osob. Přestože roboti s AI softwarem nemohou poskytnout autentickou lidskou interakci ani opětvovat náklonnost uživatele, lze je naprogramovat tak, aby na specifické verbální i neverbální podněty reagovali emotivně, což uživatelům usnadňuje je přijmout jako společníky, kolegy v práci apod. Riziko, že zavedení robotů do komunikačních procesů, které byly ještě donedávna výlučnou doménou člověka, může v budoucnu vést například k reprodukci genderových stereotypů, tedy existuje. (Nass et. al., 1994) Převádět ovšem data získaná analýzou jiných robotických produktů na potenciální vliv sexbotů na uživatele a společnost a kalkulovat s nimi jako s fakty nelze. Preventivní kampaň za prohibici a kriminalizaci sexbotů se tak bez dosud neexistujících měřitelných dat a důkazů jeví jako nesmyslná a založená na subjektivním pojetí morálky autorů této kampaně.

Navíc je vysoce nepravděpodobné, že by tato kampaň proti sexuálním robotům mohla získat podporu širší veřejnosti, pokud by účastníci nepřijali za své konzervativní a heteronormativní postoje k etice sexu a lidské sexualitě obecně. Existují tři základní pohledy na to, jak se lidská společnost může postavit k řešení problematiky sexbotů s ohledem na jejich produkci, distribuci a vlastnictví: (a) prohibitivní přístup, (b) liberální přístup a (c) regulační přístup. Avšak vzhledem ke skutečnosti, že tyto produkty jsou již vyráběny, distribuovány a používány po celém světě, varianta (a) se tak jeví jako v praxi redundantní v oblastech, kde jsou předměty erotické a masturbační povahy již z náboženských důvodů zakázány a kriminalizovány. Kupříkladu z islámské perspektivy je na sex člověka se sexbotem nahlíženo takto: „pohlavní styk s robotem je neetický,

nemorální a nekulturní, je fackou manželské instituci a úctě k lidským bytostem.“ (Amuda et. al., 2012: 21) Varianty (a) i (b) jsou naneštěstí nepraktické, protože by vyžadovaly značný zásah do již existujících regulačních metod týkajících se odvětví robotiky a AI technologií, a také zákonů ohledně šíření pornografického materiálu, které se často značně liší napříč jednotlivými státy, pokud s masturbačními zařízeními tohoto typu vůbec počítají. (viz kapitola 3)

I přes tyto překážky však nelze ignorovat již existující problémy, které s produkcí, distribucí a vlastnictvím sexbotů vyvstávají například v souvislosti s dětskou pornografií a ochranou osobních dat. (viz podkapitoly 3.2., 3.3. a 3.4.) Varianta (c) se za současné situace jeví jako prakticky aplikovatelná proto, že řada zemí již zavedla nebo je v procesu přípravy vytváření a zavádění základních regulačních norem týkajících se designu a programování sexuálních panenek a sexbotů. (viz podkapitoly 3.3., 3.4., 3.5.) Tento přístup také umožňuje vytvoření nových legislativních opatření s ohledem na vývoj na poli sexuálních technologií 21. století, a tedy i nezbytnost nastavení relevantních klasifikačních podmínek.

## ZÁVĚR

Se vznikem konceptu „robotů“ ve smyslu uměle vytvořené bytosti imitující člověka, nejprve ve fikci a později ve formě reálných strojů, přišla i myšlenka vztahů mezi lidmi a roboty a možnostmi vzájemné interakce, a to včetně možnosti navázat sexuální, a dokonce i emocionální vazby. S vývojem AI technologií se tak jednou ze zásadních otázek stalo, zda budou roboti v budoucnu schopni opětovat city, které k nim uživatelé chovají, či zda se bude i nadále jednat o reakce na příkazy a podněty založené na základě robotova programu. Každý další technologický nebo koncepční vývoj v odvětví robotiky a AI vědce i běžné uživatele nutí přehodnotit vnímání, očekávání a vztah ke strojům. Lidské bytosti jsou společenským druhem a sociální interakce je zásadní pro rozvoj člověka. Ovšem, jak tvrdí Turkle, „technologie je svůdná, protože [...] digitální spojení a společenství roboti mohou nabídnout člověku iluzi sociální interakce“ (Turkle, 2011: 1), neposkrvněnou komplexností mezilidských vztahů. Je tedy pravděpodobné, že se stále narůstající integrací interaktivních robotů a AI technologií v sexuální robotice budou stroje pravděpodobně hrát stále větší roli i v oblastech lidské intimity a navazování vztahů.

Na základě dostupné literatury a výzkumů z posledních dvou dekad o rozsahu přijetí a praktickém využití robotů existují důkazy, že sociální roboti určené k přímé interakci s lidským uživatelem mají hmatatelné pozitivní účinky ve zdravotnictví a oblasti pečovatelské. (Sharkey, 2012; Petersen et al., 2017; Moyle et al. 2019) Ovšem ani kvantitativní a ani kvalitativní studie se zatím na sexboty nezaměřily, nad jejich potenciálními benefity či naopak negativy můžeme pouze spekulovat. Vzhledem k tomu, že na toto téma byl proveden pouze omezený akademický výzkum, je málo známo o motivacích a zkušenostech těch, kteří nakupují a používají sexuální panny nikoliv sexboty, nemluvě o konkrétních designech a/nebo přizpůsobených modelech nabízených a prodávaných na e-shopech specializovaných obchodů s erotickým zbožím. Objevily se však již náznaky, že výzkum týkající se účinků běžných panen v životní velikosti bez masturbační funkce, je víc než žádoucí pro možnost jejich využití jako způsobu, jak bojovat se sociální úzkostí, depresí a osamělostí. Například, roku 2018 nechala Britská vláda vypracovat studii týkající se krize v nedostatečné péči o seniory, protože ve Velké Británii je více než 200 000 jedinců žijících v sociální izolaci, kteří s přáteli nebo rodinou nebyli v kontaktu déle než měsíc. (GOV UK, 2022) Účastníci této studie tvrdili, že panny jim pomáhají snižovat negativní efekty osamělosti tím, že starším lidem poskytují někoho, o koho mohou „pečovat“ a s kým si mohou „povídat“. Realistické panny tak mohou efektivně sloužit jako náhrada za lidskou společnost. Je nasnadě, že sexboti by mohli plnit



stejnou funkci, obzvláště vzhledem k jejich vybavenosti AI technologiemi.

