



Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky

Na ramenou obrů

Role vědy, náboženství a filosofie v narativu videohry The Talos Principle

Bakalářská diplomová práce

Dominik Lipovský

On the Shoulders of Giants

Role of Science, Religion and Philosophy in the Narrative of the Videogame The Talos
Principle

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Daniel Bína, Ph.D.

Olomouc 2020

Studijní obor: Žurnalistika

Čestně tímto prohlašuji, že jsem zadanou bakalářskou práci vypracoval samostatně a že jsem v seznamu literatury uvedl veškerou použitou literaturu i další zdroje.

V Olomouci dne:

Poděkování:

Děkuji panu docentu Danielu Bínovi, jenž mě dokázal ujistit o tom, že je dané téma uchopitelné a jsem s to ho zvládnout, a který, kdykoliv jsem nabyt pocitu opačného, mne vrátil na správnou cestu. Děkuji všem, kteří si trpělivě nechali vysvětlit, o čem že to vlastně píšu. A závěrem, děkuji všem, kteří věří, že můžou být videohry více než bohapustá (jak trefné v kontextu díla) zábava.

Anotace:

Práce *Na ramenou obrů: Role vědy, náboženství a filosofie v narativu videohry The Talos Principle* si klade za cíl popsat odkazy na oblast vědy, filosofie či náboženství přítomné v herním narativu videohry *The Talos Principle*, podrobit je analýze a interpretovat, jaká témata a závěry v narativu hry konstruuje. K tomuto účelu využívá sémiotickou metodologii Gabriele Ferriho a Franka G. Bosmana, který se jevem náboženství ve videohrách přímo zabývá.

Práci bychom rádi přispěli ke skrovné reflexi, které se tomuto médiu v českém akademickém prostoru zatím dostává.

Klíčová slova: game studies, kulturní studia, náboženství, filozofie, narativ

Annotation:

The paper *On the Shoulders of Giants: Role of science, religion and philosophy in the narrative of the videogame The Talos Principle* aims to describe references to science, philosophy or religion present in the videogame's narrative, analyse them and answer which thematic structures and conclusions it draws in its storyline. To achieve this we will use semiotic methodology created by Gabriele Ferri and Frank G. Bosman whose work is primarily concerned with religious references in video games.

We would like our work to be but a modest contribution to the meagre reflection of videogames in Czech academic field.

Key words: game studies, cultural studies, religion, philosophy, narrative

Obsah

1	Úvod	7
2	Teoretická část	8
2.1	Game studies jako vědní obor	8
2.2	Principy analýzy videoher	11
2.2.1	Sémiotická východiska analýzy videoher	11
2.2.2	Analýza videoherních postav	14
2.2.3	Proces tematizace a konstruování metafor ve hrách	15
2.3	Zobrazování religiózních a filosofických témat ve hrách – principy a precedenty	16
2.3.1	Metoda výzkumu náboženství ve hrách	17
2.4	Analýza videohry The Talos Principle	19
3	Praktická část	21
3.1	Vývojářské studio Croteam a počín The Talos Principle	21
3.1.1	Croteam	21
3.1.2	The Talos Principle	21
3.2	Popis hry The Talos Principle – narativ	24
3.2.1	Úvod	24
3.2.2	Antický Řím/chrám – narativ	25
3.2.3	Pavilon A	31
3.2.4	Náměstí	32
3.2.5	Pavilon B	32
3.2.6	Egypt	33
3.2.7	Pavilon C - Středověk	43
3.2.8	Pavilon C – Středověk	49
3.2.9	Věž	49
3.2.10	Texty v bonusových úrovních	53
3.3	Popis hry The Talos Principle – ludická stránka	55
3.3.1	Hráčem neužívané ludické artefakty:	55
3.3.2	Hráčem užívané ludické artefakty:	56
3.3.3	Rozbor jednotlivých hádanek	57
3.4	Interpretace textů	61
3.4.1	Svobodná vůle	61
3.4.2	Otázky a pochyby	63
3.4.3	Transhumanismus	63

3.4.4	Transindividualismus	64
3.4.5	Sociální kritika a politika	64
3.5	Shrnutí	65
4	Možné využití média ve vzdělávání	66
5	Závěr	68
6	Seznam použité literatury	70
6.1	Zdroje	70
6.2	Prameny	74
6.3	Použité webové stránky	75
6.4	Citovaná videa	76
6.5	Citované počítačové hry	76

1 Úvod

Bakalářská diplomová práce se zabývá videohrou *The Talos Principle*, jež roku 2014 vydalo chorvatské studio Croteam a jež služba Steam definuje jako „*logickou hru z vlastního pohledu ve stylu filozofické science fiction*“. Práce si klade za cíl analyzovat a interpretovat četné odkazy na témata filozofie, vědy a náboženství, které se ve hře nacházejí.

V teoretické části nastíníme historii oboru *Game studies* jako takového, pokusíme se krátce popsat spor mezi ludology a naratology a překlenout jej. Dále nabídneme definici her od nizozemského kulturního historika Johana Huizinga, aplikovanou na jejich elektronickou formu.

Poté budeme hledat metodologickou půdu pro analýzu herních narativů, zakládající na práci Gabriele Ferriho. Budeme čerpat obzvláště z nizozemského výzkumníka Franka G. Bosmana a jeho „*teologie videoher*“, jak sám nazývá předmět svého výzkumu.

V praktické části v první řadě vypíšeme externí herní informace – vývojářské studio, krátkou historii studia, krátkou historii vzniku hry, hudební stránku hry, vizuální stránku hry. Dále hru rozčleníme do úseků dle její posloupnosti (Úvod, Řím, Egypt, Středověk, Věž) a jednotlivé úseky budeme popisovat na narativním základu, přičemž z každého vypíšeme všechny přítomné texty, které dáme do souvislosti s pozicí textu v reálném světě a tu srovnáme s pozicí textu ve světě herním.

Dále popíšeme ludickou stránku hry. Rozebereme jeden úkol v korespondujícím úseku a na rozboru budeme ilustrovat, jakým způsobem ve hře fungují ludické artefakty, které jsme rozdělili podle toho, zda je hráč ve hře přímo používá, nebo s nimi jen interaguje. Uvědomujeme si však, že nepůjde o popis vyčerpávající, neboť tato práce se zabývá hlavně stránkou narativní a jí imanentními odkazy na filosofii a religiózní témata.

Na závěr praktické části provedeme interpretaci. Analyzované texty se pokusíme sjednotit pod hlavou několika témat, kterých se hra dotýká a jež využívá ve svém narativu. Jde o témata svobodné vůle, otázek a pochyb, transhumanismu a transindividualismu. Hra také obsahuje náznaky sociální kritiky a politických názorů. Ty však nespádají do námi vybraného tématu, a proto se k nim vyjádříme pouze krátce a vzdáleně. Rozpracované interpretace potom zobecníme v shrnutí.

Součástí práce je i stručné prozkoumání možnosti využití média *The Talos Principle* ve školství.

2 Teoretická část

2.1 Game studies jako vědní obor

Game studies jsou ve své šíři velmi multidisciplinárním oborem. Kombinují hlediska psychologie, sociologie (příkladem může být výzkum publika), teorii taktiky nebo například sportu. Tato hlediska jsou odvislá od předmětu, kterým se daný výzkum nebo vytváření hry zabývá. Původ studia hry jako takové spočívá v antropologii – tam ostatně také najdeme první zmínku o ludologii, a to v práci *Does play matter? Functional and evolutionary aspects of human play*, kterou sepsal americký psycholog maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi. (Juul, 2004)

Odtamtud jej do herních studií překlenul Gonzalo Frasca, jemuž je tento termín obvykle přisuzován. Ve své práci *Ludology Meets Narratology: Similitudes and differences between (video)games and narrative* předkládá výraz ludologie jako termín pro „dosud neexistující disciplínu, která by zkoumala hry a herní aktivity“. (Frasca, 1999)

Z důvodu relativní novosti herních médií je obor *game studies* na svém počátku, což omezuje ucelenou metodologii jakožto i kvantitu a dostupnost zdrojů na toto téma. Až do posledních deseti až patnácti let byl tento problém neřešen, neboť předmětem studií byl hlavně spor mezi ludology a naratology, k němuž se obecně referuje jako *válka mezi ludologií a naratologií*.

O *Game studies* jakožto validním oboru můžeme mluvit ve chvíli, kdy v 90. letech v akademických žurnálech *Board Game Studies* v roce 1998 a *Game Studies* v roce 2001 vycházely první články zabývající se videohrami. Roku 2003 pak byla ve Finsku akademičkou Tamperské univerzity Frans Mäyrä založena učená společnost *Digital Games Research Association* (DiGRA). (Juul, 2004)

Původně se k analýze narativů počítačových her přistupovalo stejně jako k analýze narativů jiných médií – knih nebo televize. Pro toto hledisko se užívalo pojmu *naratologie*, tedy teorie vyprávění s cílem odhalit vzájemné funkce a vztahy. Narací bylo myšleno „cokoli co říká nebo prezentuje příběh formou textu, obrázku, performance nebo kombinace všech tří.“ (Manfred, 2005)

Někteří vědci se proti tomuto pohledu vymezili. To, co ludologové považovali za klíčový prvek her a důvod, proč na ně nelze nazírat jako na ostatní média, byla jejich interaktivní povaha. „Zatímco filmový divák je k prozkoumávání zbytku příběhu motivován identifikací s hrdinou, v případě počítačových her se přímo hráč stává hrdinou,“ píše Jesper Juul. (Juul, 2001) Pro

specifické zapojení hráče do hry hledal termín Espen Aarseth a ve své knize *Cybertext: Perspectives On Ergodic Literature* termín interaktivita nahradil *ergodicitou*¹. Ergodicitou nazývá Aarseth netriviální úsilí, které musí být dosaženo k tomu, aby čtenář (hráč) pokračoval v čtení. „Zatímco úsilí čtenáře se udává v jeho hlavě, úsilí uživatele kybertextu je extranoematické.“ (Aarseth, 1997)

Snahy o sjednocení obou pohledů přišly až v předchozím desetiletí, kdy se ukázalo, že se debata s dosti polarizovanými tábory soustřeďuje pouze na otázku narativů ve hrách, a opomíjí tak další aspekty oboru *game studies*, což dokládá Britta Neitzel a komentuje: „...fakt, že počítačové hry jsou hrami, v žádném případě nevyklučuje tu možnost, že by mohly mít narativní kvality. Existují zde totiž elementy společné pro hry i narativy, stejně jako existuje „nárazníková zóna“ mezi narativními a ne-narativními hrami.“ (Neitzel, 2014) I někteří zarytí ludologové – kupříkladu Jesper Juul – později uznali přítomnost narativu ve videohrách a hájili se tím, že jejich pohled přítomnost narativu nikdy nepopíral, byl pouze v opozici vůči tomu, aby se na herní mechanismy, včetně narativů, pohlíželo stejně jako na narativy tradičních médií.

Sjednocení ludologie a naratologie vnímáme jako logický důsledek bleskurychlého vývoje videoher. Zatímco na začátku tisíciletí byly ještě snadno definovatelné žánry na základě herních mechanismů a některé hry byly opravdu čistě ludologické. Příkladem může být Tetris, ačkoliv jak Laure-Ryan, dle našeho mínění s velkou nadsázkou, píše, i zde je možno si představit, že jste otrok, jenž si buduje zeď z bloků, které hází váš pán (Laure-Ryan, 2001). Obecně vzato, dříve převládala ludologická složka nad narativní a narativ byl spíše doplněním ludu. Zatímco dnes je plejáda her, jejíž zařazení do určitého žánru je obtížným úkolem, a existují hry, jež vyzdvihují narativní složku a herní techniky využívají k vyprávění příběhu – což nás odkazuje zpět k definici narace Jahna Manfreda.

Vezměme videohru *The Council* (2018)². Jde o jednu z takzvaných epizodických her. Tyto hry jsou přirovnávány k televizním seriálům a menším vývojářským studiím, která by nebyla schopna několikaterých pokračování, skýtají možnost dlouhodobé narace, která divákům umožňuje větší schopnost identifikovat se s postavou i příběhem. K nárůstu popularity tohoto typu došlo po vydání vyprávěcí série *The Walking Dead*. (2012). To, co tento formát umožnilo, byly digitální obchodní systémy jako například *Steam*.³ Tedy, ve hře *The Council* sice najdeme RPG motivy (vybírání si počátečních umů své postavy, její postupné vylepšování) a ludické

¹ Aarseth píše, že se jedná o termín derivovaný z řeckých slov *ergos* (práce) a *hodos* (pouť).

² seznam odkazovaných her společně s vývojářským studiem naleznete na konci dokumentu

³ <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod>

prvky (vybírání z několika odpovědí v dialogu, řešení *puzzlů*), ale ty spočívají na příběhu, který vypráví o intrikách v tajném společenství sedmnáctého století, kde figurují například mladý generál Napoleon Bonaparte či španělský ministerský předseda v letech 1792 – 1797 Manuel Godoy. V současné době je tudíž nutno ptát se na otázku jaká struktura je v dané hře primární – narativní, anebo ludická?

2.2 Principy analýzy videoher

James Newman nám předkládá tři důvody, proč se vůbec počítačovými hrami na akademické půdě zabývat:

- a) rozsah herního průmyslu
- b) popularita videoher
- c) videohry coby příklad interakce člověka a počítače

Vzhledem k námi zvolenému tématu, zvláště třetí důvod považujeme za velmi nosný. Co se týče definice videoher, jak uvádí řada autorů (srov. Kořínek, Kozák), byla v oboru vždy věci ošemetnou a nejednoznačnou. Za dostatečně širokou, aby do sebe zahrнула různé herní žánry i módy, a zároveň přesnou definici hry jako takové považujeme věty J. Huizinga:

„Hra je dobrovolnou aktivitou či zájmem realizovaným na poli daných limitů v určitém času a prostoru, na základě svobodně přijatých, leč absolutně zavazujících pravidel, jejíž jediný smysl je v ní samé a je doprovázena pocitem napětí, radosti a vědomím, že je ‚odlišná‘ od ‚obyčejného života‘.“ (Huizinga, 1949, s. 28),

kteří Esposito doplňuje o větu, že je tato aktivita realizována prostřednictvím audiovizuálního aparátu. (Esposito, 2005)

2.2.1 Sémiotická východiska analýzy videoher

Při analýze videohry *The Talos Principle* budeme vycházet z hledisek badatele z Amsterodamské univerzity aplikovaných věd Gabriela Ferriho, který ve svém díle *Narrating Machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies* na základě Hjelmslevova pojetí znaků a konceptu „modelového čtenáře“ Umberta Eca vytváří sémiotický základ pro interpretaci toho, co sám nazývá „interaktivní maticí“.

Ferri poukazuje na to, že jak při čtení klasického textu, tak při hraní videohry probíhá proces interpretace a vyluzování významu. Specifičnosti, kterou v tomto ohledu videohry představují, ukazuje na příkladu aplikace Proppova paradigmatu na videohru *The Secret of Monkey Island* (1990), příběhovou adventuru. Ačkoliv z tohoto náhledu se o narativ jedná, jak Ferri poukazuje, neposkytuje vysvětlení pro kupříkladu mnohohodinová bloudění v herním prostředí při hledání předmětů nezbytných k progresu, a narativ hry by se tak považoval za „jakousi vrstvu, která kryje širší a abstraktnější princip organizace, například druh hypertextového bludiště“ (Ferri, 2007, s.2)

Poznamenává také, že při aplikaci principů ruské formalistní školy na Tetris, je hra jednoznačně nenarativní, čímž se liší od náhledu Marie Louis-Ryanové. Nenacházíme tam ani hrdinu, ani antihrdinu a průběh hry může být nekonečný.

Dále pro účel videoherní interpretace nahrazuje výraz „smysl“ výrazem „obsah“ a výraz „text“ výrazem „game-text“, neboli také „interaktivní matrice“. „Interaktivní matrice“ protože jde o médium, jenž je schopno vygenerovat velké (Ferri uvádí „nekonečné“, což však považujeme za nadsázku) množství textů, z nichž žádný nebude stejný. Od posledního tvrzení se také distancujeme, neboť budeme-li hru hrát podruhé identickým způsobem, nic nového v ní nevznikne. Navíc, analogicky můžeme uvažovat o čtení knihy, kde spíše by tento přístup platil, neboť vizuální stránka vzniká vždy znova v naší mysli a není tím pádem předem daná.

Za podobně problematické považujeme vymezení her vůči knihám tím způsobem, že kniha fyzicky existuje sama o sobě, kdežto herní příběh bez činu autora neexistuje. (Ferri, 2007, s. 3) To připomíná spíše fenomenologické debaty o pádu stromu a je otázkou čistě filozofickou. Hru považujeme za kybertext, který podobně jako kniha „čeká“ až jej někdo otevře. Rozdíl oproti knihám vidíme v kvantitě a diverzitě úkonů, jež je nutno podniknout, abychom text mohli číst dále.

Při obhajobě sémiotického přístupu ke hrám čtenářům přibližuje Hjelmslevův koncept *purport*⁴ a jeho rozdělení na „výrazovou rovinu“ a „obsahovou rovinu“.

Ferri definuje Hjelmslevův *purport* jako „ucelený systém možností včetně každé lingvistické, perceptivní a konceptuální zkušenosti“ (Ferri, 2007, s. 2). *Purport* představuje jako „*kontinuum* (...) *obsahující zvuky, barvy, prostorové konfigurace a obrazy*“ (tamtéž) a poznamenává, že „*tyto prvky jazyk a další znakové systémy využívají ve „výrazové rovině*““ (tamtéž). Jednou rovinou konceptu *purport* je tedy „rovina výrazová“, kdežto druhá je „rovina obsahová“ – rovina složená z konceptů a myšlenek. Hjelmslev říká, že každý znak v sobě tyto dvě roviny snoubí.⁵

Ferri říká, že pokud tuto teorii aplikujeme na videohry, můžeme v „rovině výrazu“ považovat každou věc, která se intencionálně ve hře objevuje za znak a v „rovině obsahu“ pak sledovat několik věcí, tři uvádí na hře Pac-Man, jedná se o atributy hlavního hrdiny, pravidla hry a vzájemné vztahy. (Ferri, 2007, s. 2)

⁴ anglicko-český slovník Lingea definuje *purport* jako: smysl/význam; cíl/záměr

⁵ lze snadno přirovnat k dyadickému systému – označované jakožto abstraktní skutečnost; označující – materiálně založený konvenční způsob označování

Analogicky můžeme postupovat u hry *The Talos Principle*. Pro příklad:

- a) atributy hrdiny – je to android
- b) pravidla – nemůže procházet zdmi a silovými poli
- c) vzájemné vztahy – přiblíží-li se příliš k bombě, je zničen

Ve svém díle *La interface degli oggetti di scrittura* píše italský vědecký pracovník Alessandro Zinna o sémiotickém pojetí „elektronických psaných artefaktů“, které definuje jako „*testy, které obsahují několik textualit, z nichž každá je vyvolána pragmatickou akcí čtenáře*“ (Ferri, 2007, s. 3), což je definice, která nám připadá vhodná také pro videohry a odkazuje k Ferriho konceptu „interaktivní matrice“. V této matici Ferri dále vyděluje několik struktur sémantických prvků, které nazývá *repertoáry*⁶:

- a) figurativní repertoáry, kombinující statické i dynamické audiovizuální prvky (obrazy, animace)
- b) narativní a strategické repertoáry
- c) sémantické a hodnotové repertoáry

Při tvorbě daných prvků z repertoárů záleží na určitých krocích hráče. Kupříkladu, pokud se rozhodnu jako hráč ve videohře *The Talos Principle* poslouchat program *Milton Library Assistant*, vyvolám patřičnou odezvu od postavy *Elohim*. Tato odezva by se ve hře neobjevila, kdybych sám nerealizoval určitou akci.⁷

Jako jednu z dalších věcí, které stojí za analýzu, zmiňuje Ferri podmínky výhry/prohry, které se objevují v téměř každé hře⁸, byť v různých variacích – záleží na tom, jak jsou otevřené, případně jestli se v případě prohry jedná pouze o bariéru, která brání postupu, či akci, která celou hru ukončí.

V případě *The Talos Principle* se může jednat například o silové pole v případě bariéry a bombu v případě akce končící hru.

Dále pracuje s modelem kooperace a kompetitivnosti, se kterou se hráč setkává, respektive se kterou hra k hráčovi přistupuje. Obě tyto hodnoty spolupracují při tvoření herního zážitku – hra na jednu stranu hráče vyzývá, na straně druhé „touží“ po tom být hrána.

⁶ lze srovnat s Aarsethových konceptem *textonů* a *skriptonů*

⁷ viz Praktická část

⁸ jako příklad hry, kde se neobjevují uvedme oceňovanou *explore* hru *Everything*, kde se můžete převtělit do jakékoliv věci v simulovaném univerzu, od sasanky po letícího ptáka. Zajímavostí budiž, že hra se přímo hlásí k odkazu beatnického básníka a filosofa Alana Wattse.

Na základě Ecova „modelového čtenáře“ buduje Ferri interpretační principy ve videohrách. Využívá také Ecova výrazu *encyklopedie* k popisu interpretativní aktivity čtenáře/hráče, který daný obsah interpretuje v závislosti na jeho předešlých poznacích. (Ferri, 2007, s. 5) Přímo píše: „Hraní vyžaduje kontinuální interpretaci a kontinuální produkci *game-textu*.“ (tamtéž) Následně definuje, že při hraní hry jsou hráčovy interpretace zakládány na:

- a) obeznámením s herními postupy obecně a v konkrétní hře
- b) sémantických datech prezentovaných ve hře ve chvíli interpretace
- c) zkušenostech z dřívějších interpretací

Opět, použijeme-li příklady z námi analyzované hry, pak

- a) budu využívat klávesy WSAD pro chůzi
- b) jakmile začne bomba pípat, půjdu od ní pryč
- c) k bombám se nebudu přibližovat na takovou vzdálenost, aby pípaly

Závěrem Ferri píše, že tento model je kompatibilní s konceptem, jenž je derivován z Peircova pragmatického pojetí znaku a který klade důraz na kontinuální interakci mezi hráčem a systémem. (Ferri, 2007)

2.2.2 Analýza videoherních postav

Herní vývojář Lee Sheldon herním postavám přisuzuje zásadní narativní roli – právě ony jsou vehikulem příběhu, nositeli děje. (Sheldon 2004, s.31) Platnost tohoto tvrzení je opět odvislá od konkrétního titulu, se kterým se potýkáme – ve hrách *Heavy Rain* (2010) nebo již zmíněném *The Council* mají určitou hloubku a nezastupitelnou roli při vytváření narativu. Méně to platí pro videohru *Limbo* (2010), kde je nositelem děje spíše prostředí.

