

Popularizácia filozofie v médiách

Mgr. Dávid Natafaluši

Úvodom

Vzbudiť medzi mladými ľuďmi záujem o filozofiu a štúdium filozofie je v súčasnom svete čoraz náročnejšou úlohou. Každým rokom sa znižujú počty študentov aj uchádzačov o štúdium filozofických odborov a aj napriek snahe pedagógov a akademických zamestnancov prilákať „novú krv“ sa pozitívne výsledky zatiaľ nedostavujú. Problémom je jednak zložitosť a vrstevnatosť filozofie samotnej – predsa je rozdiel medzi filozofovaním a "filozofovaním". Mnohí mladí ľudia filozofovanie vnímajú odlišne od skutočnej filozofickej práce. Akademický výskum má tiež svoje pravidlá, nie je len o tom ako si sadneme na stoličku a porozmýšľame nad svojím životom. Je potrebné sa opierať o dejiny filozofie a množstvo čiastkových disciplín filozofie. Či je alebo nie je na škodu neustále obhliadanie sa za dejinami filozofie, to je potrebné nechať na svedomie akademických pracovníkov. Položme si však otázku: dá sa dnes vôbec spopularizovať filozofia do takej miery, aby oslovila mladých ľudí?

1. Filozofia a videoherný priemysel

Aj napriek vyššie uvedeným skutočnostiam sa s filozofiou stretávame takmer denne a na každom kroku. Množstvo prísloví a úsloví vzišlo z filozofického myslenia, na čo nabáda aj slovenský filozof Teodor Münz.¹ My však zájdeme ešte ďalej. Filozofické námety a referencie nájdeme v rôznych filmoch, piesňach a knihách – aj od autorov, ktorí nie sú filozofmi. Existuje však tiež jeden veľmi zaujímavý a na prvý pohľad nečakaný fenomén, ktorému holduje pomerne veľké množstvo mladých ľudí, chlapcov i dievčat, a ktorý aj napriek svojej povahe často disponuje a pracuje s filozofickým obsahom. Mám na mysli produkt videoherného priemyslu, teda videohry, či už ide o počítačové, konzolové alebo handheldové. Nechcem obhajovať, ale ani haniť túto oblasť zábavného odvetvia.

¹ MÜNZ, T.: *Cesta za skutočnosťou bez metafyziky*. Bratislava: Kalligram 2015, s. 27

Nepovažujem to za niečo, čo by som potreboval riešiť, resp. prednášať argumenty pre a proti, a navyše na obhajobu, či žalobu videohier sú tu iní znalci a iné médiá. Mojim cieľom je poukázať na fakt, že existujú videoherní scenáristi, dizajnéri a videoherné štúdiá, ktoré do svojich hier implementujú filozofické námety, zápletky, odkazy a referencie, ktoré sú navyše často veľmi chytlivé. Takéto príklady hier mnohokrát nabádajú zákazníka (teda hráča) rozmýšľať nad rozhodnutiami, ktoré v príbehu hry učiní alebo pokiaľ ide o referencie, popátrať neskôr v knihách alebo na internete, k akej filozofickej myšlienke či autorovi sa viaže daný odkaz. Počas môjho skúmania som narazil na prekvapujúco veľké množstvo videohier, ktoré s filozofickým obsahom pracujú, pre potreby článku vyberám reprezentatívny prehľad niekoľkých najznámejších titulov ako dôkaz, že filozofia nie je celkom zabudnutá a dá sa dnes nájsť takmer všade. Ak je jedinou možnosťou a cestou ako prilákať mladých ľudí k hlbšiemu štúdiu filozofie, vkladať do (od akademickej filozofie takto vzdialeného) zdroja témy s filozofickou povahou, musím sa prikloniť aj k takému kroku, nech je akokoľvek kontroverzný.

