

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

**Odkaz 80. let v románu Ernesta Clinea: *Ready Player One*
a jeho srovnání s filmovou adaptací**
Bakalářská práce

Autor: Barbora Křišťanová
Studijní program: B0232A090011 Jazyková a literární kultura
Studijní obor: Jazyková a literární kultura
Vedoucí práce: Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.

Hradec Králové, 2023

Zadání bakalářské práce

Autor: Barbora Křišťanová

Studium: P20P0071

Studijní program: B0232A090011 Jazyková a literární kultura

Studijní obor: Jazyková a literární kultura

Název bakalářské práce: **Odkaz 80. let v románu Ernesta Clinea: Ready Player One a jeho srovnání s filmovou adaptací**

Název bakalářské práce AJ: The 1980s Legacy in Ernest Cline's Novel: Ready Player One and How It Compares to the Film Adaptation

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Předmětem bakalářské práce bude analýza odkazu 80. let v románu *Ready Player One* amerického spisovatele Ernesta Clinea s přihlédnutím k českému překladu a jeho porovnání s filmovou adaptací z roku 2018 v režii Stevena Spielberga. V práci se zaměřím především na míru porozumění osmdesátkových prvků s ohledem na různý věk čtenáře, jak na ně působí a zda je nutné je pro ně dovysvětlovat. Dále bych se chtěla věnovat i tématu videohry jako hlavního aktéra v literárním díle.

HALLEY, Guy, ed. Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii. Přeložila Dina PODZIMKOVÁ. Praha: Volvox Globator, 2015. ISBN 9788075111692. HODROVÁ, Daniela. --na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století. Praha: Torst, 2001. ISBN 80-7215-140-1. JEŽEK, Martin. Můj rok 1982. V brně: BizBooks, 2022. ISBN 978-80-265-1064. JEŽEK, Martin. Můj rok 1989. Brno: BizBooks, 2019. ISBN 978-80-265-0840-3. KOMÁRKOVÁ, Kateřina. Můj rok 1981. Brno: BizBooks, 2021. ISBN 978-80-265-0967-7. KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. Naratologie: strukturální analýza vyprávění. V Praze: Dauphin, 2013. ISBN 878-80-7272-592-2. LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie. Praha: Nakladatelství H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. Encyklopedie literárních žánrů. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x. ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014. ISBN 978-80-904578-8-1. TATÍČEK, Pavel. Můj rok 1980. Brno: BizBooks, 2020. ISBN 978-80-265-0914-1.

Zadávací pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Jiří Jelínek, Ph.D.

Oponent: doc. PaedDr. Alena Zachová, CSc.

Datum zadání závěrečné práce: 23.2.2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Odkaz 80. let v románu Ernesta Clinea: Ready Player One a jeho srovnání s filmovou adaptací* vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

.....

Poděkování

Tímto bych ráda poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. Jiřímu Jelínkovi, Ph.D. za jeho rady a především čas, který si pro mě vyhradil, aby mi mohl pomoci s danou problematikou. Ráda bych poděkovala i ZŠ a MŠ Předměřice nad Labem za uvolnění svých studentů z výuky, ale i Obecní knihovně v Předměřicích nad Labem za možnost užití jejího prostor, a také knihovnici a vyučující Mgr. Janě Kopřivové, která mi velmi pomohla v rámci uskutečnění mého projektu. Stejně tak děkuji i všem studentům přítomným na mých přednáškách a dalším respondentům, kteří mi poskytli potřebné informace.

Anotace

KŘIŠŤANOVÁ, BARBORA. *Odkaz 80. let v románu Ernesta Clinea: Ready Player One a jeho srovnání s filmovou adaptací*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta, Univerzita Hradec Králové, 2023, str. Bakalářská práce.

Bakalářská práce *Odkaz 80. let v románu Ernesta Clinea: Ready Player One a jeho srovnání s filmovou adaptací* pojednává o prvcích 80. let, které autor do své knihy záměrně zakomponoval pomocí odkazů na popkulturu dané dekády, a zároveň z 80. let učinil pomyslný středobod knihy. První část práce obsahuje základní charakteristiku 80. let v České republice v kontrastu s 80. léty v USA, kde se odehrává děj knihy. Její součástí je i rozbor knihy, základní informace o autorovi a srovnání s filmovou adaptací. V neposlední řadě podává informace o základních pojmech týkajících se světa videoher a zmiňuje další literární díla, ve kterých videohra či virtuální realita hraje klíčovou roli. Druhou částí práce je projekt, kterým je malá výstava zasvěcená době 80. let, zakončená přednáškou a vědomostním kvízem.

Klíčová slova: 80. léta, popkultura, videohra, virtuální realita, filmová adaptace

Annotation

KŘIŠŤANOVÁ, BARBORA. *The 1980s Legacy in Ernest Cline's Novel: Ready Player One and How It Compares to the Film Adaptation*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2023, pp. Bachelor Degree Thesis.

The bachelor's thesis *The Legacy of the 80s in Ernest Cline's novel Ready Player One and its comparison with the film adaptation* discusses the elements of the 80s that the author deliberately incorporated into his book through references to the pop culture of the decade, while making the 80s the imaginary centre of the book. The first part of the thesis contains a basic characterization of the 1980s in the Czech Republic in contrast to the 1980s in the USA, where the book is set. It also includes an analysis of the book, background information about the author, and a comparison with the film adaptation. Last but not least, it provides information on basic concepts related to the world of video games and mentions other literary works in which video games or virtual reality play a key role. The second part of the work is a project, which is a small exhibition dedicated to the 1980s era, ending with a lecture and a knowledge quiz.

Keywords: 80s, pop culture, video game, virtual reality, movie adaptation

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Obsah

1	Úvod	11
2	Charakteristika 80. let 20. století	12
2.1	Spojené státy americké	14
2.1.1	Politika	14
2.1.2	Kultura a společnost	15
2.2	V České republice	17
2.2.1	Politika	17
2.2.2	Společnost	19
2.2.3	Kultura	20
2.2.4	Mládež a vojna	21
2.2.5	Sametová revoluce	23
2.2.6	Generace Husákových dětí	24
3	O knize <i>Ready Player One</i>	25
3.1	Ernest Cline	26
3.2	Vymezení žánru <i>science fiction</i>	26
3.3	<i>Kyberpunk</i>	29
3.4	<i>LitRPG</i>	29
3.5	Minimální příběh a události	30
3.6	Postavy	32
3.4.1	James Donovan Halliday – Anorak	33
3.4.2	Wade Owen Watts – Parzival	34
3.4.3	Samantha Evelyn Cooková – Art3mis	35
3.4.4	Helen Harrisová – Aech	36
3.4.5	Jošiaki Toširó – Daitó a Akihide Karacu – Šótó	37
3.4.6	Ogden Morrow – Velký a Mocný Og	37
3.4.7	Karen (Kira) Underwoodová/Morrowová	38
3.4.8	I-r0k	38
3.4.9	Nolan Sorrento a <i>Sixerři</i>	39

3.4.10	Alice a Rick	40
3.5	Hádanky, úkoly ke klíčům, brány	41
4	Jednotlivé osmdesátkové prvky zmíněné v knize	46
4.1	Dělení z hlediska použitého jazyka	46
4.2	Dělení podle četnosti v knize	47
4.3	Dělení z hlediska rozsahu popisu	48
4.4	Dotazníkové šetření (viz příloha 5 a 6)	50
5	Filmová adaptace	51
5.1	Hlavní téma a jednotlivé události	52
5.2	Proměny v dějství	54
5.3	Postavy a jejich ztvárnění	58
5.3.1	Wade Owen Watts	58
5.3.2	Samantha Evelyn Cooková	58
5.3.3	Helen Harrisová	59
5.3.4	Jošiaki Toširó – Daitó a Akihide Karacu – Šótó	59
5.3.5	James Halliday a Ogden Morrow	59
5.3.6	Nolan Sorrento a <i>Sixeři</i>	60
5.3.7	I-r0k	60
5.3.8	Alice a Rick	60
5.4	Výzvy a brány	60
6	Knihy, ve kterých hraje klíčovou roli videohra	62
6.1	Videohra jako manipulátor nebo zabiják	62
6.2	Virtuální realita jako nedobrovolné vězení	63
6.3	Virtuální realita jako možnost nového života	64
6.4	Virtuální simulace jako prostředek s bojem s mimozemšťany	65
7	Projekt k bakalářské práci	65
7.1	Úvodem	65
7.2	Příprava	66
7.3	Materiály a jejich tisk	67
7.4	Průběh výstavy	67

7.5	Přednášky	68
7.6	Zpětná vazba a sebereflexe	68
7.1	Vyhodnocení vědomostního testu	69
8	Závěr	71
	Seznam použitých a zmíněných beletristických děl	72
	Seznam použité literatury	73
	Seznam použitých elektronických zdrojů	74
	Seznam audiovizuálních zdrojů	76

1 Úvod

Výběr tématu mé bakalářské práce byl těžkým oříškem. Po dočtení románu *Ready Player One* od amerického spisovatele Ernesta Clinea se mi však v hlavě zrodil poměrně zajímavý nápad. Kniha je vzhledem k věku hlavních protagonistů (stáří kolem 18 let), ale i žánrem sci-fi s využitím moderní technologie atraktivní především pro adolescenty (VR a videohry) spíše orientovaná právě na mladšího čtenáře. Její kmenovou část však tvoří americká popkultura 80. let 20. století. Je tudíž patrné, že tato cílová skupina, přestože kniha vyšla v roce 2011 (v ČR 2016), tuto dekádu osobně nezažila a je tedy velmi nepravděpodobné, že by se v této tématice orientovala, jak potvrzuje také má vlastní zkušenost. A tato propast se s ubíhajícím časem bude pouze stupňovat.

Toto vědomí mě tak donutilo se zamyslet nad tím, pro koho je kniha vlastně určená a jak působí jednotlivé prvky 80. let na samotného čtenáře. Rozumí jim? Záleží na věku čtenáře? Pohlaví? Jsou zde neznalému vysvětlené dostatečně? Potřebují jim čtenáři rozumět pro požitky z četby? Zvýhodňuje tato čtenářova znalost samotného čtenáře?

Pro zodpovězení některých z výše uvedených otázek jsem využila dotazníkového šetření, jehož výsledkům níže věnuji celou jednu podkapitolu. Cílem mé bakalářské práce však není pouze rozbor toho, jak autor užíval odkazů na 80. léta 20. století a reakce čtenáře na ně, ale také bych prostřednictvím ní příjemce ráda seznámila právě s touto již poněkud pozapomenutou dekádou minulého století. Důvodem je, že se jedná o skutečně zásadní dobu naší historie. Určitě je zde dobré podotknout, že zde tehdy existovaly dva odlišné světy. Zatímco v USA, jejíž popkultura je zahrnutá právě v knize, panoval kapitalismus, my se v tehdejší Československu nacházeli pod vládou komunismu a totality, jakožto satelitní stát Sovětského svazu. Zároveň se u nás konec 80. let nese ve jménu polistopadového převratu a svět s koncem studené války. Obojí přitom ovlivnilo zásadním způsobem životy mnoha lidí.

Cíl mé bakalářské práce dále zahrnuje i problematiku počítačových her, případně virtuální reality, jakožto hlavní téma knihy. Uvedu zde konkrétní případy literárních děl spolu s rolí, kterou v nich hra zaujímá. Ta je ve většině z nich do jisté míry negativní, ale lze se setkat i s kladným hodnocením. Paradoxně však i v tom naoko kladném vnímání nalezneme jistou hrozbu. O tom ale více níže.

Bakalářskou práci tvoří celkem dvě hlavní části. První z nich rozebírá výše zmíněná témata, tzn. stručnou charakteristiku 80. let 20. století v USA a v ČR; jednotlivé odkazy na popkulturu 80. let 20. století užitých v knize, včetně způsobu jejich užití, doplněným o srovnání knižní a filmové adaptace; pojem videohra a virtuální realita s výběrem literárních děl, ve kterých hrají klíčovou roli. V této části se přitom bude smysluplně prolínat praktické i teoretické zpracování.

Druhou částí mé bakalářské práce je pak projekt, kterým byla malá výstava 80. let v Obecní knihovně v Předměřicích nad Labem, jejíž součástí byly dvě přednášky pro deváté ročníky ZŠ Předměřice nad Labem a jejímž výstupem byl krátký vědomostní kvíz. Projekt měl za cíl seznámit jak širokou veřejnost, jež knihovnu pravidelně navštěvuje, tak také studenty přilehlé základní školy, s jedním z nejdůležitějších období české historie.

2 Charakteristika 80. let 20. století

Ve světě i nadále probíhal zcela ojedinělý a nezvyklý konflikt, kterým byla studená válka. Tento pojem byl vůbec poprvé použit při debatě v americkém Kongresu v roce 1947. Jednalo se spíše než o konflikt o vztah vzájemného politického napětí mezi východním (SSSR) a západním (USA) blokem, který trval v období počínající koncem druhé světové války a konče rozpadem Sovětského svazu. Nikdy však nepřešel v otevřený vojenský střet obou supervelmocí. Takový střet by totiž znamenal pro celý svět katastrofu, vzhledem k tomu, že obě velmoci disponovaly jadernou silou. Nutno však podotknout, že k jaderné válce tehdy několikrát nebylo příliš daleko.¹ Místo toho se tak vedly ekonomické, politické a ideologické boje.²

Krásnou ukázkou této panující politické šarády mezi dvěma mocnostmi jsou kupříkladu dvoje olympijské hry, které se v 80. letech 20. století konaly. První z nich – XXII. Letní olympijské hry v Moskvě (1980) – se rozhodl na základě invaze sovětských vojsk do Afghánistánu v roce 1979 zcela bojkotovat Západ v čele s USA. Později sice mnoho z těchto států podporující bojkot dovolilo účast svých sportovců, ale ti nemohli

¹ Pojem studená válka byl poprvé použit před šedesáti lety | ČeskéNoviny.cz. *České noviny / ČeskéNoviny.cz* [online]. Copyright © Copyright [cit. 12.4.2023]. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/237986>

² Tamtéž.

reprezentovat vlastní zemi a soutěžili proto pod olympijskou vlajkou. Na oplátku se následujících XXIII. Letních olympijských her v Los Angeles (1984) nezúčastnil Sovětský svaz, včetně Československa.³ ⁴ Mnoho sportovců tak kvůli politice přišlo o možnost poměřit své síly s ostatními.

Počátek konce studené války lze datovat 12. září 1989, kdy se ve Varšavě ujala vlády první nekomunistická strana. V listopadu téhož roku následoval pád berlínské zdi, jež symbolizovala proslulou železnou oponu. Za samotné finále je pak považován rozpad Sovětského svazu v roce 1991. S rozpadem jsou také spojené první tamní demokratické volby na prezidenta, které vyhrál Boris Jelcin.⁵

Celou Evropu v roce 1986 také zasáhla katastrofa, jež svou velikostí ovlivňuje životy lidí ještě dnes, více jak čtyřicet let poté. Nejedná se o nic jiného než o havárii v ukrajinské jaderné elektrárně v Černobylu. K ní došlo 26. dubna 1986 v 1:24:46 hod. Původní plánované odstavení čtvrtého bloku pod vedením směny Anatolije Ďatlova vedlo ke sledu událostí, při němž se teplota jádra dostala nad bezpečnou hranici. Ani první snaha pracovníků nešťěstí předejít, ani později stisknutí nouzového tlačítka nezabránilo tomu, aby do několika vteřin po jeho stisknutí došlo k prvnímu výbuchu. Ten byl téměř okamžitě následovaný výbuchem druhým. To již explodoval reaktor a z otevřeného jádra se tak do ovzduší začala zvedat smrtící radioaktivita. A. Ďatlov však odmítal přiznat svou chybu nebo to, že skutečně vybuchl reaktor, a pokračoval v odstavce. Později byl za své jednání předveden před soud.⁶

Anatolij Sitnikov byl prvním pracovníkem, který spatřil otevřené jádro reaktoru ze střechy elektrárny. V té době však už první lidé začínali podléhat nemoci z ozáření. Jednalo se o zasahující hasiče, ale také pracovníky samotné elektrárny. Nikdo z nich,

³ ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014, s. 83. ISBN 978-80-904578-8-1.

⁴ TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020, s. 74. ISBN 978-80-265-0914-1.

⁵ JOHNSON, Paul. *Dějiny amerického národa*. Praha: Academia, 2000, s.739. ISBN 80-200-0799-7.

⁶ Co se dělo v prvních minutách v Černobylu – Aktuálně.cz Zprávy – Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/zahranici/co-delo-v-prvnich-minutach-v-cernobylu/r~7411c380a42711eba22aac1f6b220ee8/>

včetně obyvatel přilehlé Pripjati, však neměl tušení, co se ve skutečnosti děje. Informovanost byla téměř nulová.⁷

Sověti se tuto skutečnost samozřejmě snažili zamlčet a později zlehčit. První zpráva tak z Evropy přišla až ze Stockholmu, kde naměřili zvýšenou radiaci v ovzduší a vznesli obvinění, že se Sověti pravděpodobně snaží utajit nějakou katastrofu. Nebyli daleko od pravdy. Informace se následně dostávaly ven pouze obtížně a především zkresleně. I to tak může být jedním z důvodů, proč jsou následky havárie o tolik horší.⁸

Evropou se tedy začal okamžitě šířit radioaktivní mrak a jeho radioaktivní spad následně kontaminoval zemi pod sebou. To mělo fatální dopad na život lidí. Prokazatelně vzrostl počet rakovinotvorných onemocnění a následných úmrtí. Přestože si tak sama havárie v okamžiku výbuchu vyžádala životy „pouze“ dvou lidí a dvacet osm dalších lidí zemřelo do několika týdnů v důsledku akutní nemoci z ozáření, její oběti i nadále přibývají. Nyní jich jsou již miliony, ale zasažené skupiny jsou i nadále monitorovány, tudíž je možné, že číslo dál poroste. Nikdo totiž nemá představu o dlouhodobém působení ionizujícího záření.⁹

2.1 Spojené státy americké

2.1.1 Politika

V 70. letech zažívala Amerika temné časy. Doba se však začala obracet zpět k lepšímu, když úřad prezidenta převzal v roce 1981 Ronald Reagan.¹⁰ Ani ne tři měsíce po jeho nástupu do funkce na něj však byl spáchán atentát jedincem jménem Hinkley. Ten po něm celkem šestkrát vystřelil, aby si získal pozornost hollywoodské hvězdy. Kulka našťástí těsně minula aortu. R. Reagan musel podstoupit těžkou operaci, nicméně jako zázrakem přežil. Po celou dobu ke svému zranění však přistupoval statečně a s humorem.

⁷ Tamtéž.

⁸ Tamtéž.

⁹ Přímé oběti černobylské havárie | Informace o Černobylu | Černobyl – ChernobylZone.cz. *Černobyl – informace o Černobylu a havárii, fotky, videa, zájezdy* [online]. Copyright © 2012 [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: <https://chernobylzone.cz/prime-obeti-cernobylske-havarie/>

¹⁰ JOHNSON, Paul. *Dějiny amerického národa*. Praha: Academia, 2000, s.734. ISBN 80-200-0799-7.

Díky tomu si tak později získal náklonost nejen Kongresu, ale především lidí. Sám se přitom domníval, že jej zachránil Bůh, aby urychlil pád komunismu. Toho by docílil nikoli válečným ani jaderným střetem, ale tak, že by Sověty dotlačil až k samotnému ekonomickému krachu, kdy budou schopni uvažovat o kompromisech.¹¹

V této funkci nakonec R. Reagan působil až do roku 1989, kdy jej vystřídal Goerge H. W. Bush, který koncem roku 1988 vyhrál volby.¹²

2.1.2 Kultura a společnost

Od půlky 80. let začal v Americe vznikat nový kult tzv. *yuppies* (young urban professionals). Jednalo se o materialisticky zaměřené mladé obchodníky, makléře aj., kteří lpěli na své kariérní dráze a penězích. Byli to typičtí arogantní jedinci, kteří si dopřávali pouze luxusních produktů a služeb. A byli to právě oni, kteří nejspíše podali základy modelu mediálního chování: „není důležité, co kdo říká, ale jak u toho vypadá“.¹³

Velmi diskutovaným, a především obávaným tématem v 80. letech bylo také rozšíření AIDS, nové zhoubné choroby, která byla spojována především s homosexuály a toxikomany.¹⁴

V 80. letech dominovaly „odlehčené“ filmy oproti drsným filmům ze 70. let řešící kontroverzní témata. Stejně tak slavily úspěch blockbustery, jako byl *Mimozemšťan E. T.* nebo *Policajt z Beverly Hills* či série *Návrat do budoucnosti*.¹⁵ Mezi filmy, které v 80. letech nejvíce zazářily, patří bezesporu pokračování *Star Wars*. Tím byla *STAR WARS: EPIZODA V – Impérium vrací úder*. Dalším takovým filmem byla adaptace díla Stephena Kinga *Osvícení*. Dále například *Zuřící býk*, *Sloní muž*, *Připoutejte se, prosím!*, *Obyčejní*

¹¹ ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014, s. 77-78. ISBN 978-80-904578-8-1.