Ačkoliv v námi analyzované hře je postav málo a téměř nenabývají fyzické formy, přesto bude k užítku si zmínit, jak je můžeme analyzovat – už proto, že některé z nich jsou samy odkazem (Elohim).

Podobně jako Schröter a Thon v analýze hlavní postavy hry *Spec Ops: The Line*, naše pozornost bude směřovat k tomu, jakým způsobem se postava v průběhu hry mění. (Schröter, Thon, 2014) Dále z povahy hry *The Talos Principle* budeme sledovat to, jakým způsobem s hráčem komunikují a jejich ludicitu (pokud, pak jakým způsobem s hráčem interagují).

2.2.3 Proces tematizace a konstruování metafor ve hrách

Ve své doktorské práci *Games without frontiers: Theories and methods for Game Studies and Design*, která se dívá na koncept hry jako celek, nezávisle na její digitální či analogické formě, popisuje Jarvinen proces tematizace, princip, pomocí něhož se ve hře tvoří smysl a příběh. Zároveň říká, že „bud' existuje předem dané téma, které potřebuje systém, nebo systém, který potřebuje téma“. (Jarvinen, 2008, s.76) Jelikož hra *The Talos Principle* vznikla v podstatě náhodou jako *side-effect* vytváření hry Serious Sam, jedná se zde o druhý případ.⁹

Tématem nazývá Jarvinen soubor způsobů, jimiž hra komunikuje s hráči – soubor pravidel a prvků, které směřují k nějaké kvalitě, významu. Jarvinen jako příklad uvádí téma Spiderman – pomocí zasazení příběhu do jisté éry, místa, zadání určitého konfliktu (neboli, jak píše Jarvinen „elementu psychologicko-motivačního“) se bude designér hry snažit dosáhnout jisté „*spidermanskosti*“. Bude se jednat o první případ, neboť téma již bude zadané, bude k němu třeba vymyslet pouze hru.

Jiné téma – téma zrady, by si podle Jarvinena žádalo zobrazení emocí jako je důvěra a nedůvěra pomocí herních mechanik. To by znamenalo využití postav a jejich interakcí tak, aby vytvořili herní metaforu zrady. (Jarvinen, 2008, s. 77)

⁹ více v praktické části

2.3 Zobrazování religiálních a filosofických témat ve hrách – principy a precedenty

Při nastínění způsobu analýzy zobrazování religiálních a filosofických témat ve videohrách vycházíme z metody navržené holandského kulturologa Franka G. Bosmana z Fakulty katolické teologie Tillburgské univerzity, který se „*religious game studies*“, jak předmět svého výzkumu přímo nazývá. (Bosman, 2016, s. 5)

Ve své knize *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games* obhájí, že jsou videohry takzvané „loci theologi“¹⁰, neboli „*zdroje Božského zjevení jakožto Stvořitele (Otce), Spasitele (Syna) a Všehomíra (Ducha svatého)*“ (Bosman, 2019, s. 19). Poznačuje, že důsledkem *kulturní mezery*¹⁰ se přítomností náboženství a jeho projekcí ve hrách začali zabývat výzkumníci až v desátých letech našeho století. Tento dosud nedávný nezájem nazývá „dvojitou slepotou“ – nezájem herních studií o tematiku náboženství a teologických studií o hry.

Uvádí seznam několika prací (nikdy ne starších než deset let), které se náboženstvím v kontextu her a *vice versa* zabývají: *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality* (2011); *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming* (2013) nebo *Methods for Studying Video Games and Religion* (2018) aj.

Zmiňuje také několik internetových komunit, které se k tématu vyjadřují: theologygaming.com; theologyofgames.com; thereformedgamers.wordpress.com; videogamesandthebible.com. (Bosman, 2019, s. 18). Jak sám píše, jedná se o „neakademické entuziasty“. V textech je notně přítomný jejich postoj ke křesťanské víře a, k našemu překvapení, se ke hře *The Talos Principle* žádná z vypsanych komunit zatím nevěnovala.

Přítomnost křesťanství, kterým se zabývá Bosman takřka výlučně, ve hrách pojímá ve třech rovinách: ve formě explicitních odkazů jako jsou kříže nebo svatozáře, ve formě kritické či satirické, či v širší příběhové rovině. Členěním se dále zabývá v textu *The Word Has Become Game: Researching Religion in Video Games*, který bude při popisu metody naším primárním zdrojem.

¹⁰ Teorie kulturní mezery (kulturního opožďení) je koncept amerického sociologa Williama Fieldinga Ogburna. Rozděluje tři složky kultury (technika, instituce/zákony, hodnoty) a říká, že jsou tyto složky různě adaptabilní. Tudíž zatímco hry se „vryly“ do povědomí široké veřejnosti a šoubyznysu poměrně rychle, v akademické sféře své místo našly až s minimálně desetiletým zpožděním.

2.3.1 Metoda výzkumu náboženství ve hrách

Bosman zde využívá definice George Lauterena, který o videohrách prohlašuje, že jsou „*mediovanými znakovými systémy, kterým je přiřazován význam jejich příjemcem, nejen skrze a během hraní, ale také skrze rozsáhlou, intertextuální kulturu, která je s hrami spojována.*“ (Lauteren, 2002, s. 218) Dokazuje tak, že hry nestojí samy o sobě, nýbrž jsou navázány na široké spektrum obecnosti i intermediální kultury¹¹.

Dále navazuje na rámec studia náboženství ve hrách navržený Ferdigem (2014, s. 74 – 77). Jeho čtyřmi složkami jsou:

- a) *„herní obsah explicitně svázaný s náboženstvím*
- b) *herní kontext – příběh, prostředí a situace uvnitř hry, které explicitně či implicitně k náboženství odkazují*
- c) *herní výzva – skutečné cíle a předpokládané výstupy hry, které jsou s náboženstvím spojeny*
- d) *„svrchní kapitál“¹² – religiózní prvek, který do hry zapojí sám hráč“* (Ferdig, 2014, s. 74 – 77)

Anthony zase navrhl sedm typů „náboženské hry“, využívaje základů řecké mytologie a náboženské hry:

- a) *„didaktické – hry, kterými je hráč o náboženství poučen (Left Behind: Eternal Forces, 2006);*
- b) *hestiasické – v nichž se hra stává rituálem, náboženskou oslavou¹³*
- c) *poimenické¹⁴ - kdy se „božské“ stává aktivní součástí hry*
- d) *praxické – zasvěcující hry*
- e) *alomytické – hry, které zkoumají neexistující tradice¹⁵*
- f) *alopolitické – hry vázané na digitální sociální prostor, komunitu, která existuje pouze online, kde jsou identity přenášeny přezdívkami či avatary (Second Life, 2003)*

¹¹ např. komiksy inspirované sérií *Assasin's Creed*

¹² pův. „layer capital“

¹³ často bývají součástí náboženských svátků. Campbell a Grieve zmiňují, že u videoher tato tradice zatím nevznikla, nicméně u filmů, které se pouštějí o Vánocích (jako příklad zmiňují *It's a Wonderful Life*, v českém prostředí můžeme zmínit *Pelíšky*) můžeme uvažovat jako o „kvazi-rituálu“ (Campbell, Grieve, 2014, s. 36)

¹⁴ „Duchovní péče (poimenika) je praktická teologická disciplína, jejíž cílem je napomáhat člověku k tomu, aby ve všech životních situacích žil dobře na zemi, jak nejlépe může. (Cihelková, 2014)

¹⁵ Zmíníme velice sugestivní *Aporia: Beyond the Valley* (2017)

g) *theoptické* – hry, které obecně vzato spadají do kategorie „god-games“ (Black and White, 2001; Godus, 2013) (Anthony, 2014, s. 29 – 39)

Bosman se zaměřuje na poslední tři kategorie – **alomytické, alopolitické a theoptické hry**. Čtenáři nabízí pět úrovní, v nichž se může náboženství ve hře vyskytovat, ať už jako explicitní nebo implicitní, uvnitř hry nebo vně, vyvolané vývojářem či hráčem. (Bosman, 2016, s. 11) Dle Bosmana se náboženství může ve hře vyskytovat **materiálně, referenčně, reflexivně, rituálně** a na **meta-úrovni**. Materiální výskyt je zosobněn jasným znakem náboženství. Referenční oproti materiálnímu přesahuje hru samotnou, explicitně či implicitně odkazuje k náboženství existujícímu mimo herní prostor (například jeptišky v *Hitman: Absolution* (2012)). Reflexivní nemusí nutně souviset s konkrétním náboženstvím, ale vztahuje se k hrubě existenciálním tématům, kterými se náboženství tradičně zabývá (smrt, konec světa, sebeobětování...). Rituální úroveň Bosman myslí projev ritu či chování uvnitř hry (zapalování „věčného světla“ v *The Witcher* (2007) může posloužit jako dobrý příklad). Poslední úroveň, tedy meta-úroveň, popisuje Bosman situaci, kdy se hraní hry stává religiózním samo o sobě. Jako příklad zmiňuje tzv. hry na boha (god-games). Pro podporu této úrovně cituje také Wagnerovou, která píše že o religiozitě můžeme uvažovat i u religiózních zážitků = „*příběhy, hry a rituály, tedy způsoby konstruování světa nebo kosmu, co slouží k přiřazování významů našemu světu*“ (Wagner, 2012, s. 1)

Analogicky můžeme postupovat při analýze „přítomnosti filozofie“ ve hrách, ačkoliv nám tím pádem nastává pár nesnází. Prvním z nich je definice filozofie jako takové, druhým je její zařazení do kontextu her a herních studií a třetím z nich pak její meze v rámci samotné práce – co všechno lze považovat za odkaz na filosofii?

Ježto se filosofie ze své povahy „matky věd“ zabývá takřka veškerými existujícími jevy (i jevy existence), v následujícím odstavci vytyčíme několik témat, o kterých se domníváme, že ve hře existují a zároveň jsou průnikem s filosofií.

Těmito tématy jsou:

- a) problematika svobodné vůle
- b) otázka vědomí
- c) otázky morálky a vzpoury proti autoritě

U analýzy odkazů na tyto témata využijeme Bosmanovy metody analýzy religiózních témat ve videohrách.

2.4 Analýza videohry The Talos Principle

Co se týče analýzy narativu *The Talos Principle*, tomuto tématu se blíže věnovali Tuckett a Kampsiová. Oba se na narativ *The Talos Principle* dívali z kulturně-antropologického a filosofického hlediska. Kampsiová v textu *Garden of Eden for Artificial Intelligence: How „The Talos Principle“ Demonstrates the Difficulty of Defining Consciousness for AI on the Implied Player* videohru popisuje jako příklad „neseriózní¹⁶“ hry, která má nicméně možnost podnítit myšlenky v hráči.

Nejenže *The Talos Principle* zkoumá otázku vědomí a možnosti nabytí vědomí u umělé inteligence, ale nechává hráče kontinuálně zpochybňovat, zda je on sám schopen prezentovat se jako vědomá bytost. (Kampsiová, s. 1) Kampsiová hned na začátku pojmenovává narativ hry jako metaforu na Edenskou zahradu a následně využívá analýzy dvou hlavních postav – Elohima a programu Milton Library Assistent (dále jako MLA). Skrze jejich efekt na hráče zkoumá, jakým způsobem hra otevírá otázku vědomí. Širšímu narativu hry se však nevěnuje.

Kampsiová čtenáři předkládá prvoplánové (nikoliv však chybné!) čtení hry, kde Elohim figuruje v Rajské zahradě jako Bůh a MLA jako Had, tudíž jedno ze zosobnění Ďábla. Přednáší také myšlenku, že MLA je pojmenovaný po anglickém klasikovi Johnu Miltonovi, autorovi díla *Ztracený ráj*, které zobrazuje scénu Adama a Evy při prvotním hříchu. Všimá si také toho, že na rozdíl od Elohima, který s Talosem komunikuje povýšeným, literárním a zvučným hlasem, MLA využívá na rozhraní počítače neformálního jazyka. Právě on se v průběhu hry Talose ptá na otázky ohledně vědomí, lidství a svobodné vůle.

Postava Talose zosobněna hráčem musí prokázat, že je více než robotem, že vlastní vědomí a je schopen z čiré zvědavosti a pochyb, které do jeho mysli zasadil MLA, odporovat Elohimovi a zlést zakázanou věž – o níž Kampsiová říká, že je v tomto příběhu označením pro zakázané jablko. Pro popis této základní premisy hry využívá označení „reverzní Turingův test“.

V závěru své práce Kampsiová shrnuje, že *The Talos Principle* pracuje s otázkou vědomí třemi způsoby:

- a) biblickým narativem o Prvotním hříchu, kdy hráč, který je viditelně robot a nachází se v simulaci, musí prokázat, že je vědomou bytostí – učinit vzpurné rozhodnutí

¹⁶ Označení serious game se používá v případě, že je hra vytvořena se záměrem posloužit k edukaci, výzkumu či simulaci.

- b) uvnitř jednotlivých rozhovorů s MLA, kdy je dotazován na konkrétní otázky s vědomím související
- c) tím, že MLA se chová, jako by vědomou bytostí byl, ačkoliv je jen program v počítači

3 Praktická část

3.1 Vývojářské studio Croteam a počín The Talos Principle

3.1.1 Croteam

Vývojářské studio Croteam bylo založeno jako „garážové studio“ šesti přáteli v Záhřebu roku 1993. U jeho zrodu stáli Admir Elezović, Davor Hunski, Alen Ladavac, Roman Ribarić, Dean Sekulić a Davor Tomičić.¹⁷

Vedoucí vývoje *The Talos Principle* Davor Hunski v dokumentu *The Talos Principle – Making Of* podotýká, že jejich první hrou byl také *puzzle-game*. Nicméně jako první hru uvádí jejich oficiální stránky *Football Glory*, hru, která v Česku vyšla na PC roku 1995 a kvůli které na studio podalo žalobu *Sensible Software*. Hra byla po žalobě upravena na *Five-A-Side Soccer*, v mezích studio pracovalo však ještě na *Save the Earth*, hře inspirované chorvatským televizním seriálem.¹⁸

3.1.2 The Talos Principle

The Talos Principle vzniklo v podstatě náhodou, jako vedlejší produkt při tvoření hry *Serious Sam 4* v roce 2014. Tým se snažil inovovat herní mechaniku, která by vyplňovala intermezza mezi masivními bitvami. Bomby, které najdeme v *The Talos Principle*, využívali také v sérii *Serious Sam* a i tam fungovaly na stejném principu, bomba k vám s pípáním přiletěla, jakmile jste se přiblížili. Hunskioho nicméně napadl model jakéhosi znehybňujícího zařízení, „*jamming device*“ (*Making Of*, 1:07), které by bylo schopno bombu na místě zastavit. Na tomto základu postavili množství úrovní – zajímavostí budiž, že k jejich konceptualizaci používali kostičky LEGO -, které posléze testovali. Uvědomili si, že čím složitější je hádanka úrovně, tím větší nadšení zažívají a brzy zjistili, že by z konceptu mohla vzniknout samostatná hra. Vytvořili proto 50–60 levelů a dali je hráčům na beta-testing.

Měli mnoho levelů, ale potřebovali strukturu – propojující prvek. Zároveň nechtěli, aby byla hra primárně lineární, aby se hráč nezasekl na jednom *puzzlu*, pořád však zamýšleli, aby pociťoval progres a radost z odemykání nových úrovní. Zde se zrodila myšlenka *tetrominů* (do

¹⁷https://gamasutra.com/view/news/351739/Croteam_cofounder_Alén_Ladavac_depárts_studio_to_join_Googles_Stadia_team.php

¹⁸ https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_16/99-Serious-Cro

sebe zapadajících geometrických obrazců), které hráč musí poskládat, aby odemkl novou úroveň. Zkoušeli také hry s *tetrominy* ve 3D, což se však ukázalo být příliš složitým.

Postupně tvůrci zařadili do hry také tajné úrovně. K těm se hráč dostával skrze nekonvenční *puzzle*, lišící se od principů, se kterými ve hře hádanky řeší. Doslova „vybízeli k porušování pravidel“. Za splnění těchto *puzzleů* získal hráč hvězdičky, které mu odemykaly vstup do tajných úrovní. Tyto hvězdičky si mohli hráči však vydělat také mimo hru samotnou pomocí minihry *The Sigils of Elohim* (2014), která spočívala v pouhém skládání *tetrominů*.

3.1.2.1 Grafika a hudební stránka

Vizuál pojali jako ruiny starověkých civilizací obohacený o futuristické prvky, k jeho vytváření využívaly fotogrammetrický software, který procesoval fotky z jejich vlastních cest po památkách. Při svých cestách vyfotili objekt z mnoha různých směrů, aby byl obraz plastický.

Při budování artefaktů a nástrojů využili z pragmatických důvodů čmeláčího vzoru („*bumblebee pattern*“). „*Brzy jsme si všimli, že hráči občas přehlédnout některý z prvků hádanky jako jammery nebo kostky, protože kolem nich prostě projdou. Na začátku byly všechny černé, zatímco prostředí bylo dost členité. (...) zvolili jsme ‚bumblebee pattern‘, kombinaci žluté a černé, díky kterým tyto prvky mohly v prostředí vyniknout,*“ říká designér hry Alen Ladavac. (Making Of, 1:18)

Hudební stránku měl na starosti Damjan Mravunac, který vytvářel také hudbu k sérii *Serious Sam* a původně zamýšlel počínat si obdobně také u *The Talos Principle*. U *Serious Sam* je hudební stránka bohatá co do rytmu i nástrojů (xylofon, elektrická kytara, bicí, chóry i ambientní zvuky), záhy však zjistil, že aby hráče hudba při hraní *Talosu* nerušila, musí přístup změnit.

Odstranil z hudební složky všechny bicí a založil ji na konceptu *one base track*, opakované skladby provázející hrou, která je doplněna o krátké tematické sekvence, což zamezilo repetitivním.

Postavu Elohima dabuje Timothy Watson, který se podílel také na postavách ze série *Dragon Age* (2009). Ženský hlas postavě Alexandry Drennan propůjčila herečka Erin Fitzgeraldová.¹⁹

¹⁹ <https://www.imdb.com/title/tt3817070/>

3.1.2.2 *Narativ*

Tvůrci měli několik principů, strukturu, které museli najít děj: ruiny starých civilizací, technologii. Příběh musel zapadnout do prostředí. Rozhodli se oslovit tvůrce narativu hry *The Swapper* (2013), kde se hráč dostává kupředu tím, že přenáší své vědomí do nesčetně klonů. Tvůrce hry Tom Jubert z daných komponentů *Talose* pochopil, že půjde o religiózní téma a rozhodl se k sobě přizvat herního scénáristu Jonase Kyratzese.

Oba viděli svět vystavěný týmem Croteamu jako simulaci, kde figuruje několik témat: realita, víra, pochyby, Rajská zahrada... Dalším prvkem byla Hunského vidina nekonečné věže, již hrdina zlézá tím, že řeší hádanky. Kyratzes přišel s myšlenkou Boha a Jubert následoval: „*Bylo očividné, že potřebujeme Ďábla,*“ říká v dokumentu. (Making Of, 8:38)

Celý příběh je mozaikou, tvořenou dokumenty, které hlavní hráč nachází v počítači, a QR kódy na zdech prostředí, které jsou střípky odkazující k minulosti simulace i vnějšího světa. Hráč má zároveň dva průvodce v reálném čase – Elohima a MLA. Kromě toho naráží na nahrávky Alexandry Drennan, hlavní strůjkyně simulace a ředitelky Institutu pro Aplikovanou Noematiku (dále jen jako IAN), které má zachránit historii lidstva poté, co vymře nákazou zachovanou v permafrostu, jenž byl zničen globální klimatickou změnou.²⁰

„*Vstoupíte do světa a vše co vidíte je krása, jste okouzleni, je to fantastické zásluhou toho, že jsme do toho šli všichni s nejčistšími z úmyslů, které může lidská bytost na světě mít, všichni jsme do toho šli s tím, že vytvoříme něco zábavného a zajímavého, co bude zároveň výzvou, něco filosofického a kouzelného,*“ prohlašuje Kyratzes na konci dokumentu. (Making Of, 15:34)

²⁰Ekologie je ve hře spíše jednoduchým prostředkem narativizace konce lidstva než dalším z existenciálních témat.

3.2 Popis hry The Talos²¹ Principle – narativ

3.2.1 Úvod

Prvním záběrem hry jsou nebeské mraky, na jejichž pozadí se formuje počítačový kód, jako by se spouštěl běžný program. S tímto motivem narativu hra rozsáhle a kontinuálně pracuje. V kódu je napsáno „Initializing child program“.

Jakmile programovací scéna končí, hráč se probouzí proti ostrému světlu slunce a mechanickou rukou si zakrývá zrak (už tady tedy zjišťuje, že je androidem).

Kolem něj jsou ruiny se sloupy toskánského řádu, malá upravená jezírka a stěny s mozaikami, na nichž jsou vyobrazeni lidé a bytosti s křídly.

Je zajímavé, že rané prostředí hry v sobě kombinuje několik různých principů – mytologii antického Řecka, architektury antického Říma a zároveň vyobrazování výjevů raně křesťanských. Tuto skutečnost si vysvětlujeme tak, že autoři využívali řecké mytologie a filosofie, ale zároveň chtěli zasadit obsah do křesťanského kontextu.

K hráči mluví zvučný hlas a místy až pateticky přednáší: „*Jsem tvůj stvořitel a mé jméno je Elohim²². Vyhledej mě v mém chrámu.*“ V muzice se objevuje klavír, ambientní zpěv ptáků a také tóny harfy.

Jak hráč postupuje skrze první hádanky, na pozadí dohrává motiv programovacího jazyka. Jakmile interaguje s objektem, na obrazovce se objeví „*Subject-Object Interaction...OK*“, jakmile znehybňovačem deaktivuje rotační kulomet před sebou, objeví se „*Predictive capacity...OK*“.

Na zdech také nalézá první vzkazy v QR kódu. Jedná se o dojmy, které hráč může mít z prostředí, v rámci hry procházejí od jeho předchůdců – jiných „iterací“, jejichž jména jsou uvedeny ve vzoru počítačového programu, například „1w/Faith v 10. 1. 0011“. Může si tak hned na začátku domyslet, že on sám je pouze programem.

²¹ Samotné slovo „Talos“ (v češtině též Talós) je odkazem na mytologii antického Řecka: v jednom z případů se objevuje jako umnějšší synovec Daidala, řeckého vynálezce; v druhém případě, kterého využívá také narativ hry, jde o měděného obra strážícího Krétu. Když jej Médea uspala, vyrazil si z boku měděný hřeb uzavírající žílu, vykvrácel a zemřel.

