



FENOMÉN

GEEKER

JSOU MLADÉ, INTELIGENTNÍ A ZCELA ODDANÉ NOV



KY

ECHNOLOGIÍM

Původně to bylo označení bláznů a vyšinutých jedinců lišících se od ostatních. To až později se anglické slovo „**GEEK**“ začalo používat pro ty, kteří si rozumějí s moderními technologiemi možná víc než s lidmi. Až na výjimky to byli muži. Ale emancipace dostihla i tuto kategorii. Jaké jsou geekerky?

TEXT LUCIE TOMANOVÁ FOTO ROMAN ČERNÝ

FRONÉMA (24), dříve studentka aplikované informatiky na pražské Vysoké škole ekonomické, dnes programátorka, je v české „geekerské“ komunitě známá. „Nejvíce kamarádů mám mezi kluky-ajťáky. Určitě mám hodně mužský mozek, kamarádi mi udělili titul ‚čestný chlap‘. Měla jsem to tak vždycky. Programovat jsem začala ve 12 letech na gymnáziu, žívím se tím už asi pět let. Dělal jsem informační systémy i například hry v Javě pro mobilní telefony.“

Jako chlap ale Fronéma nevypadá, i když se nelíčí a nejraději nosí kalhoty a tričko. Má hezké dlouhé hnědé vlasy, štíhlou, vyloženě dívčí postavu a v souměrném obličejí veselý dětský výraz. Sedíme v kavárně v centru Prahy a zajímá mě, v čem se liší uvažování programátora od zbytku populace. „Programátor musí umět myslet po řádcích, v algoritmech. Musí zkrátka umět věci logicky seřadit za sebou, nesmí se mu to v té hlavě moc rozkošatit. To jde většinou chlapům líp než ženským,“ uvažuje.

IT ale nepovažuje za mužský obor. „Pracuju ve firmě, která vyrábí software pro zahraniční firmy – restaurace a benzínky. Programátorky jsme tam jen dvě, ale další holky tam pracují jako softwarové testerky. Myslím, že je to fajn džob i pro holky, navíc se člověk nemusí bát, že by nesehnal místo. Lidi si pod pojmem ‚ajťák‘ často představí asociálního podivína, ale to je předsudek. Ti opravdu dobří programátoři žádní magoři nebývají a ajťácky nenosí běžně knír.“

PŘÁTELE AJTÁCI

„A jak se projevuje mužský mozek nebo ono myšlení po řádcích ve vztazích?“ ptám se. „V tom, že se dokážete s partnerem líp domluvit. Když vidím, jak ‚holčičí‘ holky vyšilují, je mi těch chlapů někdy fakt líto,“ povzdychne si a popisuje svůj vztah se dvěma muži.

„Oba moji partneři jsou programátoři,“ vysvětluje Fronéma. „Říká se tomu polyamorie, miluju dva muže najednou,“ tvrdí, když vidí můj udivený výraz.

Mezi Fronéminy koníčky patří běh, skákání s padákem (má za sebou 45 seskoků) a hraní počítačových her. „U počítače trávím spoustu času, v práci i doma. Používám sociální sítě, čtu si na internetu články. Televize mi ale do bytu nesmí, už sedm let bez ní šťastně žiju. Filmy a hudbu si můžu stáhnout a pustit na počítači. Myslím, že by bylo fajn, kdyby existoval web, kde by bylo možné legálně kupovat filmy a hudbu.“

V HACKERSKÉM DOUPĚTI

Je úterý, sedm hodin večer, a já se snažím v centru na pražské Vltavské objevit místo, kde se nachází legendární hackerspace Brmlab. Procházím patry nahoru a dolů, ptám se kolemjdoucích, vesměs zaměstnanců různých firem, které zde sídlí, ale bez úspěchu. Nakonec to vzdávám a volám jednomu z členů Brmlabu, aby mi přišel naproti.