Machina ex homine

V roku 2015 uviedli vývojári zo štúdia Frictional Games na trh videohru s názvom *Soma*, v ktorej sa ako hlavný aktér predstavuje muž menom Simon. Tento človek prežil autonehodu, ktorá zapríčinila poškodenie jeho mozgu. Kvôli tomu sa rozhodne podstúpiť liečbu, ktorej súčasťou je aj neurozobrazovanie. Pri jednom zo sedení sa však dostáva do bezvedomia a následne sa prebúda na neznámom mieste, z ktorého sa po čase vyklúje opustené podmorské výskumné zariadenie. Ako hráč postupuje hrou, stretáva množstvo strojov a robotov vykazujúcich veľmi podivné správanie – všetci si myslia, že sú ľuďmi z mäsa a kostí. V závere hry Simon zisťuje, že aj on sám je len výsledkom mozgového skenu, ktorý bol vložený do kovového tela robota. Jeho skutočné telo však zostalo na mieste lekárskeho zákroku. Momentálne sa nachádza v ďalekej budúcnosti, kde je naša planéta zdevastovaná a liečebné sedenia boli určené k zachovaniu ľudského druhu. Avšak v inej forme, akú by sme očakávali. Ľudská identita získala formu mozgových obrazov v programe vloženom do počítača s tým, že všetky spomienky, vedomosti, skúsenosti a povaha osoby zostala zachovaná.

Zápletku hry má viacero filozofických vrstiev, ktoré sa vzájomne preplietajú. Jednou z otázok je, čo je to vlastne človek. Videohra núti zamýšľať sa nad tematikou dualizmu tela a duše. Čo skutočne tvorí človeka? Čo z nás robí ľudské bytosti? Je to mozog? Duša? Alebo jednota tela a duše? Je človek entita výsostne sociálna a politická, teda *fysei politikon zóon*? Vďaka týmto otázkam sa môžu mladí ľudia po krátkom hľadaní dostať napríklad k Aristotelovi.

Ďalším problémom, ktorý príbeh predkladá, je možnosť existencie dvoch „ja“. Videohra totiž ukazuje pôvodného Simona z mäsa a kostí v súčasnom svete a následne mozgový sken Simona vložený do stroja, so všetkými schopnosťami, spomienkami a vlastnosťami pôvodného „ľudského“ Simona, ktorý verí tomu, že je skutočným Simonom. Ktoré „ja“ bolo skutočné? Len to z pôvodného sveta s poškodeným mozgom alebo bolo skutočné aj „ja“ budúceho Simona, teda mozgového obrazu? Ide síce o obraz, lenže ten tvrdí, že je skutočným človekom. Môže byť vedomie rozdelené do viacerých entít? A ktoré z nich by sa mohlo pýšiť titulom skutočného ak veríme tomu, že každý jeden z nás je originálom, ktorý nie je možné duplikovať? Aj takéto existenciálne otázky, samozrejme mimo zábavu z hrania, podsúva zákazníkovi *Soma*.

Kategóriou samou o sebe je následne nábádanie k zamýšľaniu sa nad schopnosťami a možnosťami UI, teda umelej inteligencie. Naša doba, aj keď je akokoľvek vyspelá, je stále istým spôsobom technologicky limitovaná a aj keď sa vedcom každým dňom darí čoraz viac pootvárať jedné „zakázané dvierka“, táto problematika zostáva naďalej v rovine sci-fi a to z dôvodov jednak technologických ale aj etických. Čiastkové disciplíny, filozofia mysle a filozofia jazyka, sa touto problematikou zaoberajú a štúdiom prác takých osobností, akými boli napríklad Alan Turing alebo stále žijúci John Searle, prispievajú svojou troškou ku komplexnejšiemu filozofickému výskumu možností umelej inteligencie.

„...tak vravel majster Fridrich z Oxenfurtu.“

Knihy poľského spisovateľa Andrzeja Sapkowského sú známe a uznávané nielen medzi mladými fanúšikmi fantasy, ale aj dospelým obecenstvom, vyžadujúcim serióznejšie čítanie. Tento pán priniesol svetu výbornú *Husitskú trilógiu*, historické romány zmiešané s kvapkou

fantastiky, alebo súbor dvoch poviedkových kníh a šiestich románov s názvom *Zaklínač*. Práve zaklínačská séria, herná, ale čiastočne aj knižná bude primárnym bodom tejto kapitoly.