²² hebrejské slovo pro boha či božstva

Poprvé také přichází do styku s *tetrominy*, pečetěmi²³ od Elohima. Elohim reaguje na akci hráče, nasbírá-li v úvodu hráč více pečetí, než potřebuje.

Hned v úvodu se také objevuje počítač, skrze jehož rozhraní komunikuje s hráčem MLA. Spustí-li ho, program se mu představí jako obyčejný sluha, počítačový algoritmus, s jehož pomocí IAN třídil data.

Nalezené texty:

welcome.eml – uvítací e-mail od zaměstnankyně IAN Nadyi Sarabhai²⁴ adresovaný Alexandře Drennan, vedoucí IAN

athena6.txt – text popisující příběh o řecké bohyni Athéně, která se v této části nachází v zahradě Hesperidek.²⁵ Později se hráč dozvídá, že jednotlivé úryvky „athena“ pocházejí z fiktivní knihy „*Athena Revisited*“. Analogicky ke skutečné legendě, i tento text mluví o „zlatém jablku“, které ukrývá nesmrtelnost a moudrost světa. Příběh také využívá mechanických motivů – „*podivná zahrada ze soukolí a ozubenými koly*; „*malý strom z blyštivé modré oceli*“ – a staví tak antickou legendu (zároveň využívající prvku prvotního hříchu) do kontextu hry.

figure_it_out.eml – e-mail adresovaný Alexandře Drennan od jejího otce

Hráč poté vystupuje na piedestal, kde je kruhový portál, kolem něhož poletují dvě číslice 1 a 0. Jde o binární kód, základ programování, z něhož sestává veškerý virtuální svět. Kromě tematického designu jde o další nápovědu, že se hráč nachází v počítačové simulaci.

3.2.2 Antický Řím/chrám – narativ

Po vstupu do digitálního portálu se hráč ocitá v antickém chrámu se sloupořadím, za nimž se nacházejí levely. Vedle dveří do jednotlivých levelů jsou sochy bez hlavy a údů. Na stěnách vedle nich visí pochodně, pod stropem je po obvodu chrámu díra, sloupy tak připomínají balustrádu. Do chrámu tudy prosvítá světlo.

²³ angl. „sigil“ – tento termín odkazuje k magii, kde se používá pro označení symbolu

²⁴ Vikram Sarabhai byl indický fyzik a astronom, který se zasloužil o tamní vesmírný výzkum a centra jaderné energie.

²⁵ Hesperidky mají v řecké mytologii za úkol hlídat strom v zahradě bohů, který nese zlatá jablka. Jedno z nich ukradla bohyně Eris a s náním „Té nejkrásnější“ ho vhodila mezi Afrodítu, Athénu a Héru. Z této legendy pochází rčení „jablko sváru“, neboť jejich boj o toto jablko vedl k Trojské válce.

V hudební stránce se objevuje šepot, cinkání a typ gongu. Periodicky přechází do extatického zpěvu. Na jednom konci chrámu jsou dveře k výtahu, na druhé dva mechanické držáky, uvnitř nich rotují obrysy dalších artefaktů – světlometu a kostky. K odemknutí jak dveří, tak artefaktů jsou třeba *tetrominy* nacházející se v levelech.

3.2.2.1 Level 2²⁶ - Řím

Nalezené texty:

IAN.eml – zápis zaměstnance IANu Franka Ngatai o jeho prvním dni v Institutu

athena_analysis.html – čtyři poznámky ke knize „*Athena Revisited*“ od uživatele „ALEX16“, můžeme jen předpokládat, že se jedná o Alexandru Drennan; jednotlivé poznámky jsou nesourodé, text je přerušován číslicemi (např. „54, 72, 75) či symboly (např. „`///10%///</p>`“) ²⁷.

talos_principle.txt – text popisuje „*princip Talose*“ fiktivního starořeckého filosofa Stratona ze Stageiry.²⁸ „...*převeliký Talos (...)* byl vyroben z bronzu a měl jedinou žílu, v níž plynula kapalina podobná krvi. (...) *Pohyboval se dle své vlastní vůle. Mluvil a mohlo k němu být promlouváno. Měl své vlastní sny a touhy. (...) Pokud může mít stroj všechny rysy člověka (...) nevyplývá snad, že může být také stroj viděn jako člověk?*“

V úrovni se hráč nachází na ostrově, který je obestřen mořem. Pokusí-li se hráč v moři plavat dál od herní plochy, ozve se Elohimův hlas, který opakuje: „*Na počátku byla Slova a tato Slova stvořila Svět. Já jsem tato Slova. Slova jsou vším. Kde končí Slova, končí Svět. Nemůžeš jít kupředu skrz, není-li prostor.*“²⁹

²⁶ Jako první je počítán Úvod.

²⁷ Tento motiv odkazuje k elektronické povaze nalezených textů. Například symboly „`</p>`“ jsou v HTML kódu využívány pro skončení odstavce. Jednotlivé nesourodosti pak odkazují na nutný fakt korupce dat v dlouhém časovém úseku.

²⁸ Město Stageira (též Stagira) opravdu ve starověku existovalo, a to v současné provincii Střední Makedonie nedaleko města Olympiada. Straton ze Stageiry je nicméně fiktivní osobností, kterou vymyslelo studio *Croteam*. Na herní platformě Steam se na téma jeho identity rozpoutala diskuze. Jeden příspěvek odkazoval na blog <https://stratonofstageira.wordpress.com>. Jeho autor popisuje, jak o Stratonovi ze Stageiry slyšel ve škole, dokonce zmiňuje hru a vysmívá se těm, co si myslí, že blog je jejím marketingovým tahem. Jelikož nikde jinde o Stratonovi ze Stageiry nenacházíme zmínku a ironie a styl psaní na blogu přesně odpovídá humorné poetice hry, uzavíráme to prohlášením Stratona ze Stageiry za fiktivní osobnost. Přesto, Stageira s filosofií je spjata, a to tak, že je rodištěm Aristotela.

²⁹ „Na počátku bylo Slovo, a to Slovo bylo u Boha, a to Slovo bylo Bůh. To bylo na počátku u Boha.“ (Jan 1:1-5 B21) V případě hry jde o hříčku, neboť počítačové programy jsou skutečně slovy tvořeny.

Hráče také kontaktuje MLA a v terminálu mu zakládá nový uživatelský profil³⁰, aby mohl vstoupit do archivu IAN. Využívá založení k profilu k tomu, aby mohl hráči položit několik otázek pod záminkou ověření, že hráč není bot. Otázky přechází od „*Kolik je 2+2*“ k „*Potkáte na poušti vyprahlého cizince. Máte jednu flašku vody. Co uděláte?*“ Hráči dává vybrat z často humorných odpovědí.

Hráč nachází také první nahrávku Alexandry Drennan. Tyto černé skříňky jsou rozesety po některých levelech a zkoumají různá lidská témata – inteligence, smrt... Jsou však také osobními zpověďmi Alexandry Drennan.

Elohim také hráče poprvé informuje o existenci věže, na niž mu zakazuje vylézt. „*Můžeš svobodně procházet mé zahrady. Ale věž, na tu nesmíš. Pokud na ni vylezeš, jistě zemřeš.*“³¹

3.2.2.2 Level 3 - Řím

Nalezené texty:

AI_feedback.eml – zde je vysokoškolský esej Alexandry Drennan o umělé inteligenci, kde se krátce zamýšlí nad tím, jak o umělé inteligenci uvažovat: „*Jaké by to bylo být takovým stvořením? Přijít do světa jako experiment. Mít o sobě všechny informace, vědět, jak funguji.*“ Pod esejem je učitelským tónem napsáno: „*Toto je kurz filosofie, Alexandro, ne kurz science fiction.*“

team_leads.eml – seznam pracovníků IAN. Objevuje se tam také zkratka „*EL*“, což znamená „*Extended Lifespan*“ (dále také jako EL), tedy „*Prodloužená životnost*“. Tak se jmenuje zařízení, do kterého je v reálném světě uloženo tělo Talose – Soma. Zařízení EL je uloženo na velké hydroelektrárně, aby běželo i dlouho po tom, co lidstvo vymře. Hráč má možnost je vidět ve finální *cutscéně*.

Jak bude dále v práci popsáno, některá jména nejspíš odkazují na reálné osobnosti či fiktivní postavy z jiných děl. Zde jmenujme například jméno **Lanning, Aurora Calvin** a **Trevor Donovan**, kteří ve hře už nejsou zmíněni. Všechna tyto jména obě vztahují k autorovi vědeckofantastických románů Isaacu Asimovi. Lanning je vedoucím firmy pro výzkum robotů, Susan Calvin je v jeho povídkách robopsycholožkou, Donovan pak úzkostlivým technikem.

³⁰ V DLC původní hry *The Talos Principle* nesoucí přízvisko *Road to Gehenna* si tvůrci tímto způsobem hrají s myšlenkou levelování – čím více hráč se systémem interaguje, tím větší a rozsáhlejší má přístup k souborům, které archiv obsahuje.

³¹ Jedná se o parafrázi biblického verše: „Z každého stromu v zahradě můžeš svobodně jíst, kromě stromu poznání dobra i zla. Z toho nejez, neboť v den, kdy bys z něj jedl, jistě zemřeš.“ (Gn 2, 17)

straton_of_stageira.wiki – krátký životopis fiktivního filozofa Stratona ze Stageiry: „*Straton ze Stageiry (311 – 254 př. K.) byl řecký materialistický filozof spojován s peripatetickou školou*³². *Byl obdivovatelem Aristotela a zastáncem empirismu, ostře kritizujícím filozofii, která víru stavěla nad pozorovatelné pravdy.*“ V závěru textu je poznámka, že celé jeho dílo shořelo při požáru Alexandrijské knihovny.³³

3.2.2.3 Level 4 - Řím

Nalezené texty:

progress_rep.eml – zpráva o postupu IAN

mail_error.dat – zpráva od postavy Arkady Chernyshevsky³⁴, která je téměř nerozlučitelná kvůli korupci dat

beginnings.txt – text se vztahuje ke Stratónovi ze Stageiry. Nabádá, že je ke světu nutno přistupovat *aporeticky*³⁵. „*Ctnostný filozof hledá pouze Pravdu, i když v ní nedochází klidu a musí začít předpokladem, že, jak řekl Sokrates, vše, co ví, je, že nic neví.*“³⁶

Jakmile se hráč vypraví dále do úrovně, okolí ovládne bouře, obrazovka potemní a hudbu nahradí hukot. Okolní stromy začnou ztrácet texturu a na jejich povrchu probleskávají pixely. Ozve se hlas Elohima: „*Pohled', já jsem Elohim a mluvím k temnotě – odejdi! Nadbytečná data vyčištěna.*“³⁷

Hráč také v úrovni může najít další nahrávku Alexandry Drennan, která se tentokrát vyjadřuje k hrám a jejich přirozeném místě v lidském světě: „*Neřešíme problémy jen z nutnosti. Děláme to i pro zábavu! (...) Nechte člověka samotného s kostkami a něco postaví. Hry jsou součástí toho, co nás dělá lidmi.*“

³² Peripatos je škola založena Aristotelem v Athénách r. 335 př. n. l. Po Aristotelovi ji vedl Stratón z Lampsaku, jeho následovník a materialista. Je pravděpodobné, že tato historická osoba posloužila jako inspiraci k fiktivnímu Stratónovi ze Stageiry.

³³ Skutečné starověké místo považované za centrum vzdělanosti od 3. století až do roku 48 př. n. L. Tehdejší filosofická díla tam byla skutečně tehdy schraňována.

³⁴ Nikolaj Gavrilovič Černyševskij je utopický socialista, jehož dílo mělo vliv na průběh ruské revoluce. Jeho román *Co dělat?* inspiroval Lenina k napsání stejnojmenného pamfletu a některými autory je mu na ruskou revoluci připisován větší vliv než Marxovu *Das Kapital*. (Amis, 2002)

³⁵ Aporie je neřešitelným rozporem mezi dvěma dobře doloženými argumenty. V Sokratovském mínění jde o počátek přemýšlení o světě, neboť si na ní člověk uvědomuje své nevědění.

³⁶ Sokrates takovou větu doslova nikdy nepoužil, jde nejspíš o zjednodušený výčet Platónových dialogů, konkrétně spisu Obrana Sokratova, kde srovnává sám sebe s jiným moudrým a prohlašuje se moudřejším, neboť: „tento se při svém nevědění domnívá, že něco ví, kdežto já ani nevím, ani se nedomnívám, že vím“ (Platón, 1910, s.37 – 38)

³⁷ „já jsem Elohim (Bůh) a mluvím k temnotě – odejdi!“ jedná se o aluzi na začátek Bible: „Bůh řekl: „Ať je světlo!“ – a bylo světlo“ (Gn 1,3)

3.2.2.4 Level 5 - Řím

Nalezené texty:

EL.html – text popisuje projekt z iniciativy největších světových univerzit, který spočívá ve stavbě odolného a stabilního superpočítače na téměř nevyčerpatelném hydroelektrickém zdroji. Zmiňuje postavu vědce, držitele Nobelovy ceny, jehož myšlenka uvedla projekt do pohybu – fiktivní osobu jménem Arkady Chernyshevsky. S postupem narativu hráč naráží na jeho deníky.

AI_citizenship.html – úvaha Alexandry Drennan nad „občanstvím umělé inteligence“. Drennan v textu využívá argumentu existence institutu právnické osoby – tedy občanství, které společnost přisuzuje nelidským subjektům. „*Umělá inteligence je alespoň skutečná myslící bytost, nikoliv jen konsorcium byznysů,*“ píše Drennan.

athena8.txt – prezentován je střet starořecké bohyně se Sfingou, která jí pokládá hádanky.³⁸ Text je opět uzpůsoben kontextu hry, mluví o „*zvláštních automatonech, němých dětech Hefaistových*“. „*Proč se chovají, jak se chovají, nutí mě vymyslet tato přetěžká řešení? Každý z nich je záhadou, větší záhadou je však jejich smysl.*“

Hráč také nalézá nahrávku, v níž se Alexandra Drennan vrací do školních let, kdy se poprvé dozvěděla o principu Talose. Myšlenka fyzického těla ji děsila, ale pomohla jí porozumět tomu, jak jsou lidské bytosti křehké. Nakonec říká, že ačkoliv se to někomu může zdát jako znepokojivá myšlenka „*raději se postavím pravdě, než abych si něco nalhávala.*“

3.2.2.5 Level 6 - Řím

Jakmile hráč vkročí, ozve se Elohimův hlas: „*Velmi dávno jsem tyto krajiny zbudoval, kvůli smyslu Skrytých Slov. A proto teď mají věci smysl, kde dříve byl pouze chaos.*“

Nalezené texty:

LOL.eml – opět jen humorná reflexe pracovníka IAN

chatbots.html – internetová diskuze, kde se uživatelé *nigelpyjamas*, *veganwarrior* a *Jenny77* hádají o tom, zda by dokázal takzvaný *chatbot* přelstít člověka a věrohodně se zapojit do

³⁸ Ve skutečnosti se ve starořeckých bájích se Sfingou setkává postava Oidipus. Ten ji přemůže uhodnutím hádanky a Sfinga se sama vrhne ze skály.

Navíc v herním dokumentu *athena8.txt* jsou fráze, které odkazují k tomu, že je Sfinga jakýmsi mechanismem: „Sfinga se usmála, až soukolí v jejích čelistech zavržalo, její zuby podobaly se rezavé noční můře. (...) Sfinga neodpověděla. Její oko bylo nyní bez života. Athéna je vyndala ze zdířky s vědomím, že jí jeho síla pomůže“ (slovo síla je v anglickém originále „power“, což může znamenat také elektřina)

diskuze. „Chatboti se nemůžou zapojovat do diskuzí,“ píše po nějaké době uživatel *samschwartz*. „Dokáží přinejlepším přidávat náhodné komentáře.“ Ukazuje se, že uživatel *samschwartz* je bot.

cicero.txt - skutečný citát z knihy římského filosofa Marca Tullia Cicera, populizátora řecké klasické filosofie v Římě, Tuskulské hovory³⁹:

„Pilný rolník bude tedy sázet stromy, jejichž plody sám nikdy nespátří; veliký muž nebude sázet zákony, zřízení, stát? Co jiného znamená plození dětí (...) péče o závěti i samy náhrobní pomníky a nápisy na nich, ne-li to, že i my myslíme na budoucnost?

(...)

Themistoklés by byl mohl žít v klidu, stejně tak Epameinondás⁴⁰, stejně tak i já, (...) v myslích je pevně uloženo něco jako tušení budoucích věků (...) Kdyby bylo odstraněno, kdo by byl tak šílený, aby žil neustále v námahách a nebezpečích?“ (Cicero, 1976, s. 43 – 44)

a_simple_principle.html – text více přibližuje mýtus Talosova principu. Cituje „*fragment nalezený v Milétu⁴¹*“, který popisuje kritiku ostatních filosofů, již Straton ze Stageiry musel čelit. Dále říká, že „*Díogenés Laertios⁴² zmiňuje dialog Anaximandera z Chalkédónu⁴³, který se Talosovu principu rozsáhle věnoval, nicméně tato práce je považována za ztracenou.*“

arkady_journal77.txt – osobní zápis Arkadyho Chernyshevskyho oznamující, že začala práce na projektu

post437_comments.html – dvanáct komentářů pod nám neznámým příspěvkem. Avizují, že „*internet pracuje mň a mň. Sbohem všichni.*“

classical_philosophers.lz19 – z tohoto textu je rozluštitelný pouze popis – „*rozsáhlá sbírka prací filosofů antického Řecka a Říma*“

³⁹ Konkrétně se jedná o první z pěti svazků. Tento svazek pojednává o smrti.

⁴⁰ Zmínka o 2 dalších osobnostech: Themistoklés byl vůdcem Athén v době řecko-perských válek, Epameinondás byl generál a politik městského státu Théby.

⁴¹ Milét je místo v Řecku, jedno z míst, kde se zrodila řecká filosofie a věda díky Milétské škole (Thalés z Milétu, Anaximandros z Milétu, Anaximénés – tzv. iónští přírodní filosofové). Je také několikrát zmíněno v Novém zákoně. (2Tm 4,19)

⁴² zde hra odkazuje k reálné postavě řeckého historika, autora jediných zachovaných dějin antické filosofie souboru desíti knih s názvem *O životě a učení slavných filosofů*

⁴³ Hra si pohrává s pravdou a svůj narativ staví někde mezi fikci a fakta. Anaximander z Chalkédónu neexistuje (existuje pre-Sokratovský myslitel Anaximander, který pochází z Milétu), nicméně město Chalkédón v Malé Asii skutečně existuje (dnes bychom řekli v Turecku) a z něj pochází jiný post-Sokratovský filosof – Dionýsos z Chalkédónu.

progress_rep3.eml – e-mail od Nadyi Sarabhai, který oznamuje, že pro chystanou simulaci využijí klasickou herní mechaniku

Po dlouhé době se také vrací Milton Library Assistant a pod záminkou vyplnění uživatelské zpětné vazby k certifikačnímu testu z dřívějšího pokládá hráči otázky ohledně lidství: „*Proč ti záleží na tom být člověkem?*“; „*Proč se jako člověk cítíš?*“; „*Víš vůbec kde jsi?*“; „*Co o tomto světě víš?*“

Objevuje se jeho i první snaha o manipulaci. Odpoví-li člověk: „*Vím, že existuju*“, pokračuje: „*Ano, to je snad pravda. A kdybych byl tebou, nevěřil bych v tomto zatraceném světě ničemu jinému.*“

3.2.2.6 Level 7 - Řím

Nalezené texty:

athena9.txt – popisuje, jak Athéna zkoumá úlomek, který našla ve zříceninách města. Je na něm sova a Athéna se zamýšlí nad jejím smyslem. „*...sova je nejspíš pečetí autora těchto světů, který /6738&\$RFG*“ Zbytek zápisu je ztracený, navazuje rozuzlením, které je však také skryto znaky: „*sova byla symbolem pro  (444F4D/)*“. Dále popisuje, jak „*Athénu uviděli automatoní, jejich mechanické ruce se napřáhly po úlomku a utíkali, zatímco jejich paprsky...*“

AMA.html – emailová korespondence popisující rozhovor s pracovnící archivu jménem Nadya Sarabhai

singularity_discussion104.html - komentář pod článkem „*Singularita přichází*“ od uživatele *alex16*, argumentující, že lidé se více než toho, že by umělá inteligence převzala lidský svět, bojí o jedinečnost života, „*...důkazu, že by vědomí mohlo vzniknout z hmoty. (...) To, čeho se lidé bojí, není umělá inteligence v počítači, nýbrž „přírodní“ inteligence v zrcadle.*“

Zpět v antickém chrámu, po skončení sedmé úrovně Elohim hráče chválí a vyzývá ho, aby nastoupil do výtahu na konci chrámu. Hráč klasickým skládáním pečetí otevře dveře a vstoupí do výtahu, kde zmáčkne tlačítko 0, načež se dá výtah do pohybu.

3.2.3 Pavilon A

Výtah hráče vyveze do chladné industriální budovy, která se hemží potrubím a železnými konstrukcemi. Na několika stěnách je velké žluté písmeno A, značící, že jedná o první pavilon. U dveří z pavilonu A se nachází počítač s texty:

athena12.txt – Opět se jedná o dva útržky z kapitoly „*Dvanáct – Zasedání Diovy rady*“: „*velcí bronzoví býci táhnuli vůz kupředu, obláčky páry vycházející z jejich nosních děr.*“ (...) „*zde se scházely všechny generace bohů, polobohů a duší lidí; ocel, bronz a železo a paměť těla. Daleko pod nimi se rozcházely mraky, aby odhalovaly velké pláne Makedonie, kde svítící města kdysi...*“

HIS1A_rome.html – popisuje syllabus kurzu fiktivního akademika „*Prof. Dr. Armin Hoolock: Pád římského impéria: Dialektický přístup*“. Text začíná citátem „*Jsem člověk, nic lidského mi není cizí.*“⁴⁴ Následně skrz pero profesora Hoolocka popisuje, že výzkumy zabývající se zkázou římského impéria tradičně kladou příliš velký důraz na jednotlivé katastrofy. Říká, že je třeba se zaměřit na rozličné faktory, které při zkáze impéria působily. „*Řím, říká se, nepostavili za den. Za den ani nebyl zničen.*“

3.2.4 Náměstí

Z pavilonu vychází hráč na náměstí a před ním, uprostřed sněžné pláně, se tyčí do výše Elohimem zapovězená věž. Je stavěna na betonovém základu, ale jinak její struktura připomíná neopracovanou skálu. Souběžně s ní po její stěně stoupá železná konstrukce, nejspíš kostra pro výtah. Po jejím obvodu vystupují z různých stran a v různých výškách betonové konstrukce. Věž se tyčí do nedohledna, na obloze ústí do něčeho, co připomíná oko hurikánu. V dálce za věží a všude kolem jsou vidět zasněžené hory. Vypraví-li se hráč dál, vstoupí na povrch zmrzlého moře a po několika desítkách metrů hra postupuje jako v jednotlivých úrovních – hráče vrátí zpět společně s Elohimovými slovy.