Společně se pak ponoříme do sklepních prostor zadního traktu, kde není znát den a noc. Bílé světlo zářivek osvětluje jako chladné slunce velmi industriální prostor plný trubek, kabelů a zvláštěních přístrojů, jež se nadšencům podařilo sesbírat a uvést znovu do provozu: V první místnosti sídlí kromě pracovních stolů a počítačů také přístroj pro ultrazvukové vyšetření, dále přístroj pro snímání mozkových funkcí, který má člověku na provizorním lehátku měřit spánkovou aktivitu mozku.

Jiní členové v zadní místnosti montují a pájejí matiční desky do počítačů. A úplně vzadu před vstupem do „biolaboratoře“, v níž zatím trůní jen veliký mikroskop, je kuchyňka. Všechny pochutiny jsou označeny čárkovým kódem, a tak si každý jen oskenuje sušen-

BÁRA ŠTALMACHOVÁ má logo střílečky Quake 3 Arena vytetované i na krku: „Když člověk hraje střílečky závodně, musí si umět prostředí hry sám přizpůsobit, pořádně se v ní poštourat. To mě vždycky ohromně bavilo.“

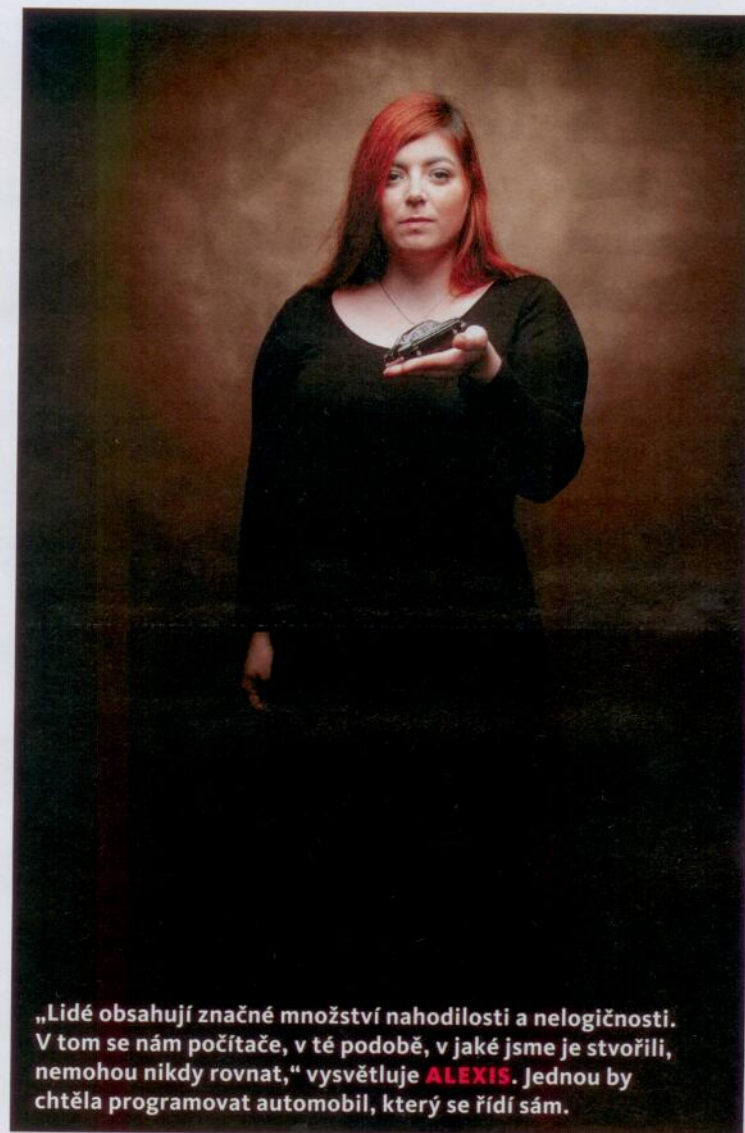
ku nebo láhev limonády čtečkou a příslušný obnos vhodí do kasičky. Vylovím proto z lednice láhev limonády s výtažkem z maté, tradiční nápoj všech hackerspaceů po celém světě. Brmlab funguje od října 2010 a je financován z členských příspěvků. „Jsme skupina lidí, jež baví přemýšlet, zkoumat, jak věci fungují, a vytvářet věci nové – ať se jedná o programy, roboty, stratosférické balóny, geny, či kvantovou mechaniku. Proto jsme v Praze založili hackerspace Brmlab – místo, kde se můžeme setkávat,“ píše členové na klubových stránkách.