¹² Tamtéž, s. 90.

¹³ JEŽEK, Martin. *Můj rok 1989*. Brno: BizBooks, 2019, s. 22. ISBN 978-80-265-0840-3.

¹⁴ TINDALL, George Brown a David E. SHI. *Dějiny Spojených států amerických*. 2. opr. Vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1996, s. 755. Dějiny států. ISBN 80-7106-088-7.

¹⁵ 1980s: Fashion, Politics, Movies, TV & AIDS Crisis | HISTORY. [online]. Copyright © [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/1980s/1980s>

lidé, *Válka Roseových* nebo *Indiana Jones a poslední křížová výprava*.^{16 17} Určitě jich ale více bude zmíněno v podkapitole týkajících se užitých odkazů na 80. léta v knize.

V roce 1980 poprvé vysílala Cable News Network (CNN), která se brzy na to stala hlavním zprostředkovatelem celodenních zpráv po celém světě. O rok později byla uvedena další kabelová síť MTV, která obrovským způsobem změnila pohled Američanů na hudbu a tanec.¹⁸

V USA se v 80. letech začalo hojně dařit hudebním klipům – krátkým doprovodným filmům k písničkám, které běžely na již zmiňované MTV. Ty vynesly slávu kupříkladu Madonně, Princovi, The Rolling Stones a Michaelu Jacksonovi. Nicméně hudební scéna utrpěla i několik těžkých ztrát. Mezi ty opravdu význačné rozhodně patří legenda světové popmusic John Lennon, kterého před jeho domem v New Yorku v roce 1980 zastřelili.¹⁹

V 70. letech byly počítače drahou záležitostí, kterou si mohl dovolit málokdo. Nicméně se vše změnilo právě v průběhu 80. let, kdy bylo uvedeno množství videoher včetně legendárního *Pac-Mana*. Také spolu jednotliví uživatelé začali vzájemně komunikovat přes ranou síť a zároveň předchůdce internetu, ARPNET, za jejímž vznikem stálo americké ministerstvo obrany. A v neposlední řadě značka Motorola přišla s prvním mobilním telefonem, ve tvaru cihly vážící asi půl kila.²⁰

V roce 1985 opustily Spojené státy americké organizaci UNESCO kvůli největšímu podílu z celkové výše nákladů, ale to je příliš netrápilo.²¹

¹⁶ TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020, s. 40-41. ISBN 978-80-265-0914-1.

¹⁷ JEŽEK, Martin. *Můj rok 1989*. Brno: BizBooks, 2019, s. 37-38. ISBN 978-80-265-0840-3.

¹⁸ 1980s: Fashion, Politics, Movies, TV & AIDS Crisis | HISTORY. [online]. Copyright © [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/1980s/1980s>

¹⁹ ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014, s. 76. ISBN 978-80-904578-8-1.

²⁰ 1980s: Fashion, Politics, Movies, TV & AIDS Crisis | HISTORY. [online]. Copyright © [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/1980s/1980s>

²¹ Tamtéž, s. 85.

2.2 V České republice

„Za komunistů se žilo líp.“

To je věta, kterou v obdobné verzi pravděpodobně slyšel alespoň jednou v životě každý z nás, asi nejčastěji ze strany prarodičů. To, zda je tento výrok pravdivý, je věc jednotlivce a bakalářská práce se této problematice věnovat nebude. Tento výrok však zásadně souvisí i s dobou 80. let 20. století v naší republice, o které bude pojednávat následující kapitola. Komunisté u nás byli u moci přes čtyřicet let, ale právě konec 80. let 20. století přinesl jejich pád. S ním u nás skončila doba totality, kterou následně vystřídala doba kapitalismu.

2.2.1 Politika

Tehdejší Československo spadalo do sféry vlivu Sovětského svazu, jinak známého také jako Svaz sovětských socialistických republik (SSSR), který značně ovlivňoval i život v naší republice. V čele Sovětského svazu byl až do své smrti v roce 1982 Leonid I. Brežněv, který nechvalně proslul především svou doktrínou. Ta vznikla jako odezva Sovětského svazu na události Pražského jara, a to pro údajnou ochranu socialismu. Brežněvova doktrína pak následně byla využívána k ospravedlnění vpádu vojsk Varšavské smlouvy na naše území v roce 1968, ale i invaze sovětských vojsk do Afghánistánu v roce 1979.^{22 23}

Po L. I. Brežněvovi nastoupil do funkce Jurij Andropov, který dlouhé roky vedl sovětskou tajnou policii KGB.²⁴ Nicméně po patnácti měsících od jeho nastoupení do funkce následoval L. I. Brežněva. Na další kratičký okamžik jej vystřídal Konstantin Černěnko, kterého též po roce pohřbívali. Zásadní změnu tak přinesl až jeho nástupce, kterým se v roce 1985 stal Michail I. Gorbačov. Nejenže nebyl nemocným starcem, ale

²² Leonid Iljič Brežněv – Lidé česká televize. *Česká televize* [online]. Copyright © Česká televize [cit. 21.04.2023]. |Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/lide/leonid-iljic-breznjev/>

²³ Brezhnev Doctrine: Summary & Consequences | StudySmarter. *StudySmarter / The #1 learning app for university & school* [online]. Dostupné z: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/history/cold-war/brezhnev-doctrine/>

²⁴ ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014, s. 80. ISBN 978-80-904578-8-1.

především přinesl opravdu velkou změnu, když dopomohl k ukončení studené války, pádu železné opony a ukončení impéria. Tímto si také v roce 1990 vysloužil Nobelovu cenu za mír.^{25 26}

Československým prezidentem byl v 80. letech Gustav Husák, který bezmezně věřil politice SSSR. Právě s Husákem je spojována tzv. generace Husákových dětí či Generace X. V roce 1974 totiž přišlo na svět téměř dvě stě tisíc dětí, protože stát hojně podporoval rodiny. Začátkem 80. let však státu začaly docházet finance a tato podpora se snížila, čímž se snížila i porodnost.²⁷

Vládnoucí stranou byla KSČ. Ta řídila veškeré dění ve státě a velkou měrou si k tomu dopomáhala tzv. autocenzurou. Ta spočívala v tom, že si autor textu, případně redaktor, sám hlídal a vybíral, co publikuje, aby neupadl v nemilost a nebyly mu uděleny represe.

Dalším jejich prostředkem k vymáhání poslušnosti byla Státní bezpečnost (StB). Ta byla řízena výhradně komunistickou stranou KSČ a stala se jen z nejobávanějších represivních složek minulosti. Její původní význam, kterým měla být obrana státu před útoky na něj, brzy přetransformovala na přípravu politických monstrprocesů, které sloužily k odhalení a zatčení nepřátel lidově-demokratického zřízení. Začala nová vlna všudypřítomného strachu mezi obyvateli, jelikož se začalo ve velkém donášet. Jistí si nemohli být ani sami členové StB, zkrátka byli odstraněni všichni, kdo nevyhovovali. Při výsleších se nebránili použití téměř nelidských praktik. Svým vězňům odpírali spánek, zavírali je do temnic, mučili je elektrickým proudem nebo jim vyhrožovali postihem rodiny. Hojně se také využívalo volavek, žen speciálně vycvičených k svedení muže za účelem získání informací. Naštěstí zanikla po revoluci v roce 1989. Dodnes tak StB

²⁵ Zemřel Michail Gorbačov. Prvnímu prezidentovi Sovětského svazu bylo 91 let | iROZHLAS – spolehlivé zprávy iROZHLAS – spolehlivé a rychlé zprávy [online]. Copyright © 1997 [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/zpravy-svet/gorbacov-smrt-sssr_2208302232_afo

²⁶ JEŽEK, Martin. *Můj rok 1982*. V brně: BizBooks, 2022, s. 115. ISBN 978-80-265-1064.

²⁷ Gustav Husák | Životopis prezidenta ČSR. *Seznam Zprávy* [online]. Copyright © Seznam Zpráv, a. s. [cit. 8.4.2023]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/tag/gustav-husak-13594>

vyvolává velkou nechuť u obyvatel.²⁸ Článek z Českého rozhlasu Plus cituje slova jejich hosta Tomáše Vilímka, který uvádí, že „násilí i v 70. a 80. letech zůstalo integrální součástí daného systému. Bylo to období psychického teroru a příslušníci StB se vzdělávali v tom, jak postupovat. Dokonce se o tom psaly diplomové práce.“²⁹

2.2.2 Společnost

V 80. letech se lidé potýkali s nedostatkem zboží všeho druhu. Téměř nic se nedalo sehnat bez úplatků, jedním z těch žádaných pak byly kupříkladu knihy, další nedostatkové zboží. V obchodech se stály fronty, které však nikomu nezaručovaly, že dostane to, pro co si ji vystál.^{30 31}

Dnešní lidé také mylně tvrdí, že „za komunistů bylo všechno levnější“. Nicméně se musí vycházet z průměrných platů v té době, které činily v roce 1980 přibližně 2500 Kčs.³² Z toho tak vyplývá, že mnoho zboží bylo v porovnání s dnešní dobou nekvalitní a vlastně extrémně drahé.³³

Práce za socialismu byla ze zákona povinná a veškerá absence, ale i časté změny povolání byly postihovány. Kdo nepracoval byl považován za příživníka.³⁴ To však vedlo k velmi malému počtu bezdomovců. Stejně tak byla velmi malá míra kriminality, což bylo nejvíce podpořeno právě uzavřenými hranicemi. Díky tomu tak některé druhy kriminality ani neexistovaly.³⁵

²⁸ Před 75 lety vznikla StB. Seznam jejích mučících technik byl děsivý a obrovský – Deník.cz. *Deník.cz – informace, které jsou vám nejbliž* [online]. Copyright © [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: https://www.denik.cz/z_domova/statni-bezpecnost-policie-totalita.html

²⁹ Opravdu to v 70. a 80. letech s „tou totalitou“ nebylo tak hrozné? | Plus. *Český rozhlas Plus* [online]. Copyright © 1997 [cit. 11. 4. 2023]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/opravdu-v-70-a-80-letech-s-tou-totalitou-nebylo-tak-hrozne-6514469>

³⁰ DRDA, Adam, Josef MLEJNEK a Stanislav ŠKODA. *Mýty o socialistických časech: Člověk v tísní, Jeden svět na školách*. Praha: Člověk v tísní, 2010, s. 10-11. ISBN 978-80-86961-98-9.

³¹ TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020, s. 82-83. ISBN 978-80-265-0914-1.

³² Tamtéž, s. 82.

³³ DRDA, Adam, Josef MLEJNEK a Stanislav ŠKODA. *Mýty o socialistických časech: Člověk v tísní, Jeden svět na školách*. Praha: Člověk v tísní, 2010, s. 29. ISBN 978-80-86961-98-9.

³⁴ Tamtéž, s. 9.

³⁵ Tamtéž, s. 11.

Cestování za hranice státu bylo i v 80. letech značně omezeno, bylo povoleno jen o víkendech a dovolených a bylo k němu nutné povolení, včetně různých posudků, žádostí a prohlášení. Na hranicích byli všichni podrobeni přísné kontrole. Dovolená se tak nejčastěji uskutečňovala na chatách a chalupách, případně se pořádaly zájezdy do spřátelených zemí. Nicméně toto omezování vedlo také k dezinformacím, co se života v demokracii v západních státech týče.³⁶ Na Západ se člověk dostal jen opravdu výjimečně a zájezd do takového New Yorku na deset dní vyšel koncem 80. let na 50 000 Kčs, tudíž je jasné, že na něj dosahovali pouze vysoce postavení komunisté, ředitelové a případně zaměstnanci služeb, kteří si na zájezd tzv. „vyšmelili“.³⁷

2.2.3 Kultura

Lidé museli mít v době socialismu také nějaké „kulturní vyžití“. Podle ideologie totiž představovala kultura jako celek „zábavu“. Ta však musela být podřízena potřebám pracujícího lidu. Režim přitom bránil tomu, aby do ní pronikaly „nežádoucí západní vlivy“, což vedlo k cenzuře. Zábava se tak naopak stávala jedním z důležitých nástrojů propagandy, která se ještě více rozrostla s masovým užíváním televize.³⁸

Kniha byla i v 80. letech nedostatkovým zbožím a stály se na ní fronty. S touto dobou jsou také spjaty tzv. knižní čtvrtky, což byly dny, kdy do obchodů dováželi novinky.³⁹ Literatura se po roce 1968 rozdělovala na oficiální, která mohla vycházet, samizdatovou, která byla tajně přepisována a exilovou, která vycházela v exilových zahraničích.⁴⁰ Po listopadovém převratu se však tyto tři skupiny sloučily a spisovatelé tak po čtyřiceti letech mohli opět vydávat to, co chtěli.⁴¹

Umělci z hudební scény museli mít úředně povoleno a schváleno, že mohou koncertovat a vydávat desky. Přitom se museli chovat slušně, nepůsobit neupraveně a vůbec se přizpůsobit politické ideologii. Neexistovala zde tak normální konkurence,

³⁶ Tamtéž, s. 11.

³⁷ Tamtéž, s. 43.

³⁸ Tamtéž, s. 79.

³⁹ TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020, s. 28. ISBN 978-80-265-0914-1.

⁴⁰ KOMÁRKOVÁ, Kateřina. *Můj rok 1981*. Brno: BizBooks, 2021. s. 30-33. ISBN 978-80-265-0967-7.

⁴¹ JEŽEK, Martin. *Můj rok 1989*. Brno: BizBooks, 2019, s. 56. ISBN 978-80-265-0840-3.

protože zde panovala obrovská cenzura. Nicméně i přes to se u nás několik desek ze Západu sehnat dalo, ale opravdu velmi těžko a hlavně draho. Případně se desky dovážely ze zahraničí.⁴²

Nejsnazším způsobem, jak dostat film na plátna v 80. letech bylo, aby se opíral o legalizovaný text. To zapříčinilo to, že začaly hojně vznikat filmové adaptace literárních děl jako např. *Postřižiny*. V důsledku toho začaly vznikat stále dvojice spisovatelů a režisérů, kteří mezi sebou spolupracovali. Ikonickými jsou Bohumil Hrabal a Jiří Menzel.⁴³ V březnu roku 1985 získal film *Amadeus* Miloše Formana hned osm Oscarů, ale o tom se v komunistickém Československu téměř nemluvalo.⁴⁴ Koncem 80. let, v roce 1989, již ale bylo patrné, že se socialismus začínal hroutit, jelikož vznikali filmy jako *Vrat' se do hrobu*, *Něžný barbar*, *Sedím na konáři a je mi dobře*, *Konec starých časů* či *Čas sluhů*. Tvůrci se již totiž nebáli kritizovat režim přímo.⁴⁵

V socialismu má také kořeny česká záliba v sledování seriálů. Ta se ještě prohloubila po roce 1989, kdy se u nás poprvé směly vysílat i zahraniční seriály jako legendární *Přátelé*.⁴⁶ Seriály v té době byly dvojího typu. Prvním byly idylické projekty jako *Nemocnice na kraji města* sloužící jako příjemná iluze a možnost úniku. Druhý typ by se dal označit za propagandisticky návodný. Takové seriály ukazovaly pokřivenou historii a rozšiřovaly mezi lidmi ideologii, podporovaly komunistickou politiku. Mezi takové se řadí *Třicet případů majora Zemana*, *Okres na Severu* nebo *Chlapci a chlapy*.⁴⁷

2.2.4 Mládež a vojna

Děti jezdily na pionýrské tábory. Ty byly pořádané buď pionýrskými skupinami nebo státními podniky. O děti se staral zaměstnanec, který byl po tu dobu uvolněn ze svých

⁴² DRDA, Adam, Josef MLEJNEK a Stanislav ŠKODA. *Mýty o socialistických časech: Člověk v tísní, Jeden svět na školách*. Praha: Člověk v tísní, 2010, s. 79-80. ISBN 978-80-86961-98-9.

⁴³ KOMÁRKOVÁ, Kateřina. *Můj rok 1981*. Brno: BizBooks, 2021. s. 51. ISBN 978-80-265-0967-7.

⁴⁴ ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014, s. 86. ISBN 978-80-904578-8-1.

⁴⁵ JEŽEK, Martin. *Můj rok 1989*. Brno: BizBooks, 2019, s. 28. ISBN 978-80-265-0840-3.

⁴⁶ Tamtéž, s. 45.

⁴⁷ DRDA, Adam, Josef MLEJNEK a Stanislav ŠKODA. *Mýty o socialistických časech: Člověk v tísní, Jeden svět na školách*. Praha: Člověk v tísní, 2010, s. 81-82. ISBN 978-80-86961-98-9.

pracovních povinností. Děti spaly v ubytovnách, chatkách nebo stanech. Jezdilo se i na vodu. Některé pionýrské tábory se vedly v duchu foglarovském, paradoxně tak spíše protipionýrsky bez jakékoliv politické ideologie. Děti se na nich účastnily mnoha aktivit, často ve ztížených podmínkách a učily se samostatnosti. S rodiči přitom udržovaly kontakt pouze prostřednictvím pošty, tedy jednou za několik dní.⁴⁸

Na středních školách se pak jezdilo na brigády, které byly organizovány národním hospodářstvím kvůli nedostatku pracovních sil. Studenti je brali velmi pozitivně, jelikož si během nich utvořili mnoho vzpomínek. Jezdívalo se tak na chmel, brambory anebo sázet stromečky.⁴⁹

V 80. letech ještě neexistovaly skupiny jako skinheadi nebo pankáči. Dospívající mládež se tak dělila do třech skupin podle toho, co poslouchali a jak se oblékali. Somráci poslouchali rockovou hudbu a nosili džíny, vytahané svetry a přes rameno žebadlo. Měli delší vlasy. Veksláci oproti tomu poslouchali disco a český střední proud. Nosili také džíny, ale k nim si brali trika a tenisky. U dívek byla v módě trvalá. Třetí, nejpočetnější skupinou byli neutrálové. Ti se nevyznačovali jako členové žádné z předchozích dvou skupin.⁵⁰

Vojna byla dříve postrachem většiny mladých mužů. Ti museli po dosažení osmnácti let projít zdravotním přezkumem. Pokud jím prošli, bylo jejich povinností na dva roky nastoupit do základní vojenské služby. To pro něj znamenalo naprosté odtrhnutí od normálního života. Pokud měli dívku, ta je povětšinou opustila, protože nechtěla čekat. Zároveň se potýkali s přísným kázeňským režimem a velmi často také s „buzerací“ a šikanou od nadřízených a výše postavených vojáků. Někteří z nich tak spáchali sebevraždu, jiní občas podlehli fyzickým cvičením. Není tak divu, že se každý z nich snažil získat modrou knížku. Tu dostal každý, kdo neprošel již zmíněným zdravotním přezkumem. Tato snaha ji získat však velmi často vedla k simulování závažných

⁴⁸ TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020, s. 108. ISBN 978-80-265-0914-1.

⁴⁹ Tamtéž, s. 92.

⁵⁰ Tamtéž, s. 106-107.

duševních i fyzických onemocnění a v krajních případech i mrzačení, které mohlo být doživotní.⁵¹

2.2.5 Sametová revoluce

V polovině 80. let vystupovala proti panujícím režimu pouze malá skupina odvážlivců známá jako Charta 77. Ve druhé polovině 80. let však protestů začalo pomalu přibývat a v roce 1988 již vypukly první velké demonstrace. Ty se následně dále stupňovaly i v následujícím roce.⁵²

Dne 17. listopadu 1989 byla naplánovaná demonstrace studentů v rámci výročí uzavření vysokých škol v roce 1939. Dav studentů se následně vydal do ulic Prahy, kde protestoval proti režimu. Poklidná demonstrace ale byla rozehnána brutálním zásahem policie. Desítky lidí byly zraněny, a dokonce se ukázala i zpráva o tom, že byl při ní zabit student Karlovy univerzity Martin Šmíd. To byla jiskra, která odstartovala revoluci. Přestože později byla zpráva vyvrácena, nebylo již možné zastavit lavinu, která se spustila. Všudypřítomné rozhořčení mezi lidmi rostlo a po celé zemi vypukly ještě větší demonstrace a stávky.^{53 54}

Dne 19. listopadu 1989 vzniklo jako opozice vlády v čele s Václavem Havlem Občanské fórum (dále jen OF). To přijalo provolání opírající se o text obsahující čtyři body – odstoupení členů předsednictva ÚV KSČ; odstoupení tajemníka pražského městského výboru KSČ a federálního ministra vnitra zodpovědných za policejní zásah; zřízení vyšetřovací komise za účasti zástupců studentů; okamžité propuštění politických vězňů. O těchto bodech, ale i dalších věcech, pak OF diskutovalo s vládou. Nakonec, dne 29. prosince 1989, se jim jejich cílů podařilo skutečně dosáhnout, když byl novým

⁵¹ Tamtéž, s. 112.