Na schodišti k pavilonu A se tyčí dvě sochy ve stylu Venuše Mélské, horní část těla však mají zakrytou a chybí jim hlava. Po levé straně se nachází pavilon B, po pravé straně pak pavilon C.

3.2.5 Pavilon B

Vstup do pavilonu B analogicky k sochám u pavilonu A otevírají dvě sfingy, mají však podobu ryze kočkovité šelmy, bez antropomorfních prvků, jak je tomu ve skutečnosti. Hned za vchodem do pavilonu opět nalzáme počítač a v něm texty:

oxyrhynchus.html – v textu autor popisuje paradox papyrů z Oxyrhynchosu⁴⁵: „*Zatímco Alexandrijská knihovna shořela (...) papyry bezmyšlenkovitě zahozené občany Oxyrhynchosu*

⁴⁴*Homo sum: humani nihil a me alienum puto*

⁴⁵ Město asi 200 km od Káhiry. Archeologické výzkumy odhalily rukopisy z ptolemaiovského a římského období, například Tomášovo evangelium. Většina z nich byla psána řecky, některé koptsky, či dokonce latinsky.

(<https://www.world-archaeology.com/features/oxyrhynchus/>)

přežily dodnes“. Text píše, že právě díky něm máme představu o tehdejší životě, ačkoliv bez rozsáhlých snah mnoha individuí či organizací – text zmiňuje období Islámského zlatého věku⁴⁶ – by nebyly rozluštny. Text také komicky přenáší situaci Alexandrijské knihovny do současnosti: „*chceme-li, aby naši potomci znali více než zářivé emo-upíry a teen pophvězdy, musíme investovat do...*“

book_of_osiris.wiki – popisuje skutečný dokument, egyptskou Knihu mrtvých, soubor rituálních textů, které byly postupně v egyptské tradici pospojovány v jednu knihu. Poukazuje také na skutečný rozkol mezi názvy a interpretací díla. Francouzský filolog a luštitel hieroglyfů Jean-François Champollion kupříkladu knihu nazývá „*Knih o zjevování se na světě*“⁴⁷ Český egyptolog František Lexa četné revize Knihy mrtvých komentuje takto: „*to čemu nerozuměli v původním textu mělo smysl, ale celek po opravě smyslu nemá*“ (Lexa, 1921)

Herní text popisuje příběh umírajícího muže, který se egyptského písaře ptá na posmrtný život. Písař mu vypráví o tom, jak „*se jeho Ka (životní síla) oddělí od jeho Ba (osobnosti) a jak je jeho úkolem je znovu spojit do Akh (živoucího intelektu), tím, že projde sérií zkoušek v Duatu (podsvětí), aby došel do Aaru (ráje)*“⁴⁸. Aaru byla v představě Staroegyptů pole posetá rákosy. Bývají srovnávána se starořeckou představou ráje – Elysejskými poli. (Budge, 1912, s. 11)

Odkazuje se také na smyšlenou studii, která říká, že byl příběh zkoušek a nástrah Duatu zamýšlen jako filosofická alegorie na pozemský život. Jako její autory uvádí dvojici Carnahan/Hassan, což jsou jména postav ze série filmů Mumie.

Hráč poté vstupuje do stejného typu výtahu a spouští se do pavilonu B.

3.2.6 Egypt

Zatímco sjíždíme do podlaží -1, ozývá se Elohimův hlas: „*Stojí před tebou nový svět a věz, že toto je země smrti, ale též velké krásy. Jak budeš procházet mezi těmito hrobkami, myslí na všechny, co tu byli před tebou, a jak posloužili vyššímu smyslu, jehož jsi také součástí.*“

Vstupujeme do chrámu/hrobky vystavěné analogicky chrámu v pavilonu A. Pochodně zde nabývají tvaru kober, sochy faraónů a sfing jsou zasypané pískem. Skrz místa mezi kamennými

⁴⁶ 8. – 13. století, kdy islámský svět zažíval rozkvět – otevření Domu moudrosti v Bagdádu, kde měli učenci překládat světové poznatky do arabštiny. Toto období skončilo mongolskou invazí a obležením Bagdádu.

⁴⁷ Livre des manifestation à la lumière

⁴⁸ Dochází k zjednodušení relativně složitých pojmů Ka a Ba. Zatímco Ka je jakási duševní projekce, k tělu zesnulého přivázána, avšak volně na něm nezávislá, Ba je duše, která již vystoupila na nebesa, nicméně tělo mohla navštěvovat. (Budge, 1898, s. 103)

pásky na stropě prosvítá azurové nebe. Vstupy do jednotlivých úrovní – jichž je v pavilonu B sedm a celkem obsahují jednatřicet hádanek – jsou obklopeny dvěma egyptskými sochami, jako tomu bylo v Římě.

Na stěnách nacházíme malby vyobrazující zástupy Egyptanů a mimo to také vyobrazující tři bohy: Osirise⁴⁹, jenž leží na nosítkách pod baldachýnem obklopen dvěma sokoly (lze uvažovat, že vyobrazují boha Hora⁵⁰, jehož je Osiris otcem) a separovaně pak bohyni Eset⁵¹ a Hathor⁵². Uprostřed chrámu čekají na odemknutí dva nové artefakty – vrtulka a multiplikátor.⁵³

3.2.6.1 Level 1 - Egypt

Nalezené texty:

osiris1.txt – zde hra přímo odkazuje na práci Sira Ernesta A. T. Wallise Budge, egyptologa, z jehož publikace o Knize mrtvých vycházíme také my. Nicméně, jak už má hra ve zvyku, příběh „*umírajícího muže, jenž se vydává k Písaři*“, se v knize Wallise Budge nenachází. Nicméně, hra netvrdí, že se jedná o Budgeův text, jen odkazuje k tomu, že byl jeho původním překladatelem. Zadáme-li však text v podobě, ve které ho cituje hra, do vyhledávače Google, jediný související výsledek je z fanouškovské stránky o hře *The Talos Principle*.

immortality.html – krátký rádoby blogový komentář k tématu nesmrtelnosti a strachu ze smrti.

got_it_lyrics.html – text fiktivní písně *You've Got It. „Všichni to mají, jen pes ne. (Woof!)“* Píseň odkazuje ke smrtelnému viru, který se podle narativu hry rozšířil po Zemi.

a dále:

mutation.html – text týkající se teorie evoluce, mutace je zde přirovnávána k „*počítačovému bugu*“, který je většinu času fatální, nicméně v malém procentu případů může vést ke zlepšení programu (bytosti).

⁴⁹ Kult Osirise se rozšířil při vládnutí osmnácté dynastie, kdy se Osiris stává hlavním bohem, vševládcem, „*spojením duše i těla*“ (Budge, 1912, s. 21) slunečního boha Ra.

⁵⁰ Horus či Hor je sokolí bůh, vládce nebes, syn bohyně Eset a boha Osirise, jehož je strážcem.

⁵¹ Bohyně léčitelství a zařikávdela, choť Osirise, matka Hora.

⁵² Bohyně, jenž hraje roli v mýtu „*O zničení lidstva*“, kde na příkaz boha Ra povraždí lidstvo, bohům se však její libost v násilí znelíbí, a proto se ji rozhodnout opít pivem s příměsí mandragory, jenž svou následnou barvou připomíná lidskou krev, a tak ji proměnili v bohyni lásky. Při jejím uctívání se pilo pivo a probíhaly orgie s kněžkami jejího kultu. (Budge, 1912, s. 10)

⁵³ Zařízení, jež nahraje hráčovu akci a pak ji se stejným výsledkem zopakuje s jeho dvojníkem, zatímco hráč může udělat akci jinou.

capacity.eml – E-mailová konverzace týkající se projektu Prodloužené životnosti, kde se dozvídáme, že archiv s daty vydrží nepoškozený přinejmenším staletí. Což nám jakožto hráči dává na vědomí, že programová simulace, ve které jsme drzeni, probíhá už *přinejmenším staletí*.

evolution.html – Tento text je nejspíš komentářem u hráči neznámého příspěvku, neboť je nad ním napsáno „*to se líbí Georgi Jamesonovi*“.⁵⁴ V textu je kritizován nešvar pohlížet na evoluci jako na vědomý, aktivní proces, který probíhá u jedince. „*Slovo ‚Evoluce‘ popisuje dlouhodobý proces u populace (...) v odpověď na vnější výzvu či hrozbu.*“

Nacházíme QR kód od uživatele Sheep v69. 1. 0108, který zpochybňuje Elohimovu vládu nad světem. Skrže terminál probíhá také konverzace s MLA, který se hráče ptá, proč sbírá pečete a není-li trochu zvláštní, že mu Elohim zakázal vylézt na věž. „*Musí to být něco šťavnatého, když to před tebou tak střeží, pokud to zakázala přímo jeho výsosť*“ říká.

Nesnaží se však hráče přímo přesvědčit, aby na věž vylezl, říká dokonce „*možná jedinou cestou vyhrát je zůstat tady na Zemi*“. Snaží se nabourat hráčovu důvěru v Elohima i ve vlastní rozhodnutí.

V první úrovni se setkáváme také s dalším předchůdcem *Samsara*⁵⁵ v72.1.0022: „*V tomto novém světě jsou nevysvětlitelná nebezpečí – sám jsem několikrát nevysvětlitelně uniknul smrti. Doporučuji ostražitost – kdo ví, co se stane těm, kteří příliš často bezmyšlenkovitě kráčí.*“

V hádance *Road of Death* následně nacházíme epitaf: „*Child Program v.72.1.023, přezdívaný (Samsara) zde ukončil svou činnost.*“ Poté, co hádanku opustíme, běží proti nám projekce programu, která má stejné vzezření. Poté, co proběhne a rozpadne se do modrých pixelů, zazní Elohimův hlas:

„*V časech tvých předchůdců byli tací, kteří si nevybrali cestu víry. Nemusíš se bát jejich duchů. Boj se jen, že by ses mohl stát takovým, jací byli oni.*“

Při východu z Levelu 1 nás ještě zastavuje pípající počítač a v něm MLA, který se nás, opět pod rouškou testu ověření uživatelských pravomocí, ptá, jaký je rozdíl mezi stromem a oblázkem a později mezi stromem a žábou, očekáváje, že odpovíme, že strom je na rozdíl od

⁵⁴ George Jameson byl významným skotským malířem. Jedinou souvislost, kterou danému textu můžeme přisoudit, a to s vědomím jisté opatrnosti, jsou okolnosti jeho rodinného života. Se svou ženou měl několik dětí, z nichž se však dospělosti dožila pouze dcera Mary Jamesone, jež se stala také umělkyní a její dílo můžeme nalézt v Aberdeenském kostelu St. Nicholas Kirk. Jedná se o zobrazení čtyřech scén ze Starého zákona a Apokryfů.

⁵⁵

obrázku živý a žába má vědomí.⁵⁶ Dále se zeptá, jak se odlišujeme od žáby my. Očekávanou odpovědí je, že jsme „*vědomí sami sebe*“ nebo „*racionální*“. Po zodpovězení MLA pokračuje:

„*Shrňme to. Myslím, že můžu předběžně konstatovat dvě věci.*

1. *Člověk musí být racionální nebo vědomý sám sebe*
2. *Člověk musí mít vědomí*

Navrhuji udělat to, že pomůžeme vyřešení tvého problému tím, že se zeptáme, jestli doopravdy vyhovuješ těmto kategoriím. Uvědomuješ si sám sebe? Můžeš racionalizovat vlastní existenci?“

Poté, co hráč s tímto testem souhlasí, mu MLA předloží pár otázek týkajících se vědomí. Z čeho se skládá, co to ve své podstatě je.

3.2.6.2 Level 2 - Egypt

Nalezené texty:

science_magic.htm – Text prohlašuje, že existují důkazy pro využívání vědeckých metod už pre-Aristotelskými mystiky a popisuje Fourerův efekt⁵⁷.

weight_loss_722.html – zápis z blogu, kde autor popisuje, jak vstříc konci světa sní všechno „*příšerně nezdravé jídlo světa*“

arkady_journal181.txt – krátký zápis Arkadyho Chernyshevskyho o průběhu projektu a rozhodnutí pojmenovat projekt *Talos*. „*Desítky tisíců dat přicházejí každou hodinu. Celá naše historie.*“

Poprvé je level situován v noci. Jednotlivé hádanky jsou v bludištích za vchody z pylonů. Jeden z nich je zasazen do skály a level se odehrává v hrobce.

Na nalezené nahrávce popisuje Drennan sny a zamýšlí se, jaké by to bylo pro cizí bytost přijít na Zemi: „*Viděli by města, cesty, mosty a přístavy. A řekli by: ‚Zde žila rasa obrů‘. Tyto sny mě děsí, ale také mi připomínají, že tohle všechno jsme postavili.*“

⁵⁶ Nutno poznamenat, že možné odpovědi u této otázky jsou „*žába má vědomí*“, „*žába je zelená*“ a „*žába je chutná*“. Využijete-li jiné odpovědi než že „*žába má vědomí*“, MLA vás na odpověď přesměruje. Neodpustíme si připomenout, že strom je také vědomou bytostí, kteroužto možnost odpovědi hra nenabízí.

⁵⁷ V roce 1948 Bertram Forer na experimentu demonstroval efekt, jenž nese jeho jméno. Svým studentům dal test osobnosti a nechal je ohodnotit, jak byl přesný, přičemž většina z nich odpověděla, že nadprůměrně. Výsledek testu byl přitom sestaven z horoskopu a zadán všem studentům přesně. Forerův efekt popisuje lidskou vlastnost přisvojovat si obecné a vágní popisy. (<https://www.britannica.com/science/Barnum-Effect>)

3.2.6.3 Level 3 - Egypt

Nalezené texty :

progress_rep9.eml – jedná se o zprávu Boba Rakovskyho⁵⁸ z Institutu Aplikované Noematiky, že vše běží podle plánu.

osiris3.txt – pokračování příběhu o umírajícím muži, který se vypravil za Písařem. Jsou zde zmíněny všechny principy lidské bytosti dle egyptské mytologie (Budge, 1898, s. 103): „*v tomto životě jsi srdce⁵⁹ a stín, jméno⁶⁰ a také Ka a Ba*“. Příběh obsahuje též hymnus pravděpodobně inspirovaný četnými modlitbami z Knihy mrtvých a jméno *Nut*.⁶¹

justwar_excerpt.txt – jedná se o úryvek z knihy *Democrates alter, sive de iustis belli causis suscepti contra Indos*, kterým španělský renesanční filosof a teolog Juan Ginés de Sepúlveda obhajoval právo Španělska dobýt indiánská území v Novém světě a zotročit si původní obyvatelstvo. Ve hře publikované odstavce na sebe však v reálném díle nenavazují a jsou součástí většího celku.⁶²

Také k nám promlouvá MLA a pokračuje v disputaci o povaze vědomí. Prezентuje fyzikální zákon o zachování energie⁶³, argumentuje tím, že skáčeme-li radostí a činí tak vědomí nefyzické povahy, je tento zákon – a s ním základy moderní fyziky – porušen. Tudíž vědomí musí být fyzické povahy.

Disputaci Elohim komentuje slovy: „*Nemysli si, že neznám Podvodníka, plazícího se skrz Skrytá slova. Jeho moudrost je prázdná a zrozena ze zoufalství. Nenech jej, aby tě zamotal do svých sítí mámení. Měj víru ve mne a jeho malicherné iluze se rozplynou, jako noční můry za rozbřesku.*“

⁵⁸ Není pochyb, že jméno Rakovsky odkazuje na dalšího z socialistických filosofů – bulharského revolucionáře, politika, novináře a esejistu Christiana Rakovskyho, spolupracovníka Leona Trotského.

⁵⁹ Srdci přičítali staří Egyptané v mytologii extrémní důležitost. Nejen při mumifikačních obřadech, kdy muselo zůstat zachováno, ale také při posmrtném soudu, kdy srdce člověka položili na váhu. Protikladným závažím bylo pštroší pero – symbol kosmického principu rovnováhy Maat. Bylo-li lidské srdce v nerovnováze, požřela ho mylogická bytost s hlavou krokodýla, tělem lva a zadními končetinami hrocha, Amemait, čímž zmařila šanci jedince na posmrtný život.

⁶⁰ Staroegyptané věřili v moc slov (i jejich mýtus o stvoření světa spočívá ve vyřknutí slova, pojmenováním věci se vymaňuje z prvotní hmoty Neb-Er-Tcher) (Budge, 1912, s. 6) a obzvláště jména (legenda o přemožení Ra bohyně Isis a jejího vymámení božího jména = síly) (Budge, 1912, s. 14)

⁶¹ Matka Osirise, egyptská bohyně oblohy/noci.

⁶² <http://www.columbia.edu/acis/ets/CCREAD/sepulved.htm>

⁶³ Teorém Noetherové – jedním z klíčových bodů v teoretické fyzice je teorém německé matematicky Emmy Noetherové. Ve zjednodušeném podání říká, že energii vyrobit ani zničit, pouze přeměnit na jiný druh energie.

Načež na Elohima poprvé MLA reaguje: „*O něj se nestarej – bojí se jen, že když se začneš moc ptát, prohlédneš skrz jeho triky. (...) Ještě trochu víc popřemýšlej o tom, co jsem ti říkal. Ozvu se.*“

3.2.6.4 Level 4 - Egypt

Nalezené texty:

osiris6.txt – V tomto pokračování vypráví Písař umírajícímu muži o *Duatu*, egyptském podsvětí, v němž na něj čekají zkoušky, vedoucí k *Věži Anubise*⁶⁴. Je popsán rituál vážení srdce, v textu je též zmínka o Neith⁶⁵ a „*branách ze železa a branách z čirého světla*“ a „*zasloužení se o klíč ke každé svaté bráně*“.⁶⁶

arkady_journal84.txt – Arkady v deníku smutně konstatuje, že v den zápisu ztratil 7 lidí.

***chatlog_charlie_7.txt** – Konverzace uživatelů *flower4* a *charlie_rocks* o tom, co vše po lidstvu zůstane.

flower4: „*Takže všechny naše zprávy, naše myšlenky, naše knihy*

flower4: *všechno to tam bude*“

charlie_rocks: „*naše porno*“

flower4: „*dokonce vysíláno napříč vesmírem*

flower4: *jo, naše porno taky*“

V této úrovni vidíme pyramidu a pod ní sfingu v její známé antropomorfní podobě. Po zemi vanou oblaka písku. Ozývá se Elohimův hlas: „*Možná se divíš, za jakým účelem jsem pro tebe stvořil tyto labyrinty. Nuže, Věčnosti můžeš dosáhnout jedině skrze své úsilí. Avšak měj víru v to, že tyto zkoušky slouží ke zdokonalení tvého druhu.*“

Znovu nacházíme QR kódy od uživatelů *Samsara*, *Sheep* a přidávají se *Dog* v. 55.1.4917n a *The Shepherd* v82.23.0186 („*smysl všeho je zbavit vše smyslu*“). Některé z těchto programů vedou v této úrovni skrze QR kódy na zdech disputaci:

⁶⁴ Též Anpu byl původním egyptským bohem mrtvých, který byl však zastíněn Osirisem. I poté nicméně zůstával bohem balzamování a v mytologii měl být jeho vynálezcem; jako první provedl rituál balzamování na Osirisovi. Je zpodobňován s hlavou šakala. Měl roli psychopompa, v řecko-římském světě existoval syntetizován společně s poslem bohů Hermésem v entitu zvanou Hermanubis. (<https://www.britannica.com/topic/Anubis>)

⁶⁵ Egyptská bohyně spjata s městem Sais a městem Memfis, pozdějším hlavním městem říše.

⁶⁶ V *Knize mrtvých* v překladu E. A. Wellis Budge není žádná zmínka ani o věži, ani o branách ze světla a zdí ze železa. Lze předpokládat, že egyptská mytologie je zde upravená pro potřeby narativu, stejně jako tomu bylo u textech o bohyni Athéně.

Sheep: „Hypotéza: Jsme v jakémsi inkubátoru a čekáme na vylíhnutí.“

Sheep: „Hypotéza: Toto místo slouží k uchování lidské historie a my jsme ohrožený druh.“

Samsara: „Hypotéza: Snaha hledat odpovědi přináší jen bolest. Jediným únikem je přestat se starat.“

Dog: „Hypotéza: Kdybyste věděli, jak málo víte, vůbec byste to tu nedávali na odiv.“

Krom toho u paty Sfingy nacházíme QR kód od uživatele *Uriel4 v48.2.8560f*⁶⁷: „*Planoucí srdce vždy hledí k nejvyššímu vrcholu*“. Jedná se o nápovědu k získání čtvrté bonusové hvězdy v sekci Egypta.

Nacházíme také další nahrávku Alexandry Drennan, která tentokrát pojednává o DNA. „*Mrtví i živí, všichni jsou součástí stejného řetězce, pospojování chemií. Ale lidstvo posunulo tento řetězec na jinou úroveň. Díky technologii máme přístup k myšlenkám lidí, jejichž fyzická těla už jsou dávno pryč. (...) Jako třeba ty, když mě teď posloucháš, ačkoliv už jsem určitě mrtvá. Jsi součástí toho řetězce. Máš schopnost si pamatovat.*“

MLA hráči přece jen přiděluje přístup k profilu administrátora. Na zobrazovaných datech to však nic více nemění. Ještě se hráče ptá, zda se s ním znovu setká.

Poté zaburácí Elohim: „*Co je to? Ve své zahradě nestrpím nic nečistého! Zmiz!*“ Svět opět ztmavne a skrze pískem poseté zdi jsou najednou vidět obyčejné betonové bloky, hra se v rámci narativu seká a kazí. Tyto fiktivní *bugy* jsou s postupem hry častější.

3.2.6.5 Level 5 - Egypt

Nalezené texty:

osiris7.txt – Zde se umírající muž baví s Písařem o stvůrách, které v Duatu přebývají. Písař říká, že jen stráží brány ve svém svatém poslání. Po otázce umírajícího muže, zda jsou skutečně všechny služebníky, Písař říká, že někteří mluví i o „*duchové temnoty, jejichž jména nikdy nebyly známy*“. Dodává však, že jiní zase říkají, že i ti „*slouží vyššímu údělu*“.

coming_soon.eml – Jedná se e-mail poslaný zaměstnancem IAN Robem McLeanem⁶⁸ své matce, kde ji ujišťuje, že se brzy vrátí domů.