PANENKA Z KOPCE

Přichází Alexis (28), jedna ze zakládajících členů. Vystudovala na ČVUT obor Biomedicínské inženýrství a teď pracuje jako softwarová testerka. Zajímá se o robotiku a umělou inteligenci. I ona je v geekerské komunitě známou osobností. „Geek je ale přece jen trochu pejorativní označení. Já sama se považuju spíš za hackerku, ovšem v tom původním, širším slova smyslu. Hacker je ten, který se snaží pochopit, jak věci fungují, ne jenom ten, kdo se někomu nabourává do počítače,“ vysvětluje Alexis.

Vždycky ji zajímalo, jak věci fungují, programuje už od šesti let, spolu s mladším bratrem vyhrávali na Slovensku různé programovací soutěže pro děti. Pochází z Prešova, její matka je inženýrka vývojářka, s původním zaměřením na robotiku. „Já se většinou pohybovala v klučičí společnosti, protože holčičky řešily panenky, kdežto já viděla v panenkách maximálně pokusné objekty. Posadíme panenku do autíčka a pustíme ho z kopce. Co se stane s panenkou?“ směje se.

Do Brmlabu chodí Alexis zhruba jednou týdně, podle toho, jak má čas. V umělé inteligenci je několik proudů a to, co Alexis zajímá, se týká zpracování dat. Největší problém zatím spočívá podle ní hlavně v tom, že roboti stále nedokážou rychle řešit nestandardní situace. „Například takový autopilot letadla je už opravdu sofistikovaný systém, jenž dokáže na základě stovek až tisíců situací, které mu testovací piloti nacpou do paměti, najít nejlepší řešení. Ale když přijde situace, jež nezapadá přesně do schématu, je potřeba zásah pilo-



„Lidé obsahují značné množství nahodilosti a nelogičnosti. V tom se nám počítače, v té podobě, v jaké jsme je stvořili, nemohou nikdy rovnat,“ vysvětluje **ALEXIS**. Jednou by chtěla programovat automobil, který se řídí sám.

ta. Počítač by možná po delší době řešení našel, ale to už by bylo pozdě. Program se dokáže učit, ale ta kreativita v lidském pojetí v něm nebude nikdy.“

Přítel Alexis je programátor. Mají společné přátele a poprvé se setkali na Ručnickovém dni, který se koná vždy 25. května v Praze na Letné k uctění památky spisovatele Douglase Adamse, autora knihy Stopařův průvodce po Galaxii. „Sejde se spousta lidí s ručnickem přes rameno, protože správný galaktický stopař má s sebou vždycky ručník. Cituje se vogonská poezie a povídá se.“ Její oblíbenou beletrii je kniha Sní androidi taky o ovečkách?, předloha filmu Blade Runner. Ze seriálů má nejraději kultovní sci-fi Dr. Who, jenž běží už od roku 1963.

Otázka, jestli má spíš mužský, nebo ženský mozek, připadá Alexis trochu scestná. „Takhle se to přece říct nedá. Je to taky otázka výchovy a vzdělání. Ale je fakt, že nedostatek logiky, to je to, co mi vždycky vadilo na lidech bez ohledu na to, jestli je to chlap, nebo žen-

ská. I když ženské v nelogičnosti hrají prim.“ Někdy je ale zvykové a automatické chování i výhodné, namítám. Například při řízení auta. „To je pravda,“ dodává Alexis.