⁵² 110/111 Sametová revoluce – Dějiny udatného českého národa | Česká televize. *Česká televize* [online]. Copyright © Česká televize [cit. 12.4.2023] Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10177109865-dejiny-udatneho-ceskeho-naroda/211543116230110/>

⁵³ Tamtéž.

⁵⁴ RYCHLÍK, Jan. *Češi a Slováci ve 20. století: spolupráce a konflikty 1914-1992*. Praha: Ústav pro studium totalitních režimů, 2012, s. 565. ISBN 978-80-7429-133-3.

prezidentem jednohlasně zvolen právě Václav Havel. Občané tak konečně dosáhli svobody.^{55 56}

Přestože je den boje za svobodu slaven pouze 17. listopadu, je na místě podotknout, že sametovou revolucí se rozumí celé období, tedy od 17. listopadu do 29. prosince 1989.

2.2.6 Generace Husákových dětí

Na závěr bych se ještě jednou vrátila ke generaci Husákových dětí. Ráda bych uvedla, jak ji popisuje Ondřej Horák ve své knize *Dobry den, soudružko učitelko: Husákovy děti ve školních lavicích, aneb, jak to tenkrát vážně bylo*. Dle mého uvážení totiž velmi krásně zachycuje a vlastně i shrnuje dobu i život v Československu v 80. letech, jak jsem ji popsala výše. Tedy zde:

„Husákovy děti nezažily válku, leda tu studenou.

Husákovy děti zažily dvě Německa a to, že naše republika sousedila se Sovětským svazem.

Husákovy děti ví, kdo byl pan Vajíčko a kdo pan Tau.

Husákovy děti je zkratka ten či ta, kdo byl pionýrem/pionýrkou [...].

Husákovy děti vyrostlo v době, kdy si lidi knih vážili, především těch vkladních a modrých.

Husákovy děti si ještě po škole hrálo s kamarády, lítalo po ulicích a hřištích.

Husákovy děti mnohdy vyrůstalo v domácnosti, kde nebyl zaveden telefon, přesto se vše podstatné pokaždé domluvilo. [...]

Husákovy děti vyrůstalo mezi nutností opakovat socialistická hesla a touhou po západním zboží.

[...]

Husákovy děti často zná všechny hry Divadla Jára Cimrmana a taky filmy natočené podle Hrabalových knih [...].

[...]

⁵⁵ 110/111 Sametová revoluce – Dějiny udatného českého národa | Česká televize. *Česká televize* [online]. Copyright © Česká televize [cit. 12.4.2023] Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10177109865-dejiny-udatneho-ceskeho-naroda/211543116230110/>

⁵⁶ RYCHLÍK, Jan. *Češi a Slováci ve 20. století: spolupráce a konflikty 1914-1992*. Praha: Ústav pro studium totalitních režimů, 2012, s. 565-570. ISBN 978-80-7429-133-3.

Husákovo dítě si s angličáky hrálo na bouračku Hanzlíka a Abrháma z Nemocnice na kraji města, případně hořícího Nikiho Laudu.

Husákovo dítě moc dobře ví, že Večerníček měl i slovenskou znělku.

[...]

*Husákovo dítě, které dospívalo v muže, muselo později narukovat.*⁵⁷

3 O knize *Ready Player One*

Kniha *Ready Player One* byla poprvé vydána v roce 2011. Je prakticky celá postavená na popkulturních posedlostech jejího autora Ernesta Clinea, jak sám přiznává v rozhovoru pro *New York Times*. Zároveň dodává, že použité znalosti jsou z velké části jeho vlastní, protože o nich psal již od útlého dětství. Při hypotéze, jak by mohla vypadat Země a život na ní v roce 2044, přiznává, že si nejprve zjistil dostupné informace o vývoji technologie virtuální reality i videoher.⁵⁸

Děj se odehrává v roce 2044, někdy je však uváděn rok 2045, kdy lidstvo čelí globální ekonomické krizi a lidé preferují žít ve virtuální realitě videohry OASIS více než ve skutečném životě souženém nejen bídou. Hlavním hrdinou je mladík Wade Watts, který v ní řeší řadu hádanek, založených na hraní starých her a dalších malicherností 80. let 20. století. Jeho cílem je nalezení „velikonočního vejce“, které v OASIS zanechal samotný tvůrce hry. Ernest Cline pak uvádí, že i pro čtenáře samotné knihy do příběhu jedno „velikonoční vejce“ schoval. Vítěz měl získat automobil DeLorean DMC-12, který byl užít i ve filmu *Návrat do budoucnosti*.⁵⁹

⁵⁷ HORÁK, Ondřej. *Dobry den, soudružko učitelko: Husákovy děti ve školních lavicích, aneb, jak to tenkrát vážně bylo*. V Praze: Mladá fronta, 2022, s. 10-12. ISBN 978-80-204-6024-0.

⁵⁸ One on One: Ernest Cline, Author of 'Ready Player One' – The New York Times. *The New York Times Web Archive* [online]. Dostupné z: <https://archive.nytimes.com/bits.blogs.nytimes.com/2012/08/22/one-on-one-ernest-cline-author-of-ready-player-one/>

⁵⁹ Tamtéž.

3.1 Ernest Cline

Ernest Cline se narodil v roce 1972, tudíž své dětství prožil právě v 80. letech 20. století. Už od pohledu vzbuzuje dojem geeka, který nikdy tak docela nedospěl. Každopádně se za ním skrývá oceňovaný autor science fiction.⁶⁰

Má opravdu rozsáhlé vědomosti o science fiction, a především o popkultuře 80. let 20. století. Vyrostl závislý na videohrách a filmech, které se v jeho dílech objevují opravdu v hojné míře, ale jeho pravou srdcovou záležitostí se staly *Hvězdné války*, možná častěji známé jako *Star Wars*. Později se jeho obsese změnila na stolní hru *Dungeons & Dragons* a filmy Johna Hughese. Od něj se také naučil psaní scénářů.⁶¹

3.2 Vymezení žánru science fiction

Ladislava Lederbuchová ve svém *Průvodci literárním dílem* uvádí pojem *science fiction* vedle synonym *sci-fi* a *vědeckofantastická literatura*. Žánr *sci-fi* je zde charakterizován jako realistická složka fantastiky. To znamená, že nejčastěji pracuje s věrohodnými hypotézami o budoucnosti v odvětví vědy a techniky a jaký budou mít vliv na člověka a jeho vývoj.⁶²

Podobně je tento žánr popisován i v *Encyklopedii literárních žánrů*. Zde je uvedeno, že se objevuje v dnešní moderní době jako reakce na technologický vývoj ve společnosti a uvažuje nad jeho možnostmi i dopady na samotné lidstvo. Pracuje přitom s koncepcí alternativního světa, který je brán jako neexistující, ale zároveň je logicky a racionálně vysvětlený a podléhá základním přírodním zákonům. Tudíž by za daných podmínek existovat mohl.⁶³

⁶⁰ Ernest Cline is the luckiest geek alive – The Verge. *The Verge* [online]. Copyright © 2023 [cit 16.4.2023]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2014/3/11/5492708/ernest-cline-is-the-luckiest-geek-alive-interview>

⁶¹ Tamtéž.

⁶² LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Praha: Nakladatelství H&H, 2002, s. 299. ISBN 80-7319-020-6.

⁶³ MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, str. 621. ISBN 80-7185-669-x.

Dále *Encyklopedie literárních žánrů* hovoří o časoprostoru. Čas je zpravidla nějak posunut mimo naši realitu, nejčastěji právě do budoucnosti. Prostorově pak dějiště bývá často umístěno do vesmíru nebo velmi odlehlého místa. Mezi klíčovými motivy pak uvádí vynález, fantastickou cestu, kolonizaci vesmíru, mutaci genetického kódu, vznik UI nebo existenci mimosmyslového vnímání.⁶⁴

Kronika sci-fi zase tvrdí, že *science fiction* má velmi podobný charakter jako žánr *fantasy*, *horor* nebo *krimi*. Hranice mezi nimi je tak často velmi obtížné poznat, spíše je to intuitivní. Zmiňuje se ale také o existenci velkého množství způsobů jejího dělení. Mezi nimi uvádí například *apokalyptické sci-fi*, *kyberpunk*, *dystopii*, *space operu*, *science fantasy*, *sci-fi horor*, *hard* a *soft sci-fi*, *steampunk*, *utopii*, *zombie apokalypsu*, *cestování časem* a další.⁶⁵

Když tedy shrneme výše zjištěné poznatky, *science fiction* (zkráceně *sci-fi*) je žánr, který má určité prvky fantastiky, protože se odehrává ve fiktivním světě, ale zároveň v něm nalézáme realistická a racionální vysvětlení na naše otázky, protože v něm fungují základní přírodní zákony a většina z popisovaných věcí je vědecky podložena. *Science fiction* je povětšinou spojována právě s technologickým pokrokem. Tento pokrok pak může sloužit i jako jistá vize, kladná (možnost přínosného rozvoje) či záporná (varování před úpadkem), kam se lidstvo může v budoucnu ubírat.

O samotném vývoji *science fiction* pojednává opět *Encyklopedie literárních žánrů*. Některá klíčová témata (jako cesta na Měsíc) se objevují už v 17. století. Nicméně v té době s nimi autoři pracovali jako s čistě fantastickými. Zakladatelem jako takovým je potom považován Jules Verne se svou řadou „vědeckých románů“. Ty líčili podivuhodné cesty dopravními prostředky z budoucnosti, a to do lidmi neprobádaných oblastí.⁶⁶

⁶⁴ Tamtéž, str. 622.

⁶⁵ HALLEY, Guy, ed. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Přeložila Dina PODZIMKOVÁ. Praha: Volvox Globator, 2015, s. 546-548. ISBN 9788075111692.

⁶⁶ MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, str. 623. ISBN 80-7185-669-x.

Ve 20. století se vývoj *science fiction* přesouvá ze západní Evropy do USA a SSSR. Jednalo se totiž o velmoci s nejintenzivnějším vědeckým a kosmickým výzkumem. V každé ze zemí se však rozvíjela rozdílně.⁶⁷

V USA se z ní stal typický žánr populární literatury, který se šířil prostřednictvím laciných časopisů, a který se zaměřoval na kosmická dobrodružství. Zlatý věk pak americká *science fiction* se datuje do doby druhé světové války, kdy došlo k jejímu zkvalitnění a postupnému otevírání vůči závažným společensko-filozofickým problémům. V rámci ní byl také obnoven dystopický model a jedním z klíčových událostí se stává vývoj světa po nukleární, či jiné katastrofě.⁶⁸

V Sovětském svazu naopak *science fiction* plnila funkci výchovného poselství. K ideologickým záměrům užívala též dobrodružné a také špionážní prózy, případně neměla daleko k americké „vesmírné opeře“. Ve 30. – 50. letech však prošla obdobím stagnace, kdy byla připouštěna pouze fantastika bezprostředně vyvoditelná. Oživení řišlo až v 50. letech s úspěchy sovětské kosmonautiky. Následně se i ona zaměřila na modelování možných rizik vývoje lidstva.⁶⁹

Vývoj *science fiction* byl také velmi ovlivňován i dalšími žánry popkultury. Nejprve se jednalo o komiksy, později filmy, a nakonec právě o počítačové hry. Jejím pravděpodobně největším konkurentem je přitom druhá odnož literární fantastiky, a tou je *fantasy*.⁷⁰

V české literatuře zaujímá *science fiction* právoplatné místo v kultuře právě od 80. let 20. století. I přes to se však izolovaně objevovala už i dříve. Vůbec první *science fiction* u nás je zřejmě román *Rusové na Martu* z roku 1909 od M. Suchodolského.⁷¹

⁶⁷ Tamtéž, s. 624.

⁶⁸ Tamtéž, s. 624.

⁶⁹ Tamtéž, s. 624-625.

⁷⁰ Tamtéž, s. 625.

⁷¹ Tamtéž, s. 625-626.

3.3 *Kyberpunk*

Výše byl zmíněn jeden ze směrů *science fiction*, tzv. *kyberpunk*. Ten do značné míry souvisí právě s dobou 80. let 20. století, ale i se samotnou knihou. Tudíž mu věnujeme tuto podkapitulu.

Kyberpunk se pravděpodobně považuje jako poslední velká revoluce v *science-fiction*, a to technologického rázu. Její hlavní význam spočívá v existenci kyberprostoru. V 80. letech mnoho mladých lidí trávilo svůj volný čas ponořením do arkádových her. Jeden z předních autorů *science-fiction* tak vymyslel právě zmiňovaný kyberprostor. Tento autor, William Gibson, je mimo jiné zmiňován i se svou knihou *Neuromancer* v knize *Ready Player One*.⁷²

William Gibson však není zakladatelem. Tím je spisovatel Bruce Sterling, ale v době, kdy o této problematice diskutoval, se o ní jako o kyberpunku nemluvílo. Termín pak zazněl v názvu povídky od Bruce Bethkeho a následně jej zpopularizoval Gardner Dozois v sérii článků.⁷³

Kyberpunk ve svém světě kombinuje prvky nadšení pro informatiku a rock, což lze též sledovat v příběhu *Ready Player One*. Umožnil také žánru *science-fiction* překlopit se do doby využívající informační technologie a otevírá perspektivu virtuálních světů, kde je možné vše, včetně technologické singularity. Ta pojednává o nekontrolovatelném vývoji informačních technologií, kdy tato technologie tvoří další technologie a vznikne tak superinteligence, která přesáhne i samo lidstvo.⁷⁴

3.4 *LitRPG*

Lit v užitém názvu je zkratkou pro literaturu. *RPG* je obecný termín pro hry na hrdiny (Role Playing Game). Tento žánr nabízí přepis dění v počítačové *RPG* hře do textové podoby se vším, co k tomu patří – statistiky postav a předmětů, levely, questy, reputace

⁷² DOLLO, Xavier. *Dějiny science fiction v komiksu*. Ilustroval Djibril MORISSETTE-PHAN, přeložila Vendula NĚCHAJENKO. Praha: Kniha Zlín, 2022, str. 196-197. ISBN 978-80-7662-448-1.

⁷³ Tamtéž, s. 197.

⁷⁴ Tamtéž, s. 198-199.

apod. Čtenář však nemůže svobodně rozhodnout o cestě hrdiny, přesto má pocit, že je součástí dění hry.⁷⁵

Z výše uvedeného je tak zcela jistě patrné, že *Ready Player One* se též řadí pod *LitRPG*. Dalšími takovými jsou i knihy, které jsou zmíněny v jedné z kapitol níže, týkající se videoher jako klíčové role v příběhu.

3.5 Minimální příběh a události

V *Naratologii: Strukturální analýza vyprávění* se lze dočíst o existenci tzv. *minimálního příběhu*. Přibližuje zde názor Geralda Prince, který předpokládá existenci minimálně tří události, které lze vnímat jako začátek, prostředek a konec, aby byl utvořen příběh. To je v jeho pojetí minimálním příběhem.⁷⁶

Naproti tomu část jiných naratologů věří, že k tvorbě příběhu stačí pouze dvě chronologicky uspořádané události. Mezi ně patří Barthes nebo Rimmon-Kenanová. Zde se přitom pracuje s existencí dvou na první pohled odlišných událostí, které však čtenář vnímá jako kauzálně spojené. Tedy takové, které zachycují jistou změnu.⁷⁷

Existuje však i názor, že příběh lze být vystavěn i na základě pouhé jedné události nesoucí téma, která však musí být význačná a která pojednává o transformaci od původního stavu k novému a zaznamenává výsledný stav. Takový názor zaujímá Gérard Genette. Jako příklad je zde uvedený obraz, který zachycuje událost s jistou výpovědní hodnotou. Nutí nás ke konstruktivnímu příběhu, tzn. co se stalo před zachycenou událostí a co se bude dít po ní.⁷⁸

Minimální příběh *Ready Player One* má však jak začátek, tak prostředek i konec a je v něm jasně patrné i hlavní téma, které prostupuje celým příběhem:

- *Hallidayova smrt – vypuknutí Honu na Hallidayovo vejce*

⁷⁵ LitRPG – a to má být jako co?. *FANTOM Print – Nejvic nejlepší nakladatelství:*) [online]. [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.fantomprint.cz/litrg-kniha-misto-pocitace>

⁷⁶ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, s. 36. ISBN 878-80-7272-592-2.

⁷⁷ Tamtéž, s. 38.

⁷⁸ Tamtéž, s. 38-40.

- *Plnění úkolů a soupeření v rámci Honu na Hallidayovo vejce*
- *Nalezení Hallidayova vejce – ukončení Honu na Hallidayovo vejce*

Výše je také zmínka o *událostech*. Událost je v *Naratologii: Strukturální analýze vyprávění* považována za nejmenší stavební jednotku příběhu. Definována je změnou stavu, která přesahuje hranice sémantického pole a která těsně souvisí s postavou. Událostí však není každá změna stavu, ale pouze ta, která zásadním způsobem ovlivní další osudy postavy. Událost proměňuje narativní svět, musí se skutečně stát a také splňovat jisté podmínky. Význam samotné události má pak specifická kritéria k jejímu hodnocení. Mezi ně patří stupeň relevance, neočekávanost, konsektivita, nevratnost a neopakovatelnost.⁷⁹

Nyní si tedy samotný děj románu *Ready Player One* shrneme do několika chronologicky uspořádaných událostí, které jsou směrodatné pro vývoj příběhu (a budou pak také sloužit ke komparaci s filmovou adaptací):

- *Úmrtí Hallidaye a vypuknutí Honu na Hallidayovo vejce.*
- *Art3mis jako první objevuje první úkol, ale Wade jako první získává první klíč a prochází první bránou.*
- *Na Výsledkové tabuli se objevují i Samantha, Aech, Daitó a Šótó.*
- *Sorrento se snaží získat Wadea na svou stranu, ale ten nepřijímá. Pokus o zavraždění Wadea. Wade mění identitu a odjíždí do města.*
- *Wade je pozván na Ogdenovu narozeninovou oslavu do jeho klubu a pozve Art3mis. Zde se však jejich cesty rozchází.*
- *Art3mis nachází druhý klíč. Wade získává záhadný artefakt, o kterém netuší. Aech získává druhý klíč a dává nápovědu Wadeovi.*
- *Wade získává druhý klíč. Daitó i Šótó také, ale Daitó je zabit v reálném světě Sorrentovými agenty.*

⁷⁹ Tamtéž, s. 41-45.

- *Sorrento prochází druhou bránou a získává třetí klíč. Váhy se tak obrací a do vedení se dostává Sorrento.*
- *Wade prochází druhou bránou a posílá k ní zbylé členy Horní pětky. Sám se nechá odvést do Střediska smluvně závislých pracovníků IOI poté, co zmobilizuje ostatní hráče k finální bitvě. Zjišťuje zde informace a deaktivuje Kouli Osuvoxu. Následně utíká.*
- *Všechny členy Horní pětky kontaktuje Ogden Morrow a nabízí jim bezpečné útočiště. Pro Akihideoho a Samanthu posílá letadla, Wadea vyzvedává Helen.*
- *Finální bitva mezi guntery a Sixery.*
- *Sorrento odpaluje Kataklyst v momentě, kdy Wade, Art3mis a Aech otevírají třetí bránu. Všichni kromě Wadea umírají.*
- *Wade vchází do třetí brány, splní úkoly a získává Hallidayovo velikonoční vejce. Sorrento je zatčen a Wade se konečně setkává se Samanthou.*
- *Ukončení Honu na Hallidayovo vejce.*

3.6 Postavy

Literární postavu lze dle Daniely Hodrové chápat jako literární prvek, který nám v díle prostupuje všemi jeho rovinami a složkami a zároveň je viditelně propojuje. Je zde důležitý i způsob prezentace, kterým jsou postavy charakterizované, a mezi kterými D. Hodrová uvádí hned čtyři nejdůležitější – a) promluvu vypravěče o postavě; b) dialogy a výroky jiných postav o této postavě; c) vnější a vnitřní monology; d) scénické poznámky (v dramatech).⁸⁰

Dále D. Hodrová rozděluje postavy na postavu-definici a postavu-hypotézu. Postava-definice je bez tajemství a nemá tak žádný nezjevený vnitřek. Jejich nitro je čtenáři zveřejněné prostřednictvím vševědoucího či skrytého vypravěče, ale může být

⁸⁰ HODROVÁ, Daniela. --na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století. Praha: Torst, 2001, str. 519. ISBN 80-7215-140-1.

také prázdné. Její chování je tak předvídatelné. Oproti tomu postava-hypotéze je vysvětlena jen částečně, tudíž je její chování nepředvídatelné.⁸¹

Podobně dělí postavy i Edward M. Forster, ve své knize *Aspekty románu*. Ten je označuje jako postavu plochou a postavu plastickou. Plochá postava je definována na základě jedné vlastnosti, je statická, nevyvíjí se a její chování se nemění a je předvídatelné. Oproti tomu postava plastická se vyvíjí a je charakterizována detailnějším popisem. Má dynamické rysy, mění tak své chování a působí reálněji.⁸²

S literárními postavami také čtenář navazuje jistý druh intimního kontaktu, díky kterému mu přijdou jako skuteční lidé, jak uvádí Tomáš Kubíček a spol. ve své knize *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*, když cituje Edwarda M. Forstera. Důvodem, jenž zmiňuje, je možnost tyto postavy podrobně pozorovat. Tu nám dává sám spisovatel. Umožňuje nám tak vidět, jak postavy myslí, co vnitřně prožívají a co je vedlo k činům, které spáchali. Vytváří se zde jistý systém hodnot, se kterým se čtenář dokáže ztotožnit, což někdy vede i k jisté sympatii vůči záporným typům postav.⁸³

Když se podíváme na níže charakterizované hlavní protagonisty, kteří jsou součástí příběhu *Ready Player One*, je patrné, že se většina z nich nachází na okraji společnosti. Jsou tedy jakýmsi outsidersy – Halliday je geniální samotářský podivín; Wade je osamělý chudý puberták trpící obezitou; Samantha trpí zkreslenou představou, že je zruďná pro své velké a viditelné znaménko; Helen je černoška, a k tomu lesbické orientace.