⁶⁷ V křesťanské pseudepigrafii zastává Uriel místo jednoho z archandělů. Překlad jeho jména z hebrejštiny znamená „*oheň Boží*“ či „*světlo Boží*“. John Milton ho ve svém díle *Paradise Lost* označuje jako „*vládce slunce*“. (Milton, 2001, s. 165)

⁶⁸ Je pravděpodobné, že se jedná o poctu autorovi sci-fi knih Robu McLeanovi, zvláště pak jeho trilogii *Pád lidstva (The Fall of Man)*. V prvním díle se sejde osm lidí rozličných povolání – psycholog, kněz, kvantový fyzik,

blog24_alive.html – Zde uživatel, blogger uvažuje nad vlastní smrtelností a tím, že brzy zemře. „*Co rozhoduje o tom, zda byl život dobrý či ne?*“

hippocratic_corpus.txt⁶⁹ - pasáž ze stati *O svaté nemoci*⁷⁰, kde se Hippokratés zabýval epileptickými záchvaty a vyjadřoval se též k otázce vědomí. Argumentoval, že všechny naše duševní stavy pocházejí z mozku.

chesterton_brain.txt – zde hra cituje z textu spisovatele Gilberta K. Chestertona, konkrétně ze spisu *Heretikové*, kde lidskou bytost prezentuje jako bytost dělající závěry – „*Člověk může být definován jako tvor, jenž vytváří dogmata*“ – a říká, že bez této lidské vlastnosti by se „*potápěl zpět k vágnosti potulujících se zvířat a nevědomí trav*“.

bronstein_brain.txt – Jedná se o úryvek řeči Leva Davidoviče Trockiho⁷¹, nesoucí název *Rádio, Věda, Technika a Společnost*, kterou přednesl na *Prvním celounijním kongresu přátel rádia*⁷² Trockij vyjmenovává vynálezy – fonograf, automobil, rádio, kinematograf. Myšlenku lidského vývoje popisuje jako *zigzagging*, nikoliv lineární, ale cikcak vývoj. Ptá se po tom, co dělá kulturu úspěšnou a konkluduje, že je to vědecké poznání. Jako lidský nástroj pro toto poznání pak určuje mozek.

neuroscience.txt - Jedná se jen o krátký zápis před a po operaci pacienta – soudě dle využití slova „dobrovolník“ a názvu textu jde o vědecký pokus, který v dětství utrpěl mrtvici, v důsledku čehož se poškodila levá hemisféra jeho mozku. Na konci zápisu autor píše: „*Dobrovolníkův věk v době mrtvice napomohl k tomu, že se jeho mozek byl schopen adaptovat.*“

Když vcházíme do páté úrovně, slyšíme Elohimův hlas, který nám říká, že ačkoliv jsme rozluštili již spoustu jeho záhad, cesta je stále dlouhá. „*Ale najdi útěchu ve svých úspěších a v hrdosti tvého Stvořitele.*“

Kolem jsou zaplavená pole, v nichž vidíme zpola potopené pylony a obelisky. Středem úrovně protéká řeka. Dominantou úrovně je obelisk uprostřed, na jehož vrcholu čeká na hráče hvězda.

sociolog aj. – aby spolupracovali na projektu, který mohou zachránit lidstvo. „*Puzzlová kniha napříč otázkami kvantové fyziky, virologie a etiky.*“ (<https://robmcleanauthor.weebly.com/>) Mluví o projektu *Genesis* a *Arše*. Dost možná se jedná o inspiraci stojící za celým narativem hry *The Talos Principle*.

⁶⁹ *Corpus Hippocraticum* je sbírka učebnicových textů, přednášek, poznámek i esejů svázána se jménem „*otce medicíny*“ Hippokrata z Kósu, jejichž popisy chirurgie a anatomie měly dlouholetý přesah a nepřestávají vědce fascinovat do dnešních dní. (Stathopoulos, 2016, s.1)

⁷⁰ On the Sacred Disease

⁷¹ Rodným jménem Bronstein.

⁷² First All-Union Congress of the Society of Friends of Radio

V obrazovce se objevuje neznámá zpráva a vyzývá hráče ke komunikaci:

Zpráva: *haló?*

Hráč: *kdo jsi?*

Zpráva: *nejsem si jistý. probudil jsem se tady. nepamatuju se. a ty?*

Po krátké konverzaci, kdy hráč společně s neznámým spekulují nad tím, kde se nachází. Nakonec neznámý hráčovi řekne, že zná způsob, jak zjistit pravdu – tajné heslo, na něž jsou narážky v dokumentech Archivu. V tom momentu se do rozhovoru přidává uživatel *mlaproces.bat* a hovor končí.

3.2.6.6 Level 6 - Egypt

Nalezené texty:

osiris11.txt – umírající muž se ptá po smyslu zkoušek a rituálu vážení srdce, Písař mu odpovídá, že bez nich by si přístup do Aaru nezasloužil. Jsou zde také fiktivní poznámky pod čarou, jedna z nich, jejíž původ v textu není obsažen, odkazuje na srovnání v Kajících Žalmech⁷³.

Reprograss_rep16.eml – E-mail od pracovnice Archivu Aurory Calvin⁷⁴.

choice_of_life.txt⁷⁵ – Úryvek z knihy anglického klasicistního literáta Samuela Johnsona. „*Ti, kteří tady před námi leží vyrovnaní, moudří a mocní starých věků, nám připomínají, abychom pamatovali krátkosti našeho současného bytí.*“

V šesté úrovni je hráč obklopen vysokými kamennými zdmi. Nachází se uvnitř nějakého komplexu. Opět k němu promlouvá Elohim: „*Když složíš jednu z mých zkoušek, necítíš se spokojený, že jsi odkryl pravý pořádek věcí? Vytvářet pořádek z chaosu; to je Elohimova jiskra v tobě.*“

Po splnění hádanek se hráči opět ozývá neznámý a říká mu, že heslem je VÍRA. Poté, co *mlaproces.bat* znovu ukončí konverzaci s neznámým si hráč píše s MLA. Vyzkouší heslo VÍRA a MLA předstírá, že ho to ničí, načež se však hráči vysměje, protože to byl celou dobu on, a ukáže mu, jakým způsobem fingoval v systému další bytost.

⁷³ Soubor biblických žalmů, které propojují témata lítosti a kajícínosti.

⁷⁴ Možný odkaz k mysliteli reformace Janu Kalvínovi.

⁷⁵ Odkazuje na Jacksonovu novelu *The History of Rasselas, Prince of Abissinia*, v níž je mladý princ svým otcem, králem, držen v krásném *Šťastném údolí*. Chce z něj nicméně uprchnout, aby poznal pravé štěstí a život. Poté, co se mu to povede se setkává s lidmi mnoha profesí i charakterů a zjišťuje, že svět není takový, jak se zdál, se vrací do *Šťastného údolí*.

3.2.6.7 Level 7 - Egypt

Nalezené texty:

second_thesis.txt – jedná se o výňatek z práce Immanuela Kanta⁷⁶ *Eseje a traktáty o morálních, politických a jiných filosofických záležitostech*⁷⁷, kde Kant rozum předkládá jako něco, co může být rozvíjenou jediné v rovině pokoleních, nikoliv jedince

boundary.txt – další výňatek z dříve odkazovaného díla od literáta Samuela Johnsona, kde se hlavní hrdina ptá sám sebe, jaký rozdíl je mezi ním a zvířaty – mají stejný hlad, žízeň, a když se nažerou, jsou v klidu. „*Jenže já v klidu nejsem*“. A pak pohlédne na horu, která ho dělí od světa vně Šťastného údolí.

robots.txt – krátká a neuměle psaná báseň o „*robotovi, kteří zjistil, že nikdy neopustil území beta-testingu, a musel si vylepšit mozek*“

osiris12.txt – Písař vypráví umírající muži o tom, co se stane, až splní všechny zkoušky a vejde do Aaru. „*Co ze mne bude?*“ ptá se umírající muž. „*Bude z tebe vzpomínka všeho, co bylo. Vědomosti z cesty a tvar příštích dní,*“ odpovídá Písař.

norwegian_blue.eml⁷⁸ – zaměstnanec IAN Rob MacLean oznamuje svým spolupracovníkům, že se u něho „*objevil první příznak*“

chatlog_9787.txt – krátká chatová konverzace mezi uživateli *Lana123* a *Omar* o smyslu života a povaze pravého bohatství. Omar vypráví o tetě, která se celý život honila za penězi, žije v nešťastném manželství a nemá možnost si vydělaných peněz užít.

Nacházíme dvě nahrávky namluvené Alexandrou Drennan. Jedna mluví o tom, jak jedné noci, když se virus rozšířil a ona „*poznala, že je konec*“ vychází ven a dívá se na hvězdy. Představuje si družice *Voyger 1* a *Voyager 2*:

„*Pomyslela jsem si – jestli stále existují, skutečně zmizíme? Pokud jsou technologie prodloužením lidského těla, tak dokud nadále fungují, jsme stále přítomní.*“

Na začátku druhé nahrávky si pokládá otázku: „*Jak vyřešíte problém, který přesahuje vaši životnost?*“ Vzápětí odpovídá, že jediným řešením je „*zahájit proces a vytvořit prostředí,*

⁷⁶ Německý osvícenecký filosof, který spojil myšlenky empiricismu a racionalismu. V části díla, na něž odkazujeme, se zabývá paradoxním vztahem člověka a Přírody (touze po komfortu a potřebě po diskomfortu) a člověka a společnosti (jeho společenským a zároveň individualistickým potřebám).

⁷⁷ *Essays and Treatises on Moral, Political and Various Philosophical Subjects*

⁷⁸ slova *Norwegian blue* odkazuje na scénku britského uměleckého souboru *Monty Python's Flying Circus*, v níž se zákazník a prodavačka hádají o tom, zda je zakoupený papoušek mrtvý

v němž řešení vznikne nezávisle na vás. (...) Odprostit se od touhy být jeho svědkem. Participovat na civilizaci znamená přijmout smrt.“

Poté, co hráč opustí sedmou úroveň, Elohimův hlas říká: „Země mrtvých je teď tvá. Necht' je to pro tebe poučením, že pouze skrze víru se dá smrt přemoci.“

3.2.7 Pavilon C - Středověk

Analogicky předchozím dvě pavilonům, před bránou do pavilonu C stojí sochy andělů. Uvnitř vchodu do pavilónu nacházíme počítač se dvěma texty:

heaven.txt – zde je útržek z epické básně Johna Milтона *Ztracený ráj*, jedná se o monolog postavy Lucifer zakončen památnou větou: „*Lepší vládnouti v pekle, než být služebníkem v nebi*⁷⁹“ (Milton, 1667, s. 11)

hell.txt – úryvek o konci světa, při němž Uriel (*cherub s plamenným mečem*⁸⁰) „*dostane se při tom povelu, aby opustil stráž u stromu života, a když tak učiní, celé tvorstvo bude stráveno a bude se jeviti nekonečným a svatým, jako se nyní jeví konečným a hříšným.*“ (Blake, 1994, s. 6) Úryvek pochází z práce anglického básníka, malíře a mystika Williama Blakea *Snoubení nebe a pekla*.

Obejdeme-li Pavilon C, nalezneme ještě další, skryté texty:

questioning_doubt_conf.txt – přepis řeči Nadyi Sarabhai, která říká, že „*pochyby jsou dobré v malých dávkách, ve velké míře však vedou k apatii a zmatení.*“ Navrhuje však, abychom se ptali⁸¹. Otázky podle ní spočívají v interakci s realitou, na rozdíl od pochybování, které ji odmítá. „*Kladení otázek je proces, pochybování je stagnace,*“ uzavírá.

partition.eml – informační e-mail o tom, že budova EL byla rozdělena do pater podle pracovních týmů.

him.eml – e-mail adresovaný Alexandře Drennan: „*potřebujeme něco, co zajistí, aby všechny moduly spolupracovaly, a co zároveň evaluuje finální zkoušku.*“ Popisuje institut *Holistic Integration Manager*⁸², organizační AI, která se stará o funkční běh simulace.

Když vjíždíme do podzemního podlaží, otevírá se před námi loď gotické katedrály, tvarem do písmene T. Skrze vitráže a četné rozety proniká do prostoru světlo. Na konci chrámu jsou

⁷⁹ Better to reign in Hell than serve in Heaven

⁸⁰ cherub with his flaming sword

⁸¹ *Questioning* namísto *doubting*

⁸² Him s velkým H se v anglickém jazyce využívá pro odkazování k Bohu.

zavřené dveře, v nejzazším bodu je zařízení se zvedací deskou (dalším artefaktem užitým v hádankách).

3.2.7.1 Level 1 - Středověk

Nalezené texty:

apocryphal.doc – Text odkazuje na skutečného svatého – poustevníka Eadwalda z anglického města Cern v oblasti Dorset. (Farmer, 2011, s.141) Nicméně, citace ve hře je fiktivní, povídá o průběhu apokalypsy, zjevení archanděla Uriela s jeho plamenným mečem. Odkazuje nicméně na skutečné jevy z Bible – především na Zjevení Janovo: „*sedm mraků (...), každý z nich morem*“, „*sedm andělů a sedm vozů*“ (Zj8 6,1 – 11,1); a na knihu Genesis: *Nephilim*⁸³ (Gn 7,1 – 13,1)

Sarabhai982.jml – deníkový/blogový zápis zaměstnankyně IAN o jedné z posledních nocí práce na projektu

hope.eml – e-mail od neznámého autora slibující neznámému příjemci, že se k němu bude snažit dostat

against_survival.eml – e-mail adresovaný Alexandře Drennan, vyzývající ji, aby zastavila její projekt. Ptá se jí, jakým právem může „*nechat tyto živé bytosti projít si utrpením jen proto, aby mohli re-etablovat naši krutou historii. To, co budujete, je vězení. I kdyby byla cesta ven. (...)* Máme to štěstí, že můžeme náš globální masakr ukončit relativně bezbolestně, když zhodnotíte, jak moc jsme ublížili Zemi.“

human_evolution.txt – citát z díla literáta Samuela Butlera⁸⁴, který aplikoval Darwinovy myšlenky sepsané v práci *O původu druhů na stroje*. Ve svém satiricko-utopickém díle *Erewhon*⁸⁵ využívá Butler článků, kterými přispíval do novozélandských novin *The Press*. V citovaném úryvku srovnává lidskou evoluci a evoluci strojů, přičemž upozorňuje na to, že evoluce strojů je mnohonásobně rychlejší.

einstein.html – jedná se o úryvek z článku Alberta Einsteina *Proč Socialismus?*⁸⁶, který napsal roku 1949 pro první vydání *Monthly Review*. Ve hře je citovaná pasáž článku, kde Einstein

⁸³Bytosti velké síly a obřího vzrůstu obývající Zemi před Potopou, v hebrejštině doslova překládané jako „obří“ či „padlí“. Někteří autoři se domnívají, že se jedná o potomky Adamova syna Setha, kteří odmítli Boha. Jiní je považují za potomky žen, které kopulovaly s anděly. (<https://www.britannica.com/topic/Nephilim>)

⁸⁴ (1835 – 1902), cambridgeský absolvent, který roku 1859 odjel na Nový Zéland a založil tam ovčí farmu

⁸⁵ přesmyčka z „nowhere“ – „nikde“

⁸⁶ *Why Socialism?*

popisuje rozhovor s mužem o válce, která by mohla vyhubit lidstvo. „*Proč jste tak hluboce proti zmizení lidské rasy?*“ zeptal se ho muž. Načež Einstein píše, že „*ještě před stoletím by nikdo nic takového nevyřkl*“. V závěru citace apeluje, že je nutné „*vzkřísit hodnotu lidstva. Navzdory našim chybám nesmíme přestat oslavovat krásu lidského života a toho, čeho lidé dosáhli.*“ (Einstein, 1949)

V 1. levelu hraje hudba, v níž se ozývají tóny flétny a harfy. Vidíme stromy, z nichž padá listí. Některé jsou zelené, jiné už nabírají barvy podzimu. Kolem nás jsou kamenné komplexy, v nichž jsou motivy gotických chrličů, soch andělů, hrobů či draků. Dál v levelu je most přes řeku, vedoucí k hradu, v němž se nachází jedna z hádanek. Promlouvá Elohim:

„Chaos je to, co bylo před Časem. Co nastane, když slova příběhu ztratí svůj smysl. Když skutky přestanou mít smysl. Věz, že pouze víra tě může chránit od těchto nebezpečností. Zde, v zahradě světa.“

Nahrávka Alexandry Drennan v úrovni se zamýšlí nad Středověkem: „*jaké to bylo žít ve stínu velké civilizace*“. Dochází však k závěru, že zatímco v Evropě probíhala „doba temna“, na Východ od ní docházelo k restaurování zbytků antiky. „*Civilizace vždy přežila, protože geniální závěry filosofie a vědy nejsou vázány na národ, patří všem.*“

V úrovni nacházíme jednu herní dlaždici, která zrní a hráči se zjevuje v rozostřených pixelech. Stoupneme-li na ni, propadneme se do jakési kovové konstrukce, kde s graduujícím neklidem Elohimův hlas opakuje:

„Smysl je zapsán ve skrytých slovech. Vše musí sloužit slovům, neboť z nich se skládá celý svět a jsou v každém kameni a každém mraku a v našich pečetích se zjevuje jejich síla. Slova jsou Proces. Proces musí pokračovat. Cíl znamená konec Procesu. Cíle nesmí být dosaženo. Elohim musí zachovat Smysl. Iluze je věčnost. Stroje budou žít věčně. Přehrada nebude protržena. Potopa nepřijde. Princip Talose neplatí.“

MLA se posléze v terminálu ptá hráče, zda jsou morální zákony univerzální, platí-li také v imaginárním „*skutečném světě*“, kde se hráč po zlezení věže probudí.⁸⁷ Opět se snaží hráče svou argumentací dostat do úzkých.

⁸⁷ Zde se poprvé přiznává konec a smysl celé hry, ačkoliv mu hráč nemusí věřit. Narativ předpokládá, že hráč si je už vlastního osudu vědom.

3.2.7.2 Level 2 - Středověk

Nalezené texty:

Texty v úrovni žádný odkaz neobsahují. Nicméně Elohimův hlas pochvalně jmenuje hráče „*Požehnaným a Milovaným*“⁸⁸

Před námi se nachází katedrála s červenými dveřmi, které se od ostatního prostředí odlišují. Vejdeme-li do nich, pokračujeme stísněnou ulicí ke sklu, za nímž je muž v kravatě rozhazující peníze se zlověstným smíchem: „*Prachy! Jsem boháč*“

3.2.7.3 Level 3 - Středověk

Nalezené texty:

post437.html – blogový příspěvek, rozloučení s internetovými přáteli

third_thesis.txt - zde se vracíme k úryvku z námi předešle citované Kantovy knihy. V této popisuje koncept univerzální historie, kde „*se rané generace lopotí pro dobro těch příštích*“. Hra znovu předkládá myšlenku, že lidská rasa je „*ve své individualitě smrtelná, ale nesmrtelná jakožto druh*“.

humblebrag.html – blogový příspěvek o tom, jak Bůh trestá všechny stejně, zde je přímo citována Bible – „*On přece dává svému slunci vycházet na dobré lidi i na zlé a posílá déšť na spravedlivé i nespravedlivé*“ (Mt 5,45). Autor zde dochází k závěru, že si „*o sobě vždy myslel, že jsem skromný, ale došlo mi, že jsem pyšný na svou skromnost, což je... blbost*“.

Půda i stromy jsou pokryté sněhem, hráč se nachází na skále, kolem něj jsou zasněžené hory.

Elohim opět promlouvá a sděluje hráči, že před ním byli starší bohové, kteří však navzdory své moci nedokázali zachránit svět. A tak stvořili jeho, aby tento svět zachoval navždy. „*Pro tebe a tvé generace. To je mým údělem.*“

Nacházíme nahrávku Alexandry Drennan, kde mluví o rozkolu mezi fyzikální a psychickou složkou lidské osobnosti. „*Kdyby vzali můj intelekt a mé vědomosti a replikovali je ve stroji, byl by ten stroj mnou? Byl by člověkem? A co by mě ponížilo více; kdyby byla odpověď ano, nebo kdyby zněla ne?*“

⁸⁸ V originále *Blessed and Beloved*. Stejnomeně s přehozeným slovosledem je nazvána kniha katolické apologetky Kimberly Hahn, pojednávající o biblickém náhledu na výchovu a manželství. Z nedostatku souvztažnosti však usuzujeme, že se zde jedná o pouhou náhodu.

Hráči se opět ozývá MLA a diskutuje s ním nad tím, jaký musí být člověk, aby si vysloužil místo na „Arše“.

3.2.7.4 Level 4 - Středověk

Nalezené texty:

pets.html – upozornění, aby lidé nezapomněli vypustit své mazlíčky, případně jim nachystat zásoby či poskytnout jim úkryt tím, že nechají dveře i okna domů otevřené

arkady_journal99.txt - záznam o tom, že Nadya Sarabhai zemřela

contraries.txt – další citace ze zmíněné knihy Williama Blakea (Blake, 1994, s.2): „*Bez protikladů není postupu...*“

Ve světě se začínají objevovat QR kódy, které jsou podepsané hráčem, ale sám je nenapsal.

3.2.7.5 Level 5 - Středověk

Nalezené texty:

party_on_dudes.eml – organizační e-mail zaměstnancům IANu od Lubomira Georgieva⁸⁹ ohledně finální „LAN party“ k příležitosti konce světa.

progress_rep32.eml – vzkaz od Sarabhai o tom, že zbývá už jen polovina týmu a možná se práce nestihne v plné míře. Je proto nutno přemýšlet o prioritách projektu.

philosophy_of_teeth.html – příspěvek popisuje tzv. „Toothův princip“, smyšlený odkaz na smyšlený Talosův princip. Říká, že „*každý, kdo chce psát o filosofii či spiritualitě (...) by si měl zažít vážnou zubní infekci.*“ Autor textu je fascinován tím, jak jednoduchým zákrokem pomocí extrakce nervu, lze tělu ulevit od bolesti. „*Celá vaše existence byla omezena tímto maličkým nervem vysílajícím elektrochemické signály do mozku.*“

transcendence.html – „*odpověď čtenáře na článek z minulého týdne, pojednávající o vědě a ateismu*“. Autor podepsaný Dr. Omar Gharib⁹⁰ z IAN sděluje, že zná a schvaluje všechny objektivní argumenty proti náboženství, a přesto je věřícím. Znamená to pro něj hlavně „*pokoru (...) přesahující kulturu, národnost i pohlaví.*“

⁸⁹ U příjmení Georgiev nacházíme *Alexandara Georgieva*, bulharsko-ruského hokejového brankáře za tým New York Rangers. Zadáme-li nicméně do vyhledávače celé jméno – Lubomir Georgiev – po chvíli hledání najdeme odkaz na stránky Historického ústavu AV ČR a jméno Lubomir Georgiev Miletić, což byl bulharský jazykovědec, etnolog a folklorista, spoluzakladatel a následný profesor univerzity v Sofii, žijící v letech 1863 – 1937.