Tato forma sociální interakce a schopnost utvářet si emocionální vazby na neživé předměty ovšem není vyhraněna pouze robotům. Dle dat získaných z afektivní informatiky, tj. studia vývoje systémů schopných rozpoznat, interpretovat, zpracovat a simulovat lidské vlivy, se ukazuje, že i aplikace jsou snáze přijímány a více užívány, pokud je součástí interakce s technologií přidán verbální či vizuální emocionální aspekt komunikace jako jsou emotikony nebo citově zabarvené hlasové funkce v GPS atd. Použití zoomorfních nebo antropomorfních prvků při navrhování komunikačních, konektivních a asistivních technologií a dalších přidružených aplikací a zařízení totiž umožňuje uživateli lépe komunikovat se strojem. (Picard et. al., 2005) To znamená, že v budoucnu by se i sexboti mohli stát tím přijatelnějšími, čím realističtější bude jejich schopnost vést dialog s lidským uživatelem.

Naneštěstí v interakci mezi člověkem a strojem se odráží genderové stereotypy vycházející z lidského faktoru. AI technologie totiž často odráží rozšířené společenské předsudky ohledně pohlaví, rasy, biologického pohlaví, věku a kultury. (Ntoutsi et al., 2020) V kontextu strojového učení to znamená, že pokud jsou data používána lidskými programátory v algoritmech AI zkreslená, výsledné AI toto bude reflektovat. V rámci sběru dat často dochází k nadměrnému nebo nedostatečnému zastoupení určitých skupin, zejména u tzv. velkých dat, která nebyla získána pro potřeby specifických statistických studií. Mezi často se vyskytující datová zkreslení vyplývající ze stereotypů. (Ntoutsi et al., 2020)

V současné době, i když je na výběr z mnoha designových možností, hardware a software jsou stále ve fázi vývoje a testování. Sexboti, které lze zakoupit ve specializovaných e-shopech s erotickým zbožím totiž zatím mohou hýbat pouze hlavami, používat základní mimiku obličeje jako je mrkání či úsměv, a jejich možnosti dialogu jsou silně omezené. Jsou tak stále pouze pasivními příjemci sexuální pozornosti svých majitelů. Neustálé inovace v oblasti robotiky a AI technologií však mohou v blízké budoucnosti umožnit sexbotům nejen lépe komunikovat, ale také analyzovat lidské emoce, a podle toho reagovat na kontext a vést konverzaci na vyšší úrovni než doposud. Prozatím se však zájemci o tyto robotické sexuální společníky musí spokojit s osobnostmi typu „Divoká Wendy, Frigidní Farrah a zralá Martha.“ (Smith, 2010) (viz kapitola 1)

Výzkum a následné praktické využití humanoidního designu, ať jde o vizuální či zvukovou složku, v současných i budoucích technologiích neustále rozšiřuje svůj dosah do našich každodenních životů. Naneštěstí, genderové stereotypy prostupují všechny sféry života a moderní technologie nejsou výjimkou. Proklamovaný potenciál AI zprostředkovat

neutrální a objektivní nástroje a procesy řízené logikou a rozumem namísto emocí a internalizovaných stereotypů je tak pouhou iluzí nejen kvůli datům používaným při jejich programování, která reflektují socio-ekonomické, genderové a další nerovnosti což v oblasti sexuální robotiky platí dvojnásob. (Levy, 2009; Sullins, 2017) Nelze popřít, že lidé mají až překvapující tendenci feminizovat či maskulinizovat roboty, dopravní prostředky, mechanické nástroje apod. a vytvářet si k těmto komoditám citové vazby. (Turkle, 2011; Rosenthal et al., 2013) Navzdory skutečnosti, že stroje jsou anorganického původu, tedy vytvořené uměle člověkem a ze své podstaty bezpohlavní (v případě AI dokonce virtuální), lidé tuto sociální kategorii aplikují na moderní technologie nejen z hlediska softwaru, ale také hardwaru. (viz kapitola 4)

V rámci humanizace technologií, tj. procesu přisuzování lidských charakteristik a funkcí strojům, a stejně tak v případě sexuální robotiky také sexualizací a následnou genderizací strojů, navíc výsledný design často reflektuje binární chápání pohlaví a genderové stereotypy s tím spojené. (Ishiguro, 2008; Krizia, 2017) Současní sexboti tak mají sluchové, vizuální a výrazové systémy určené k navození pocitu realistické sociální interakce s lidským uživatelem a k předvádění simulovaných lidských emocí skrze verbální reakce a základní mimiku jako je kupříkladu úsměv, mrkání, pohyb obočí apod.

Tato práce tak představuje analýzu této tendence polidšťování strojů a jejich sexualizace a genderizace v kontextu posthumanistických teorií zkoumání vztahu mezi člověkem a strojem s přihlédnutím k binárnímu pojetí pohlaví a kategoriím maskulinity a feminity. Diskurz pak hraje v tomto procesu nesmírně důležitou roli, protože dokonce i virtuální AI bez fyzického těla jsou připisovány ženské nebo mužské osobnostní rysy a charakteristiky, sociální role, jména a pracovní místa, která odrážejí převládající genderové stereotypy, jež jsou dále reprodukovány populární kulturou. Stejně tak i marketing moderních sexuálních technologií je zaměřen na specifické stereotypy spojené s funkcemi, které má daný sexbot vykonávat. Současně pak populární kultura zpětně ovlivňuje jednotlivce i lidskou společnost jako celek a otevírá nové cesty a směry vývoje moderních technologií a tím i možné budoucí způsoby interakce mezi člověkem a strojem. Vznik robotických nevěstinců (viz podkapitola 1.5) je jedním z příkladů tohoto procesu přerodu fikce v realitu. Tato zařízení nabízejí ekonomicky dostupnou osobní zkušenost se sexboty širšímu okruhu zákazníků.