3.4.1 James Donovan Halliday – Anorak

James Donovan Halliday je jedním z hlavních protagonistů, bez jehož existence by se příběh neodehrál, přestože zemře ještě před samotným začátkem. Stává se tak osudovou postavou, jenž ovlivní prakticky všechny ostatní postavy. Zároveň je však postavou

⁸¹ HODROVÁ, Daniela. *--na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001, str. 544-569. ISBN 80-7215-140-1.

⁸² FORSTER, E. M. *Aspekty románu*. Přeložila Eva ŠIMEČKOVÁ. Bratislava: Tatran, 1971, s. 69-71.

⁸³ KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013, str 57-58. ISBN 878-80-7272-592-2.

plochou, protože se již více nevyvíjí. Čtenář se s ním v knize seznamuje pouze prostřednictvím převyprávěných událostí, vzpomínek a informací, které o něm ostatní postavy mají k dispozici. Pouze na konci příběhu se zde vyskytuje dialog mezi jeho a Wadeovým avatarem. I to by se však spíše dalo považovat za pouhou vzpomínku naprogramovanou do samotné hry.

Přestože je tedy v době, kdy je příběh vyprávěn, už několik let po smrti, je zároveň podněcujícím článkem, který odstartuje masovou senzací týkající se zájmu o popkulturu 80. let 20. století. Vrací se staré módní trendy, lidé se dívají na staré filmy a seriály, hrají staré videohry nebo poslouchají hudbu této dekády. Jejich motivací je však pouze vidina výhry velkého množství peněz, kterou jim jako své dědické právo Halliday slibuje, pokud naleznou jeho „velikonoční vejce“, které ukryl ve své rozlehlé online hře OASIS. Zároveň se však ale pojišťuje, že jak práva ke hře, tak i jeho majetek získá člověk podobně smýšlející jako on, jelikož hádanky i výzvy, které hráč pro najítí „velikonočního vejce“ musí podstoupit, pečlivě a zcela sám navrhl.

V knize je popisován jako společensky neohrabaný introvert a geek, některými označovaný jako jedinec trpící duševní poruchou. Jedinými jeho blízkými osobami byl jeho nejlepší přítel Ogden Morrow a Kira, do které byl odjakživa zamilovaný, ale která si pro jeho nerozhodnost vybrala Ogdena. Toto vedlo k rozporu mezi Hallidayem a Morrowem, kdy se Halliday stáhl do ústraní a uzavřel se před celým světem.

Jeho avatarem ve hře je čaroděj Anorak, který má neomezené pravomoci. Tuto přezdívku si pro sebe vybral čistě ze sentimentálního hlediska, jelikož mu ji kdysi na střední škole vymyslela právě Kira. Svým zjevem přitom připomíná samotného Hallidaye bez brýlí a mezi jeho nezaměnitelné znaky patří černé roucho s kaligraficky vyvedenými písmeny „A“ na rukávech.

3.4.2 Wade Owen Watts – Parzival

Wade Owen Watts je hlavním protagonistou a zároveň vypravěčem celého příběhu. Je mu osmnáct let a kvůli nedostatku pohybu a nezdravému stravování trpí nadváhou a akné. Povahově je vlastně takovou mladší a o něco odvážnější verzí Hallidaye. Je stejně neohrabaný v interakci s lidmi, nemá žádné přátele a po vypuknutí Honu se z něj stává geek na popkulturu 80. let. Odvážnější je pak proto, protože se nakonec na rozdíl od Hallidaye nebojí vyznat své city Art3mis.

V průběhu knihy se postava vyvíjí, je tedy postavou plastickou. Je zde vidět pokrok v interakci s ostatními, kdy si získává ve skutečném světě přátele a dokonce partnerku. Stejně tak se rozhodne začít žít zdravěji, když k tomu má konečně finanční prostředky, a stává se z něj vysportovaný mladý muž. Zároveň je však imunní vůči změně k horšímu s příchodem slávy a bohatství, které mu zajistilo nalezení prvního klíče. Nestává se z něj tak zaslepený arogantní jedinec, ale je i nadále rozhodnutý vyhrát celý Hon jen ve prospěch lidí, kteří vnímají OASIS jako své útočiště, o které by díky Sorrentovi přišli. Svou ctnost pak dokazuje i tím, že se se svými přáteli o výhru spravedlivě rozdělí, protože si je vědom, že by to bez nich nedokázal.

Jako přezdívku pro svého avatara si vybral jméno Parzival, tedy jednu z méně užívaných verzí zápisu jména jednoho z rytířů kulatého stolu Percivala z Artušovských legend, který podle legendy našel svatý grál. Jedná se tak o jistou symboliku, protože právě Parzival nakonec nalezne Hallidayovo vejce.

Co se vzhledu týče, vzhledem k tomu, že se sám sobě nelíbí a není se sebou spokojený, svou postavu si vylepší k obrazu svému. Sám v knize přitom říká, že je mu avatar podobný, pouze změnil pár drobností, kterých je ale ve skutečnosti opravdu hodně. Prakticky se tak jedná o úplně jiného člověka.

S postavou Wadea je poměrně snadné se sžít, pokud jste podobně jako on introvert, jenž se snaží stranit lidí. Nicméně zde jeho vývoj ukazuje, že je někdy dobré vystoupit z bezpečné zóny a zariskovat. Wade tak získal lásku i přátele.

3.4.3 Samantha Evelyn Cooková – Art3mis

Samantha Evelyn Cooková je pro čtenáře v prvních dvou třetinách příběhu známá pouze pod jménem jejího avatara, tedy Art3mis (zkráceně Arty). Jedná se o jméno řecké bohyně lovu Artemis, v němž užila *leet* pravopisu, který spočívá nahrazení písmene *e* za číslici 3, což u neznalých jedinců často způsobuje špatnou výslovnost [art-tři-mis]. I zde je tak vidět jistá symbolika, protože stejně jako Wade se i ona účastní Honu = lovu.

Její avatar má oproti jiným ženským avatarům s útlými pasy a obřími poprsími naopak rubensovské rysy, čímž se od nich zásadním způsobem liší. Má krátké černé vlasy a oříškové oči, stejně jako v reálném světě. Jediným rozdílem je, že ve skutečnosti má přes obličej velké rudé znaménko, které způsobuje, že se považuje za ohyzdnou.

Je prvním avatarem, který rozlouskne Hallidayovu první nápovědu a zjistí umístění prvního klíče, ale nedokáže se dostat přes první úkol. Čtenář v tom může vidět nepatrnou narážku na fakt, že je ve skutečném světě starší než Wade a se stářím se poji jistá moudrost = byla chytřejší, protože klíč našla dříve.

I přes tento fakt však začne s Wadem flirtovat a brzy se velmi sblíží. Na rozdíl od Wadea je ale v jisté fázi příběhu rozhodnutá dát přednost Honu a záchraně Hallidayova odkazu před láskou. Do jisté míry se tak stane Wadeovou *femme fatale*, protože ten po ní bezmezně touží, ona mu nabídne svou přízeň a když se na ní stane ještě více závislým, vzdálí se mu z dosahu. Poté co je však Hon ukončen, konečně si dovoluje podlehnout svým citům. Prochází zde tedy i vývojem, protože původně Wadea odmítá právě proto, že si sama připadá ošklivá. Opět se tak jedná o postavu plastickou.

Čtenáři je vykreslena prostřednictvím dialogů s ostatními postavami, ale také značnými obdivnými pasážemi, kdy o ní vypráví Wade. Zde je však pravděpodobnost jisté zkreslenosti vzhledem k citům, které k ní chová.

3.4.4 Helen Harrisová – Aech

Stejně jako Art3mis i Helen Harrisová je první dvě třetiny příběhu čtenáři známá pouze pod svým virtuálním jménem Aech, což má symbolizovat anglický přepis písmene *H*. Jednalo se přitom o přezdívku, kterou jí dala v dětství její matka.

Na rozdíl od ostatních postav *Horní pětky* zde však při odhalení její pravé totožnosti čeká na čtenáře nemalý šok, protože se její avatar zásadním způsobem liší od reality. Pod osobou vysokého statného bělocha s tmavými vlasy a hnědýma očima se ve skutečnosti skrývá mladá Afroameričanka. I Wade je tímto zjištěním šokován, protože se s Aechem denně bavil na bázi přátelství mezi dvěma muži, kdy probírali i čistě mužské a mnohdy intimní problémy. Helen k tomu však měla dobrý důvod. Její matka totiž možnost vytvořit si jakoukoliv identitu v OASIS považovala za dar. Sama si zde zvolila postavu bílého muže a tím si otevřela cestu do společnosti. Jako černá žena by totiž rozhodně takovou prestiž neměla. Vidíme zde tak jisté pozůstatky rasové nesnášenlivosti, která v Americe panovala a do jisté míry stále panuje. Zároveň zde v příběhu Aech zastupuje i subkulturu LGBT, jelikož se Wadeovi přiznává, že je lesbička.

Její představení čtenáři může být bráno též jako zkreslené, protože od samého počátku je tato postava vnímána jako mužský element, který je v rámci OASIS velmi oblíbený. Stejně tak jí vnímají i ostatní postavy a přizpůsobují tomu své jednání vůči ní.

Spolu s Wadem hodně figuruje právě v rámci odkazů na 80. léta, a to tím stylem, že se velmi rádi testují navzájem, hrají spolu hry, dívají se na filmy a mnoho dalšího. Nicméně se tato jejich interakce s průběhem příběhu snižuje. I tato postava se však jistým způsobem vyvíjí, třeba i v tom, že je ochotná spojit síly v rámci *Honu*, přestože byla pevně rozhodnuta, že bude hrát sólo. Opět je to tak postava plastická.

3.4.5 Jošiaki Toširó – Daitó a Akihide Karacu – Šótó

Jošiaki i Akihide jsou v knize opět známi první dvě třetiny knihy pod jmény svých avatarů. Ty jsou zde však založeny na zcela jiném principu než u ostatních. Oba jsou japonského původu, o čemž napovídají právě jejich přezdívky, a navzdory tomu, že nejsou skutečně příbuzní, považují se za bratry. Jošiaki je z dvojice ten vyšší, kdežto Akihide menší. Slovo *daitó* v japonštině doslova znamená *velký meč*, slovo *šótó* pak naopak *malý meč*. Pokud jsou užity dohromady, říká se jim tradičně *daišó*. Je zde tedy jasné, jakou symboliku jejich jména mají, a to i vzhledem k jejich spolupráci.

Co se jejich vývoje týče, nejdříve se od *Horní pětky* drží zpátky a pomáhají si pouze mezi sebou. V průběhu *Honu* se však nejvíce spřátelí právě s Wadem, když spolu prochází japonský quest, který by bez jejich překladu Wade sám nezvládl. Oba dva jsou tak postavami plastickými. Moc prostoru zde však jejich postavy nezískají, a to se týká především Jošiakiho. Ten je totiž po nalezení druhého klíče jako jediný z členů *Horní pětky* zabit Sorrentovými agenty, když vtrhnou do jeho bytu ve skutečném světě a vyhodí ho z okna. Celá událost se následně považuje za sebevraždu. Co se Akihideho týče, ten je odhodlaný svého pokrevního bratra pomstít a aktivně se zapojuje se zbytkem *Horní pětky* do závěrečného boje.

3.4.6 Ogden Morrow – Velký a Mocný Og

Ogden Morrow je postavou, která se po celou dobu příběhu drží stranou doslova jako neviditelný pozorovatel, jak i sám na konci knihy přiznává. Nejprve je čtenáři představen podobně jako Halliday a to prostřednictvím vzpomínek a dohledatelných informací, které nám sděluje vypravěč. Později se z něj však stává aktivní složka, která se rozhodne

zasáhnout do rozehrané hry a pomoci ve jménu svého nejlepšího přítele zbývajícím členům *Horní pětky*, když jim poskytne bezpečné útočiště. Tímto nečekaným vývojem událostí nám tak opět dokazuje, že se jedná o plastickou postavu.

V OASIS je známý díky své každoroční obrovské narozeninové party v jeho jménu na jeho proslulé planetě. Obecně je znám jako Velký a Mocný Og, kde asi není potřeba dodávat, že Og je pouze zkratkou jeho jména a přídomky k němu připojené označují jeho vysoké postavení co se pravomocí ve hře týče, vzhledem k tomu, že byl jejím spolutvůrcem.

Charakterizován je jako pravý opak Hallidaye, tedy jako muž s vrozenou schopností ke komunikaci s lidmi a obrovským charisma. Je tedy patrné, proč si Kira nakonec vybrala právě jeho, a ne nerozhodného Hallidaye.

3.4.7 Karen (Kira) Underwoodová/Morrowová

Karen Underwoodová se s Hallidayem i Ogdenem seznámila ještě na střední škole jako výměnná studentka z Británie. Svou inteligencí a zálibou ve hrách okamžitě ohromila oba muže, ale nakonec se provdala za Ogdena. To vedlo k rozporu mezi oběma muži.

Bohužel zde však nefiguruje jako součást klasického happyendu „*a žili spolu šťastně až navěky*“. Nemohla mít děti a když se s Ogdenem konečně rozhodli pro adopci, měla smrtelnou autonehodu. Můžeme zde tak vidět jistou tragickou sounáležitost, kdy Halliday i ona, jako jeho jediná láska, zemřou ještě před událostmi vyličenými v knize.

Každopádně zde Kira zaujímá postavení spíše pouze letmé vzpomínky v rámci Hallidayova života a čtenář se toho o ní tak mnoho nedozvídá. Je postavou plochou, která slouží k lepšímu vykreslení děje.

3.4.8 I-r0k

I-r0k je jméno avatara, jehož pravou identitu čtenář nikdy nezjistí a stejně tak se s ní po uplynutí přibližně první třetiny knihy již více neseťká. Přesto je žádoucí ho sem v rámci porovnání s filmovou adaptací zařadit.

Wade ani Aech tohoto avatara nemohou vystát. Sám se heroicky považuje za elitního guntera, ale ve skutečnosti je to pouze pozér bez potřebných znalostí, který se snižuje k ubohému pokusu vydírání jen proto, aby se dostal alespoň k prvnímu klíči.

Nicméně v jeho jméně psaném opět s využitím *leet* pravopisu, lze nalézt odkaz na název automobilu, který byl v 80. letech vyráběn. Jednalo se o Chevrolet Camaro IROC-Z. Zde je pak ještě zavádějícím faktem k úvahám zmíněné Z v názvu automobilu, vzhledem k tomu, že Aech Wadea často nazýval přezdívkou *Zet*.

Stejně jako Kira je i I-r0k postavou plochou, která zaujímá pozici jedince, který se snaží tvářit a vypadat jako někdo, kdo ve skutečnosti není – elitní *gunter*.

3.4.9 Nolan Sorrento a *Sixeři*

Nolan Sorrento zde představuje úlohu hlavního záporného hrdiny. Jeho výhra by znamenala prohru pro značnou část lidstva, vzhledem k tomu, že jeho plánem je zpoplatnění přístupu do OASIS, chudí lidé by tím přišli o své jediné útočiště.

Sorrento je pracovníkem firmy *Innovative Online Industries* (IOI), která zajišťuje internetové připojení. Pro dosažení svého cíle je schopný bez mrknutí oka zabít, jak tomu dokazuje výbuch, který měl za cíl Wadea zabít, a smrt Daita. Přestože ho tak Wade popisuje jako hlupáka, dokáže být i skutečně mazaný a především nebezpečný.

Podobně jako každý záporák, i Sorrento zde má své přívržence, díky kterým získává skutečnou moc. Jsou jím zaměstnanci IOI. Jejich avataři mají zpravidla všichni stejný vzhled – svalnatého muže s nakrátko střiženými vlasy v tmavě modré uniformě s šestimístným zaměstnaneckým číslem na prsou. Právě díky vždy šestimístnému číslu, navíc vždy začínajícím číslem šest, je pro ně vybrána pohrdavá přezdívka *Sixeři*.

Jeho nadřazenost nad *Sixery* je pak ukázána tím, že se jeho avatar jako jediný liší svým vzhledem. Má sice klasickou modrou kombinézu se zaměstnaneckým číslem, ale jeho tvář je jeho vlastní – blondák s hnědýma očima.

Co se závěru týče, i zde je splněné klasické motto „*dobro vítězí nad zlem*“. Sorrento utrpí kolosální prohru a je pro své zločiny zatčen FBI.

Nicméně zde musím uvést ještě jednu skutečnost a tou je existence povídky *Lacero*, kterou jako fanfikci napsal též známý autor *science fiction* Andy Weir (*Martian*, *Artemis*). Sám Ernest Cline ji totiž označil za kánonickou. *Lacero* je výjimečná v tom, že

pojednává o motivech, jenž vedly Sorrenta k činům, kterých se dopustil v *Ready Player One*, zahrnující i vraždu. Vystává zde tak otázka, kdo je tím skutečným záporákem.⁸⁴

Lacero je jméno neznámého avatara, kterým se nakonec zjevuje býti právě sám Sorrento. V rámci povídky se svěřuje jiným *gunterům*, co by udělal, pokud by *Hon* vyhrál on. Jeho odpovědí je, že by OASIS zničil a donutil lidi k životu v poničené realitě. Sám OASIS bere jako největší zlo, které lidstvo potkalo, protože díky němu lidé zanedbávají vlastní planetu. Také zde zmiňuje, že díky vypuknutí slavného *Honu* přišel o svou sestru. Ta ve vidině vítězství odmítala spánek a stala se závislá na drogách, kterými se posléze předávkovala. K záchraně planety tak bere i něčí smrt jako zanedbatelné nutné zlo.

Je zde tak vidět, že Sorrento vlastně jednal v ušlechtilém zájmu – chtěl zachránit planetu Zemi před definitivní zkázou, kterou v OASIS spatřoval. Mnoho lidí tak nakonec dokáže i se samotným Sorrentem sympatizovat, což spatřuji i ve své vlastní zkušenosti. A povídka též dává mnohem plastičtější pohled na postavu, která se v rámci uskutečnění svého cíle vyvíjela.

3.4.10 Alice a Rick

Alice byla Wadeova teta, která se ho ujala po smrti jeho matky. Mezi nimi však neexistuje sebemenší vztah náklonnosti, což je jasně řečeno i na těch pár stránkách, které jí jsou v knize věnovány. Alice v něm zkrátka viděla pouze příležitost, jak získat od státu poukázky na jídlo navíc. O Wadea se nestarala, a naopak mu veškeré zpeněžitelné věci či peníze, které u něj našla a které si vydělal, zabavovala. Pokud jí vzdoroval, pomohl jí s vynucením poslušnosti její přítel Rick. Oba dva nakonec zahynuli při výbuchu, který měl zabít především Wadea. Oba dva jsou pouze prvky dotvářející atmosféru, tudíž postavy zcela ploché.