Už vo svojich knihách, ktoré sú predlohou hernej série, spisovateľ často neváhal využiť filozofické a mytologické odkazy. Romány o zaklínačovi Geraltovi – mutantovi, ktorý za peňažnú odmenu zbavuje ľudí príšer, však možno bez obáv označiť aj za politický thriller; Sapkowski spracoval svoj svet tak, že pôsobí verne voči nášmu. Podvody, lži, intrigy, rasizmus, erotika, vojny a podobne sú neoddeliteľnou súčasťou príbehového pozadia *Zaklínača*. V príbehu je prítomný mix viacerých mytológií, dominuje samozrejme slovanská, ale nájdeme aj určité signifikantné odbočky. Autor vyzdvihuje napríklad mytológiu Urobora – hada, ktorý sa hryzie do vlastného chvosta. Chce tým vyjadriť, že všetko má svoj začiatok a koniec, lenže každý koniec je novým začiatkom niečoho ďalšieho. Jeho svet nie je čierno-biely ako to často býva v literatúre, filmoch, či videohrách. Každá postava, ktorú Sapkowski vytvoril má svoje dobré vlastnosti, ale aj tienisté stránky, samozrejme niektoré osoby viac, iné menej.

V tomto duchu spracovali *Zaklínača* aj herní vývojári z poľského štúdia CD Projekt RED, ktorým sa pred rokmi podarilo získať licenciu na príbeh, i samotnú postavu zaklínača Geralta, ktorý je hlavnou osobnosťou hernej trilógie. V roku 2007 vypustili do sveta prvý diel, druhý diel s názvom *Zaklínač 2: Vrahovia kráľov* uzrel svetlo sveta v roku 2011 a nakoniec prišlo v roku 2015 zakončenie celej trilógie pod názvom *Zaklínač 3: Divoký hon*. A je nutné podotknúť, že sa poliaci vo svojich videohrách nebáli hojne využívať filozofické referencie, ktoré sa tiahnu príbehom všetkých troch hier. Od prvej hry sme svedkami tvrdého sveta, kde nie je nič jednostranné. K tomu prispievajú aj možnosti slobodných rozhodnutí z viacerých možností, ktorými môže hráč ovplyvňovať príbeh. Skutky učené hráčom sa môžu v budúcnosti prejaviť. Vidíme jasne implementovaný tzv. „motýlí efekt“. Musíte sa napríklad rozhodnúť, či sa postavíte na stranu skazených dedičanov alebo čarodejnice, ktorá však tiež nemá najčistejšie svedomie. Hra pred nás kladie aj otázku dobra a zla. Čo je dobro a čo zlo? Ako sa prejavujú? Čo činí dobro dobrom a zlo zlom? Je to zámer alebo účinok? Dokážeme sa zaobísť bez ich charakteristiky? Nebolo by možné žiť *mimo dobra a zla*? To sú otázky, ktorými sa zoberali filozofi ako napríklad Immanuel Kant či Friedrich Nietzsche, samozrejme obaja nahliadali túto problematiku rôzne.

V druhej hre vývojári pokračujú v rozvíjaní filozofických námetov aj referencií, z mnohých ako reprezentatívny príklad ponúkajú situáciu, kedy celkom vtipným spôsobom trpaslíci

a elfovia využívajú špionáž, a pri komunikácii používajú heslá. Jedným z takýchto hesiel je: *Kierkegaard*. Odpoveďou na toto heslo je potom: *Heidegger*. Ľudia znalí filozofie iste postrehnú, že ide o dánskeho, resp. nemeckého filozofa. Jeden i druhý prispeli svojimi textami a myšlienkami veľkou mierou k vývoju filozofie v Európe.