Odvětví sexuální robotiky patří mezi poměrně nové oblasti výzkumu a vývoje aplikace moderních technologií na sexuální pomůcky. Současní sexboti tak rozhodně nejsou hotovým produktem a stejně jako každá jiná technologie i oni neustále procházejí inovacemi a nezbytnými upgrady v souvislosti se závodem, který probíhá mezi

společnostmi zabývající se vývojem AI a snahou o vytvoření umělého života s vlastním vědomím. Definice robotů a AI, zejména sociálních robotů schopných interakce a komunikace s lidmi, je tak proměnlivá v prostoru a čase kvůli neustále se měnícím společenským normám a očekáváním toho, co by měly být moderní technologie obsáhnout a zvládnout. Symboliku sexbotů tedy nelze ignorovat, protože jsou povětšinou navrženi tak, aby idealizovaným a často přehnaným způsobem imitovali ženské tělo. Navíc jsou fyzicky situováni ve sféře soukromé, tj. v domácím prostředí uživatele/majitele.

Zastánci a oponenti porno průmyslu mají nepochybně relevantní argumenty pro i proti výrobě, distribuci a používání humanoidně vyhlížejících robotů k sexuálním účelům a jako alternativní formy sociálního interakce. Na jedné straně tak stojí pornografický průmysl a lukrativní odvětví sexuální robotiky cíleně využívají genderových stereotypů k propagaci produktů imitujících člověka, ve valné většině ženy, a to včetně simulaker nezletilých osob. Na straně druhé pak jsou obavy z objektivizace lidského těla a normalizace sexuálního násilí a deviantního chování. Navzdory těmto obavám se však zdá nepravděpodobné, že se vývoj v sexuální robotice začne ubírat jiným směrem.

Nelze popřít, že roboti a AI technologie obecně jsou stále více přítomni jak v pracovním prostoru, tak i v domácnostech, a to nejen ve formě průmyslových a servisních strojů, ale i hraček pro děti a pro dospělé. (Powers et al., 2005; Moyle et al., 2013) Ovšem používání sexbotů má také své nepopíratelné výhody od prostého odbourání stresu skrze sexuální aktivitu až po sociální kontakt s roboty vybavenými AI a schopnými základní komunikace s uživateli. Přijatelnost či naopak nepřijatelnost intimních a sociálních vztahů mezi člověkem a strojem tak přímo reflektuje konkrétní kulturní, sociální, náboženskou a politickou situaci v daném místě a čase. Jinými slovy, určování společenského postoje k sexualizaci robotů závisí na postojích k sexuálním praktikám a lidské sexualitě, které se mohou značně lišit napříč jednotlivými státy. Z tohoto pohledu pak uvalování omezení a regulací na výrobu, design, distribuci a vlastnictví sexbotů do značné míry závisí na současných zákonech relevantních pro odvětví robotiky, AI technologií, ochrany dat, distribuce a šíření pornografického materiálu a zneužívání dětí, které se ovšem značně liší stát od státu. Proto by bylo záhodno, aby programátoři, designéři a prodejci pečlivě zvážili možné dopady interakce člověka se sexbotem, a také vzali v potaz sociální omezení kladená na pozorovatelné chování a vzhled robota.

Japonský robotik Masahiro Mori ve své eseji „*The Uncanny Valley*“<sup>29</sup> předpověděl budoucnost vztahů mezi lidmi a humanoidními roboty navrženy tak, aby vypadali,

---

<sup>29</sup> Pro více informací o neověřené teorii „*The Uncanny Valley*“: Mori, Masahiro. 1970. „*The Uncanny Valley: The Original Essay*.“ IEEE Spectrum. [online] Dostupné z: ( <https://www.spectrum.ieee.org/> ).

mluvili a chovali se jako lidé. Základem jeho teorie je, že čím více se roboti budou podobat lidem, tedy čím více realistický bude jejich celkový design, tím bude pro člověka jednodušší je přijmout. Ovšem jakmile se humanoidně vyhlížející roboti přiblíží člověku natolik, že budou téměř k nerozeznání od lidí, sympatie k nim se rychle změní v antipatii. Je důležité poznamenat, že tato teorie založená na úrovni antropomorfismu strojů nebyla doposud ověřena. Z tohoto důvodu nebyla teorie Masahira Mori brána v úvahu při psaní této diplomové práce, byť na ni čtenáři bezpochyby narazí nejen při čtení článků týkajících se moderního robotického designu, ale i v kontextu populární kultury. (viz kapitola 2) Navzdory nedostatku měřitelných empirických dat a nemožnosti jakékoli účinné předpovědi v oblasti interakce člověk-robot je Moriho teorie totiž i nadále používána k vysvětlení, a často dokonce i k odůvodnění toho, proč jsou někteří roboti vnímáni pozitivně a jiní negativně. Jednoduchým vysvětlením, proč jsou někteří sociální roboti imitující člověka méně oblíbení než například roboti na hraní imitující zvířata, může však být kupříkladu to, že navrhnout robota jakéhokoliv typu tak, aby fungoval podle očekávání uživatelů, se zásadním způsobem komplikuje se zvyšující se složitostí hardwaru a softwaru.