⁸⁴ Lacero by Andy Weir, A READY PLAYER ONE Fan Fiction – The Book Nut: A Book Lover's Guide. *The Book Nut: A Book Lover's Guide – A place for reviews, news, and all things bookish* [online]. Copyright © 2023 The Book Nut [cit. 23.4.2023]. Dostupné z: <https://booklovingnut.com/2018/03/09/lacero-andy-weir-ready-player-one-fan-fiction/>

3.5 Hádanky, úkoly ke klíčům, brány

Vůbec první hádanku naleznou hráči v Anarokově almanachu tak, že si všimnou mezi písmeny několika odlišných. Když je následně spojí, vznikne jim *limerick*, pěťiverší s hádankou, která vede k umístění prvního měděného klíče:

*Měděný klíč si v úkrytu leží
Děsivá hrobka v nitru jej střeží
Kdo studia se neleká
Kdo výhru snadnou nečeká
S nejlepšími pak síly své změří*

Na tuto hádanku přišlo mnoho *gunterů*, ale jako první s ní vystoupil na veřejnost Steven Pendergast, aby si vysloužil svých pět minut slávy. Jako první jí pak rozlouskne Art3mis, což se ale čtenář dozvídá až poté, co první klíč získává Wade.

Limerick odkazuje ke stolní hře *Dungeons & Dragons*, konkrétně k jejímu doplňku *Hrobka hrůz*. Halliday kopii *Hrobky hrůz* umístil na planetu Ludus, kterou navštěvují pouze studenti virtuálních středních škol. Najdeme zde tak odkaz na Hallidayovo mládí, kdy i on se skupinou spolužáků (včetně Kiry) po škole hrál *Dungeons & Dragons*.

Jakmile Wade hrobku nachází a prochází jí až do samotného středu, kde by měl čekat zlý demilich Acererak, zjišťuje, že se s ním musí utkat ve staré arkádové hře z 80. let, v *Joustu*. Hra poprvé vyšla v roce 1983. Hráč v ní hraje za rytíře s dřevcem, který si osedlá buď pštrosa anebo čápa. Následně se mezi sebou utkávají spolu s dalšími počítačem řízenými rytíři. Celý postup hry je poměrně detailně popsán v samotné knize, takže i neznalý čtenář ví, co hlavní hrdina musí vykonat.

Jakmile tedy Wade získává první klíč, nalezne na něm následující větu, která jej má dovést i k první bráně:

To, co hledáš, leží ukryto mezi odpadem na nejhlubší úrovni Daggorathu.

Wade okamžitě ví, kam má zamířit. Za hádankou se skrývá odkaz na řadu počítačů TRS-80, které se vyráběly v 70. a 80. letech a byly přezdívány „Trash“, tedy odpad. Stejný počítač vlastnil i Halliday v době svého dětství. Wade nalézá kopii tohoto počítače v kopii Hallidayova domu, na planetě, kterou Halliday stvořil podle svého rodného města. Pouští na něm starou hru *Dungeons of Daggorath*, která poprvé vyšla v roce 1983. Pomocí textových příkazů v ní hráč ovládá svého avatara a s každou úrovní sestupuje hlouběji do podzemí, kde na něj čeká hlavní boss. Opět je zde čtenáři dostatečně popsáno fungování celé hry i o co v ní jde.

Zatímco jí hraje, pustí se samovolně z reproduktorů hudba z filmů *Barbar Conan* (1983) a *Jestřábí žena* (1985). Poté, co Wade dokončí i poslední úroveň, spustí se přilehlá tiskárna a sdělí mu, že právě otevřel první bránu. Když se rozhlédne, spatří bránu s klíčovou dírkou v místech, kde visel plakát k filmu *Válečné hry* (1983). Když bránu odemkne, ocitá se v dějišti samotného filmu jako postava Davida Lightmana, kterého ztvárnil Matthew Broderick. Ten mimo jiné také hraje v již zmíněné *Jestřábí ženě*. Nyní musí se stejnými replikami odehrát celý film i on. O tom, co se však ve filmu odehrává, se neznalý čtenář příliš nedozví. Je zde zobrazena pouze úvodní scéna a následně se autor zaměřil spíše na fungování tohoto druhu simulace. Je to však pochopitelné, protože by celý film nesmyslně natáhl celou knihu, přitom pro samotný děj to není vůbec podstatné.

Po úspěšném projití celým filmem se Wadeovi zjevuje následující nápověda k získání druhého klíče:

*Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat
Než v pustém příbytku, jenž léta rozpadá se
Však na pišťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Wade se přes hádanku nemůže prokousat a když se s ním Art3mis rozejde, nemá náladu ani k jejímu řešení. Když ale druhý klíč najde jako první právě ona, uvědomí si, že udělal chybu a dal tím prostor Sorrentovi.

Pustí se do řešení znovu a jako první si mylně myslí, že odkazuje na trofeje, které získal Halliday v rámci nejlepšího herního designéra. Jejich kopie si lze prohlédnout na

planetě Archaide. Brzy však zjišťuje, že šlápl vedle. Nicméně zde objevuje zašitou malou pizzerii *Šťastná chvílka*, která se nacházela i v Hallidayově rodném městě, o které není nikde žádná zmínka. Rozhodne se ji tedy prozkoumat a nachází odpojený herní automat s *Pac-Manem* (1980). Zapojí ho a odehraje bezchybnou hru. Za tento počín si odnáší čtvrtáček, který až do dohrání ležel nedobytně přilepený na automatu. Později ve hře zjišťuje, že se jedná o unikátní artefakt, který mu dává jeden život navíc, podobně, jako si za něj dříve hráči kupovali životy do hry.

Na správnou cestu jej navede až Aech, který mu zasílá manuál k další videohře, která vyšla v 80. letech, konkrétně roku 1980. Jedná se o textovou adventure videohru *Zork*, ve které musí hráč shromáždit veškeré trofeje a vrátit je do vitríny. Její věrnou kopii nalézá na další planetě. Po jejím dohrání musí zapískat na píšťalku, která odkazuje na hračku, kterou mohli děti získat prostřednictvím cereálií značky *Cap'n Crunch*, která dodnes funguje již od roku 1963. Druhý klíč Wade získává v momentě, kdy si pro něj letí i *Sixeři* v čele se Sorrentem. Cíl i fungování samotné hry je zde přitom opět dostatečně vysvětleno i pro neznalého čtenáře.

Následující náповědou je pouhá věta vyrytá v koáci zabaleném do obalu:

Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu

Než se kdokoliv naděje, hádanku vyřeší jako první Sorrento se svým týmem. Wadeovi později díky snaze jí také vyřešit, probleskne hlavou scéna z *Blade Runnera* (1982), následuje další scéna z něj, tentokrát spojená s origami. Nahlas vyřkne slovo „jednorožec“ a obal od klíče se před ním složí do požadovaného tvaru. Jednorožec je totiž ikonickým symbolem právě *Blade Runnera*. Následuje shrnutí filmového děje, kde Wade zmiňuje Voight-Kampffův přístroj, který se nachází v Tyrellově budově. Její kopie je jednou z nejužívanějších staveb v OASIS, tudíž není těžké nějakou najít. Když dorazí až ke zmíněnému přístroji v hlavní kanceláři a vytáhne druhý klíč, objeví se v něm další klíčová dírka.

Jakmile prochází vzniklou bránou, ocitá se v herně Middletonské kuželkárny plné herních automatů z 80. let. Mezi nimi je i *Black Tiger* (1987), jehož obrazovka ho vcucne

doslova do sebe. Následně musí z vlastního pohledu sehrát celou hru. V knize je její průběh opět shrnut, ale čtenáři dává jasnou představu, o co v ní jde.

Wadeovi se po dohrání hry zjevuje mudrc, který mu jako odměnu nabízí jednoho z mnoha obrovských robotů dle vlastního uvážení. Jedenáct z nich je již nedostupných, a jak se později čtenář dozvídá, byla mezi nimi i *Mechagodzilla*. Sám Wade si přitom vybírá *Leopardona*, kterého používal *Supaidâman*, hrdina z japonského seriálu z konce 70. let.

Následně se Wadeovi ukazuje poslední klíč, který se otáčí uprostřed červené hvězdy. Právě ona červená hvězda je odkazem na legendární rockovou skupinu *Rush*, konkrétně na její album *2112*. Zde je totiž přesně taková hvězda vyvedená pod názvem kapely a alba.

Titulní píseň tohoto alba, která je blíže čtenáři představena, následně ukazuje, kde hráč najde poslední klíč:

*My jsme kněží Chrámů Syrinx
Ty nejlepší počítače plní zdejší svatyně
My jsme kněží chrámu Syrinx
Všechny dary života jsou k nalezení v našich zdech*

Jakmile se Wade dostane až do Chrámu Syrinx, musí učinit obětní dar na oltář. Při nahlédnutí do průvodního textu k albu *2112* nalezne odpověď. Je jí kytara, která je, podobně jako *Excalibur* z artušovských legend, zaražená v jeskyni do kamene. Jedná se o kopii kytary, kterou používal i Alex Lifeson, člen kapely *Rush*.

Jako prvního ho následně napadne na tuto kytaru zahrát skladbu ze zmíněného alba, *Discovery*, která vypráví o nalezení kytary. Na kameni, ze kterého kytaru vytáhl, se objevuje poslední nápověda:

*První z nich zakletá v kovu rudém
Druhá zas v zeleném kameni
Třetí se skrývá v křišťálu čirém
A bez pomoci neodemkneš ji*

Vzhledem k tomu, že je Wade první, kdo na tuto skutečnost přišel, je jasné, proč se Sorrentovi nedaří projít poslední bránou.

Wade kytaru daruje a ta se mění na poslední klíč. Na jejím povrchu nachází jediné kaligraficky vyvedené písmeno *A*, stejné, jako má i sám Anorak vyvedené na svém plášti. Poslední brána se tak nachází ve slavné Anarokově pevnosti.

Na poslední bráně jsou vyrytá tři slova: *Láska, naděje, víra*. Ty v obráceném pořadí odkazují k písni *Three is a Magic Number* z televizního seriálu *Schoolhouse Rock!*. Název skladby jim zároveň s výše uvedenou nápovědou sděluje, že je potřeba tří klíčů k jejímu otevření. Důvodem bylo, že Halliday chtěl z posledního úkolu udělat soutěž, kterou by sledovaly všichni hráči v živém přenosu. Nicméně *Sixeři* odpalují Kataklyst a z toho důvodu do brány vstupuje pouze Wade, jakožto jediný přeživší, následovaný osmnácti příchozími *Sixery*.

Jakmile do brány vstoupí, je jeho úkolem překonat nejvyšší skóre ve hře *Tempest* z roku 1980. Má k tomu pouze jediný kredit, ale Samantha mu radí, že tento model automatu má v sobě chybu, která zaručuje, že pokud hráč zemře s určitým skóre, získá zdarma množství dalších kreditů. Čtenáři se tak otevírá kromě pohledu na samotnou hru i jistá zajímavost, která jí doprovází.

Druhou fází je opět simulace filmu, podobně jako v první bráně *Válečné hry*. Nyní je však tímto filmem *Monty Python a Svatý grál*, kde na sebe bere roli krále Artuše a následně těch postav, které mají ve filmu nejvíce replik. Nicméně samotný děj není čtenáři příliš přiblížen, snad jen je z úryvku patrné, že se jedná o parodii na jednu z artušovských legend. Zajímavostí je, že je to právě tento film, vzhledem k odkazu, jenž nese jméno Wadeova avatara.

V poslední fázi se Wade ocitá sám v místnosti s počítači. Jediný, který jde zprovoznit je ten nejstarší, IMSAI 8080. Ten vyžadoval přihlašovací údaje. Heslem nakonec bylo jméno Kiřiny postavy v *Dungeons & Dragons*, Leucosia. Následně se spustí i ostatní počítače a Wade spouští na Atari 2600 hru *Adventure*, ve které se nachází vůbec první schované *velikonoční vejce*. Nachází ho a ve stejném okamžiku získává i *Hallidayovo velikonoční vejce*.

4 Jednotlivé osmdesátkové prvky zmíněné v knize

Jak bylo již řečeno, celá kniha je protkaná odkazy na popkulturu 80. let 20. století. To koneckonců autor užívá ve svých dílech velmi často. V samotném začátku jich je uvedeno poměrně hodně a jejich četnost se s plynutím příběhu pomalu snižuje. Pátá kapitola je jim pak kupříkladu téměř celá věnována v rámci soupisů Hallidayových oblíbených her, filmů, hudby a dalšího.

Některé z odkazů – ty, které se týkaly samotných úkolů – již byly specifikovány v podkapitole výše. Nyní se tak zaměříme na ty zbývající z nich a rozdělíme si je podle různých hledisek.

4.1 Dělení z hlediska použitého jazyka

Z hlediska použitého jazyka se jednotlivé prvky v knize objevují zpravidla ve dvou formách – v původní anglické podobě, nebo již v přeložené počeštěné verzi. V několika málo případech je zde uveden i původní japonský název.

Ty přeložené z nich se v drtivé většině týkají především filmů či seriálů, se kterými se čtenáři mohli setkat i na české televizní scéně. Nicméně to nezaručuje větší míru poznání mezi čtenáři, jak by se na první pohled mohlo zdát (viz příklad níže). Spíše zde dominuje častěji užívaný výraz. Mezi ty počeštěné filmové a seriálové názvy tedy patří jmenovitě: *Rodinná pouta* (1982–1989), *Šestnáct svíček* (1984), *Kráska v růžovém* (1986), *Báječná chvíle* (1987), *Snídaňový klub* (1985), *Podivná věda* (1985), *Volný den Ferrise Buellera* (1986), *Hvězdné války* a k nim přidružené filmy, *Kačer Howard* (1986), *Planeta Krull* (1983), *Rošťáci* (1985), *Legenda* (1985), *Návrat do budoucnosti* (1985, 1989), *Krotitelé duchů* (1984, 1989), *Skutečný génius* (1985), *Radši umřít* (1985), *Pomsta šprtů* (1984), *Šílený Max* (1981, 1985), *Pán času* (1963–1989), *Hawk mstitel* (1980), *Pán šelem* (1982), *2010: Druhá vesmírná odysea* (1984), *Riskantní podnik* (1983), *Temný krystal* (1982), *Dobrodružství Buckaroo Banzai napříč osmou dimenzí* (1984), *Velké nesnáze v Malé Číně* (1986), *Číslo pět žije* (1986), *Rudý úsvit* (1984), *Zóna soumraku* (1983).

V rámci dotazníkového šetření tedy byl pro názornou ukázkou do jedné z otázek umístěn název jak původní, tak počeštěný. Konkrétně se jednalo o titul *Doctor Who*,

v českém překladu *Pán času*. Z dotazovaných uvedlo dvacet dva jedinců, že znají *Pána času*, ale dvacet šest z nich přitom zná *Doctor Who*. Z toho je tedy patrné, že původní název překvapivě dominuje, což může být spjato se značnou mírou pronikání anglických výrazů do naší kultury.

Nicméně, některé z odkazů ani nevyžadují překlad, protože patří pod celosvětové povědomí a jsou velmi populární. Jako takový příklad lze uvést *Simpsonovi* (od roku 1989), *Transformers* (1984-1987) nebo *Godzillu* (od roku 1954).

Mezi ty nepřeložené, tedy původní anglické patří naopak především názvy videoher. Jmenovitě to jsou: *Galaga* (1981), *Defender* (1981), *Robotron: 2084* (1982), *Asteroids* (1981 pro Atari 2600), *Donkey Kong* (1981), *Contra* (1987), *Golden Axe* (1989), *Heavy Barrel* (1987), *Ikari Warriors* (1986), *Tron: Deadly Discs* (1982), *Swordquest* (1982, 1983, 1984), *Centipede* (1980), *Ms. Pac-Man* (1982), *Space Invaders* (1980 pro Atari 2600), *Pitfall!* (1982), *Kaboom!* (1982), *Star Raiders* (1980), *Yar's Revenge* (1982), *Starmaster* (1982), *Madness and the Minotaur* (1981), *Battlezone* (1980), *Crime Fighters* (1989).

Hudební skupiny a jejich sklady zde logicky též nejsou přeloženy, protože jsou světově známí právě pod svými uměleckými jmény a zpravidla se zkratka nepřekládají. Jedná se o kapely *The Police*, *Journey*, *R.E.M.*, *They Might Be Giants*, *Duran, Duran*, *Van Helen*, *Bon Jovi*, *Def Leppard*, *The Beepers*, *Pink Floyd*, *Midnight Oil*, *Howard Jones*, *Rush*, *New Order*. Co se skladeb týče, zazní v knize jména následujících: *Dead Man's Party* (Oingo Boingo, 1986), *The Wild Boys* (Duran Duran, 1984), *Pac-Man Fever* (1981), *Video Fever* (The Beepers), *Union of the Snake* (Duran Duran, 1983), *In Your Eyes* (Peter Gabriel, 1986), *Blue Monday* (New Order, 1983), *Pour Some Sugar On Me* (Deff Leppard, 1987), *Beds Are Burnin* (Midnight Oil, 1987).

4.2 Dělení podle četnosti v knize

Dále lze tyto prvky rozdělit podle toho, kolikrát je autor v knize uvedl. Některé se tak za celou knihu objevují pouze jednou, kdežto jiné autor zmíní hned několikrát.

Mezi ty, které jsou uvedené pouze jednou jsou kupříkladu *Contra*, *Golden Axe*, *Ikari Warriors*, *Tron: Deadly Discs*, *Rubikova kostka*, *Centipede*, *The Muppet Show*, *Kosmos*, *Snídaňový klub*, *Footloose*, *Neuromancer*, *Ford Thunderbird* a mnoho dalších.

Opravdu velké množství je právě v kapitole pět, kde se ještě názorně dělí podle toho, co jsou zač. Nicméně zde nemají žádnou důležitou roli, snad jen právě odkázat na popkulturní snímky, videohry a hudbu 80. let 20. století.

Naopak odkazy, které nějakým způsobem figurují v samotných úkolech, jsou zde logicky uvedeny vícekrát. Nejpočetnějším výrazem je zde videohra *Joust* (třicet tři zmínek), která souvisí s prvním úkolem. Celkem dvaatřicetkrát je zde také zmíněna stolní hra *Dungeons & Dragons*. Jedná se buď o její plné znění *Dungeons & Dragons* nebo o zkratkovitou verzi *D&D*. Sama hra přitom měla obrovský vliv jak na Hallidaye, tak na samotného autora knihy. *Pac-Man*, *Black Tiger*, *Adventure*, *Jestrábi žena*, *Rush* – vše se vyskytuje minimálně desetkrát.

4.3 Dělení z hlediska rozsahu popisu

S výše zmíněným dělením úzce souvisí i dělení podle rozsahu popisu. Čím obsáhleji je rozebrán prvek popkultury, na který se v knize odkazuje, tím vyšší je četnost jeho zmínek. Každopádně mezi ty nejvíce rozepsané patří již v předchozí kapitole zmiňované odkazy v rámci úkolů a hádanek *Honu na Hallidayovo velikonoční vejce*, proto je tu znovu zmiňovat nebudu. Uvedu jen pouze jeden příklad pro představu:

„Joust byl klasická arkáda, založená na dost podivném nápadu. Každý hráč ovládá rytíře vyzbrojeného dřevcem. První hráč přitom sedí na pštrosovi a Druhý hráč si osedlal čápa. Máváte křídly, létáte po obrazovce a „utkáváte se“ s druhým hráčem, a také s několika počítačem ovládanými nepřátelskými rytíři (ti zase všichni sedí na kánatech). Když se srazíte s protivníkem, vyhrává střetnutí ten, jehož dřevce je na monitoru výš. Prohrávající zemře a ztrácí život. Pokaždé když zabijete některého z nepřátelských rytířů, jeho káň vypustí zelené vajíčko, ze kterého se rychle vylíhne další nepřátelský rytíř, pokud ho včas nezachytíte. Je tam taky okřídlený pterodaktyl, který se objeví vždycky jednou za čas, aby vyvolal zmatek.“⁸⁵

⁸⁵ CLINE, Ernest. *Ready Player One*. Vydání třetí, v EMG druhé. Přeložila Nad'a FUNIOKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2018, s. 97. ISBN 978-80-242-6042-6.

Některé prvky tu však zaujímají i přes jejich nevýznamnost v rámci děje krátký charakterizační popis, takže si k nim i neznalý čtenář dokáže minimálně přiřadit odvětví popkultury, ve kterém by je mohl následně dohledat. Názorné příklady:

„Anorakova výzva začíná trumpetami, předehtou ke staré písničce s názvem „Dead Man’s Party“.“ ⁸⁶

„Vybral jsem si epizodu z Rodinných pout, sitcomu z osmdesátých let o rodině ze střední třídy, která žije uprostřed Ohia.“ ⁸⁷

„Věděli jste, že podle ponocování byla pojmenovaná australská skupina Midnight Oil s hitem „Beds are Burning“ z roku 1987?“ ⁸⁸

„Zpočátku jsem si myslel, že rozpadávající se příbytek by mohl být narážkou na Pomstu šprtů, jeden z Hallidayových oblíbených filmů.“ ⁸⁹

V poslední řadě se jedná o ty prvky, které jsou do textu čistě vloženy na základě podobnosti s prožívanou situací v odkazovaném prvku. Znalý čtenář si tak může pomoci vizualizace této scény lépe představit to, co hlavní hrdina zažívá. Takovým příkladem jsou kupříkladu následující části textu:

„Sestup po síti kovových nosníků mi vždycky připomínal staré plošinové videohry jako Donkey Kong nebo BurgerTime.“ ⁹⁰

⁸⁶ Tamtéž, s. 8.