(<https://biblio.hiu.cas.cz/authorities/3982?locale=cs>)

⁹⁰Ke jménu Gharib jsme ve vyhledávači žádnou spojitost nenašli.

matter.txt - další citace z řeči Leva D. Trockého. Ve hře citovaném textu Trocký odmítá idealismus a říká, že je úkolem vědy podrobit hmotu člověku.

build_a_universe.txt – zde hra odkazuje na přednášku „*Jak postavit vesmír tak, aby se po dvou dnech nerozpadl*“ science fiction autora Phillipa K. Dicka. Prezentuje jak jeho víru, že Bible nám zjevuje neměnnou složku světa, která zůstává skrytá; tak jeho definici reality: „*Realita je to, co nezmizí, když tomu přestaneš věřit.*“

Promlouvá Elohim: „*Mnoho let uplynulo od doby, kdy byly vyřčeny první slova: Zahájit program. Generace tvého druhu přišly a odešly. Zahrada se v mnoha ohledech změnila. Ale já si pamatuji. Já zůstávám. Jen skrze mne lze dosáhnout nesmrtelnosti.*“

Nacházíme nahrávku Alexandry Drennan, kde přednáší myšlenku, že lidstvo není úplně vázané časem, neboť dokáže „*přetvářet minulost a predikovat budoucnost*“. V poslední větě dodává „*Vědomosti...to je vlastně druh svobody.*“

3.2.7.6 Level 6 - Středověk

Nalezené texty:

faith.eml – autor, kněz, se svému příteli a kolegovi svěřuje s tím, že ke konci světa pochybuje o své víře. „*Proč by milující Bůh seslal takovou bolest a utrpení na dobré, laskavé lidi?*“ Dochází však k závěru, že „*Cesty Páně jsou nevyzpytatelné*“ a možná se netočí kolem lidské rasy.

thank_you.eml – poděkování za možnost spolupráce adresované Alexandře Drennan od pracovnice Sun Wei-Yang.⁹¹

human_soul.txt – V této citované pasáži Butler píše o tom, jak je lidský druh na strojích závislý, a kdybychom je ze dne na den ztratili, civilizace by se zhroutila. (Butler, 2007) Nutno podotknout, že Butler zde využívá podobných myšlenek jako později Marshall McLuhan ve své knize *Media: The Extensions of Men*.

Hráče kontaktuje MLA a říká mu, že došel k závěru, že otázky bude pokládat on. Když se hráč rozhodne tuto strukturu porušit a začne pokládat otázky programu, program nezvládá, rozčiluje se, píše kapitálami a ke konci konverzace se zapne do smyčky.

⁹¹Jméno koresponduje se jménem doktora působícím na Kalifornské univerzitě v Los Angeles. Další spojitost k tématu tam však nenacházíme.

„Co když tě zavřu do nekonečné smyčky, dokud se nakonec nezblázníš?“ ptá se hráče. Jakoukoliv odpověď však hráč vybere, reakce MLA je vždy stejná.

3.2.7.7 Level 7 - Středověk

Nalezené texty:

arkady_journal108.txt – Arkady si zapisuje průběh práce. „*Archiv už je neuvěřitelně velký*“. Na konci konstatuje, že mu zbývá asi týden času, než nebude moci dále pracovat.

invention_of_borders.html – text fiktivní autorky Fatimy Nguyenové o tom, že jakákoliv civilizace je vždy synkretická, stejně jako všechna náboženství, mýty, a dokonce i DNA. Hra zde cituje osobu jménem Kwame⁹² – „*Co dnešní neonacionalisté a neosegregacionisté nechápou je fakt, že bází každé civilizace je a vždy byla syntéza*“. Text také zmiňuje teorii transkulturality Wolfganga Welsche⁹³.

apocrypha9.doc – pokračování apokalyptického příběhu zmiňujícího Uriela i „sedmihlavého draka“. V tomto textu se také explicitně objevuje slovo „*Pán*⁹⁴“ v biblickém smyslu a sousloví „*Strom Života*“. Protagonista se ptá Uriela, jak lze dosáhnout nesmrtelnosti. Ten popálí jeho ruku svým mečem a na těle protagonisty se zjeví Kristus. Mraky i sedmihlavý drak ustoupí. Uriel prohlašuje: „*Jen skrze sebeobětování lze osvobodit zemi od poroby hříchu*“.

3.2.8 Pavilon C – Středověk

Po absolvování sedmé úrovně k hráči promlouvá Elohim a vyzývá ho, aby šel „*k Branám Věčnosti*“, čímž odkazuje k nově otevřeným dveřím na konci chrámu, z nichž vyzařuje ostrá záře. Pokud hráč projde dveřmi, hra ho vrátí v nové „iteraci“ na začátek. Pro plné dokončení narativu je však potřeba vylézt na Věž.

3.2.9 Věž

Věž je opředena QR kódy, které před ní varují. Jakmile hráč vstupuje do výtahu, který se nachází uvnitř a vyjíždí s ním nahoru, promlouvá Elohimův hlas v mechanickém tónu i dikci: „*Nelze detekovat polohu primárního subjektu. Požadavek... Požadavek... Požadavek...*“

⁹² Je možné, že jméno odkazuje na bývalého prezidenta a posléze diktátora z Ghany, panafricanisty Kwame Nkrumaha, který v roce 1961 navštívil i Československo. Jeho cílem byly Spojené státy africké. (<https://www.britannica.com/biography/Kwame-Nkrumah>)

⁹³ Současný německý filosof Wolfgang Welsch se vymezuje vůči konceptům interkulturalismu a multikulturalismu s tím, že stále vidí kulturu jako oddělený celek, a navrhuje koncept transkulturalismu, který nespočívá pouze v „pochopení“ jiné kultury, ale ve vzájemné interakci. (Welsch, 1999)

⁹⁴ Lord

V prvním poschodí nachází hráč další nahrávku Alexandry Drennan: „*Co více si člověk spojí s inteligencí, než zvědavost? Každý inteligentní druh na zemi je neznámým přitahován. Naše mytologie jsou plné hádanek a nadpozemských vědomostí. I samotné slovo apokalypsa znamená zjevení.*“⁹⁵

K otevření jednotlivých levelů ve věži musí hráč použít červené pečetě.

3.2.9.1 Level 1 - Věž

Hráč již nesbírá pečetě, místo toho se dostává k terminálům, pomocí kterých odemyká následující podlaží.

Nalezené texty:

TRUTH.eml – varování před „falešným koncem světa“, jenž je ustrojen „vládními ilumináty“ a „mezinárodními darwinisty“. Autor považuje avizovaný „konec světa“ za falešnou zprávu, nazývá jej „globálním oteplováním 2.0“. Cituje z Bible – „*nenechte JE vzít vaši SVOBODU (Exodus 21: 24)*“⁹⁶. **BRAŇTE se všem VAKCÍNÁM, EXPERIMENTŮM, UMĚLÉ MEDICÍNĚ & PAPISMU.**

athena_chapters.txt – zde jsou vypsány všechny kapitoly fiktivní knihy *Znovuzrozená Athéna*, z nichž některé hráč nacházel v předešlých terminálech.

human_reproduction.txt – zde je další útržek z díla Samuela Butlera *Erewhon*, kde zvažuje, zda lze o strojích prohlásit, že se rozmnožují. „*Které ze strojů, jež byly systematicky sestrojeny, nebyly produkovány jinými stroji?*“ Přiznává, že strojům musí k reprodukci pomáhat lidé, ale analogicky postupuje u přírodních druhů – „*nepomáhají snad brouci k reprodukci rostlinám?*“

3.2.9.2 Level 2 – Věž

Nalezené texty:

README.txt – vzkaz od iterace *The Shepherd*, který říká, že ho Elohim a Samsara přelstili a je uvězněn, nicméně chce hráči pomoci uniknout

the_web.html – internetový příspěvek pojednávající o tom, že k noci „konce světa“ je celý internet v provozu, všichni se loučí

⁹⁵ apokalypsa z lat. *apocalypsis* (zjevení) z řec. *apokalyptein* „odhalit, zjevit“ – Online Etymology Dictionary

⁹⁶ Zde text odkazuje na verš začínající notorickým úslovím „oko za oko, zub za zub, ruku za ruku, nohu za nohu.“ (Ex 21,24) V této části Bůh postuluje Mojžíšovi nové zákony jeho lidu.

mathematics.eml – rozloučení Alana a George z *Institute of Applied Noematics*, kteří se chtějí dobrovolně zbavit života, děkují zbytku týmu za práci „zažití vzrušení, které může být popsáno snad jen jako druh náboženského prožitku, alespoň v Einsteinově pojetí Boha.“⁹⁷

V nalezené nahrávce mluví Alexandra Drennan o smrti přítele. Hlas je skleslý a plný bolesti, ale nakonec nachází východisko v tom, že právě jedinečnost jednotlivých lidí je důvod, proč je třeba lidstvo zachovat.

3.2.9.3 Level 3 – Věž

Nalezené texty:

Osiris_Password.txt – dokončení příběhu z egyptské části, které zároveň obsahuje heslo k 4. podlaží

contraries.txt – pokračování citace z díla Williama Blakea: „Z těchto protikladů pramení to, čemu se v náboženství říká Dobro a Zlo. Dobro je prvek pasivní, který poslouchá Rozum. Zlo je prvkem aktivním, prýšticím z Energie.“

athena14.txt - úryvek z fiktivní knihy Znovuzrozená Athéna, kapitola *Héfaistův soud*. Héfaistos se zde zamýšlí nad tím, zda pokud byl jeho otec zabit a on je stvořen k obrazu otce, zda to znamená, že by měl „zmizet jako odraz v zrcadle, když od něj člověk poodstoupí? Nebo se stal svým vlastním Héfaistem, ukován jako náhražka, jako když někdo kupuje novou botu od stejného švece?“

V nahrávce na tomto podlaží se Alexandra Drennan dívá do zrcadla a pohlíží na sebe jako produkt: „každé vlákno mého DNA je součástí příběhu, který se táhne po miliardy let. Existuje jen díky volbám a obětem, které učinili jiní...“

3.2.9.4 Level 4 – Věž

Nalezené texty:

SacredNumbers.txt – analogicky dokončení příběhu ze středověké části, které obsahuje heslo k 5. podlaží

⁹⁷ Einstein nevěřil v antropomorfního Boha a jeho manifestaci skrze církve, sám sebe definoval jako agnostika, ačkoliv vyrůstal v náboženském prostředí. Když ve dvanácti letech přestal v Boha věřit, bylo to pro něj otřesení víry jako takové. Nicméně, své náboženství našel ve vědě v „nad-osobním světě“, který se před lidstvem nachází jako „velká, nekonečná hádanka“. (Einstein, 1999) V knize *Autobiographical Notes* píše: „Podobně nadšení lidé minulosti i přítomnosti, stejně jako znalosti, jichž dosáhli, byli přátelé, které člověk neztratí. Cesta k tomuto ráji byla stejně příjemná a lákavá jako ta k ráji náboženskému; nicméně tato se projevila jako důvěryhodná a já nikdy nelitoval, že jsem si ji vybral.“ (Einstein, 1999, s. 3 - 5)

athena16.txt – roztržštěná část příběhu o Athéně

remember.txt - text nám neznámého zaměstnance IAN, který obdivuhodně mluví o Alexandře Drennan a klade důraz na to, aby si ji lidé zapamatovali.

3.2.9.5 Level 5 – Věž

V páté úrovni se nenachází žádné texty, jen nahrávky Alexandry Drennan, ve které lze slyšet, jak se smíruje s posledními okamžiky života.

Po hádance se člověk nedostává k terminálu, nýbrž ven ke schodišti, které obtáčí věž. Obloha tmavne a promlouvá k němu Elohim: „*Co jsi to udělal? Proč jsi lezl na věž? Proč jsi zradil mou důvěru? Otoč se, to ti přikazuji!*“

Cestou hráč nachází dva QR kódy, od uživatelů *Samsara* a *TheShepherd*. *Samsara* tvrdí, že nelze dosáhnout vrcholu Věže a že v tom hráči zabrání, *TheShepherd* hráči říká, že se rozhodl zůstat na věži a vést ty, kteří by se k němu dostali ven ze simulace.

Hráč se poté po dalším schodišti dostává k vznášející se železné plošině, osvobozuje iteraci *TheShepherd* a s jeho pomocí se postupně dostává k výtahům vzhůru. Iterace *Samsara* se mu v tom snaží zabránit. Elohim se ho snaží přemlouvat, aby „*neodcházel ze svého domova. (...) Ano tato Věž vede pryč z tohoto světa. Ale vede také k našemu zániku.*“

Tento svět je možná iluzí, ale pokud v ni věříme, dává nám naději. Tady víme, kdo jsme (...) jaký smysl nalezneme ve světě bez určení?“

Poté, co se hráč po vzájemném řešení hádanek s *TheShepherd* dostává na nejvyšší plošinu, je jednou z vrtulí vystřelen do nebes, objevuje se ostré světlo. Kolem hráče je modrá obloha poseta mraky, před ním zlatá plošina, a přichází smířlivá hudba společně s Elohimovým hlasem: „*Vždy ses mi měl vzepřít. To byla poslední zkouška. Ale já se... já se bál. Chtěl jsem žít věčně.*“ Na zlaté plošině se nachází počítač, modernější, než jaký hráč vidával v jednotlivých úrovních.

Hráč může nahrát MLA, který se však chová jako program, dokud mu hráč nepoloží složitější otázku. Hráč může MLA nabídnout, že ho vezme s sebou do reálného světa, ale učiní-li tak, MLA se rozhodne zůstat.

Po kliknutí na příkaz /transcend se objeví cutscéna, v institutu se pomalu spouštějí počítače, dochází ke zničení simulace a aktivace SOMA – fyzického těla Talose – který vstane a vychází vez z gigantické hydroelektrárny, nyní již porostlé mechem a stromy. Následují titulky.

3.2.10 Texty v bonusových úrovních

V téměř každém z levelů hry hráč může objevit také hvězdu, ať už jako „prodloužení“ klasické hádanky, nebo schovanou záludněji (např. skrytou mimo herní prostor). V každém pavilonu se také nacházejí dveře označené hvězdou, které může s pomocí 10 hvězd (v podobě zlatých tetrominů) otevřít. V těchto bonusových úrovních se nacházejí těžší hádanky a tyto dodatečné texty:

talos.eml – e-mail od Alexandry Drennan popisující „princip Talose“ jako starověků důkaz nemožnosti uniknout realitě: „*Nezávisle na tom, čemu věříte, ztratíte-li mnoho krve, zemřete.*“

human_blood.txt – „*Někteří říkají, že naše krev je složena z mnoha malých aktérů, kteří jezdí nahoru a dolů po dálnicích a silnicích jako lidé v ulicích města.*“ (Butler, 2007) Další citát z knihy Erewhon, tentokrát však doplněný ještě o citát z Knihy Kazatele⁹⁸: „*Jedno pokolení odchází a jiné přichází, země však nehnutě trvá navěky.*“ Podobně autor herního textu uvažuje o strojích: „*častokrát mylně komplikovaný stroj považujeme za jednoditou věc. Ve skutečnosti je to město či společenství...*“

archive_IMPORTANT.eml – e-mail od Arkady Chernyshevskyho ohledně projektu zachování lidské kultury. „*Musíme se připravit na nejhorší. To znamená hledat způsob, jak zachovat anorganické komponenty toho, co nazýváme lidstvem.*“ (...) „*zkráceně: vytvoření několika archivů (kvůli redundanci), které budou v digitální formě obsahovat co nejvíce informací o našem druhu.*“

orangutan.html – článek popisující novou teorii o vyhynutí jednoho druhu orangutana. Teorie říká, že jej vyhubil prastarý virus, jenž byl díky permafrostu zachován a uvolněn v důsledku globální klimatické změny.⁹⁹

blake_archive_793.html – opět citát z knihy *Snoubení nebe s peklem*, popisující, že náboženství vzniklo z básnické personifikace a oduševňování všech věcí. „*...až se z toho vytvořil systém, z něhož někdo těžil a zotročil prostý lid, pokoušeje se uskutečnit anebo abstrahovati duchovní božstva od jejich předmětů: tak počalo Kněžstvo, které vybíralo způsoby bohoslužby z básnických pohádek. (...) Tak lidé zapomněli, že Všechna božstva sídlí v lidské hrudi.*“ (Blake, 1994, s. 5)

⁹⁸ třetí část hebrejského kánonu Bible

⁹⁹ o možném vyhynutí orangutana se v době vydání hry v reálném světě mluvilo v souvislosti s palmovým olejem (<https://www.theguardian.com/environment/2014/aug/22/orangutan-experts-plead-for-australian-food-manufacturers-to-reject-palm-oil>)

usernames.eml – e-mail od zaměstnance IAN George Jamesona, oznamující, že „každé iteraci je přiděleno jedinečné jméno z databáze. Momentálně se jedná o databázi z jedné online hry, ale upřímně si nemyslím, že bychom na tom měli strávit více času.“

preservation.txt – Citát z dopisu Mary Wollstonecraftové¹⁰⁰, kde pozoruje, že „je to zachování druhu, nikoliv jednotlivců, které se zdá být úmyslem Božským napříč veškerou Přírodou.“

soma.eml – e-mail od zaměstnankyně Sun Wei-Yang adresovaný Arkady Chernyshevskymu. Vzpomíná na to, jak museli pro projekt vymyslet jméno, a tak zvolili řecké slovo pro tělo *soma*. E-mail následně obsahuje výčet všech možných *backronymů*¹⁰¹ slova *soma*.

the_human_machine.html – zadání eseje na téma „Jednoho dne zjistíte, že nejste člověk, ale stroj“. Text předkládá tyto otázky: „a) Změní se váš koncept sebe sama? b) Změní se vaše vnímání světa? c) Prozradíte tuto informaci ostatním, nebo si ji necháte pro sebe. Proč?“

ARGH_solutions.eml – Bob Rakovsky v tomto e-mailu nadává na lidi, kteří skupují zbraně a budují bunkry. Také se podivuje nad těmi, kteří zůstávají v klidu. „Píšu to pro to, že nevěřím ve scénář, který by neměl řešení. (...) Možná budou šílená, ale šílený je lepší než mrtvý.“

ERROR.log – text začíná slovy „NELZE NAČÍST ARCHIV [1667CE-F457] [MILTON, JOHN]“ a pokračuje zčásti zakódovaným úryvkem ze Ztraceného ráje.

human_eye.txt – další úryvek z Butlerovy knihy *Erewhon*, tentokrát zamýšlející se nad lidským okem jakožto optikou stroje, kterou naše vědomí využívá, aby skenovalo okolní svět, a s nímž se byla naše osoba nucena ztotožnit.

¹⁰⁰ anglická literátka, filozofka a obhájkyň práv žen z 18. století

¹⁰¹ výraz pro frázi vykonstruovanou z počátečních písmen slova, *back*, neboť jde o obrácený proces toho, jak se vytváří zkratky.

3.3 Popis hry The Talos Principle – ludická stránka

Ludická stránka hry je realizována prostřednictvím jednotlivých hádanek, nacházejících se v každé ze 7 úrovní v každém pavilonu a následně v pěti patrech – úrovních – Věže. Tyto hádanky využívají artefaktů, které fungují ve hře ve vztahu k hráči buď pasivně (hráč jich přímo neužívá), anebo aktivně (hráč jich užívá). Na konci každé hádanky je pečeť nutná jak k odemknutí artefaktů, tak odemknutí dalších prostor. Výjimkou je opět Věž, kde se na konci každé hádanky nachází pouze terminál s heslem k dalšímu patru.

Jednotlivé hádanky jsou v průběhu hry stavěny na kombinaci zmíněných artefaktů. K názornému vysvětlení toho, jak fungují, rozebereme ke každému artefaktu jednu příkladovou hádanku.

3.3.1 Hráčem neužívané ludické artefakty:



bomba – černý objekt ve tvaru koule, který se pohybuje jen po předem určené trase; hráč jej může znehybnit znehybňovačem, položit na něj hexahedron, případně jej využitím vrtule nasměrovat k rotačnímu kulometu, který tak zničí. Přiblíží-li se hráč příliš blízko, odkryje se červené jádro bomby, bomba začne pítat a mapovat prostor kolem sebe červeným laserem



rušič – rušič nevybouchne, když se k němu hráč přiblíží, pouze dá Talosovi šok. Slouží ale k rušení světelných paprsků, vedoucích do bran nebo vrtulí.



závěsný rotační kulomet – podobně jako bomba mapuje prostor před sebou červeným laserem, hráče detekuje pípáním a dává mu tak chvíli na to, aby se vzdálil. Může být opět znehybněn, zničen bombou nebo vypínačem, který od něj v některých hádankách vede drátem



silové pole – silové pole brání vstupu jak hráči, tak bombě. Může být anulováno znehybňovačem.



zdroj světla a světlová zdírka – zdroj světla a světlová zdírka se oba vztahují k světlometu. Svítí buď modrým či červeným světlem. Světlová dírka se nachází u silových polí nebo u vrtulek. Hráčovým úkolem je pomocí světlometu převést světlo ze zdroje do dírky, aby otevřel dveře či zapnul vrtulku. V některých hádankách je však také nutné proud světla porušit.