Cílem této diplomové práce bylo nejen zanalyzovat a shrnout dostupná data o původu, vývoji, designu, funkcích a možných dopadech používání sexbotů na jednotlivce a společnost s přihlédnutím k jejich vyobrazení v artefaktech populární kultury, ale také zamyslet se nad vztahy mezi lidmi a stroji posthumanistickou čočkou. V centru zájmu této práce tak stojí i možná využití sexbotů v reálném životě i za hranice jejich primární funkce, tj. masturbátoru s humanoidním designem, a také jaká jsou nebo by měla být na takový produkt kladena omezení a z jakého důvodu by vůbec měl být kupříkladu design regulován zákonem. Nepochybně by stálo za zvážení financování výzkumu zaměřeného oblast vývoje a praktické aplikace sexbotů, protože se nyní nacházíme v jedinečné pozici pro studium interakce mezi člověkem a sociálním robotem sloužícím k sexuálnímu uspokojení uživatele/majitele. Bez získání dalších dat z kvalitativních a kvantitativních výzkumů totiž není v současné době možné formulovat komplexní analýzu pozitivních i negativních dopadů, které mají nebo by mohli sexbotů. Výzkumy o praktické aplikaci sexbotů specifického designu a funkcí, v konkrétních prostředích s ohledem na demografii uživatelské základny by tak zajisté přinesly mnoho zajímavých výsledků.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Literatura

Androutsopoulos, Jannis; Juffermans, Kasper. 2014. "Digital language practices in superdiversity: Introduction". *Discourse, Context and Media* (4-5): 1-6.

Amin, Faiza. 2019. „'Sex doll brothel' relaunched in Mississauga with new owner“. *Toronto City News*. [online] [cit. 5. května 2022] Dostupné z: <https://toronto.citynews.ca/2019/11/10/sex-doll-brothel-relaunched-in-mississauga-with-new-owner> ).

Amuda, Yusuff Jelili; Ismaila, B. Tijani. 2012. „Ethical and Legal Implications of Sex Robot: An Islamic Perspective.“ *OIDA International Journal of Sustainable Development*, Volume 3 (6): 19-28.

Appel, Markus; Marker, Caroline; Mara, Martina. 2019. „Otakuism and the appeal of sex robots.“ *Frontiers in Psychology* (10): 569.

Attwood, Feona. 2002. „Reading porn: the paradigm shift in pornography research.“ *Sexualities Journal* (5): 91-105.

Blakemore, S.J.; Rees, G.; Frith, C.D. 1998. „How do we predict the consequences of our actions? A functional imaging study.“ *Neuropsychologia* (36): 521-529.

Braidotti, Rosi. „Posthuman Humanities.“ *European Educational Research Journal* (12): 1-19.

Breazeal, Cynthia L. 2002. *Designing sociable robots*. MIT Press.

Brody, Stuart. 2010. „The relative health benefits of different sexual activities.“ *The Journal of Sexual Medicine*. (7): 1336-1361.

Broekens, Joost; Heerink, Marcel; Rosendal, Henk. 2009. "Assistive Social Robots in Elderly Care: A Review." *Gerontechnology* (8.2): 94-100.

Burns, Janet. 2017. „We-Vibe Settles For \$3.7M In 'Spying Vibrator' Data Suit.“ *Magazine Forbes*. [online] [cit. 5. prosince 2021] Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/janetwburns/2017/03/15/we-vibe-settles-for-3-7m-in-spying-vibrator-data-lawsuit/?sh=7211ca206021> ).

Butler, Judith. 1999. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge: NY and London.

Calcetas-Santos, Ofelia. 2001. „Child pornography on the Internet.“ Arnaldo, Carlos (ed.). *Child abuse on the Internet*. Berghahn Books, New York.

CLAMP. 2002. *Chobits*. Volume 1. Tokyopop.

Coeckelbergh, Mark. 2010. „Moral appearances: emotions, robots, and human

morality.“ *Journal of Ethics and Information Technology* (12): 235–241.

Coeckelbergh, Mark. 2011. „Is Ethics of Robotics about Robots? Philosophy of Robotics beyond Realism and Individualism.” *Law, Innovation and Technology* (3): 241–250.

Coeckelbergh, Mark. 2018. „Why care about robots? Empathy, moral standing, and the language of suffering.“ *Kairos, Journal of Philosophy and Science* (20): 141-158.

Cohen Aris, Yael. 2019. Instagram. [online] [cit. 6. února 2022] Dostupné z: ( <https://www.instagram.com/p/CYpCIa-sjOn> ).

Cooper, Al; Delmonico, David L; Burg, Ron. 2000. „Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications. Cybersex: The dark side of the force.“ *A special issue of the Journal of Sexual Addiction & Compulsivity* (7): 5-27.

Cornea, Christine. 2007. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh University Press, Edinburgh.

CREEPER Act of 2017. 2018. „Curbing Realistic Exploitative Electronic Pedophilic Robots Act of 2017.“ United States Code. H.R. 4655. Dostupné z: ( <https://www.bing.com/search?q=Curbing+Realistic+Exploitative+Electronic+Pedophilic+Robots&cvid=6569ea8f9db14e5f876fec2b45030bd2&aqs=edge..69i57.237j0j1&pglt=515&FORM=ANNTA1&PC=LCTS> ).

Criminal Law Consolidation (Child-Like Sex Dolls Prohibition) Amendment Act 2019. *Government of South Australia. Bills and legislation section*. 2019. [online] [cit. 12. ledna 2022] Dostupné z: ( <https://www.legislation.sa.gov.au/> ).

Čapek, Karel. 2015. *R.U.R.* Edice Knihy Omega.

Darling, K. 2012. „Extending legal rights to social robots.“ *SSRN Electronic Journal*.

[online] [cit. 8. února 2022] Dostupné z: ( [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2044797](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2044797) ).

Danaher, John. 2017. „Robotic Rape and Robotic Child Sexual Abuse: Should They Be Criminalized?” *Criminal Law and Philosophy* (11): 1–25.

Dautenhahn, Kerstin; Woods Sian; et al. „What is a robot companion, friend, assistant or butler?” *IEEE IROS*. Edmonton, Canada, 2005: 1488-1493.