⁸⁷ Tamtéž, s. 21.

⁸⁸ Tamtéž, s. 78.

⁸⁹ Tamtéž, s. 151.

⁹⁰ Tamtéž s. 30.

„„Hele,“ snažil jsem se ji uklidnit, „bylo to fakticky jenom štěstí. Mám prostě talent na klasický arkády. Je to zkrátka můj obor.“ Pokrčil jsem rameny. „Přestaň do sebe bušit jako Rain Man, jo?““⁹¹

„Následujících deset minut připomínalo vyvrcholení filmu Johna Woo. Jednoho z těch, co v nich zazářil Chou Yun Fat, třeba Hard Boiled nebo Zabiják.“⁹²

4.4 Dotazníkové šetření (viz příloha 5 a 6)

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem třicet tři lidí, z toho pouze čtyři jedinci mužského pohlaví. Pro poměry bakalářské práce jejich odpovědi budou více než stačit.

Věk jedinců, kteří knihu četli, se nejvíce pohyboval v rozmezí 21-30 let. Tedy ročník, který se narodil v 90. letech, dobou, která byla stále ovlivněna 80. léty. Následovala je generace narozená přímo v 80. letech.

Knihu si čtenáři vybrali především kvůli jejímu žánru, případně kvůli tématice videoher, která je zde hojně zastoupená. Málokdo si ji pak vybral právě kvůli odkazům na popkulturu 80. let.

Většina z nich přitom nejprve přečetla knihu a následně zhlédla film. Ten i přes značnou rozdílnost hodnotili kladně, ačkoliv někdo uváděl, že pokud by filmová adaptace nesouvisela s knihou, byla by pravděpodobně lepší.

Zajímavým poznatkem, kterého bylo díky dotazníku dosaženo, je to, že v knize si čtenáři více všímali odkazů na 80. léta. U filmu si sice odkazů také všímali, ale už ne v takové míře. Pravděpodobně je to způsobeno tím, že je před sebou vyloženě nevidí napsané tzv. černé na bílém a velmi často si je tak neuvědomují.

Většina čtenářů povětšinou uvedeným odkazům na popkulturu rozuměla natolik, aby dokázala sdělit, o co se jedná. Ačkoliv však při čtení byli dostatečně seznámeni

⁹¹ Tamtéž, s. 114.

⁹² Tamtéž, s. 288.

s daným odkazem, ukázalo se, že i přes tento fakt u nich autor vyvolal natolik velký zájem, že si informace k němu ze zvědavosti dohledali.

Pokud těmto odkazům čtenáři nerozuměli, nemyslí si, že by jim to nějak výrazně změnilo požitek z četby. Pokud je naopak znali, uvádí, že to bylo příjemné zavzpomínání, v některých případech dokonce pomohlo s vizualizací a obohacením samotného zážitku. Zajímavá mi však přišla odpověď jednoho respondenta, který uváděl, že si člověk pravděpodobně tuto věc při čtení ani neuvědomuje a dochází mu až zpětně.

5 Filmová adaptace

Filmové adaptace literárních děl bývají v zásadě značně problémové. Zásadním důvodem jsou samotní čtenáři, kteří si ve své hlavě při čtení utváří vlastní fantastický svět na základě toho, co čtou, tudíž pro ně může být značné zklamání, pokud tyto představy v audiovizuálním ztvárnění nejsou naplněny. Pro tvůrce filmu jsou zde tak defacto pouze dva možné závěry: a) bude to dobré; b) bude to špatné.

Podle průzkumu, který v roce 2022, dělala Zuzana Kramešová, preferuje knihu před filmem 70 % dotazovaných, právě z důvodů toho, že film příběh neobsáhne celý; kniha je lepší než samotná adaptace; mohou zapojit svou vlastní fantazii; představuje nám lépe postavy a vůbec celý příběh. Naopak filmovou adaptaci pak preferují ti, kteří nemají dostatek času nebo neradi čtou.⁹³

Dále zde tento průzkum ukázal, že většině lidí vůbec nezáleží na pořadí, zda první vidí film či čtou knihu a poté to druhé. Pokud jim na tom však záleží, preferují opět nejprve přečtení samotné knihy.⁹⁴ Zde toto potvrzuje i můj vlastní průzkum, kdy z třiceti dotazovaných odpovědělo sedmnáct z nich, že nejprve *Ready Player One* četli. Zde je však také důležité brát v potaz, že kniha zpravidla vychází dříve a nedočkavý jedinec po

⁹³ Filmové adaptace knižních předloh (výsledek průzkumu) | Vyplňto.cz – řešení pro online průzkumy. Vytvořit dotazník zdarma / Vyplňto.cz – řešení pro online průzkumy [online]. Copyright © [cit. 8.4.2023]. Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/filmove-adaptace-kniznich-pr/>

⁹⁴ Tamtéž.

ní tak sáhne okamžitě. Její filmová adaptace naopak spatří světlo světa i několik let po jejím vydání, pokud tedy producenti získají autorská práva.

V průzkumu se jich nadále ptá, zda si myslí, že by film měl odpovídat knize co nejvíc. Opět zde téměř 75 % dotázaných odpovídá, že ano. Nejvíce pak požadují dodržení hlavní dějové linie, postav, jejich charakteristiky a souvislosti.⁹⁵

Toto byla i problematika, která se týkala i jedné mé otázky v průzkumu. Tou bylo, jak by hodnotili právě filmovou adaptaci *Ready Player One*. Navzdory tomu, že si filmová adaptace s knižní předlouho příliš nesesdla co do podobnosti (což uvádí většina z nich), dotazovaní lidé ji hodnotili překvapivě kladně. V podkapitolách níže se na ni podíváme blíže.

5.1 Hlavní téma a jednotlivé události

Co se týče hlavního tématu, v tom se kniha ani její filmová adaptace příliš neliší. Stále zde jde o *Honu na Hallidayovo vejce* a boj mezi *guntery* a *Sixery*. V čem se však obsah zásadním způsobem liší jsou postavy, jejich charakteristika i samotná úloha a výskyt v příběhu a jednotlivé hádanky a úkoly, které si pro ně Halliday připravil. Je tedy patrné, že tím se zásadním způsobem mění celý příběh. Jediným, co tak filmová adaptace ponechala, je již zmíněné hlavní téma *Honu* a jména postav. To může být dosti zarážející, vzhledem k tomu, že s tvůrci spolupracoval samotný spisovatel.

Přestože pro čtenáře, který nejprve přečetl knihu a až poté se rozhodl podívat na film, může tento fakt vést až k jisté frustraci, já v tom zde přece jen vidím jistý význam. Pokud by autor skutečně lpěl na své knižní předloze, pravděpodobně by film neslavil příliš velký úspěch. Důvodem je, že mnoho mladých lidí dá dnes přednost závodu aut s množstvím autonehod a dalších akčních filmových efektů, před nudou, která by ho čekala, pokud by měl sledovat, jak proti sobě dva lidé hrají starou videohru, jež pravděpodobně ani neznají. Zkrátka by to pro ně nebylo dostatečně atraktivní.

Autoři tak museli na základě svých znalostí přepracovat scénář tak, aby ponechali základní výstavbu příběhu na odkazech 80. let 20. století, ale zároveň jej upravit tak, aby

⁹⁵ Tamtéž.

byl dostatečně atraktivní a poutavý. Původní odkazy 80. let 20. století užití v knize tak vyměnili za jiné a pro film, jakožto dílo audiovizuální, daleko využitelnější. Jako příklad si lze uvést samotný začátek filmu, kdy úvodní titulky přechází v obraz a na pozadí hraje skladba *Jump* od *Van Halen* z roku 1983.

Nyní tedy děj znovu shrnu podle chronologických událostí. Můžeme zde tak vidět jisté odchylky od původního děje knižní předlohy:

- *Úmrtí Hallidaye a vypuknutí Honu na Hallidayovo vejce.*
- *Neznámý hráč objevuje první úkol. Wade získává první klíč a prochází první bránou.*
- *Sorrento se spojuje s I-r0kem a zadává mu práci. Ta spočívá v tom, odstranit Wadea z Výsledkové tabule.*
- *Na Výsledkové tabuli se objevují i Samantha, Aech, Daitó a Šóto.*
- *Wade s Art3mis prolamují další náповědu. Wade získává neznámý artefakt, o kterém však netuší.*
- *Art3mis pozve Wadea do tanečního klubu. Zde I-r0k zjišťuje Wadeovu pravou identitu.*
- *Sorrento se snaží získat Wadea na svou stranu, ale ten nepřijímá. Pokus o zavraždění Wadea. Wade je unesen a seznamuje se se Samanthou.*
- *Wade i Art3mis se vrací do OASIS a spolu s Aechem, Daitem i Šótem získávají druhý klíč. Art3mis prochází druhou bránou. Sorrento se dozvídá o její lokaci.*
- *Sorrentovi agenti přepadají Samanthino útočiště a odvádí jí do Střediska smluvně závislých pracovníků IOI. Wade uniká a vyzvedává ho Aech spolu s Daitem i Šótem.*
- *Sorrento mezitím získává třetí klíč a objevuje poslední bránu.*
- *Wade se rozhodne Samanthu zachránit. Ta po osvobození deaktivuje Kouli Osuvoxu. Mobilizace všech hráčů k finální bitvě.*
- *Finální bitva mezi guntery a Sixery.*

- *Sorrento odpaluje Kataklyst Všichni kromě Wadea umírají.*
- *Wade prochází poslední výzvou, kterou všichni sledují online a získává Hallidayovo vejce v momentě, kdy je nachází v reálném světě Sorrento s úmyslem je zabít.*
- *Sorrento je zatčen. Přijíždí Ogden Morrow spolu s právníky kvůli dědickému procesu.*
- *Ukončení Honu na Hallidayovo vejce.*

5.2 Proměny v dějství

a) První nápověda

První nápověda je v knize objevena několika guntery a veřejně s ní vystoupí Steven Pendergast. Ve filmu však sám Wade říká, že je objevena neznámým hráčem a následně se objevuje portál. To je zřejmě upraveno právě z důvodu změn jednotlivých úkolů. Pokud by toto objevil pouze jeden hráč, postrádal by závod svou přirozenost závisící na soupeření na závodní dráze.

b) Planeta Ludus

V knižní předloze Wade navštěvuje svou školu ve virtuálním světě OASIS, konkrétně na planetě Ludus, kde později nalezne i první klíč. Jedná se o planetu, na které se nachází pouze školy a jednotliví studenti a Wade je natolik chudý, že se nemůže vydat nikam jinam. Ve filmu je však tato planeta zcela vypuštěna, Wade se ihned po nalogování do hry ocitá neznámo kde, a prostřednictvím portálu se dostává k prvnímu úkolu. Přitom Hallidayovým záměrem, vzhledem k zvolenému umístění prvního klíče, bylo, aby jej získal nějaký student. Tato změna je zde žádoucí spíše kvůli redukci děje, aby film neměl příliš dlouhou stopáž.

c) Hallidayovy deníky – Anorakův almanach

V knižní předloze Halliday zanechal hráčům jako pomocníka elektronický textový soubor svých deníků – tzv. *Anorakův almanach*. Ve filmu je však tímto *Almanachem* budova ve virtuálním světě OASIS, která nese název *Hallidayovy deníky*. V ní je přítomna robotická obsluha, vystupující pod jménem *Kurátor*, která zavede příslušného hráče k jakémoliv Hallidayově vzpomínce a přehraje ji jako video. Tato obměna usnadňuje divákovi

vizualizaci vzpomínky, která je v knize popisována. Je totiž mnohem jednodušší jí přehrát jako video, než aby byla čtena z textových záznamů.

d) Wadeova změna identity a útěk do Columbusu

Poté, co dojde v Komínech k výbuchu, kupuje si Wade jednosměrnou jízdenku do města Columbus. Mění si přitom své jméno na Bryce Lynche a pořizuje si zde malý byt. V něm následně stráví převážnou část příběhu. Ve filmu k něčemu takovému však nikdy nedojde a místo toho je po výbuchu unesen skupinou, ve které se nachází i Art3mis. Opět změna, která redukuje délku, vzhledem k tomu, že v Columbu Wade stráví několik měsíců.

e) Artefakty

Artefakty jsou vzácné předměty, na které může hráč ve světě OASIS narazit. Pro příběh ve hře je klíčovým artefaktem *Beta kapsle*, *čtvrťák*, *Kataklyst* a *Koule Osuvoxu*.

Beta kapsle umožňuje hráči změnit se jednou denně na tři minuty v robota *Ultramana*. V knize ji společně získají Parzival, Daitó a Šótó v druhé polovině příběhu prostřednictvím japonského *questu*. Ve filmu je však *Beta kapsle* nahrazena neznámým artefaktem, který hráče promění na dvě minuty v libovolného obřího robota. Zde ji získá Aech spolu s Daitem a Šótem hned na začátku. V závěrečném boji ji v knize využije Wade, ve filmu Daitó.

Co se *čtvrťáku*, který dává náhradní život, týče, v knize jej Wade získá zcela náhodně za bezchybnou hru v *Pac-Manovi*, když si myslí, že objevil další bránu. Ve filmu jej však dostane jako výhru v uzavřené sázce s *Kurátorem*.

O *Kataklystu* se čtenář dozvídá přibližně ve stejné chvíli jako o *Beta kapsli*, divák místo toho už po získání prvního klíče, kdy Wade nakupuje za své nově nabitě kredity. Na rozdíl od knihy pak výbuch nepřijde docela nečekaně, ale Wade se mu snaží nejdříve zabránit, ale je neúspěšný.

Jejich získání opět muselo být upraveno kvůli zjevným odchylkám a výpustkám v samotném ději. Nicméně je to provedeno umě, zcela nenásilně a plní stejnou funkci jako v samotné předloze.

f) Spolupráce Sorrenta a I-r0ka

I-r0k ve filmu figuruje jako Sorrentův žoldák, jehož úkolem je odstranit ze hry Wadea. Sám Sorrento jej přitom nazývá starým přítelem.

Zde změna souvisí s vypuštěním Wadeovy školní docházky na Ludusu. V knize se právě z ní totiž Sorrento dozvídá jeho pravou identitu, když podplatí ředitele jeho školy. Tuto úlohu tak převzal I-r0k, který v knize právě vyzrazením informací vyhrožuje Wadeovi a Aechovi.

g) Seznámení Wadea a Samantha

Zásadní událostí, která se liší, je seznámení Wadea a Samantha. Zatímco v knize se seznámí až na samotném konci příběhu, kdy už je po všem (což sám Wade odůvodňuje tím, aby nebyl vzhledem k citům příliš rozptýlen), ve filmu se setkávají hned po výbuchu, kdy Wadea unesou. Ten se následně dostává k odboji, jehož členkou je právě Samantha. Zjišťují také, že celou dobu žili jen pár metrů do sebe, což podle knihy také není pravda.

h) Úmrtí Daita

Ve filmové adaptaci žádný z hlavních protagonistů neumírá. To se týká především Daita, kterého mají v jeho bytě přepadnout agenti IOI a vyhodit jej z okna.

i) Středisko smluvně závislých pracovníků IOI

Do Střediska smluvně závislých pracovníků IOI, ze kterého se nikdy nikdo nedostal živý, se v knize dostává dobrovolně Wade. Zde je podstatné slovo *dobrovolně*. Wade chce totiž tímto nebezpečným krokem získat potřebné informace a cestu ven si sám zajistí tím, že se jim nabourá do systému přes zakoupená nelegální hesla.

Ve filmu se pro záchranu Wadea obětuje Samantha. Tu pracovníci firmy IOI nedobrovolně odvedou do svého střediska smluvně závislých pracovníků, kde je odsouzená k těžké dřině. Wade se však ve spolupráci s ostatními nabourají skrze Sorrentova avatara do jejich systému a Samanthu osvobodí. Ta pak sežene potřebné informace.

Opět zde dochází k redukci časového vytížení filmu, jelikož Wade ve Středisku tráví několik týdnů. Tím, že je však zajata Samantha, zde Wade může zaujmout heroickou

pozici hrdiny, který zachraňuje svou dámu v nesnázích, což by v opačném případě nebylo proveditelné.

j) Zničení Koule Osuvoxu

Zničení *Koule Osuvoxu* blízce souvisí s předchozím bodem *i*). Zatímco v knize jej zajistí Wade prostřednictvím hacknutí systému IOI a výbuchu robota řízeného na dálku prostřednictvím objednávek/dodávek a příkazů, ve filmu jej má na starost Art3mis společně s dronem, prostřednictvím kterého vysloví potřebné zaklínadlo k deaktivaci.

Zde vidím odůvodnění ve změně především kvůli tomu, že pokud by měla být deaktivace učiněna stejně jako v předloze, bylo by to poměrně dost komplikované a složité pro samotné ztvárnění. Jedná se totiž o několik dopředu časově propojených událostí v rámci Wadeovy fenty, které mohou působit zmateně i pro čtenáře, natož pro diváka.

k) Ogdenovo bezpečné útočiště

Když se Wade dostává ze Střediska smluvně závislých pracovníků IOI, kontaktuje ostatní členy ve snaze je varovat před tím, že nejsou v bezpečí. Nikdo z nich však neví, kam jinam by se uchýlil. Do rozhovoru jim však vstupuje neznámý hlas a před nimi se objeví Ogden Morrow. Přiznává se, že je celou dobu tiše pozoroval, ale nechtěl do ničeho zasahovat. Nyní však vidí potřebu v tom, jim pomoci. Nabízí jim tedy zajištění odvozu do jeho sídla, kde budou v bezpečí moci dokončit poslední krok k vítězství. Ve filmu se nic takového nestane, ale Ogden jim zde přece jen pomůže. To, když dává jakožto *Kurátor* Wadeovi čtvrt'ák s vědomím, o jaký artefakt se jedná.

l) Seznámení se s ostatními členy Horní pětky

Zatímco v knize se všichni nakonec setkají poté, co se rozhodne do hry zasáhnout Ogden a nabídnout jim bezpečné útočiště, kdy pro ně pošle letadla, ve filmu je tomu docela jinak. Zde se osobně setkávají poté, co Samanthu odvedou pracovníci IOI. Ta ještě stihne dát zbytku vědět, kde mají Wadea vyzvednout svou dodávkou. Zde je tedy patrné, že zatímco v knize je dělí několik tisíc kilometrů, ve filmu to jsou prakticky sousedé, vzhledem k pohotové, a především rychlé, akci.

5.3 Postavy a jejich ztvárnění

5.3.1 Wade Owen Watts

Postavu ztvárnil Tye Sheridan. Od své knižní předlohy se však poměrně liší svými fyzickými predispozicemi. Jednak je zde Wade hubený, jednak zde nemá žádné akné. Vzhledem k úplnému vynechání části, kdy si Wade kupuje byt a odjíždí do města, a kde kvůli lepšímu prožitku ze hry užívá celotělový depilační gel, nikdy zde také neztrácí vlasy ani obočí, jako je tomu právě v předloze. To je pravděpodobně změněno v důsledku toho, že taková vizualizace by u diváků mohla vyvolat znechucení.

Nepůsobí zde ani příliš chudě, na což je v knize brán poměrně velký zřetel, vzhledem k tomu, že právě díky nedostatku financí po OASIS nemůže téměř vůbec cestovat a jeho jediným vlastnictvím je chatrné brnění s ještě chatrnějším mečem. Po získání prvního klíče se z něj stává teprve boháč, který si může dovolit téměř vše o čem se mu kdy snilo. Ve filmu má však okamžitě přístup k závodnímu autu, a ačkoliv si na benzín musí vydělat tím, že sbírá v závodě mince z poražených hráčů, divák takového dojmu o jeho chudobě jako v knize nenabývá. Nicméně chudoba může být brána relativně. Pro někoho, kdo vlastní velký dům s ještě větší zahradou a bazénem pravděpodobně bude Wade i zde působit jako chudák, kdežto v očích někoho, kdo nemá ani na jídlo a pomalu ani na oblečení, může působit jako boháč. Zároveň asi nikdo nechce vidět a ani si představit možnou realitu, ve které neexistuje střední třída, ale pouze ti bohatí a ti chudí.