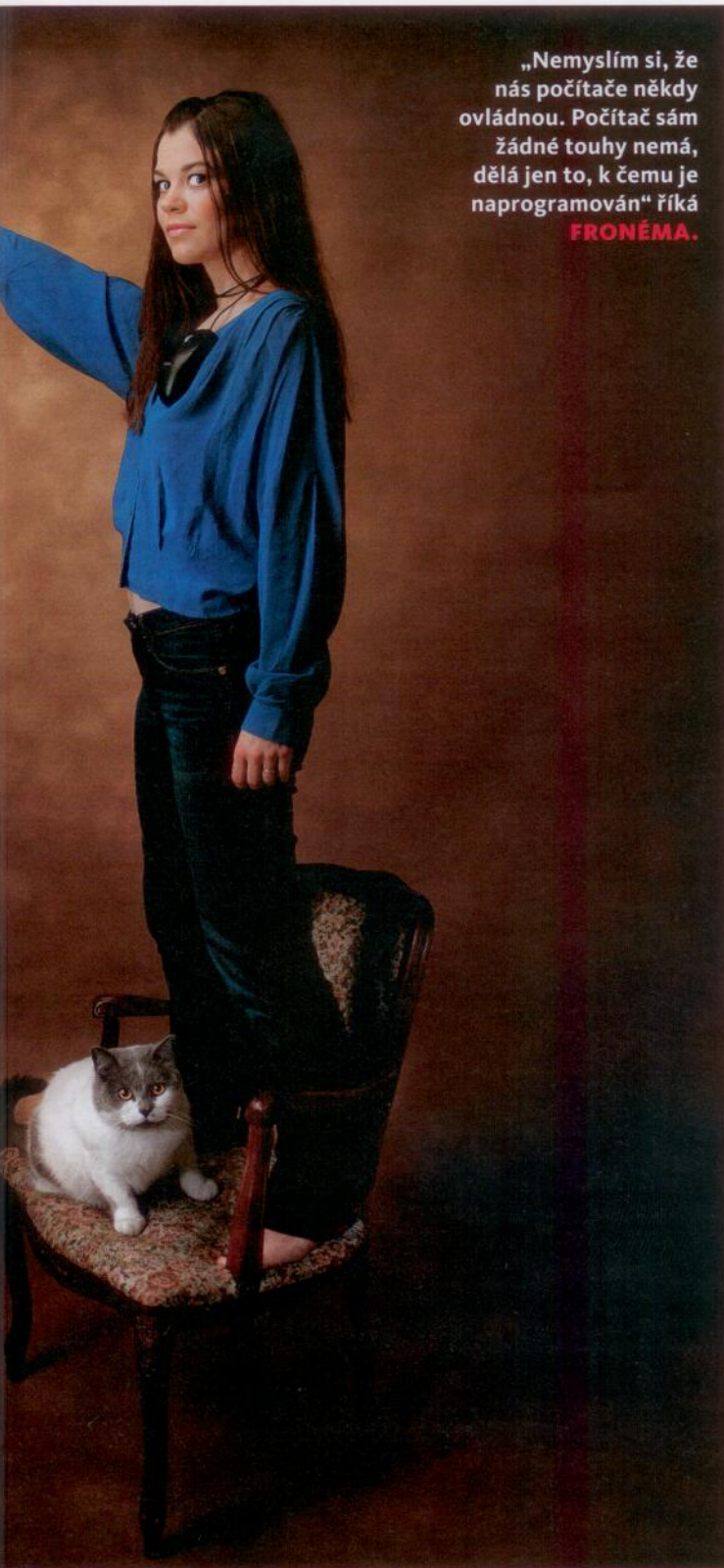
OBĚD NA FOURSQUARE

„Moment, jen se checknu na 4Square,“ usměje se omluvně Nikola Bornová, když se usadíme u stolu v pizzerii na pražské Pankráci. „V té druhé pizzerii, jež je hned vedle sídla naší firmy, máme s kolegou takový souboj o body, který on pořád vyhrává. Asi už ho nedoženu. To je lokalizační hra a funguje tak, že člověk přijde do restaurace, dá tam check-in a má za to nějaké body. Propojuješ se s ostatními lidmi, je to sociální síť jako Facebook nebo Twitter. Hraje se o vyšší skóre, o odznaky jako Velký cestovatel nebo Major. Má to ale i praktické využití, lidi píšou různé tipy, jako dobré kafe nebo tomu místu se vyhněte.“