Davies, Kimberly A. 1997. „Voluntary exposure to pornography and men’s attitudes toward feminism and rape.“ *Journal of Sexual Research* (34): 131-7.

Devlin, Kate. 2015. „In Defence of Sex Machines: Why Trying to Ban Sex Robots is Wrong.“ *The Conversation*. [online] [cit. 17. března 2022] Dostupné z: ( <http://theconversation.com/in-defence-of-sex-machines-why-trying-to-ban-sex-robots-is->

wrong-47641 ).

„Diamond Select Toys, Time and Space Toys to Reactivate Buffybot With New Buffy The Vampire Slayer Action Figure.“ 2022. *Toymania website*. [online] Dostupné z: ( <https://www.toymania.com/news/messages/7814.shtml> ).

Dinello, Daniel. 2005. *Technophobia: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. University of Texas Press.

Endrass, Jérôme et.al. 2009. „The consumption of internet child pornography and violent and sex offending.“ *BMC Psychiatry* (9): 43.

Feinberg, Joel. 1984. *Harm to Others: The Moral Limits of the Criminal Law*. Oxford University Press, United Kingdom.

Feinberg, Joel. 1988. *Harmless Wrongdoing: The Moral Limits of the Criminal Law*. Oxford University Press, United Kingdom.

Ferguson, Anthony. 2010. *The Sex Doll: A History*. McFarland & Company, Inc., Publishers.

Ferrando, Francesca. 2019. *Philosophical Posthumanism*. Bloomsbury Academic Publishing.

Flood, Michael G. 2009. „The harms of pornography exposure among children and young people.“ *Child Abuse Review* (18): 384-400.

Frale, Deborah E. S., et. al. 1997. „Seeing masculine men, sexy women, and gender differences: exposure to pornography and cognitive constructions of gender.“ *Journal of Personality* (65): 311-355.

Frank, Lily; Nyholm, Sven. 2017. „Robot Sex and Consent: Is Consent to Sex between a Robot and a Human Conceivable, Possible, and Desirable?“ *Artificial Intelligence and Law* (25): 305-23.

Funk, Rus Ervin. 2006. *Reaching Men: Strategies for Preventing Sexist Attitudes, Behaviors, and Violence*. Indianapolis, IN: JIST Life.

Garos, Sheila; Beggan, James K.; Kluck, Anette; Easton, Amanda. 2004. „Sexism and pornography use: toward explaining past (null) results.“ *Journal of Psychology and Human Sexuality* (16): 69-96.

Gershgorin, Dave. 2018. „Google Gave the World Powerful AI Tools, and the World Made Porn with Them“. *QUARTZ*. [online] [cit. 7. ledna 2022] Dostupné z: ( <https://qz.com/1199850/google-gave-the-world-powerful-open-source-ai-tools-and-the-world-made-porn-with-them/> ).

GDPR EU. Obecné nařízení o ochraně osobních údajů prakticky. 2022. Co je to GDPR? *GDPR website*. [online] [cit. 7. ledna 2022] Dostupné na: (

<https://www.gdpr.cz/gdpr/> ).

Glaser, April. 2016. „The Scarlett Johansson Bot is the robotic future of objectifying women.“ *Wired*. [online] [cit. 6. února 2022] Dostupné z: ( <https://www.wired.com/2016/04/the-scarlett-johansson-bot-signals-some-icky-things-about-our-future/> ).

Greenberg, David M. 1998. „Sexual Recidivism in Sex Offenders.“ *The Canadian Journal of Psychiatry* (43): 459-465.

Greer, Germaine. 2008. *The Female Eunuch*. Harper Collins.

GOV UK. 2018. „PM Commits to Government-Wide Drive to Tackle Loneliness. UK Government news. [online] Dostupné z: ( <https://www.gov.uk/government/news/pm-commits-to-government-wide-drive-to-tackle-loneliness>. ).

Halberstam, Judith. 1991. “Automating Gender: Postmodern Feminism in the Age of the Intelligent Machine,” *Feminist Studies* (17): 439-460.

Hald, Gert Martin; Malamuth, Neil; Lange, Theis. 2013. „Pornography and Sexist Attitudes Among Heterosexuals“. *Journal of Communication* (63): 638-60.

Hald, Gert Martin; Malamuth, Neil M.; Yuen, Carlin. 2010. „Pornography and Attitudes Supporting Violence against Women: Revisiting the Relationship in Nonexperimental Studies“. *Journal of Aggressive Behavior* (36): 14-20.

Hanson, Karl H.; Harris, Andrew J.R. 2000. „Where Should We Intervene?: Dynamic Predictors of Sexual Offense Recidivism.“ *Journal of Criminal Justice and Behavior* (27): 6-35.

Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Ishiguro, Hiroshi. 2008. Studies on humanlike robots: humanoid, android and geminoid. First International Conference, Simpar 08.

Jin, Dal Yong. 2015. „Digital Convergence of Korea’s Webtoons: Transmedia Storytelling.“ *Communication Research and Practice*, Volume 1 (3): 193-209.

Jøranson, N.; Pedersen, I.; Rokstad, A. M.; Ihlebæk, C. 2015. „Effects on symptoms of agitation and depression in persons with dementia participating in robot-assisted activity: A cluster-randomized controlled trial.“ *Journal of the American Medical Directors Association* (16): 867–873.

Kahneman, Daniel; Krueger, Alan B.; Schkade, David; Schwarz, Norbert; Stone, Arthur. 2004. “Toward National Wellbeing Accounts.” *American Economic Review* (94): 429-434.

Karacs, Sarah. 2016. „Sex and robots: How mechanical dolls may press all the right



buttons for lonesome guys.“ *South China Morning Post*. [online] [cit. 25. května 2022] Dostupné z: [https://www.scmp.com/news/hong-kong/education-community/article/1997056/sex-and-robots-how-mechanical-dolls-may-press-all?module=perpetual\\_scroll\\_0&pgtype=article&campaign=1997056](https://www.scmp.com/news/hong-kong/education-community/article/1997056/sex-and-robots-how-mechanical-dolls-may-press-all?module=perpetual_scroll_0&pgtype=article&campaign=1997056) ).