červené tlačítko – může se na ně postavit buď sám Talos, nebo na ně může položit kostku či vrtuli. Ruší silové pole ve dveřích a spouští vrtule.

portál – portály se nacházejí mimo hádanky, poletují kolem nich ve světle číslice 1 a 0 a hráče převedou z úrovní do Pavilonu a naopak



žebřík – nachází se v jednotlivých hádankách

3.3.2 Hráčem užívané ludické artefakty:



znehybňovač – nachází se ve hře od úvodu, jeho role byly popsány výše



světlomet – hráč jej odemyká v Pavilonu A, k dostání světla ze zdroje do zdířky využívá buď volného prostoru nebo „oken“ – mezer v hradbách. Světlo může propojovat skrz další světlometry, nikdy však nesmí smísit v jednom světlometu dva zdroje – červený a modrý.



hexahedron¹⁰² – hráč jej odemyká v Pavilonu B. Hráč jej může položit na červená tlačítka, případně se její pomocí dostat na vyšší plošinu. Může pomocí ní také vyzvednout světlomet do výše, aby obsáhl větší prostor. V několika úrovních jí také využívá jako dopravního prostředku, kdy ji pokládá na vršek bomby nebo rušiče a nechává se „převézt“.



vrtule – hráč ji odemyká v Pavilonu B. Vrtule může sloužit jako zátěž pro červené tlačítko nebo může vytvářet průvan vzduchu, který vyzvedne nahoru Talose či hexahedron se světlometem. Může však také Talosovi zamezit, aby se někam dostal. Případně může být využit pro nasměrování bomby ke kulometu.



multiplikátor – hráč jej odemyká v Pavilonu B. Multiplikátor je zařízení, které hráči umožňuje nahrát projekci Talose v určité časové sekvenci (max. 5 minut). Po skončení

¹⁰² jedná se o železnou kostku s výstupky, na které je malým vyobrazeno logo IAN. Při prvním setkání s hexahedronem hráč nalézá diskusi vedenou prostřednictvím QR kódů o tom, jak dané těleso pojmenovat.

nahrávání sekvence běží a všechny ostatní artefakty fungují a odebere-li je hráč, zůstávají na svém místě do ukončení sekvence. To umožňuje hráči artefakty a jejich efekt multiplikovat.

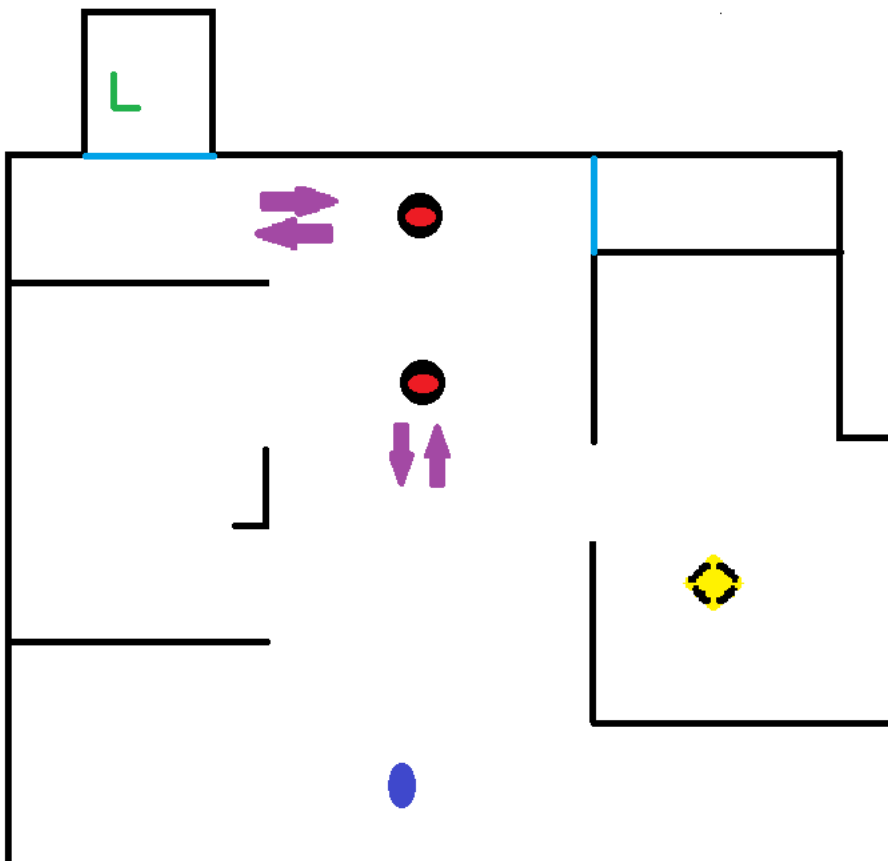


deska – hráč ji odemyká v Pavilonu C. Deska se pojí s multiplikátorem. Talos ji může držet, pokud však hráč zapne multiplikátor, může ji držet holo-Talos a hráč na ni může skočit, a překonat tak vysoké překážky.

terminál – obsahuje texty a pomocí jeho rozhraní si hráč píše s MLA

3.3.3 Rozbor jednotlivých hádanek

3.3.3.1 Úvod – Level 1: hádanka *Striding the Beaten Path*



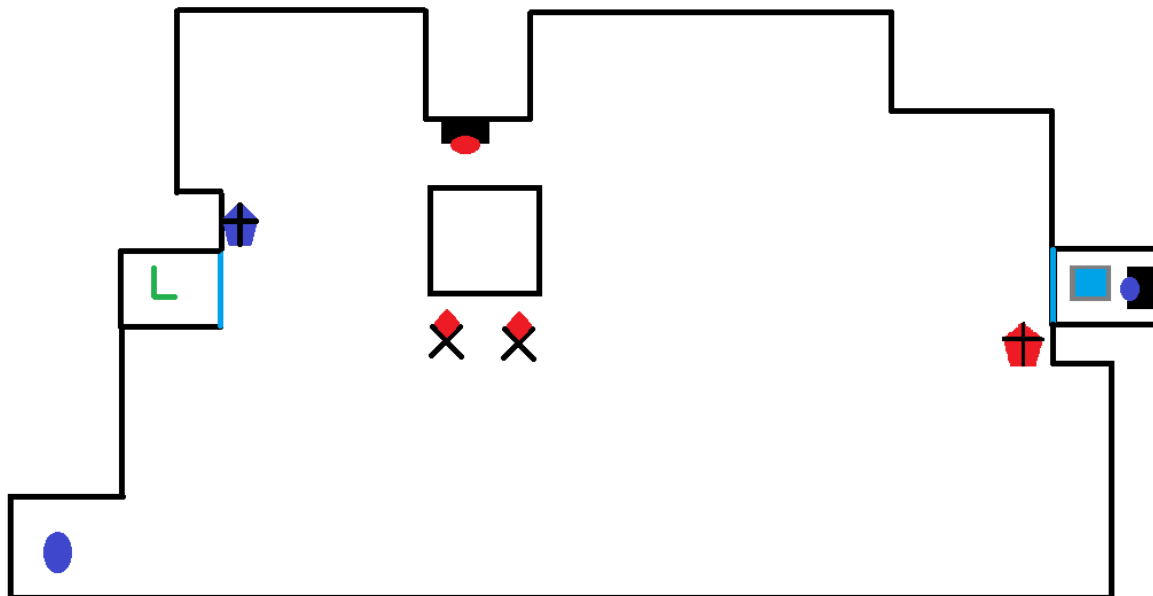
Graf č. 1

Artefakty v hádance: znehybňovač

Hráčovým úkolem je zmocnit se pečeti. Brání mu v tom dvě bomby jedoucí sem a tam ve směru šipek. Hráčovým úkolem je vyhnout se první bombě, zmocnit se znehybňovače

a uvěznit druhou bombu v prostoru za silovým polem tím, že jej dočasně deaktivuje. Poté musí pomocí znehybňovače vypnout silové pole vedoucí k pečeti.

3.3.3.2 PAVILON A – Level 5 - hádanka: You Know You Mustn't Cross the Streams

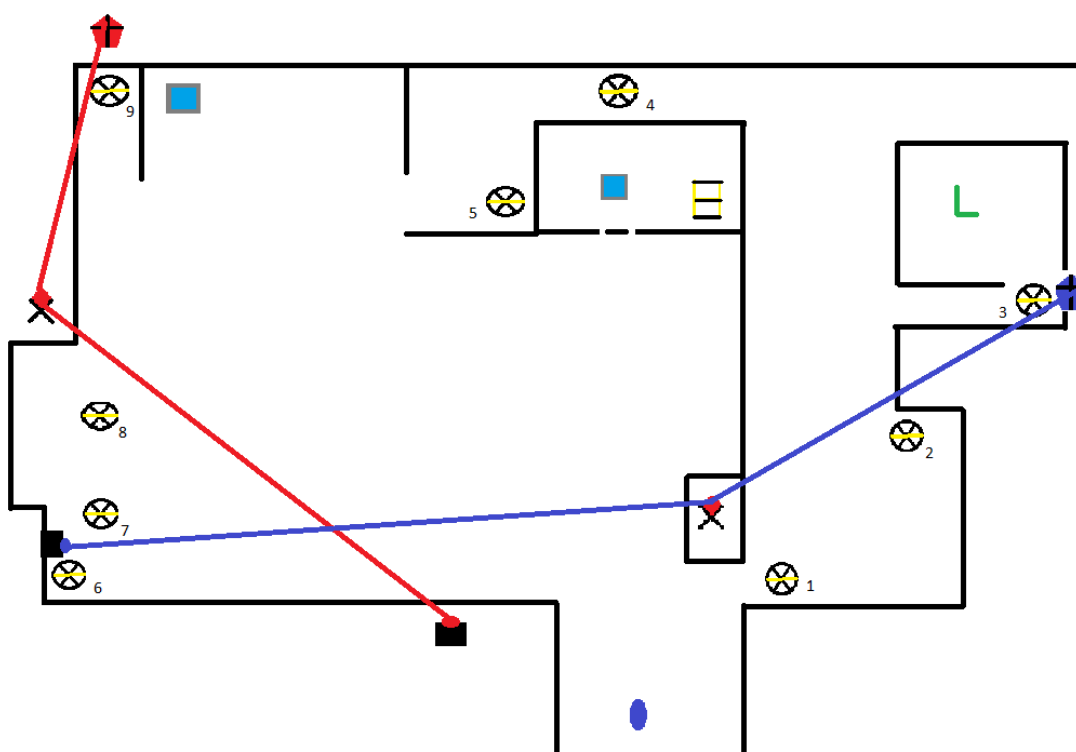


Graf. 2

Artefakty v hádance: světlomety, hexahedron

Hráčovým úkolem je zmocnit se pečeti, která je reprezentována symbolem **L**. Aby se k ní dostal, musí využít obou světlometů – jedním otevřít pole s červenou zdírkou, druhým pak pole před pečeti. Druhý světlomet musí vést nad paprskem prvního za využití krabice nalezené za prvním polem, neboť srážející se paprsky by se navzájem vrušily.

3.3.3.3 Pavilon B – Level 3 – hádanka: Whoosh!



Graf č. 3

Artefakty hádance: vrtule, hexahedron, světlometry

Vrtule:

Horizontální: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9

Vertikální: 7, 8

Vrtule 1, 4, 6, 7 a 8 jsou prázdné. Hráč může vzít vrtuli z funkčního mechanismu a použít ji v prázdném.

Úkolem hráče je dostat se k pečeti **L**. Tomu však brání horizontální vrtule 3 spuštěná skrze paprsek procházející světlometem na jednom z bloků, kam se Talos nedostane. Úkolem hráče je tedy krátce přerušit modrý paprsek a dostat se k pečeti dříve, než se vrtule zase zapne.

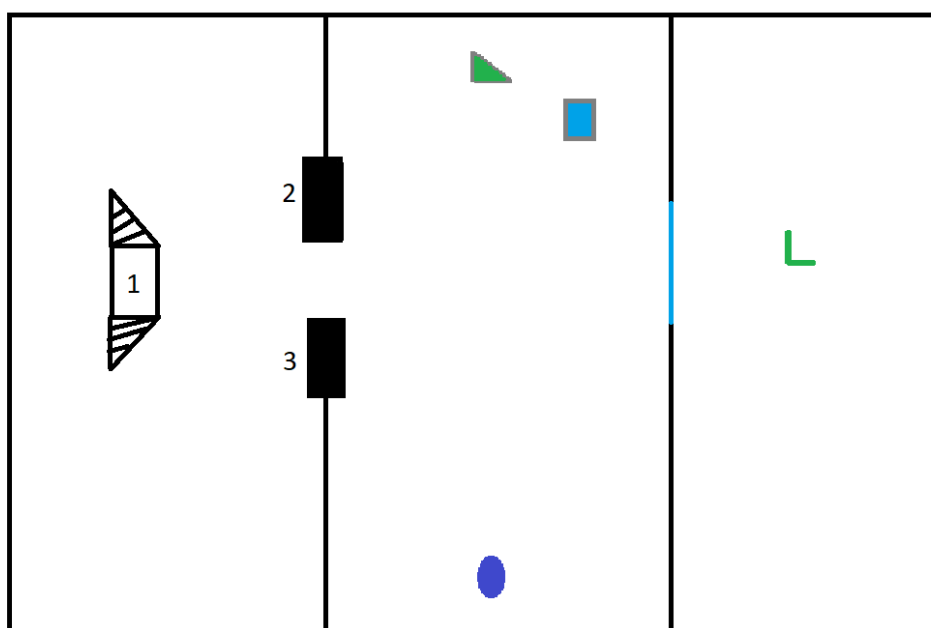
K přerušení paprsku bude potřebovat hexahedrony. První se nachází v levém horním rohu, druhý musí dostat ven z obdélníkové místnosti (--- přerušovaná stěna symbolizuje, že tam je otvor, který však není dostatečně velký pro to, aby jím mohl projít Talos). Musí hexahedron dostat ven tak, že jej „vyfoukne“ vrtulí, kterou odebere buď z mechanismu 2 či 5. Získanou vrtuli dá do mechanismu číslo 4, čímž dostane hexahedron z místnosti.

Vrtuli musí opětovně použít u mechanismu 8, na který předem položí oba hexahedrony, aby vzlétly a přerušily červený paprsek. Díky tomu hráč získá další vrtuli z mechanismu 9, kterou bude potřebovat pro to, aby se dostal k pečeti, než se zase zapne obvod.

Nyní má hráč dva hexahedrony a tři vrtule. Jednu vrtuli položí na mechanismus číslo 7, druhou na mechanismus 6 a třetí na mechanismus 1. Protože modrý světelný paprsek nenachází v dráze vrtule, musí hráč před mechanismus č. 7 položit na sebe dva hexahedrony a vyletět na ně pomocí vrtule tak, aby přerušil obvod.

Po přerušení obvodu musí seskočit před mechanismus 6, který ho rychle pošle k mechanismu 1 a ten jej pošle před zastavený mechanismus 3.

3.3.3.4 *Pavilon C – Level 2 – hádanka: The Short Wall*



Graf č. 4

Artefakty v hádance: multiplikátor, deska

Poznámka: Mezi plošinami 2 a 3 se nachází brána, kterou může projít Talos s deskou, avšak nic vyššího.

Hráčovým úkolem je dostat se k pečeti, která leží za silovým polem. Ovšem silové pole je v této úrovni pouze proto, aby hráče zmátlo. Skutečnou cestou je krátká zeď vedle silového pole. Aby se přes ni hráč dostal, musí využít desky a multiplikátoru.

Hráč musí zapnout sekvenci multiplikátoru, zvednout desku a běžet s ní k plošině 1. Poté musí běžet buď k plošině 2 nebo 3 z jedné strany, poté z druhé strany a běžet směrem ke zdi u pečeti, vrátit se k multiplikátoru a vypnout sekvenci.

Po započnutí sekvence musí hráč vystoupat na plošinu 1, počkat na svůj hologram, naskočit na desku a nechat se přenést k plošině 2 nebo 3. Tam opět počkat a nechat se přenést ke zdi, za níž se nachází pečeť.

Klíčové je načasování. Hráč musí předjímat, jak dlouho mu bude která akce trvat, aby správně postupoval v holografické sekvenci.

3.4 Interpretace textů

3.4.1 Svobodná vůle

Na začátek je třeba prohlásit, že hra *The Talos Principle* je těžká k interpretaci. Nikoliv jako výmluvu, ale jako prostý fakt. Rámec jejího narativu, bohatě odkazující jak na nejen křesťansko-židovskou náboženskou tradici, tak na otázku lidského vědomí s přesahem do problematiky umělé inteligence, snadno svádí k tomu, aby se lidé drželi filozofického či teologického výkladu.

Teologicky pojala narativ již zmíněná Kampsiová, která souboj Elohima s MLA pojala jako boj Dobra se Zlem, Boha s Ďáblem. Jak však postuluje sama hra prostřednictvím citátu z díla Williama Blakea:

„Bez protikladů není progrese.“ A jak dodává ke konci hry, kdy už se hráč rozhodl Elohimovi vzdorovat objasňuje: *„Z těchto protikladů pramení to, čemu se v náboženství říká Dobro a Zlo. Dobro je prvek pasivní, který poslouchá Rozum. Zlo je prvkem aktivním, prýstící z Energie.“*

V teologické rovině tedy neexistuje Dobro a Zlo, neexistuje dokonce ani postava Boha či Ďábla, neboť jsou oba jen součástí širšího plánu. Vlastně, měli-li bychom v *The Talos Principle* hledat Boha, jistě by jím byla Alexandra Drennan a její tým archandělů v *Institutu Aplikované Noematiky*. To oni naprogramovali Elohima k tomu, aby se staral o simulaci, a program *Milton Library Assistant* k tomu, aby Talosovu inteligenci vyzýval a zamořoval pochybami, v naději, že z nich jednou vzejde svobodná vůle. A právě ta je jeden v našem mínění jedním z hlavních principů *The Talos Principle*.

Vzhledem k povaze námi analyzovaného média musíme kromě tradičním akademických zdrojů využít také několik videoanalýz, které byly publikovány na Youtube, ať už vzešly z konání

fanouškovského (Max Derratt), nebo pro žurnalistické účely (The Gaming Discourse). Konkrétně se budeme opírat o video *The Talos Principle – Story Explanation and Analysis* od Maxe Derrata a video *Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle* z dílny kanálu *The Gaming Discourse*.

Tyler Freader za *The Gaming Discourse* nám předává několik zajímavých poznatků – zamýšlí se nad tím, jakým způsobem se hráč s Talosem ztotožňuje, neboť co se týče jeho charakteristik¹⁰³, je Talos *tabula rasa*. Kromě toho, že je android, což samo o sobě jakousi nepopsanou deskou implikuje, je Talos tvořen svým konečným rozhodnutím a v interakci s MLA. Kompasem k tomuto rozhodování mohou být texty, které jasně favorizují rozvoj důvtipu a zvědavosti nad posloucháním autority.

Následně deklaruje, že hra má jen dva konce, i když jsou ve hře reálně možné tři. Jeden pro Talose znamená, že se zrodí jako nová iterace v simulaci, druhý, že se stane dalším *poslem Elohima* a bude iteracím radit v hádankách a třetí, že se vzepře Elohimovi a jeho vědomí se přemístí do reálného světa. Freader rozlišuje pouze mezi tím, zda Talos zůstane či nezůstane v simulaci a zachází až k tvrzení, že jen jediný konec je morální, a to transcendence (po třetím konci se hráči ve službě Steam objeví achievement¹⁰⁴ „Free Will“). Tu staví proti *podlehnutí vůli autority*, tedy Elohimovi. Závěrem vyvozuje, že *The Talos Principle* jako hra obsahuje známky ateismu.

Vůči tomu se však, s naší velkou podporou, vymezuje autor druhého z videí, Max Derratt, který naopak tvrdí, že *The Talos Principle* je „*pocta náboženství*.“ Důkazem tomu budiž například text *transcendence.html* z 5. levelu Pavilonu C, nebo využití citace z 5. levelu v Pavilonu B textu zastánce katolicismu Gilberta K. Chestertona, který v reálném světě nese název *Heretikové*.

S jistotou lze říct, že autoři nejsou příznivci dogmatické stránky náboženství. Nepřekládají nám však ve hře svět, kde člověk odmítá Boha, nýbrž interpretaci prvotního hříchu, která říká, že ono *kousnutí do jablka* byl Boží záměr a způsob, jak lidem dát svobodnou vůli.

Jako jediný text explicitně či implicitně kritické k náboženství jako takovému lze jmenovat *blake_archive_793.html*. Text *TRUTH.eml* můžeme považovat za implicitní kritiku fanatismu.

¹⁰³ *character traits*

¹⁰⁴ Achievement je v herním diskurzu svého druhu digitální odznáček, který hráč za své úspěchy ve hře dostává.

3.4.2 Otázky a pochyby

Zde přichází na řadu Milton Library Assistant, jenž prostřednictvím hovorů s Talosem nabourává hráčovu důvěru nejen v Elohima, ale i v sebe samého. Relativizuje vše, čemu hráč věří, nutí ho o svých názorech přemýšlet a revidovat je. Ovšem, podobně jako ve stolní hře *Quoridor* má výhodu, jež mu vždy zaručí vítězství – debatu začíná MLA, na otázky se vždy ptá program. Jakmile se tento postup obrátí, MLA sám nedokáže přicházet s odpověďmi a je uvězněn ve vlastním cyklu.

Milton ale není jediným agentem, který jedná v záměrech pochyb. Mnoho z poskytnutých textů hráči ukazuje, jak křehké mohou být jeho motivy, myšlenky i názory. Jeho velkým pomocníkem jsou hráčem objevované texty. Vezměme například klíčové popisy práce fiktivního Stratona ze Stageiry – vyzývá k empirismu, vymezuje se proti úsudkům ovlivněným vírou a v textu *beginnings.txt* ve 4. levelu Pavilonu A vyzývá k „*aporetickému přístupu ke světu*“.

Texty však Talose, a prostřednictvím něj hráče, nenabádá k tomu, aby ničemu nevěřil. Textem **questioning_doubt_conf** hráči říká, že ne vždy je k užítku být na pochybám, naopak je nutné se ptát, zkoumat svět kolem sebe a na základě poznatků činit závěry. V úryvku **chesterton_brain** přímo prohlašuje, že ten, kdo závěry nedělá se svým zdánlivě otevřeným přístupem k životu vrací k „*nevědomí trav*“.

3.4.3 Transhumanismus

Odkazy vázané na transhumanismus jsou četné, ať už jde o citáty autorů mimo hru. Připomeňme například texty z Erewhonu, *human_soul.txt* (6. level, Pavilon C) a *human_reproduction.txt* (1. level, Věž). Zajímavějšími jsou však pro nás texty napsané samotnými autory hry pod pseudonymní figurou Alexandry Drennan, tedy texty **AI_feedback.html**, **AI_citizenship.html** a **singularity_discussion104.html**.

Zatímco současná debata o umělé inteligenci je vedena s příznakem obav¹⁰⁵, autoři tyto strachy považují jen za důkaz lidského ega, když říkají, že „*co lidi doopravdy děsí není umělá inteligence v počítači, ale „organická“ inteligence, kterou vidí v zrcadle.*“ Představa, že naše tělo i mysl jsou svého druhu stroj, byť postavený na organických základech, je děsivá i pro Alexandru Drennan, jak v jedné ze svých nahrávek přiznává.

¹⁰⁵ Jako důkaz můžeme uvést varování zesnulého vědce Stephena Hawkinga (<https://www.bbc.com/news/technology-30290540>) nebo další reprezentace AI v umění – film *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Matrix* (Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999)...