Nikola pracuje jako herní vývojářka ve dvou firmách zároveň. Je jí 32 let, ale cítí se prý tak na patnáct. „V Lonely Socku děláme hry

„HOLČIČKY
ŘEŠILY PANENKY,
KDEŽTO JÁ VIDĚL
V PANENKÁCH
MAXIMÁLNĚ
POKUSNÉ
OBJEKTY“

pro mobilní telefony. Zrovna pracujeme na hře podobné Sim City, ale s takovou jednodušší náplní, aby člověk mohl hrát třeba v tranvaji – tři minuty si tam pracovat s městem. Něco trochu jako City Ville nebo Farm Ville na Facebooku. Ve druhé firmě, v Icaru, dělám herní design, což je opravdu kreativní práce: píšu scénář, vytvářím příběh, logické hříčky, vzhled hry. Vývoji her se Nikola věnuje deset let, podílela si i na jedné z ver-



„Nemyslím si, že nás počítače někdy ovládnou. Počítač sám žádné touhy nemá, dělá jen to, k čemu je naprogramován“ říká **FRONÉMA.**

jsou specifika mužského prostředí. Na druhou stranu má jediná žena mezi tolika muži dost velký výběr, alespoň teoreticky, napadá mě.

„No právě, že spíš jen teoreticky. Když člověk dělá na určité pozici, někomu konkuruje, někomu šéfuje, není moc pro nějaké flirtování prostor, vztahy jsou hodně profesionální a poněkud bezpohlavní. Navíc já už pět let žiju s přítelkyní v registrovaném partnerství.“

Nikolina přítelkyně je profesí knihovnice, prý spíš rodinný typ, takže se doplňují. Taky ráda hraje hry a s technologiemi si rozumí. „Co neuměla, to jsem ji naučila,“ směje se Nikola. „Potkaly jsme se v baru. Přes internet jsme zjistily, že si rozumíme, a pak jsme poznaly, že si rozumíme i ve fyzickém světě, nejen ve virtuálním. Rády bychom adoptovaly dítě, což zatím není možné. Doufáme, že se zákony změní. U nás by se jistě mělo líp než v dětském domově. A rozhodně bychom ho neprudily, kdyby sedělo hodiny u počítače,“ vtipkuje.

KRÁSKA Z GAME PAGE

Na Kavčích horách, ve vrátnici budovy zvané Rohlík, mám sraz s Barborou Štalmachovou, jednou

z jsem hrála odmalička, začala jsem na staré 486ce u dědečka, který si počítač pořídil kvůli účetnictví. To mi bylo asi osm nebo deset let. Pak jsem se k hraní vrátila až na vysoké škole na koleji.“

CHLAPI JSOU PŘÍMĚJŠÍ

„Vždycky jsem kamarádila s kluky, měli jsme na vsi svoji partu. Mužské prostředí mi vyhovuje, oproti ženskému mi přijde přímější. I když mi chlapi připadají náladovější než ženské,“ dodává Barbora. Kluci se podle ní hraním stříleček odreažují, dívky často spíš nepříjemně stresují. Momentálně ale nemá Barbora na hry kvůli práci moc času.