5.3.2 Samantha Evelyn Cooková

Postavu ztvárnila Olivia Cooke, což je poměrně zajímavá shoda jmen. Nicméně i ona se od své knižní předlohy dost odlišuje. Zatímco v knize má havraní (tedy černé) vlasy, ve filmu jsou rezavé. Její rudé znamínko na tváři však zůstává. Co se týče vzhledu jejího avatara, ten má vypadat jako ona. Ve filmu má však vlasy podobné bodlinám ježka a celé jeho vzezření má rudý nádech. Tento fakt může v divákovi vyvolat větší pocit, že se jedná o postavu ve virtuální realitě a nikoli o reálného člověka. Uvědomit si, že vše, co se jí děje tak není skutečné, ale pouze iluze. Ve filmu totiž Wade Samanthina avatara mimo záběr střelí do hlavy, aby jí tím uchránil před Sorrentem, který po ní pátrá mezi stále připojenými pracovníky IOI.

5.3.3 Helen Harrisová

Postavu ztvárnila Lena Waithe. Jedná se o jedno z povedenějších ztvárnění z přítomných postav, pokud opomineme jejího avatara. Je to totiž skutečně mladá žena tmavé pleti brázdící zemí v obouchané dodávce s relativně krátkými vlasy, nicméně právě avatar se liší. V knize se má jednat o jedince mužského pohlaví s tmavými vlasy a hnědýma očima, kdežto ve filmu připomíná napodobeninu skřeta ze světa Pána prstenů s tím rozdílem, že jeho trup je s nohama spojen spleť kabelů.

Vzhledem ke stupňující se korektnosti při natáčení nových filmů, kdy jsou velmi často zahrnuty různé rasy, pohlaví, sexualita aj. by mohlo být vysvětlení jejího výběru mužského avatara bílé pleti bráno neadekvátně. Možná proto byl tak zvolen relativně neutrální vzhled fantastické bytosti. Nicméně i v tom by mohl někdo vidět prvky např. rasismu, vzhledem k tomu, že je nápadně podobný zrovna negativně viděnému skřetu.

5.3.4 Jošiaki Toširó – Daitó a Akihide Karacu – Šótó

Postavy ztvárnili Win Morisaki (Daitó) a Philip Zhao (Šótó). Zde je podoba s literární postavou téměř totožná, snad pouze s rozdílem věku Šóta. Ten je zde pouze jedenáctiletým chlapcem, avšak to může působit na diváky. Dává tím totiž najevo fakt, že na virtuálním světě OASIS jsou „závislí“ i takhle mladí jedinci, tedy děti.

5.3.5 James Halliday a Ogden Morrow

Postavy jsou ztvárněny Markem Rylancem (Halliday) a Simonem Peggem (Ogden). Mark Rylance odvedl skvělou práci, co se týče Hallidayovy pověstné společenské neohrabanosti. I jeho avatar je podobný předloze. Co se týče Ogdena, jeho funkce v samotném příběhu se zde naprosto mění. Stává se z něj Kurátor (původně se tváříci jako NPC) v budově Hallidayových deníků, od kterého Wade získává artefakt – čtvrták. Toto je však odhaleno až na samotném konci příběhu, kdy přichází za Wadem i s právníky. Jeho vzhled se pak také mírně liší, protože ten má odpovídat něčemu mezi „Einsteinem a Santou Klausem“. Místo toho je to postarší muž normální postavy s vlasy úhledně sčesanými dozadu. Možná proto, protože je pro diváka snazší si představit, proč dala Kira přednost právě jemu, než kdyby vypadal tak, jako v knižní předloze.

5.3.6 Nolan Sorrento a *Sixeři*

Nolana Sorrenta ztvárnil Ben Mendelsohn, který je známý pro své role záporáků, a odvedl vskutku dobrou práci. Nicméně je zajímavé, že jeho avatar zde má spíše klasický vzhled podobný *Sixerům* v literární předloze, totiž svalnatého muže s krátce střiženými vlasy. Ostatní *Sixeři* pak na sobě mají futuristicky vypadající černé brněné s helmami, a dokonce se zde proporcemi rozlišuje i jejich pohlaví, jak tomu v knize není, snad právě kvůli již zmiňované korektnosti. Právě toto svalnaté zobrazení může u diváků vyvolat pocit síly a nadřazenosti vůči ostatním.

5.3.7 I-r0k

Z I-r0ka se ve filmu nečekaně stává hlavní záporák od samého začátku, který pomáhá Sorrentovi zneškodnit Wadea a ostatní členy *Horní pětky*. Tím se zásadně mění jeho charakter z pouhé vedlejší postavy, která figuruje pouze chvíli v první třetině knihy, na jednu z hlavních, díky které se pohybuje samotný děj. S tím se také pojí i další změny jeho charakteru.

5.3.8 Alice a Rick

Tyto postavy zde zmiňuji především z důvodu toho, že na rozdíl od knižní předlohy, Wade zde tetu očividně jistým způsobem rád má. Jednak jí vyděšeně volá, když zjistí, že se Sorrento chystá vyhodit její karavan do vzduchu, jednak později Sorrentovi při vyhrožování odvětlí: „Zabil jste sestru mojí mámy. Myslíte, že vás nezabiju?“. Stejně tak ve filmu i Alice brání Wadea před Rickem, ačkoliv si nakonec neodpustí dodat několik jedovatých slov. Pro člověka je opět psychicky náročné vidět takové rozpory v rámci rodiny, tudíž se to tu tímto tvůrci pravděpodobně snažili zlehčit.

5.4 Výzvy a brány

Film téměř okamžitě začíná dalším pokusem o to, splnit první výzvu. Tou je závod na několikaúrovňové trati plné nástrah. Nikomu se jej ještě nepodařilo dokončit. Není zde tak rozdíl jen v samotné změně úkolu, ale také v tom, že Wade zde výzvou neprojde na první pokus, jako je tomu v knize.

Na trati hráči čelí různým hrozbám jako je vykolejený vlak, demoliční koule a především T-Rex s King Kongem. Právě přes King Konga se nikdo ještě nedostal. První bránou je přitom sama cílová rovina, za níž hráč získává první klíč.

K získání druhého klíče musí Wade s ostatními projít replikou filmu *Osvícení* (1980). Samotný klíč přitom získává pouze Art3mis, což z nějakého důvodu nehraje roli. Svůj další cíl mají splněn. Když Art3mis otevírá druhou bránu, dostává i další nápovědu.

Jejich pokračování je záhy přerušeno, když Samanthu odvádí do Střediska pro smluvně závislé pracovníky IOI. Mezitím Sorrento získá přístup k poslední výzvě, kterou je Atari 2600 umístěná v pevnosti na planetě Doom. Hráč na ní musí odehrát tu správnou hru.

Kvůli případným narušitelům *Sixerů* kolem pevnosti vztyčí nepropustnou bariéru pomocí *Koule Osuvoxu*. Stejně jako v knize se jí hrdinům podaří deaktivovat, přestože jiným způsobem. Po výbuchu Kataklystu a neúspěšném dohrání hry *Adventure* jedním ze *Sixerů* začne na Atari 2600 hrát i Wade. Jako jediný pochopí, že zde nejde o výhru, ale o hru jako takovou a nachází v ní zmiňované skryté první velikonoční vejce vůbec. Tento prvek je tak asi jediný, který je v rámci možností podobný své knižní předloze, v níž Wade při hraní *Adventure* také objevuje skryté velikonoční vejce a vyhrává. Nicméně zde výzva i nadále pokračuje.

Wade nyní potřebuje vložit všechny tři klíče do tří klíčových dírek, což není příliš snadné, jelikož se on sám ve skutečném světě nachází v cloumající dodávce, jenž cloumá i jeho avatarem. Nakonec se mu to však podaří a on čelí poslední zkoušce, kdy nesmí podepsat údajná práva ke hře. Jedná se totiž o simulaci uzavření dohody, kterou kdysi Halliday učinil a které litoval. Teprve potom Wade konečně získává *Hallidayovo velikonoční vejce* a celý *Hon* je ukončen.

6 Knihy, ve kterých hraje klíčovou roli videohra

6.1 Videohra jako manipulátor nebo zabiják

Následující podkapitola se bude věnovat rolím videoher, které v literárním díle zaujímají bezesporu negativní roli. Hrdinové se v ní totiž stávají místo hráči, oběťmi samotné hry, která je bezprostředně ohrožuje na zdraví a v některých případech dokonce na životě.

Dalo by se tedy říct, že následující knihy jsou vlastně jakýmsi varováním před možnou existencí nebezpečných videoher, o nichž však například samotní rodiče nemusejí ani vědět a lámou si tak hlavu nad změnou chování u svých dětí.

O některých z takových her pojednává kupříkladu článek na *GULF NEWS*. Ten mimo jiné uvádí i jednu, jenž se v nedávné minulosti objevila i v České republice. Jedná se o hru zvanou *Modrá velryba*, jenž měla navádět děti po celém světě, aby v rámci padesáti dní splnily padesát podivných úkolů, které je však měly dovést až k sebevraždě. Nejvíce obětí, kterých byly stovky, přitom zaznamenalo Rusko, kde se hra měla zrodit. Koncem roku 2016 byl dopaden Philipp Budeikin, jednadvacetiletý mladík, jenž měl za celou hrou stát. Kvůli následnému projevení lítosti byl však za své činy odsouzen pouze na 3 roky.^{96 97} I přes tento fakt, že byl dopaden a usvědčen nějaký viník, však není jisté, zda hra skutečně existovala a zda měla způsobovat značný nárůst sebevražd u dětí. Chybí zde důkazy a souvislosti mezi úmrtími a návštěvou stejných sociálních sítí. Možná se tak jedná pouze o legendu, která v sobě má reálný základ, ale je živena především strachem. Legendu, která má varovat před skrytými nebezpečími internetu i sociálních sítí.⁹⁸

⁹⁶ 11 dangerous games on the internet that could kill or seriously injure | Lifestyle – Gulf News. *Gulf News: Latest UAE news, Dubai news, Business, travel news, Dubai Gold rate, prayer time, cinema* [online]. Copyright © Al Nisr Publishing LLC 2023. All rights reserved. [cit. 12.4.2023]. Dostupné z: <https://gulfnews.com/lifestyle/11-dangerous-games-on-the-internet-that-could-kill-or-seriously-injure-1.2252866>

⁹⁷ Blue Whale: What is the truth behind an online ‚suicide challenge‘? – BBC News. *BBC – Homepage* [online]. Copyright © 2023 BBC. The BBC is not responsible for the content of external sites. [cit. 13.4.2023] Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>

⁹⁸ Moral Panic Du Jour: The ‚Blue Whale Game‘ | Skeptical Inquirer. *Home / Skeptical Inquirer* [online]. Copyright © [cit. 21.4.2023]. Dostupné z: <https://skepticalinquirer.org/exclusive/blue-whale-game/>

Něco téměř totožného s *Modrou velrybou* zažívají i hrdinové v *Božské hře*. Zde se hrdinové ocitají v zajetí záhadné vševědoucí videohry *G.O.D.*, která s nimi komunikuje prostřednictvím telefonů a speciálních brýlí. Skrze ně vidí alternativní realitu skutečného světa. Hra jim v průběhu příběhu zadává podivné úkoly, mnohdy na hraně zákona, a za jejich plnění je odměňuje a plní jim jejich sny. Pokud jí však neposlechnou, jsou tvrdě potrestáni ve skutečném světě. Jedné hrdince jde tak kupříkladu dokonce o život. Ze hry však nemohou svévolně odejít. Jediným východiskem ven je sebevražda nebo vražda.

Další takovou videohrou je *Erebos* ze stejnojmenné knihy *Erebos – Hra, která zabijí!* Zde je patrné už z pouhého názvu, že *Erebos* nebude poklidnou oddechovkou. Nicméně sama hra se ze začátku chová podobně nevinně jako *G.O.D.* zmíněná výše. Rozdíl je ten, že zde se jedná o klasickou RPG, kde si hráč vytvoří svou vlastní postavu. K hlavnímu hrdinovi se tato hra dostává prostřednictvím jeho spolužáků, kteří si mezi sebou předávají podivné balíčky. CD, které v jednom takovém balíčku najde, obsahuje hru, která je velice napínavá a překvapivě inteligentní. Má však velmi přísná pravidla, za jejichž porušení hráče čeká podobně jako v *Božské hře* trest. V samotném závěru je pak vysvětleno, že její tvůrce dokázal stvořit skutečnou UI, ale ta se mu vymkla z rukou.

6.2 Virtuální realita jako nedobrovolné vězení

Videohra se také může pro hráče stát nedobrovolným vězením v tom smyslu, že by ji rádi opustili, ale to nemohou učinit dříve, než splní určité úkoly nebo podmínky. Takovou ukázkou by podle této věty mohla být i již výše zmíněná *Božská hra*, avšak ta se od těchto odlišuje svou UI, která hrdinům brání v odchodu na základě vyhrožování a nátlaku. Knihy, které jsou zmíněné v této podkapitole ale nátlaku nevyužívají. Jedná se o obyčejné hry, které uvězní hráče ve svém virtuálním světě a ti se nemohou vrátit do skutečného světa.

Taková hra, která doslova vtáhne svého hráče do svého fiktivního světa je popisována v *Hyperversum Next: Brána času*. Zde se mladá dívka ocitá uprostřed virtuální středověké vesnice a je vystavena nebezpečí. Zjišťuje, že *Hyperversum* není pouze hra, ale také paralelní virtuální realita a ona tak musí najít cestu zpátky do svého skutečného světa. Dalším titule, kdy je hráč vtáhnut do hry je kupříkladu *V zajetí videohry* od Dustina Bradyho.

Další takovou možností, která je motivem i v *Ready Player One*, když se Wade ocitá ve *Středisku smluvně závislých*, je využití virtuální reality jako vězení či prostředku k vykonání trestu. Takto je koncipovaná kupříkladu kniha *Úkol přežít*, kde je hacker odsouzen k výkonu trestu ve virtuální hře, kde musí pracovat v dole. Tato hra je přitom koncipovaná tak, že si zde hráč vytvoří postavu a cítí se, jako by v ní skutečně byl. Tudíž vnímá kupříkladu i bolest.

Titul *Sedm smrtí Evelyn Hardcastlové* je založen na podobném principu. To, že je však hlavní hrdina ve virtuální simulaci, se čtenář dozvídá až na samotném konci. Zde slouží virtuální realita k trestání odsouzených. Ti musí neustále dokola řešit nevyřešitelné případy v naději, že se jejich chování změní k lepšímu.

6.3 Virtuální realita jako možnost nového života

Vnímat videohru jako prostředek k plnění snů, příležitostí, jako bezpečné útočiště, ale také jako možnost nového života, jistě zvládne nemálo jedinců z řad hráčů. Je to vcelku pochopitelné, protože i videohra nám vypráví jistou formou nějaký příběh. Zároveň však dává možnost hráči se účastnit samotného děje prostřednictvím svého avatara a někdy i pomyslnou svobodu, když před něj položí několik alternativních konců, ke kterým prostřednictvím svých rozhodnutí může dojít.

Skutečná svoboda v rozhodování to však není a hra, jež by nám toto stoprocentně umožňovala ještě nebyla vymyšlena. Nicméně právě v románu *Ready Player One*, taková hra byla navržena. Lidé si vytvoří svého avatara, který může vypadat zcela libovolně dle jejich fantazie. Mohou vytvářet rozlehlé světy dle vlastní fantazie. Mohou zde prožít celý svůj život – najít si partnera, oženit se, mít děti, dům, zemřít... Slouží zde tak lidem jako únik ze světa zničeného a zmítajícího se v globální ekonomické krizi, jakési útočiště.

Doslova možností nového života pojednává titul *Jiný svět*. Zde se hlavní hrdina potýká s nevyčísitelnou smrtelnou nemocí. V té době se světem šíří fenomén *vtažení*, který oddělí vědomí hráče od jeho smrtelného těla a ten je tak navždy uvězněn ve hře. Hlavní hrdina tak ve vidině nové šance na život dobrovolně podstupuje tento fenomén a stává se skutečnou postavou ve hře, aby unikl smrti.

6.4 Virtuální simulace jako prostředek s bojem s mimozemšťany

Speciální úlohu hraje virtuální realita v dílech jako *Armada* (E. Cline), *Jen ty můžeš zachránit lidstvo* (T. Pratchett) nebo *Enderova hra* (O. S. Card), která byla v roce 2013 zfilmována.

Tyto příběhy prakticky pojednávají o tom jednom a samém, pouze s malými odchylkami v ději. Hlavní téma spolu se zápletkou je všem společné – mladý chlapec (v případě *Enderovy hry* je dokonce hlavnímu hrdinovi pouhých šest let) prostřednictvím simulace či videohry bojuje s vesmírnými loděmi, ale nakonec zjišťuje, že se o žádnou simulaci nikdy nejednalo, invaze byla reálná a on lidstvo zachránil. Vystává tu však poněkud záludná otázka, kým a kam byla tedy ve skutečnosti invaze uskutečněna.

Zde se podobně jako v podkapitolách výše jedná opět o jakýsi druh manipulace, avšak ne ze strany samotné hry jakožto UI, ale jejího tvůrce. Hlavní hrdina tak zcela nevědomě vraždí jinou inteligentně smýšlející živoucí bytost, která je mu vyličená jako zlý a nebezpečný kolonizátor, protivník v obyčejné videohře. Otázkou tak je, zda by byl ochotný k takovému zabíjení, pokud by o této skutečnosti věděl, nebo by u něj zvítězila lidskost, strach nebo snad i empatie. Tvůrce hráčovi tímto odnímá tuto svobodnou vůli. Z hráče se stává prakticky vrah, který je však společností vnímán a oslavován jako hrdina, který spasil svět.

7 Projekt k bakalářské práci

7.1 Úvodem

Při vymýšlení vhodného projektu k mé bakalářské práci jsem měla poměrně jasno, co se jeho tématu týče. Tím měla být právě 80. léta 20. století. Horší už to bylo s rozhodováním o jeho zpracování a realizaci. Nejsnazší cestou se zdála obyčejná přednáška, ale to byla poměrně populární varianta, proto jsem se chtěla nějak odlišit.

V důsledku toho vznikla v mé hlavě vize malé výstavy nesoucí název *80. léta* umístěné v Obecní knihovně v Předměřicích nad Labem, která by byla zakončená vědomostním kvízem pro studenty. Výstava by přitom byla přístupná jak studentům přilehlé základní školy, tak veřejnosti.

Po rozmluvě s knihovnicí Mgr. Janou Kopřivovou, jsme však společně dospěly k závěru, že v rámci lepšího porozumění tématu této výstavy by bylo vhodné seznámit studenty s 80. léty i osobně. V rámci výstavy tak proběhly v knihovně hned dvě přednášky pro studenty devátých ročníků ZŠ Předměřice nad Labem a po nich následoval krátký výstupní testík. Ten sloužil čistě k získání zpětné vazby, jež by mi dala jasnou představu, kolik informací si z přednášky studenti odnesli.

Cílem projektu tak bylo jednak připomenutí doby 80. let 20. století pamětníkům, jednak seznámení mladé generace s dekádou, která se významně podílela na utváření dnešní společnosti a způsobu života, jak jej známe dnes. Vedlejším záměrem byla i snaha sblížení dvou generací, tedy rodičů se svými dětmi.

7.2 Příprava

Co se samotné přípravy týče, bylo nutné si sjednat a domluvit místo a čas uskutečnění projektu. S tím jsem neměla příliš velké problémy vzhledem k dobrým vztahům v rámci základní školy (včetně vyučujících i samotné knihovnice), kam jsem kdysi též chodila. Jak knihovna, tak škola mi tedy vyšly maximálně vstříc a pomohly mi připravit ideální prostředí pro mé počínání – zadarmo mi poskytly prostory včetně jejich technické vybavenosti, časově se přizpůsobily dle mých potřeb a žáky uvolnily z hodiny dějepisu, aby se mohli dostavit na přednášku.

Samotná příprava materiálů k výstavě pak zabrala nejvíce času, v čistém čase přibližně celý týden. Bylo nutné zhotovit několik plakátů, které by se později vystavily a při jejich tvorbě muselo být bráno v zřetel publikum.

Publikem měly být primárně studenti základní školy, kteří knihovnu, jež byla součástí budovy školy, pravidelně navštěvovali. Tudíž bylo patrné, že text nesmí být příliš složitý nebo odborný. Na druhou stranu byla tato výstava dostupná i veřejnosti, což znamenalo jedince od čtyřiceti let výše, kteří dobu 80. let sami zažili. V jejich případě tak bylo dobré si uvědomit, že na rozdíl od studentů, kteří se s tématem seznamují, oni si jej naopak připomínají a srovnávají s vlastními zkušenostmi.

Dalším krokem poté, co byly dokončené plakáty, byla příprava prezentace, jež byla promítána studentům na pozadí přednášky. Vzhledem k detailnějšímu zpracování

plakátů již byla příprava prezentace poměrně snadná, a především pokrácená do odrážek s klíčovými slovy doplněnými o fotografie již jednou užitými v plakátech.