Tretí z herných príbehov o bielovlasom zaklínačovi zachádza z celej trilógie snád' najďalej. Opäť ponúka hráčovi možnosť voľby, čo je samo o sebe často náročným aspektom hry – hráč musí premýšľať a dôkladne zvažovať svoje rozhodnutia, pretože ich vplyv na koniec celkového príbehu je ešte citeľnejší než v predošlých dvoch herných epizódach. Tieto rozhodnutia so sebou navyše veľakrát nesú buď mravné ponaučenie a/alebo mravnú dilemu. Hráč preto musí nazrieť aj do svojho vnútra a načrieť aj zo svojich vlastných morálnych zásad. *Divoký hon* si tak vo veľkej miere berie na paškál subjektívnosť, morálne štandardy alebo aj objektívnu pravdu, pričom citlivo odkazuje napríklad na filozofickú postmodernu. Často pôsobí ako zrkadlo alebo paródia stredovekej, ale aj dnešnej spoločnosti.

Okrem voľby a etického prvku budú hráča sprevádzať tiež problémy viery ako takej, ale aj viery v cirkevné inštitúcie, ktoré v zaklínačovom svete zastupuje *Cirkev večného ohňa*. Tá akoby z oka vypadla stredovekému obrazu náboženských inštitúcií. Odpustky sú v celom hernom svete na dennom poriadku, kňazi kážu na ulici pred hŕstkou veriacich, mnohí z kňazov však „vodu kážu a víno pijú“ – napríklad v jednej z úloh natrafíte na kňaza, ktorý obchoduje z fisstechom, čo je herná obdoba kokaínu. Okrem kňazov sa však v koži Geralta musíte vysporiadať s fanatikmi skrývajúcimi sa práve za *Cirkev večného ohňa*, a síce lovcami čarodejníc, takže hony na čarodejnice sú podľa skutočnosti verne zastúpené aj vo videohre.

Prekvapilo ma, aké veľké množstvo filozofických referencií použili tvorcovia pri koncipovaní dialógov v treťom Zaklínačovi. A nielen filozofických. Počas potuliek po svete občas narazíte napríklad na listy, ktorých adresáti majú podozrivo známe mená, dostane sa napríklad na referenciu k zaklínačovi zo školy Mačky *Schrödingerovi*. V jednej z úloh sa dostanete do konfrontácie so študentom ničiacim kaplnky miestneho bôžika. Dialóg, ktorý s týmto človekom zvediete, musí byť rajom pre každého fanúšika filozofie, študent totiž vysloví sentencie ako *“Toto náboženstvo je ópiom pre ľud!”* – čím odkazuje na Karla Marxa a jeho prácu *Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie*²; dostane sa tiež na vetu: *„Boh je*

² MARX, K.: *Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie*. In: Deutsch-Französische Jahrbücher. Paríž: Bureau der Jahrbücher 1844, s. 72.

mŕtvy.“³ Známa a slávna to veta z práce *Radostná veda* od Friedricha Nietzscheho. Stredoveký absolvent fiktívnej univerzity v Oxenfurte rozpráva aj o tom, ako je nutné vytvoriť novú morálku alebo sa dokonca zaobísť bez morálky. Celý dialóg zakončí ikonickým zvolaním „...tak vravel majster Fridrich z Oxenfurtu.“ Čo je očividná narážka na prácu *Tak vravel Zarathustra*, ale aj samotného Nietzscheho. Odkazov k filozofii, kinematografii, knihám, všeobecne kultúre, umeniu, histórii a folklóru je v tretej videohre *Zaklínač* a jej datadiskoch až neuveriteľne veľké množstvo.