Kelly, Liz; Wingfield, Rachel; Regan, Linda; Burton, Sheila. 1995. *Splintered Lives: Sexual Exploitation of Children in the Context of Children's Rights and Child Protection*. Ilford: Barnardo's.

Krippendorff, Klaus H. 2003. *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Sage Publications.

Koch, Richie. 2019. „The GDPR meets its first challenge: Facebook.“ *GDPR EU website*. [online] [cit. 25. února 2022] Dostupné z: <https://gdpr.eu/the-gdpr-meets-its-first-challenge-facebook/> ).

Krizia, Puig. 2017. *The Synthetic Hyper Femme: On Sex Dolls, Fembots, and the Futures of Sex*. ProQuest Dissertations Publishing: San Diego, CA.

Lanning, Kenneth V. 1998. *Cyber Pedophiles: A Behavioral Perspective*. The APSAC Advisor 12.

Lanning, Kenneth V. 2001. *Child Molesters: A Behavioural Analysis*. Washington, DC: National Center for Missing and Exploited Children.

Langcaster-James, Mitchell; Bentley, Gillian R. 2018 „Beyond the Sex Doll: Post-Human Companionship and the Rise of the ‘Allodoll’“. *MDPI Robotics Journal*. [online] [cit. 2. března 2022] Dostupné z: <https://mdpi.com/2218-6581/7/4/62/htm> ).

Lecklitner, Ian. 2019. „Meet the entrepreneur who makes sex doll replicas of dead lovers to alleviate loneliness.“ *Mel magazine*. [online] [cit. 2. května 2022] Dostupné z: <https://melmagazine.com/en-us/story/meet-the-entrepreneur-who-makes-sex-doll-replicas-of-dead-lovers-to-alleviate-loneliness> ).

Levy, David. *Love and Sex with Robots: The Evolution of Human-robot Relationships*. 2009.

Levy, David. 2009. „The Ethical Treatment of Artificially Conscious Robots.“ *International Journal of Social Robotics*, Volume 1 (3): 209-216.

Lin, Patrick; Abney, Keith; Bekey, George A. (eds.) 2011. *Robot Ethics The Ethical and Social Implications of Robotics*. The MIT Press Cambridge Press.

Loewenstein, George; Krishnamurti, Tamar; Kopsic, Jessica; McDonald, Daniel. 2015. “Does Increased Sexual Frequency Enhance Happiness?” *Journal of Economic Behavior and Organization* (116): 206-218.

Lynn, Hyung-Gu. 2016. “Korean Webtoons: Explaining Growth.” *Asia Pacific*

*Memo* (16): 1-13.

MacIntosh, Selena. 2010. „Roxxxy, the Official Mascot of Rape Culture.“ *Persephone Magazine*. [online] [cit. 17. května 2022] Dostupné z: < <https://persephonemagazine.com/2010/11/roxxxy-the-official-mascot-of-rape-culture/> >.

Malamuth, Neil M.; Addison, Tamara; Koss, Mary. 2000. „Pornography and sexual aggression: Are there reliable effects and can we understand them?“ *Annual Review of Sex Research* (11): 26–91.

Malamuth, Neil M. 2006. „Criminal and noncriminal sexual aggressors.“ *Annals of the New York Academy of Sciences* (989): 33–58.

Marshall, Ethan A.; Miller, Holly A. 2019. „Consistently inconsistent: A systematic review of the measurement of pornography use.“ *Aggression and Violent Behavior* (48): 169-179.

Mill, John Stuart. 2001. *On Liberty*. Batoch Books Kitchener.

Moscaritolo, Angela. 2018. „Pornhub, Twitter Ban ‘Deepfake’ AI-Modified Porn.“ *PC MAG*. [online] [cit. 14. února 2022] Dostupné z: < <https://www.pcmag.com/news/359067/pornhub-twitter-ban-deepfake-ai-modified-porn> >.

Mori, Masahiro. 1970. „The Uncanny Valley: The Original Essay.“ *IEEE Spectrum*. [online] Dostupné z: < <https://www.spectrum.ieee.org/> >.

Moyle, W.; Cooke, M.; Beattie, E.; et. al. 2013. „Exploring the effect of companion robots on emotional expression in older adults with dementia: A pilot randomized controlled trial.“ *Journal of Gerontological Nursing* (39): 46-53.

Moyle, Wendy; Jones, Cindy; Todorovic, Michael. 2019. „The Effectiveness of Social Robots for Older Adults: A Systematic Review and Meta-Analysis of Randomized Controlled Studies.“ *The Gerontologist* (59): 37–51.

Mulvey, Laura. 1989. „Visual Pleasure and Narrative Cinema.“ *Visual and Other Pleasures*. Palgrave Macmillan UK.

Müller, Vincent C. „Legal vs. ethical obligations - A comment on the EPSRC’s principles for robotics.“ *Connection Science* (29): 137-141.

Nagenborg, Michael et. al. 2008. Ethical regulations on robotics in Europe. *AI & Society* (22): 349-366.

Nass, Clifford; Steuer, Jonathan; Siminoff, Ellen. 1994. „Computers are social actors.“ Pp. 72-78 in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY: ACM.

Nattkemper, Dieter; Ziessler, Michael. 2004. „Cognitive control of action: The role of action effects.“ *Psychological Research* (68): 71-3.

Norskov, Marco. (ed.) 2016. *Social Robots: Boundaries, Potential, Challenges*. Routledge: London.

Ntoutsis, Eirini et al. 2020. „Bias in data-driven artificial intelligence systems—an introductory survey.“ *Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery*.