Na samotný závěr byl na základě struktury plakátů a osnovy přednášky vytvořen krátký testík.

7.3 Materiály a jejich tisk

Plakátů bylo v konečné fázi celkem 15 ks ve formátu A3. Byly koncipovány následovně: první dva se týkaly dění ve světě, které zasáhlo i náš stát – a) studená válka, b) Černobyl; zbývajících třináct podrobněji rozebíralo každodenní život na území tehdejšího Československa a členilo jej do podkategorií, kterými byly *Děni doma*, *Každodenní život*, *Mládež a vojna*, *Hudba*, *Literatura*, *Kinematografie*, *Televize a média*, *Věda a technika*, *Móda*, *Doprava*, *Sport* a *Změny roku 1989*. Co se vizuální stránky týče, jako podklad jsem zvolila starorůžovou barvu a k ní kombinovala další pastelové barvy s nádechem retro. (pro představu viz příloha č. 1 – *Černobyl*, *Mládež a vojna*, *Kinematografie*).

Plakáty tedy byly z důvodu použití barev a fotografií vytištěné barevně. Tisk byl pouze jednostranný a byl k němu použit lesklý tuhý křídový papír.

Co se vědomostního testu týče, tvořily jej především otevřené otázky, ale našlo se mezi nimi i několik otázek typu *vyberte jednu (či více) správných odpovědí*. Celkem bylo dvacet šest otázek na třech stranách A4 (viz příloha č. 2).

Vědomostní testy byly vytištěny na standartním bílém papíře formátu A4. Vzhledem k úspoře spotřebovaného papíru i barvy byl zvolen černobílý oboustranný tisk. Jeden test se tak skládal ze dvou těchto papírů. Celkem bylo potřeba čtyřicet kopií, tedy osmdesát listů.

Tisk materiálů měla na svědomí tiskárna Eko Print, sídlící v Habrmanově ulici v Hradci Králové. Vzhledem k osobním známostem byl tisk proveden zcela zdarma.

7.4 Průběh výstavy

Dne 29. března 2023 bylo do prostor knihovny umístěno všech patnáct plakátů, které se vyvěsily na dvě oboustranné magnetické tabule (viz příloha č. 3). Přístup k nim měli studenti, ale i širší veřejnost po celou dobu trvání výstavy. Konec výstavy byl určen po

velikonočních prázdninách probíhajících na základní škole, tedy 12. dubna 2023. Plakáty následně byly ponechány ve vlastnictví školy k případnému využití v hodinách.

7.5 Přednášky

Dne 11. dubna 2023 byly naplánovány dvě přednášky pro obě deváté třídy ZŠ Předměřice nad Labem, konající se v dopoledních hodinách v budově knihovny. První z nich se konala v čase 10:00 hod. – 10:45 hod., druhá v čase 11:00 hod. – 11:45 hod. Studenti byli uvolněni z hodiny dějepisu a se svými vyučujícími se dostavili do knihovny. Celkem se jednalo asi o čtyřicet jedinců.

Studenti byli prostřednictvím prezentace a mého výkladu obeznámeni s tematikou 80. let 20. století. V průběhu výkladu mohl kdokoliv vznést otázku, pokud něčemu nerozuměl. Zároveň jim byly kladeny obecné otázky a pro udržení pozornosti zde bylo cíleno na zajímavosti či srovnání s dnešní dobou. Pro případné dotazy byl vyhrazen čas na samotném konci a po skončení přednášky se odebrali k panelům s vystavenými plakáty, aby si je mohli samostatně podrobněji projít.

Při odchodu dostali vyučující připravené vědomostní kvízy, které studenti následně v odpoledních hodinách při své výuce vyplnili. Ty mi následně sloužily jako zpětná vazba. Někteří studenti však po přednášce odcházeli domů.

V rámci obou přednášek probíhala fotodokumentace (viz příloha č. 4).

7.6 Zpětná vazba a sebereflexe

Studenti byli po celou dobu přednášek klidní. Drtivá většina z nich dávala po celou dobu přednášek pozor a dělala si poznámky, což bylo způsobené především zmínkou o nadcházejícím výstupním testíku a možnosti získat dobrou známku. Někteří z nich se také zapojili i aktivně do debaty. Zpětná vazba ze strany studentů byla kladná, přednáška se jim líbila. Podobně se k projektu vyjádřily i přítomné vyučující. Jedna z nich dokonce poděkovala za příležitost si připomenout dobu svého mládí a apelovala studentům, že se s případnými budoucími dotazy při probírání této dekády v rámci vyučování mohou obracet nejen doma na své rodiče a prarodiče, ale také na ni.

Z mého hlediska celý projekt dopadl mnohem lépe, než jsem si představovala. Studenti byli po celou dobu konání hodní a přiměřeně reagovali, nerušili. Testy se jim

vzhledem k okamžitému vyplnění po přednášce (tzn. bez možnosti přípravy) navzdory jistým pochybám povedly. Sama jsem si přitom mohla vyzkoušet vedení samotné přednášky a její organizaci. Též jsem se mohla postavit svému strachu z vystupování před větším množstvím cizích lidí a musím konstatovat, že jsem si byla schopná vytvořit dostatečně příjemnou atmosféru, takže jsem nebyla příliš nervózní, jak obvykle bývám. Časově se též vše stihlo, přestože jsem měla původně obavy, zda nepřetáhnu. Naopak zbylo ještě alespoň pět minut, aby se studenti mohli seznámit s plakáty.

7.1 Vyhodnocení vědomostního testu

Co se výsledných závěrů vyvozených z testů týče, ty dopadly takto:

V první třídě (9.A) test vyplnilo celkem osmnáct studentů – pět chlapců, třináct dívek. Co se úspěšnosti celkového počtu správně zodpovězených otázek týče, dívky značně převažovaly nad chlapci a jejich odpovědi byly obsáhlejší.

Ve druhé třídě (9.B) test vyplnilo celkem dvanáct studentů – dva chlapci, deset dívek. Úspěšnost byla obdobná jako u první třídy.

Jako zajímavý poznatek bych ráda uvedla, že studentům 9.A jsem při přednášce nezmínila, že v té době neexistovaly supermarkety, nicméně se tomu mohli dočíst na plakátech. Je zde však pěkně vidět, že právě 9.B, které tato informace byla sdělena, odpovídala na otázku – *Jaké obchody museli lidé navštívit, když si chtěli koupit následující potraviny? Hovězí maso, párky, brambory a mouku.* – častěji správně. Beru to tedy jako důkaz toho, že skutečně dávali pozor na to, co jim sděluji.

Celkově byla také mnohem větší úspěšnost v otázkách, které byly přirovnány k jejich dnešnímu životu, jak tomu dokazují například odpovědi na výši mzdy 2500 Kčs, kdy jsem jim pověděla, že si to asi mnoho dnešních mladých lidí nedokáže ani představit a pravděpodobně jejich rodiče stejnou částku někdy utratí i za jeden obyčejný rodinný nákup v supermarketu. Podobně tomu bylo s otázkou ohledně vojny, na kterou mnoho starších lidí naráží v dnešní době s tím, že by jí rádi zavedli znovu.

Mezi další otázky, které měly více správných odpovědí, než těch špatných patří i ty, týkající se havárie v Černobylu, sametové revoluce, státní bezpečnosti či hudby. Jak je tedy vidět, jedná se o ta zásadnější nebo aktuálnější, která často mají vliv na jejich životy nyní. O černobylské havárii pojednává novodobý seriál z produkce HBO, díky sametové

revoluci studenti nemusí jeden den v roce do školy, státní bezpečnost byla velmi probírána v rámci prezidentských voleb a hudba z 80. let je mnohdy aktuální dodnes.

Naopak jako nejtěžší se ukázaly ty, co se týkaly literatury, filmu, sportu, ale také studené války. Tyto informace se týkají minulosti a mnoho neovlivňují dnešní život, ani se o nich již příliš v oblasti širší veřejnosti nemluví. Snad jen o nové studené válce.

8 Závěr

V bakalářské práci byla shrnuta 80. léta 20. století z pohledu dvou světů – kapitalistického USA a Československa pod vládou komunistického SSSR.

Následně byla představena kniha *Ready Player One* spolu s jejím autorem Ernestem Clinem. Byl vymezen její žánr *science fiction* a vymezeny jednotlivé stěžejní dějové události spolu s charakteristikou postav. V rámci komparace s filmovou adaptací bylo zjištěno značných odlišností a dosažení závěru, že prakticky jedinými zachovanými prvky byla hlavní myšlenka a jména postav, přestože na scénáři spolupracoval sám spisovatel. Divákům tato odlišnost nicméně nevadila, někteří z nich jí dokonce uvítali, jak dokazuje jednak jeho hodnocení, tak i průzkum, který byl proveden.

Jedna celá kapitola byla věnována čistě odkazům 80. let 20. století užitým v knize. Bylo zjištěno, že čtenářům nevadilo, že některým z nich téměř nebo vůbec nerozuměli. V podstatných částech příběhu tyto osmdesátkové prvky byly dostatečně vysvětlené, aby měl čtenář přehled o tom, co protagonista musí vykonat. V nepodstatných částech jim jejich nedostatečné vysvětlení nevadilo, nicméně některým ze čtenářů jejich znalost přinesla lepší požitek ze čtení, co se vizualizace příběhu týče. Velmi často také sloužila k příjemnému připomenutí starých videoher, filmů i hudby, které kdysi hráli, viděli, či poslouchali. Zajímavé pak je, že většina lidí si užití těchto odkazů všimla právě v knize, ale v samotném filmu již tolik ne.

Téměř na konci bakalářské práce je pak charakterizováno několik literárních děl, kde hraje videohra klíčovou funkci. Ty zde byly následně rozčleněny do čtyř podkapitol, podle druhu této funkce – manipulátor a zabiják; příležitost nového života; nedobrovolné vězení; prostředek k výhře v rámci mimozemské invaze na Zemi.

V závěru je vysvětlen záměr a průběh projektu, který byl v rámci bakalářské práce realizován a jenž více než splnil očekávané záměry.

Seznam použitých a zmíněných beletristických děl

BRADY, Dustin. *V zajetí videohry*. Ilustroval Jesse BRADY? Přeložil Petr ŠTĚASTNÝ. V Brně: CPress, 2021-. ISBN 978-80-264-3899-1.

CARD, Orson Scott. *Enderova hra*. Přeložil František NEŠPOR. Plzeň: Laser, 1994. ISBN 80-85601-72-9.

CLINE, Ernest. *Armada*. Přeložila Nad'a FUNIOKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2016. ISBN 978-80-242-5569-9.

CLINE, Ernest. *Ready Player One*. Vydání třetí, v EMG druhé. Přeložila Nad'a FUNIOKOVÁ. Praha: Knižní klub, 2018. ISBN 978-80-242-6042-6.

LU, Marie. *Warcross*. Přeložila Petra BADALEC. V Praze: CoobOO, 2018. ISBN 978-80-7544-637-4.

MACHANENKO, Vasilij Michajlovič. *Úkol přežít. Cesta šamana*. Přeložil Martin KAPALKA. Ostrava: Fantom Print, 2017. ISBN 978-80-7398-388-8.

POZNANSKI, Ursula. *Erebos: hra, která zabíjí!*. Praha: Fragment, 2011. ISBN 978-80-253-1303-9.

PRATCHETT, Terry. *Johnny, jen ty můžeš zachránit lidstvo*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 1998. ISBN 80-7197-141-3.

RANDALL, Cecilia. *Brána času. Hyperversum next*. Přeložila Sarah BARONI. V Praze: Fragment, 2018. ISBN 978-80-253-3684-7.

RUS, Dmitrij. *Jiný svět. Hraju, abych žil. Kniha I*. Přeložil Václav ŠTEFEK. V Praze: Fragment, 2017. ISBN 978-80-253-3318-1.

TOBEY, Danny. *Božská hra*. Přeložila Šárka KRÁLÍKOVÁ. Praha: Dobrovský, 2021. Fobos. ISBN 978-80-7642-904-8.

TURTON, Stuart. *Sedm smrtí Evelyn Hardcastlové*. Přeložila Martina ŠÍMOVÁ. Praha: Dobrovský, 2019. Vendeta. ISBN 978-80-7390-678-8.

WEIR, Andy. *Lacero*. Dostupné online z: <http://www.galactanet.com/oneoff/lacero.html>

Seznam použité literatury

- DOLLO, Xavier. *Dějiny science fiction v komiksu*. Ilustroval Djibril MORISSETTE-PHAN, přeložila Vendula NĚCHAJENKO. Praha: Kniha Zlín, 2022. ISBN 978-80-7662-448-1.
- DRDA, Adam, Josef MLEJNEK a Stanislav ŠKODA. *Mýty o socialistických časech: Člověk v tísní, Jeden svět ve školách*. Praha: Člověk v tísní, 2010. ISBN 978-80-86961-98-9.
- FORSTER, E. M. *Aspekty románu*. Přeložila Eva ŠIMEČKOVÁ. Bratislava: Tatran, 1971.
- HALLEY, Guy, ed. *Kronika sci-fi: obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Přeložila Dina PODZIMKOVÁ. Praha: Volvox Globator, 2015. ISBN 9788075111692.
- HODROVÁ, Daniela. *--na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001. ISBN 80-7215-140-1.
- HORÁK, Ondřej. *Dobrý den, soudružko učitelko: Husákovy děti ve školních lavicích, aneb, jak to tenkrát vážně bylo*. V Praze: Mladá fronta, 2022. ISBN 978-80-6024-0.
- JEŽEK, Martin. *Můj rok 1982*. V brně: BizBooks, 2022. ISBN 978-80-265-1064.
- JEŽEK, Martin. *Můj rok 1989*. Brno: BizBooks, 2019. ISBN 978-80-265-0840-3.
- JOHNSON, Paul. *Dějiny amerického národa*. Praha: Academia, 2000. ISBN 80-200-0799-7.
- KOMÁRKOVÁ, Kateřina. *Můj rok 1981*. Brno: BizBooks, 2021. ISBN 978-80-265-0967-7.
- KUBÍČEK, Tomáš, Jiří HRABAL a Petr A. BÍLEK. *Naratologie: strukturální analýza vyprávění*. V Praze: Dauphin, 2013. ISBN 878-80-7272-592-2.
- LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Praha: Nakladatelství H&H, 2002. ISBN 80-7319-020-6.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x.

RYCHLÍK, Jan. *Češi a Slováci ve 20. století: spolupráce a konflikty 1914-1992*. Praha: Ústav pro studium totalitních režimů, 2012. ISBN 978-80-7429-133-3.

ŠUSTROVÁ, Petruška a KOURA, Petr. *Rok po roce. Poválečnými dějinami rok za rokem*. Ostrava: Občanské sdružení PANT, 2014. ISBN 978-80-904578-8-1.

TATÍČEK, Pavel. *Můj rok 1980*. Brno: BizBooks, 2020. ISBN 978-80-265-0914-1.

TINDALL, George Brown a David E. SHI. *Dějiny Spojených států amerických*. 2. opr. Vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1996. Dějiny států. ISBN 80-7106-088-7.

Seznam použitých elektronických zdrojů

11 dangerous games on the internet that could kill or seriously injure | Lifestyle – Gulf News. *Gulf News: Latest UAE news, Dubai news, Business, travel news, Dubai Gold rate, prayer time, cinema* [online]. Copyright © Al Nisr Publishing LLC 2023. All rights reserved. [cit. 12.4.2023]. Dostupné z: <https://gulfnews.com/lifestyle/11-dangerous-games-on-the-internet-that-could-kill-or-seriously-injure-1.2252866>

1980s: Fashion, Politics, Movies, TV & AIDS Crisis | HISTORY. [online]. Copyright © [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/1980s/1980s>

Blue Whale: What is the truth behind an online ‚suicide challenge‘? – BBC News. *BBC – Homepage* [online]. Copyright © 2023 BBC. The BBC is not responsible for the content of external sites. [cit. 13. 4.2023] Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>

Brezhnev Doctrine: Summary & Consequences | StudySmarter. *StudySmarter / The #1 learning app for university & school* [online]. Dostupné z: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/history/cold-war/brezhnev-doctrine/>

Co se dělo v prvních minutách v Černobyli – Aktuálně.cz Zprávy – Aktuálně.cz [online]. Copyright © [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/zahranici/co-delo-v-prvnich-minutach-v-cernobyli/r~7411c380a42711eba22aac1f6b220ee8/>

Ernest Cline is the luckiest geek alive – The Verge. *The Verge* [online]. Copyright © 2023 [cit. 16.4.2023]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2014/3/11/5492708/ernest-cline-is-the-luckiest-geek-alive-interview>

Filmové adaptace knižních předloh (výsledek průzkumu) | Vyplňto.cz – řešení pro online průzkumy. *Vytvořit dotazník zdarma / Vyplňto.cz – řešení pro online průzkumy* [online]. Copyright © [cit. 8.4.2023]. Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/filmove-adaptace-kniznich-pr/>

Gustav Husák | Životopis prezidenta ČSR. *Seznam Zprávy* [online]. Copyright © Seznam Zpráv, a. s. [cit. 8.4.2023]. Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/tag/gustav-husak-13594>

Lacero by Andy Weir, A READY PLAYER ONE Fan Fiction – The Book Nut: A Book Lover’s Guide. *The Book Nut: A Book Lover’s Guide – A place for reviews, news, and all things bookish* [online]. Copyright © 2023 The Book Nut [cit. 23.4.2023]. Dostupné z: <https://booklovingnut.com/2018/03/09/lacero-andy-weir-ready-player-one-fan-fiction/>

Leonid Iljič Brežněv – Lidé česká televize. *Česká televize* [online]. Copyright © Česká televize [cit. 21.04.2023]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/lide/leonid-iljic-breznev/>

LitRPG – a to má být jako co?. *FANTOM Print – Nejvíce nejlepší nakladatelství* [online]. [cit. 22.4.2023]. Dostupné z: <https://www.fantomprint.cz/litrg-kniha-misto-pocitace>

Moral Panic Du Jour: The ‚Blue Whale Game‘ | Skeptical Inquirer. *Home / Skeptical Inquirer* [online]. Copyright © [cit. 21.4.2023]. Dostupné z: <https://skepticalinquirer.org/exclusive/blue-whale-game/>

One on One: Ernest Cline, Author of 'Ready Player One' – The New York Times. *The New York Times Web Archive* [online]. Dostupné z: <https://archive.nytimes.com/bits.blogs.nytimes.com/2012/08/22/one-on-one-ernest-cline-author-of-ready-player-one/>

Opravdu to v 70. a 80. letech s „tou totalitou“ nebylo tak hrozné? | Plus. *Český rozhlas Plus* [online]. Copyright © 1997 [cit. 11. 4. 2023]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/opravdu-v-70-a-80-letech-s-tou-totalitou-nebylo-tak-hrozne-6514469>

Pojem studená válka byl poprvé použit před šedesáti lety | ČeskéNoviny.cz. *České noviny* / *ČeskéNoviny.cz* [online]. Copyright © Copyright [cit. 12.4.2023]. Dostupné z: <https://www.ceskenoviny.cz/zpravy/237986>

Před 75 lety vznikla StB. Seznam jejích mučících technik byl děsivý a obrovský – Deník.cz. *Deník.cz – informace, které jsou vám nejbliž* [online]. Copyright © [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: https://www.denik.cz/z_domova/statni-bezpecnost-policie-totalita.html

Přímé oběti černobylské havárie | Informace o Černobyli | Černobyl – ChernobylZone.cz. *Černobyl – informace o Černobyli a havárii, fotky, videa, zájezdy* [online]. Copyright © 2012 [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: <https://chernobylzone.cz/prime-obeti-cernobylske-havarie/>

Renewed Cold War (1980s) | A Visual Guide to the Cold War. *A Visual Guide to the Cold War* [online]. Copyright © 2023 A Visual Guide to the Cold War [cit. 12.4.2023]. Dostupné z: <https://coldwar.unc.edu/theme/renewed-cold-war-1980s/>

Zemřel Michail Gorbačov. Prvnímu prezidentovi Sovětského svazu bylo 91 let | iROZHLAS – spolehlivé zprávy *iROZHLAS – spolehlivé a rychlé zprávy* [online]. Copyright © 1997 [cit. 15.4.2023]. Dostupné z: https://www.irozhlas.cz/zpravy-svet/gorbacov-smrt-sssr_2208302232_afo

Seznam audiovizuálních zdrojů

110/111 Sametová revoluce – Dějiny udatného českého národa | Česká televize. *Česká televize* [online]. Copyright © Česká televize [cit. 12.4.2023] Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10177109865-dejiny-udatneho-ceskeho-naroda/211543116230110/>

Ready Player One: Hra začíná [film]. Režie SPIELBERG, Steven. USA/Indie, 2018. Délka 140 min. Zpracováno podle románu Ready Player One od Ernesta CLINEA.