Filozofia temných duší alebo utrpením k poznaniu

Ďalším príkladom videohry, ktorá podsúva mladým ľuďom (a nielen im) filozofickú tematiku je séria *Dark Souls*, za ktorou stojí Japonec Hidetaka Miyazaki zo štúdia From Software. Počiatky série sa datujú do roku 2011 a ide doteraz, čo sa týka hodnotení užívateľov, o jednu z najnáročnejších RPG (Role Playing Game) hier vôbec. Oriekom je nielen vysoká obtiažnosť, ale tiež fakt, že vývojári príbeh hry poňali veľmi špecificky a užívateľovi takmer v ničom nepomáhajú. Hráč si musí sám pozliepať kúsky skladačky, ktoré počas postupu hrou získava, aby sa dopracoval k nejakému záveru a príbeh je vo väčšine prípadov rozprávaný prostredníctvom predmetov, ktoré v hre nachádza a dostáva sa s nimi do interakcie. Premýšľanie a induktívne uvažovanie je teda nutnosťou.

Filozofický námet hry spočíva v tom, že svojou náročnosťou dostáva užívateľa do stavu permanentného „utrpenia“, permanentnej pozornosti, resp. strachu z neznámeho, nutnosti ustavičného riešenia problémov, ktoré sú pre postup v hre kritické. Tomuto „utrpeniu“ nepodlieha len samotný hráč neustálym opakovaním úrovne pri neúspechu, ale aj jeho postava, ktorá je odsúdená k tomu, aby sa neustále opakovane oživovala a prežívala svoje nočné mory a trápenia znovu, znovu a znovu, stále dookola. Sifyfovský mýtus v praxi. Na tom je v konečnom dôsledku založený príbeh celej série. Dej trilógie je rozprávaný z pohľadu niekoľkých postáv, ktoré ale majú jedno spoločné – objavujú sa v jednom spoločnom svete, ale v rôznych cykloch. Cyklické opakovanie reality je stavebným kameňom zápletky *Dark Souls* hier. Uvedené premisy môžeme uviesť do kontrastu s F. Nietzscheom a jeho myšlienkou večného návratu toho istého: „Čo keby sa jedného dňa alebo jednej noci prikradol do tvojej

³ NIETZSCHE, F.: *Radostná veda*. Prel. V. Koubová. Praha: Český spisovatel 1992, s. 123.

najosamelejšie samoty nejaký démon a povedal ti: »Tento život, ako ho teraz žiješ a ako si ho žil, budeš musieť žiť ešte raz a ešte nespočetne veľa krát; a nebude v ňom nič nové, ale sa ti musí navracat' každá bolesť a radosť, a každá myšlienka a vzdych, a všetko, čo bolo v tvojom živote nevýslovne malé alebo veľké, a všetko v rovnakom poradí a slede – dokonca aj tento pavúk, a tento mesačný svit medzi stromami a tiež tento okamih, a ja sám. Večné presýpacie hodiny bytia sa otáčajú znovu a znovu – a ty s nimi, zrnko prachu!«⁴. Samozrejme je nutné poukázať ku skutočnosti, že filozofov motív bol oveľa komplikovanejší a vrstevnatejší. Základnú myšlienku si však môžeme dovoliť porovnať. Opäť sa tiež objavuje problematika existencializmu a hľadania životného cieľa a účelu. Postava sa snaží prerušiť alebo pokračovať v cykle éry ohňa, podľa toho, ako sa hráč v závere rozhodne. Aj tu totiž platí finálne rozhodnutie: buď sa postava obetuje aby udržala oheň zapálený alebo oheň uhasí a stane sa prvým vládcom v dobe temnoty.

Pri štúdiu *From Software* ešte zostanem, pretože tí istí vývojári predstavili v roku 2015 titul *Bloodborne*. Opäť išlo o videohru zo skupiny náročnejších, avšak príbehová zápleтка sa diametrálne líšila od príbehu *Dark Souls*. Hráč sa vžíva do postavy lovca, ktorý má v meste Yharnam za úlohu prežiť tzv. Noc lovu, počas ktorej sa v meste a prilahlých oblastiach roja hordy monštier a zmutovaných obyvateľov. Nejde však len o prach prostú krvavú akciu. Príbeh sa nesie v temnej až hororovej viktoriánskej atmosfére a hráč, i postava až takmer dokonca nevie, či oblasť v ktorej sa nachádza, je naozaj skutočná alebo ide len o sen. Práve toto je filozofický odkaz hry – ako vieme odlíšiť sen od skutočnosti? Je skutočnosťou to, čo sa mi práve vyjavuje? Ako viem, že svet zjavovania je jediný reálny? Ako je možné, že sme si tak istí, že celý život nespíme a neprebudíme sa až po tom, čo sa „tento život“ skončí? Kým píšem tento text, je to skutočnosť alebo sen? To, že sa tento článok niekde verejne objaví... bude to skutočnosť alebo len moja fantázia? Dobré vieme, že túto problematiku už filozofi riešili dávno pred videohernými vývojármi. Napríklad René Descartes v práci *Meditácie o prvej filozofii*⁵, ale aj množstvo filozofov a fenomenológov 20. storočia. Hra *Bloodborne*