Nussbaum, Martha C. 2002. „Objectification.“ Sobel, Adam (ed.). *The Philosophy of Sex: Contemporary Readings*. Rowman and Littlefield Publishers, Inc.: London.

Oestreicher Lars; Eklundh Severinson, Kerstin. 2006. „User expectations on human-robot co-operation.“ *Robot and human interactive communication*. 15th IEEE International symposium on Human-Robot Interaction. IEEE IROS: 91-96.

Petersen, S.; Houston, S.; Qin, H.; Tague, C.; Studley, J. 2017. „The utilization of robotic pets in dementia care.“ *Journal of Alzheimer's Disease* (55): 569-574.

Powers Aaron; Kramer, Adam; Lim Shirlene; et al. 2005. „Eliciting information from people with a gendered humanoid robot.“ *IEEE IROS*: 158-163.

Picard, Rosalind W.; Daily, Shaundra Bryant. 2005. *Evaluating affective interactions: Alternatives to asking what users feel*. MIT Media laboratory, Portland, Oregon.

Quayle, Ethel; Vaughan, Mary; Taylor, Max. 2006 „Sex offenders, internet child abuse images and emotional avoidance: The importance of values.“ *Journal of Aggression and Violent Behavior* (11): 1-11.

Quayle, Ethel., Taylor, Max. 2002. „Child pornography and the internet: Perpetuating a cycle of abuse.“ *Journal of Deviant Behavior* (23): 331–361.

Quayle, Ethel., Taylor, Max. 2003. „Model of problematic internet use in people with a sexual interest in children.“ *Cyber Psychology & Behavior* (6): 93-106.

Richards, Neil M.; Smart, William D. 2016. „How Should the Law Think About Robots?“ Calo, Ryan A; Froomkin, Michael; Kerr Ian (eds). *Robot Law*. [online] [cit. 2. ledna 2022] *ELGAR online*. Dostupné z: <<https://elgaronline.com/view/edcoll/9781783476725/9781783476725.00007.xml> >.

Richardson, Kathleen. Campaign against Sex Robots. 2015. [online] *CASR website*. [cit. 2. prosince 2021] Dostupné z: <<https://campaignagainstsexrobots.org/> >.

Robertson, Jennifer. 2010. „Gendering Humanoid Robots: Robo-Sexism in Japan,“ *Body and Society*, Volume 16 (2): 21-36.

Robots and robotic devices: vocabulary. 2022. ISO 8373: 2021. *International Organization for Standardization*. [online] [cit. 6. února 2022] Dostupné z: <<https://www.iso.org/standard/55890.html> >.

Robot laws. What is a robot under EU Law. 2017. Global Policy Watch. [online] [cit. 2. března 2022] Dostupné z: <https://www.globalpolicywatch.com/2017/08/what-is-a-robot-under-eu-law> ).

Robot laws. The RoboLaw Project. 2014. Robo Law. [online] [cit. 2. března 2022] Dostupné na: <http://www.robolaw.eu/projectdetails.htm> )

Rosenthal-von der Pütten, A.M. et al., 2013. „An experimental study on emotional reactions towards a robot.“ *International Journal of Social Robotics*, Volume. 5 (1): 17-34.

Russell, Stuart J.; Norvig Peter. 2020. *Artificial Intelligence, A Modern Approach, 4th edition*. Berkeley University Publishing, Computer Science Division.

Seto, Michael C.; Eke, Angela W. 2005. „The criminal histories and later offending of child pornography offenders.“ *Sex Abuse: Journal of Tesearch and Treatment* (17): 201-10.

Seto, Michael C.; Maric A. 2001. „The role of pornography in the etiology of sexual aggression.“ *Journal od Aggressive and Violent Behavior* (6): 35-53.

Sharkey, Noel; Sharkey, Amanda. 2012. „The Rights and Wrongs of Robot Care.“ Pp: 267-282 in Lin, Patrick; Abney, Keith; Bekey, George (eds). *Robot Ethics: The Ethical and Social Implications of Robotics*. Cambridge, MA: MIT Press, 267-282.

Schipper, Mimi. 2007. „Recovering the Feminine Other: Maculinity, Femininity and Gender Hegemony.“ *Theory and Society*, volume 36 (1): 85-102.

Shirow, Masamune. 2009. *Ghost in the Shell*. Kodansha Comics.

Smith, Stevie. 2010. „Roxxy sex doll is world's first True Companion“. *The Tech Herald*. Archivováno. [online] [cit. 4. dubna 2022] Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20100114211800/http://www.thetechherald.com/article.php/201002/5057/Roxxy-sex-doll-is-world-s-first-TrueCompanion> ).

Smith, C. Brian. 2019. „An evening at North America's first sex-doll brothel.“ *Mel Magazine*. [online] [cit. 5. května 2022] Dostupné z: <https://melmagazine.com/en-us/story/an-evening-at-north-americas-first-sex-doll-brothel> ).

Soorak. 2018. *Hot and Cold*. Naengjeonggwa Yeoljeong Sai. Bomtoon.

Sparrow, Robert. 2002. „The march of the robot dogs.“ *Ethics and Information Technology* (4): 305-318.

Strikwerda, Litska. 2017. „Legal and moral implications of child sex robots.“ Pp 133-152 in Danaher, John; McArthur, Neil (eds). *Robot sex: Social and ethical implications*. Cambridge MA: MIT Press Ltd.

Sullins, John P. 2012. „Robots, love, and sex: the ethics of building a love machine.“ *IEEE Transaction on Affective Computing* (3): 398-409.

Suzuki, Yutaka, et.al. 2015. „Measuring empathy for human and robot hand pain using electroencephalography.“ *Scientific Reports* (5).

Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886). 2022. WIPO *World Intellectual Property Organization* website. [online] Dostupné z: ( [https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html) ).