JSEM POLOVIČNÍ GEEK

„Určitě mám zčásti mužský mozek. Mám ráda exaktnější komunikaci, zajímá mě, jak věci fungují. Nedělá mi problém rozebrat počítač a zase ho složit. Proto si víc rozumím s muži, přesněji řečeno s geeky, s lidmi kolem her a počítačů. Jsou to většinou vysokoškoláci, lidé s analytickým myšlením, o kterých si často okolí myslí, že nejsou úplně normální. Práce programátora je zkrátka hodně abstraktní a ne každý je schopen pochopit,

„MÁM ZČÁSTI MUŽSKÝ MOZEK. NEDĚLÁ MI PROBLÉM ROZEBRAT A SLOŽIT POČÍTAČ.“

z moderátorek pořadu Game Page. Po telefonu zní stroze, až mám trochu obavy. Ty se však hned rozptýlí – vítá mě milé a půvabné stvoření, éterická dívka s tmavým mikádem a sněhobilou pletí.

Až by se člověku nechtělo věřit, že byla svého času jednou z nejlepších českých hráček v drsné střílečce Quake 3 Arena. „Hrála jsem hlavně na vysoké škole. Logo Qake mám i vytetované na krku. Kromě hraní jsem se taky podílela na pořádání turnajů a moderovala jsem každodenní internetové vysílání z prostředí hry Quake na herním serveru Playzone. Na základě toho si mě pozvali do Game Page jako hosta. Můj projev se dramaturgovi strašně líbil, takže mě oslovil a pozval na konkurs,“ vypráví.

Momentálně studuje vodo hospodářské stavby na ČVUT a zároveň chodí do práce, kde dělá fakturantku a brand manažerku. „Práci mám na čtyři dny v týdnu a jeden den školu, kde už mi zbývají jen dva předměty. Game Page se točí o víkend, tak se to dá všechno s přehledem stihnout, i když se teda člověk moc nevyspí,“ konstatuje. „Hry

o čem dotyčný mluví, tak ho označí za podivína,“ říká Barbora

Už je to tak, někdo vidí v textovém souboru jen spoustu divných znaků, jiný potenciální cestu s hrami v počítačové hře. „Já jsem geek tak napůl. Nedávno jsem si například koupila růžový externí disk s kytičkami, i když byl dražší než ostatní. To se setkalo s velkým nepochopením okolí. A taky neumím programovat, takže úplně nezapadám do té komunity. Možná ne vždycky působím kamarádky a přívětivě. Občas je to pro mě těžké. Zase se ale na mě někdy obrací kamarádi, když třeba chtějí pozvat holku na rande nebo něco řeší s přítelkyní. V herní komunitě mám pár opravdu dobrých přátel.“

Mně ale nepřipadá, že by Barboře sociální dovednosti chyběly. A navíc, atraktivní dívka s mírně mužskou logikou, jež hraje hry a rozumí počítačům, musí být pro kluky dost atraktivní. „No to rozhodně,“ směje se Barbora. „Spousta chlapů vám řekne, že jim partnerka vyčítá, že tráví tolik času u počítače. Kdežto já trávím čas u počítače spolu se svým manželem.“

trochu hloupoučké, a Star Trek, poslední dobou hodně sleduje anime (japonské animované filmy).

JSEM TOM BOY

„Pracuji v prostředí, které je dost geeky a téměř výhradně mužské, takže mě to dost ovlivnilo. Devadesát procent mých kamarádů jsou kluci kolem počítačů a her. Na druhou stranu já vždycky byla spíš Tom boy než typická holčička,“ zamýšlí se Nikola nad otázkou, jaká

STYLING TÁNA SLADÍKOVÁ

zí pravidel pro legendární fantasy hru Dračí doupe. Počítačovým hráčem se věnuje od roku 2004, kvůli práci opustila i studium medicíny.

Hry hraje Nikola i ve volném čase, jehož má málo. „Spím tak pět až šest hodin denně, abych to všechno stihla. No a někdy hraju i po nocích a cestou do práce hraju i různé blbůstky na telefonech.“ Ráda čte knihy od Stephena Kinga, v oblíbě má i filmové horory. Líbí se jí Hvězdné války, i když jsou prý