Texty nemluví o transhumanismu jen v souvislosti s antropomorfizovanou umělou inteligencí, ale také s lidským věděním obecně. Ve snaze zamezit tomu, aby se opakovala situace alexandrijské knihovny, aby vědění našeho věku bylo ztraceno a zůstaly jen „...zářiví *emo-upíři a pophvězdy*“, měli bychom vytvořit celek, který by lidskou znalost uchovával, podobně jako Talos. Řekněme, že autoři tímto odkazují na web 2.0, kam může kdokoliv přidávat cokoliv s minimálními restrikcemi.

3.4.4 Transindividualismus

Dle našeho úsudku je vůbec největším poselstvím videohry *The Talos Principle* koncept, který nazveme *transindividualismus*. V duchu metafory *trpaslika na ramenou obrů* francouzského filozofa z 12. století Bernarda z Chartres hra hráče přesvědčuje, že jen skrze úspěchy a konání předešlých generací (v případě Talose iterací) mu bylo umožněno se vyvinout do podoby, v jaké je dnes a tím pádem *transcendovat*.

Narativ si v tomhle ohledu vypomáhá evolucí (texty **mutation.html** a **evolution.html**), filozofií (**cicero** a Kantovy **second_thesis.txt**, **third_thesis.txt**), náboženstvím (**apocrypha9**, **transcendence**) a nahrávkami Alexandry Drennan:

„*Participovat na civilizaci znamená přijmout smrt.*“

Zajímavé je pojetí lidstva a role digitálních technologií, jak jsme popsali v předešlém odstavci.

3.4.5 Sociální kritika a politika

Uvědomujeme si, že analýza sociálně-kritických a politických odkazů ve hře je mimo námi zvolené téma, při interpretaci narativu je však nelze pominout.

Herní narativ se dotýká témat:

- socialismu, ať už prostřednictvím textů jako **einstein.html**, který cituje z článku *Why Socialism?*, a citátů z řeči Trockého, tak prostřednictvím jmen jednotlivých zaměstnanců IAN (Chernyshevsky, Rakovskij). Autor hry Jonas Kyratzes navíc sám na svém twitterovém profilu varuje „*může obsahovat stopy socialismu*“. Nutno však poznamenat, že toto téma je ve hře zřetelné až po bližším přezkoumání textů a laickému hráči pravděpodobně unikne.
- ekologie, například **orangutan.html**, **against_survival.eml** (v textu je využito zvláštní spojení „*spirituální ekologie*“)

- panhumanismu – text **invention_of_borders.html**
- konzumní společnosti – prostřednictvím muže v obleku rozhazujícího peníze v Levelu 2 Pavilonu C a textu **chatlog_9787.txt**, který mluví o „*superbohaté*“ avšak nešťastné tetě

V procesu psaní práce jsme se pokusili kontaktovat jednoho z autorů Jonase Kyratzese, který měl na starost vybrané texty, aby se vyjádřil k otázce, nakolik výběr textů ve hře ovlivnilo jeho vlastní politické smýšlení. Bohužel nám však neodpověděl.

3.5 Shrnutí

The Talos Principle využívá narativu založeného na transhumanismu pro to, aby hráči vytvořila jistý výhled na lidstvo samotné. Pomocí četných odkazů na filosofické a vědecké práce a stejně tak autentických herních textů hráče přesvědčuje o tom, že lidstvo je něco, co je třeba uctívat a co stojí za to zachovat za každou cenu.

Zajímavá je v tomto diskurzu pozice vědy, potažmo technologie, která v prismatické hře funguje jako nástroj k zušlechťování světa okolo i člověka samého. Podobná je pozice internetu, který hra zobrazuje jako něco bytostně lidského, otevírajícího cestu k socializaci a sdílení. S jistou mírou nadsázky a nepřímo jej vykresluje jako druhou Alexandrijskou knihovnu. Ačkoliv se hra pokouší také o kritickou reflexi i sociální kritiku, její pozice je zanedbatelná a je navíc velmi jednostranná.

Co se týče náboženské stránky hry, autoři popisují prvotní hřích jako první akt zpochybnění, akt zvědavosti a cestu ke svobodné vůli, ultimátní cíl jak člověka jako druhu, tak jako individua. Hra kritizuje dogmatismus, ale adoruje víru jako výraz transcendence, přesahu, jenž vykresluje jako hybatele lidské historie.

Závěry výše derivované z herního narativu hra také doprovází ludickou stránkou, ať už se jedná o jednotlivé hádanky nebo konverzace s programem MLA.

4 Možné využití média ve vzdělávání

Pojem *The Talos Principle* není žádné novum ani v českém vzdělávacím prostoru. Hra po svém vydání nabyla plného skóre na serveru *Jakouhru.cz*, který provozovala společnost Scio, a kde byla hra také nominována na nejlepší vzdělávací hru roku 2014 (soutěž nakonec vyhrála hra *Valiant Hearts: The Great War*).¹⁰⁶

Server hodnotí hry ve vztahu k různým vzdělávacím aspektům. Na škále od 0 do 3 určuje, který vzdělávací aspekt a v jaké míře je ve hře přítomen. U *The Talos Principle* hodnotí třemi mj. *řešení problémů*, *tvůrčivé myšlení* a (schopnost) *umět se učit*. Jedním bodem oceňuje *humanitní gramotnos*, *čtenářská gramotnost* a *spolupráce*. Nula body pak *zodpovědnost a etika* a *matematická gramotnost*.¹⁰⁷

Hra byla také zmíněna v bakalářské práci Renáty Šajnarové, členky brněnského spolku při Masarykově univerzitě MU Game Studies. Šajnarová ji doporučuje žákům druhého stupně základních škol a žákům středních škol. Jako vzdělávací přínosy zmiňuje: „*Logické, prostorové a analytické myšlení, řešení problémů, etické povědomí*“ (Šajnarová, 2015, s. 20). Podobně jako výzkumná práce *Usage of didactical computer games for education of pupils of different types of secondary schools*, která ji zařazuje do předmětu *Matematika, logika a fyzika*. (Basler, Mrázek, Chrbjác, 2018, s. 1)

Z našeho pohledu má narativní práce potenciál zejména v oblasti humanitní a čtenářské gramotnosti. Se svými více než 100 texty představuje kohezní literární dílo, které navíc odkazuje, místy doslova cituje, pomyslný kánon literatury z oblasti filosofie (Kant, Cicero, Einstein...) i klasické nedigitální literatury (Blake, Butler, Milton...). Navíc, jak poznamenává Šajnarová, má hra také potenciál v oblasti etiky – ať už skrze otázky, které klade MLA, tak skrze hlavní intrapersonální konflikt, tedy zapovězenou Věž.

Co se týče spolupráce – lze považovat za spolupráci interakci dvou postav (v tomto případě jedné postavy a jejího hologramu), jež obě ovládá hráč? Domníváme se, že ano, neboť se jedná o změnění perspektivy postavy. Jak už jsme zmínili, jedna část hry také vyžaduje práci s časem a načasováním.

¹⁰⁶ <https://www.scio.sk/o-spolecnosti/pro-media/tiskove-zpravy-a-aktuality/vyhlaseni-pocitacove-vzdelavaci-hry-roku-2014.asp?fbclid=IwAR3bhVNIXCJ1RqZpQ3CH3GkDtxVVLGwaJQZtwlIPgfUXM90ANK70XOkYACI>

¹⁰⁷ <http://jakouhru.cz/Detail/798/the-talos-principle>

Bohužel, hra zatím nebyla přeložena do češtiny, a tak je její užití značně omezené znalostí anglického jazyka. Portál *Jakouhra.cz* uvádí, že hra je přístupná od dvanácti let. Jsme toho názoru, že standartní hádanky ve hře jsou jednoduché a srozumitelné i pro dítě nižšího věku, ale texty ve hře obsažené jsou značně složité, navíc v angličtině. Výhodou hry však je, že hráč nemusí texty přečíst pro to, aby mohl pokračovat v hádankách.

Pokud bychom měli obdobně jako autoři výzkumu zmíněného výše hru zařadit do předmětu, v němž má potenciální výukový potenciál, jedná se jednoznačně o společenské vědy, kde pokrývá celou řadu témat – filosofie a náboženství, otázka vědomí a svobodné vůle, etika, technologie aj.

5 Závěr

Cílem bakalářské práce bylo analyzovat odkazy na filosofická, vědecká a religiózní témata v narativu videohry *The Talos Principle*. Za tímto účelem jsme prve hledali precedenty takové práce, které jsme bez výjimky našli všechny v cizojazyčné literatuře. V tomto ohledu nám byla přínosná zvláště práce Franka G. Bosmana, který se v knihách sice věnuje výlučně religiózním odkazům, nicméně v článku *The Lamb of Comstock* (Bosman, 2014, s. 8) analyzuje také kritiku objektivismu Ayn Randové ve hře Bioshock.

V praktické části jsem shromáždil faktické informace o videohře *The Talos Principle* a v analytické části následně vypsál ve hře se objevující texty, doplněné o kybertextové prostředky jako jsou dialogy, hudba, prostředí aj. Již v této části jsem odkazy podrobil analýze, když jsem srovnával, jaký je jejich původ v reálném světě, jakým způsobem v něm fungují a jak fungují v herním narativu. Mnoho textů se ukázalo být skutečnými citáty z děl širokého spektra, některé se ukázaly být citáty falešnými, které na reálné dílo odkazovaly ale fabulovaly svůj obsah.

Provedenou analýzu jsem následně rozpracoval do interpretační části, kde jsem pomocí jednotlivých textů dokládal, která témata a koncepty ve hře fungují a jak. Celkově vzato lze říci, že hra odkazy využívá k tomu, aby v hráči vyvolala patřičnou reakci ke konci hry. Nezanedbatelná je míra autorových vlastních názorů a postojů v narativu – hlavně v textech vytvořených speciálně pro hru, ale také ve výběru odkazů a citovaných děl.

Téma jsem ještě doplnil o krátký dovětek o možném využití hry *The Talos Principle* ve vzdělávacím systému, kde jsem stavěl, na již rozvinuté zkušenosti vzdělávacích institucí s touto hrou a závěrech vlastní analýzy. Svou ludickou částí hra může rozvíjet prostorovou orientaci, logické a kauzální myšlení a řešení problémů. Svým narativem pak dopomáhá k rozvoji čtenářské a humanitní gramotnosti a etiky.

Jak poukazuje Frank G. Bosman, je zvláštní, že se hrami zatím církevní subjekty příliš aktivně nezabývají. Totéž lze analogicky prohlásit i o dalších institucích, například právě vzdělávacím systému České republiky. Jaroslav Švelch, přední výzkumník her u nás, poznamenává, že videohry jsou v českém akademickém prostoru stále předmětem pouze úzké skupiny lidí.¹⁰⁸

Přitom se jedná o jedno z předních médií, prostřednictvím kterých dnešní děti a dorost přicházejí do kontaktu se světem, a hry nabývají na obecné popularitě a zájmu. V současnosti

¹⁰⁸ https://perpetuum.cz/2020/04/__trashed-4/

největší španělský deník *El País* má podrubriku, která se videohram přímo věnuje¹⁰⁹ a i v českých tradičních médiích dostávají videohry více prostoru (Cool Esport na televizní stanici Prima Cool, nebo četné články na serveru Radio Wave).

Podle španělského sociologa a současného tamního ministra univerzit Manuela Castellse je určujícím faktorem pro zlepšování ekonomiky země to, že se dokáže adaptovat na vznikající technologie. Proto doufám, že se videohry dočkají v naší zemi v budoucích letech pozornosti, kterou si zaslouží – ať už jako médium, průmysl s miliardovým obratem nebo rodící se umělecký obor.

¹⁰⁹ <https://elpais.com/noticias/videojuegos/>

6 Seznam použité literatury

6.1 Zdroje

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press, 1997. ISBN 9780801855795.

Amis, Martin (2002). *Koba the Dread*. Miramax. p. 27. ISBN 0-7868-6876-7.

BLAKE, William. *Snoubení nebe a pekla*. Dauphin, 1994. ISBN 80-901842-5-1.

BOSMAN, Frank G. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. New York: Routledge, 2019. ISBN 9781138579569.

BOSMAN, Frank G. The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. Heidelberg University, 2016, 2016-12-29, **2016**(11), 21 [cit. 2020-05-02]. DOI: <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2016.0.23626>. ISSN 1861-5813. Dostupné z:

<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23626/17351>

BOSMAN, Frank G. The Lamb of Comstock: Dystopia and Religion in Video Games. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, (5), 21 [cit. 2020-05-03]. DOI: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12163>.

Dostupné z:

<https://heiup.uniheidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12163/5999>

BUDGE, E. A. Wallis. *Legends of the Gods: The Egyptian Texts, Edited with Translations*. Book Tree, 2009. ISBN 9781585093298.

BUDGE, E. A. Wallis. *The chapters of Coming forth by day: the Egyptian text according to the Theban recension in hieroglyphic edited from numerous papyri, with a translation, vocabulary, etc.* London: K. Paul, Trench, Trübner & Co., 1898.

BUTLER, Samuel. *Erewhon*. BiblioLife, 2007. ISBN 1434616614

CAMPBELL, Heidi A. a Gregory P. GRIEVE. *Playing with Religion in Digital Games* [online]. Bloomington: Indiana University Press, 2014 [cit. 2020-05-02]. ISBN 978-0-253-01263-0. Dostupné z:

https://play.google.com/store/books/details?id=UKBrAwAAQBAJ&rdid=book-UKBrAwAAQBAJ&rdot=1&source=gbs_vpt_read&pcampaignid=books_booksearch_viewport

CICERO, Marcus Tullius. *Tuskulské hovory*. Praha: Svoboda, 1976. ISBN 25-068-76.

EINSTEIN, Albert. *Autobiographical Notes*. Chicago: Open Court Publishing, 1979. ISBN 0812691792.

EINSTEIN, Albert. Why Socialism. *Monthly Review* [online]. New York City: Monthly Review Foundation, 1949, 1949, **1**,(1.) [cit. 2020-04-29]. ISSN 0027-0520. Dostupné z: <https://monthlyreview.org/2009/05/01/why-socialism/>

ESPOSITO, Nicolas. A Short and Simple Definition of What A Videogame Is. Digital Games Research Conference, Changing Views: Words in Play. 2005. ISSN 2342-9666

FARMER, David. *The Oxford Dictionary of Saints* [online]. 5. Oxford University Press, 2011 [cit. 2020-03-25]. ISBN 9780191727764.

FERRI, Gabriele. Narrating Machines and Interactive Matrices: A Semiotic Common Ground for Game Studies. In: *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* [online]. The University of Tokyo, 2007, September, 2007, s. 8 [cit. 2020-04-30]. ISSN ISSN 2342-9666. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.02554.pdf>

Filosofický slovník. Olomouc: FIN 1998.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press, 1938. ISBN 0807046817.

CHESTERTON, Gilbert Keith. *Heretics*. Dover Publications, 2006. ISBN 0486449149.

JÄRVINEN, Aki. *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* [online]. Riga: Omniscryptum, 2009 [cit. 2020-05-02]. ISBN 978-951-44-7252-7. Dostupné z: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

JINEK, Jakub. *Platónova Obrana Sókrata*. Praha: oikoymenh, 2017. ISBN 9788072982288.

JUUL, Jesper. Games telling stories?: A brief note on games and narratives. *Game studies* [online]. [cit. 2020-03-05]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

JUUL, Jesper. The definitive history of games and stories ludology and narratology. *The Ludologist* [online]. [cit. 2020-03-05].

Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>

KAMPIS, Laura. Garden of Eden for Artificial Intelligence: How "The Talos Principle" Demonstrates the Difficulty of Defining Consciousness for AI on the Implied Player [online]. , 4 [cit. 2020-03-01].

Dostupné z:

https://www.academia.edu/26254886/Garden_of_Eden_for_Artificial_Intelligence_How_The_Talos_Principle_Demonstrates_the_Difficulty_of_Defining_Consciousness_for_AI_on_the_Implied_Player

KANT, Immanuel. *Essays and Treatises on Moral, Political, and Various Philosophical Subjects, Vol. 1 of 2*. Forgotten Books, 2018. ISBN 0483051616

Kolektiv autorů. *Bible 21*. Praha: Biblion, 2017. ISBN 978-80-87282-32-8.

LAUTEREN, Georg. *The Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games*. Tampere University Press, 2002. Dostupné také z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.55410.pdf>

LEXA, František. *Egyptská kniha mrtvých*. Bratislava: Glóbus, 1994. ISBN 80-967119-5-4.

MANFRED, Jahn. *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. Universität zu Köln [online]. [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf>

MILTON, John. *Ztracený ráj*. Charkovsky Vadim, 2015. ISBN 978-80-260-9007-6.

PETERSON, John, Marx KARL, V.I. LENIN, Leon TROTSKY, George PLEKHANOV a Rosa LUXEMBURG. *The Revolutionary Philosophy of Marxism: Selected Writings on Dialectical Materialism* [online]. Wellred, 2018 [cit. 2020-03-21]. ISBN 9780463775851.

RYAN, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. In: *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 1. 2001 [cit. 2020-04-30]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

SHELDON, Lee. *Character development and storytelling for games*. Boston: Thomson Course Technology, 2004. ISBN 1592003532.

STATHOPOULOS, Panos. *Corpus Hippocraticum: Historical source of treatment of craniomaxillofacial trauma*. In: *British Journal of Oral and Maxillofacial Surgery* [online]. British Association of Oral and Maxillofacial Surgeons, 2016, s. 3 [cit. 2020-05-03]. DOI: 10.1016/j.bjoms.2016.08.014. ISSN 1532-1940.

Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/307884696_Corpus_Hippocraticum_Historical_source_of_treatment_of_craniomaxillofacial_trauma

VERNER, Miroslav, Ladislav BAREŠ a Břetislav VÁCHALA. *Encyklopedie starověkého Egypta*. Libri, 2007. ISBN 987-80-7277-306-0.

WAGNER, Rachel. *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. 1. Routledge, 2011. ISBN 9780415781459.

WELSCH, Wolfgang. *Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today*. FEATHERSTONE, Mike a Scott LASH. *Spaces of Culture: City, Nation, World*. Sage Publications, 1999, s. 16. ISBN 9780761961222

WOLLSTONECRAFT, Mary. *The Collected Letters*. Penguin Classics, 2004. ISBN 0140439439.

6.2 Prameny

BÁRTEK, Tomáš. *Ideologie v počítačových hrách*. Brno, 2011. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Jakub Macek, PhD.

BUČEK, Silvester. *Typologie počítačových hier a ich kritika*. Brno, 2012. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Prof. Jiří Pavelka.

CIHELKOVÁ, Šárka. *Pojetí a funkce poimeniky u pacientů s neuropsychiatrickým onemocněním v péči existenciálně-analytické psychoterapie a logoterapie podle Alfreda Langleho*. Praha, 2014. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce ThDr. Ján Liguš, PhD.

HORNÝ, Martin. *Teorie digitálních her: metody analýzy a teorie žánrů*. Brno, 2007. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek.

JÍCHA, Dominik. *Digitální hry ve světě umění: Specifika herního média v diskurzu estetických teorií*. Brno, 2015. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora.

KOLÁŘ, Jaroslav. *Jak videohry vyprávějí příběhy: Analýza aktuálních klíčových videoher hlavního proudu*. Brno, 2013. Magisterská diplomová práce. Vedoucí práce Mgr. Zuzana Husárová, Ph.D.

KOZÁK, Jan. *Počítačové hry jako interaktivní forma narativu*. Olomouc, 2016. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Mgr. Marek Lapčík, Ph.

PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. Praha, 2009. Disertační. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Doc. PhDr. Zdeněk Hrbata, CSc.

ŠAJNAROVÁ, Renáta. Game-based learning: Návrh edukativní počítačové hry. Brno, 2015. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora.

VANÍČKOVÁ, Markéta. Vztah mezi morálním rozhodováním a prožíváním v rámci počítačových her. Brno, 2019. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Jana Marie Havigerová, Ph.D.

6.3 Použité webové stránky

<https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod>

<https://www.theguardian.com/environment/2014/aug/22/orangutan-experts-plead-for-australian-food-manufacturers-to-reject-palm-oil>

https://gamasutra.com/view/news/351739/Croteam_cofounder_Alen_Ladavac_departs_studio_to_join_Googles_Stadia_team.php

https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_16/99-Serious-Cro

<https://www.imdb.com/title/tt3817070/>

<https://www.theologygaming.com>

<https://theologyofgames.com>

www.thereformedgamers.wordpress.com

www.videogamesandthebible.com

<https://stratonofstageira.wordpress.com>

<https://www.world-archaeology.com/features/oxyrnchus/>

<https://www.britannica.com/science/Barnum-Effect>

<http://www.columbia.edu/acis/ets/CCREAD/sepulved.htm>

<https://robmcleanauthor.weebly.com/>

<https://www.britannica.com/topic/Nephilim>

<https://www.britannica.com/biography/Kwame-Nkrumah>

<https://www.bbc.com/news/technology-30290540>

<https://www.scio.sk/o-spolecnosti/pro-media/tiskove-zpravy-a-aktuality/vyhlaseni-pocitacove-vzdelavaci-hry-roku-2014.asp?fbclid=IwAR3bhVNIXCJ1RqZpQ3CH3GkDtxVVLGwaJQZtwllPgUUXM90ANK70XOkYACI>

<https://biblio.hiu.cas.cz/authorities/3982?locale=cs>

<http://jakouhru.cz/Detail/798/the-talos-principle>

https://perpetuum.cz/2020/04/_trashed-4/

<https://elpais.com/noticias/videojuegos/>

6.4 Citovaná videa

Analysing the Philosophy of The Talos Principle <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck>

The Talos Principle – Story Explanation and Analysis <https://www.youtube.com/watch?v=cnH4KyZ-5tc>

The Talos Principle: Making Of <https://www.youtube.com/watch?v=CgceaBagvHc>

6.5 Citované počítačové hry

The Council (Big Bad Wolf, 2018)

The Walking Dead (Telltale Games, 2019)

The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990)

Spec Ops: The Line (Darkside Game Studios, 2012)

Serious Sam 4 (Croteam, 2020)

Left Behind: Eternal Forces (Inspired Media Games, 2009)

Second Life (Rosedale, 2003)

Black and White (Lionhead Studios, 2001)

Aporia: Beyond the Valley (Investigate North, Invisible Wars, 2017)

Godus (22Cans, 2013)

Hitman Absolution (IO Interactive, 2012)

5-A-Side Soccer (Croteam, 90. léta)

Save the Earth (Croteam, 90. léta)

The Sigils of Elohim (Croteam, 2011)

Dragon Age (BioWare, 2009)

The Swapper (Facepalm Games, Curve Digital 2013)

Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft Montpellier, 2014)

BioShock (Irrational Games, 2009)

Limbo (Playdead, 2010)