The National Sexual Rights Law and Policy Database. 2022. *SRI: Sexual Rights Initiative*. [online] [cit. 2. června 2022] Dostupné z: ( <https://sexualrightsdatabase.org/> )

Turing, Alan M. 1950. “Computing Machinery and Intelligence.” *Mind* (49): 433-460. [online] [cit. 15. dubna 2022] Dostupné z: ( <http://www.abelard.org/turpap/turpap.htm> ).

Turkle, Sherry. 1997. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.

Turkle, Sherry, et. al. 2006. „Relational Artifacts with Children and Elders: The Complexities of Cybercompanionship.“ *Connection Science*, Volume 18 (4): 340-349.

Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Report of COMEST on Robotics Ethics, UNESCO. Paris. 2017. *UNESCO website*. [online] [cit. 23. ledna 2022] Dostupné z: ( <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002539/253952E.pdf> )

Vega, Vanessa; Malamuth NM. 2007. „Predicting sexual aggression: The role of pornography in the context of general and specific risk factors.“ *Journal of Aggressive Behavior* (33): 104-117.

Verbeek, Peter Paul. 2011. *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. Chicago and London: University of Chicago Press.

Veruggio, Gianmarco. 2006. „Roboethics: a bottom-up interdisciplinary discourse in the field of applied ethics in robotics.“ *International review of information ethics* (12): 2-8.

Ward, L. Monique. 2002. „Does television exposure affect emerging adults' attitudes and assumptions about sexual relationships? Correlational and experimental confirmation.“ *Journal of Youth and Adolescence* (31): 1-15.

Winer, Stuart. 2022. „Israeli woman sues after unwittingly inspiring a sex doll.“ *Times of Israel*. [online] Dostupné z: ( <https://www.timesofisrael.com/israeli-woman-sues-after-unwittingly-inspiring-a-sex-doll/> ).

Wolf, Naomi. 1990. *The Beauty Myth*. London: Vintage.

Wolfe, Cary. 2009. *What is posthumanism?* University of Minnesota Press.

Woolaston, Victoria. 2015. „The sex toys dating back 28,000 years.“ *Mail online*. [online] [cit. 15. dubna 2022] Dostupné z: < <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2908415/The-sex-toys-dating-28-000-years-Ancient-phalluses-stone-dried-camel-dung-started-trend-sex-aids.html> >.

Ybarra, Michele L., et. al. 2010. „X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents: is there a link?“ *Journal of Aggression and Violent Behavior* (37): 118.

### **E-shopy:**

*Aitech Shenzhen website*. [2022. online] [citováno 16. února 2022] Dostupné z: < <http://www.ai-aitech.com/Companion-robot> >.

*DollPodium website*. [2022. online] [citováno 7. června 2022] Dostupné z: < [2022. online] [citováno 16. února 2022] Dostupné z: < <http://www.ai-aitech.com/Companion-robot> >.

*Joy Love Dolls website*. 2022. [online] [citováno 1. února 2022] Dostupné z: < <https://www.joylovedolls.com> >.

*My Mini Sex Doll website*. 2022. [online] [citováno 20. února 2022] Dostupné z: < <https://www.myminisexdoll.com/> >

*My Sex Zone website*. 2022. [online] [citováno 16. února 2022] Dostupné z < <https://www.mysexzone.com/> >.

*Robot Companion AI website*. [2022. online] [citováno 20. února 2022] Dostupné z: < <https://www.robotcompanion.ai/> >.

*Smart Doll World website*. 2022. [online] [citováno 16. února 2022] Dostupné z: < <https://www.smartdollworld.com> >.

*Real Dolls website*. 2022. [online] [citováno 1. února 2022] Dostupné z: < <https://www.realdoll.com/> >.

*UrDolls website*. 2022. [online] [citováno 22. května 2022] Dostupné z < <https://www.urdolls.com/> >.

### **Nevěstince:**

*Erotický privát Praha*. 2022. [online] [citováno 18. prosince 2021] Dostupné na: < <https://privat.naughtyharbor.cz/> >.

*Kokeshi. The First interactive human based pleasure doll in Berlin*. 2022. [online]

[citováno 17. prosince 2021] Dostupné na: ( <https://www.kokeshi.ai/> ).

*LD: LumiDolls*. 2022. [online] [citováno 16. prosince 2021] Dostupné na: ( <https://lumidolls.com/en/content/our-brothels> ).

### **Filmy a seriály:**

*A.I.: Artificial Intelligence*. Režie: Steven Spielberg. Warner Bros. Haley Joel Osment, Jude Law. 2001.

*Blade Runner*. Režie: Ridley Scott. Warner Bros. Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah. 1982.

*Buffy, the Vampire Slayer*. Season 5, Episode 18 „Intervention“. Režie: Michael Gershman. Mutant Enemy. 2001.

*Ich bin dein Mensch*. Režie: Maria Schrader. Majestic Filmverleih. Dan Stevens, Maren Eggert. 2021.

*Netflix Special. Whitney Cummings: Can I Touch It?* 2019. Whitney Cummings. ( <https://www.netflix.com/cz/title/80213715> ).

*The Stepford Wives*. Režie: Bryan Forbes. Paramount Pictures. Katharine Ross, Paula Prentiss, Peter Masterson. 1975.

*Westworld*. Režie: Jonathan Nolan et al. Bad Robot Company and Warner Bros. Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Jeffrey Wright, James Marsden. 2016.

### **Video hry:**

*Sexbot Quality Assurance Simulator. Single player VR/Non-VR for Windows PC*. 2018. Candy Valley Network.

*Sexbot quality assurance simulator VR experience*. [online] Candy Valley Network website. 2022. Dostupné na: ( <https://candyvalleynetwork.com/projects/sexbot-quality-assurance-simulator-vr-experience/> ).

*Subverse*. [online] Studio FOW. 2022. Dostupné na: ( <https://studiofow.com/subverse/> ).

*Xenosaga: Episode 1*. RPG for Playstation 2. 2007. Monolith Soft. Bandai Namco.