⁴ NIETZSCHE, F.: *Nietzsche: The Gay Science: With a Prelude in German Rhymes and an Appendix of Songs*. Prel. J. Nauckhoff, A. Del Caro. Cambridge: Cambridge University Press 2001, s. 194.

⁵ Hneď v prvej zo svojich meditácií udáva príklad o snívaní a bdení. Každý z nás sa už určite pristihol pri nezvyčajne živom sne a bolo veľmi náročné vytrhnúť sa zo spánku, a naplno si uvedomiť, že to bol naozaj iba sen. Descartes túto problematiku rozvíja ešte ďalej a pýta sa, či dokonca celý život, ktorý prežívame nie je len súčasťou veľmi živého sna. Toto Cartesiovo uvažovanie vyúsťuje do jednej z fáz jeho metodologickej skepsy. Mnou uvedený príklad vo videohre *Bloodborne* sa v mnohom podobá Descartovmu prirovnaniu, avšak sa snaží užívateľa skôr klamať ako mu zjavovať pravú podstatu reality, v ktorej sa nachádza. Zavádza ho a predstavuje mu skutočnosť z viacerých uhlov pohľadu. Hráč sa presúva medzi rôznymi lokalitami, najmä spomínaným mestom Yharnam a tzv. *Hunter's Dream*. Hráč však po celú dobu nevie, ktorá z hlavných oblastí je skutočná.

však túto tematiku predstavuje pre mladých ľudí veľmi sviežo a zaujímavo, s rúškom tajomna a hororu na vrchu ako bonus.

Aby toho nebolo málo, videohra sa pýši aj nezameniteľnou lovecraftovskou mytológiou. Howard Phillips Lovecraft, autor mýtu Cthulhu je v tomto hernom kúsku citeľný až do morku kostí a vývojári s jeho mýtom pracujú do tej miery, že v príbehovom pozadí budete nielen cítiť niečo viac, isté temné pradávné sily, ktoré ľudia kvôli svojej slabosti a nízkej prirodzenosti nemôžu ani pochopiť; dokonca sa s lovecraftovskými „Prastarými“ v *Bloodborne* stretnete – hovorí sa tu o nich ako o „Great Ones.“ H. P. Lovecraft bol síce primárne autorom hororu, sci-fi a fantasy, ale filozofické myšlienky a námety sú v jeho prácach jasne viditeľné. Kozmológia, nebezpečenstvo vedy a techniky, viera v bohov a umiestnenie človeka v kozme, ktoré vo svojom diele rozpracováva, sú podané strhujúcim spôsobom a videohra, hoci nikdy nebola vývojármi priamo spájaná s Lovecraftom, tiež v ničom spomenutom nezaostáva.

Asasíni a filozofi

Posledným príkladom, ktorému sa chcem v krátkosti venovať, je videoherná séria od štúdia Ubisoft *Assassin's Creed*. Jej autori sa už od počiatku, ktorý sa datuje do roku 2007, netaja tým, že radi do svojich hier implementujú množstvo historických udalostí, stavieb, monumentov a osobností, medzi ktoré často patria aj filozofickí velikáni. Herná séria sleduje životy asasínov – členov tajného spolku zabijakov, ktorí svojimi skutkami vo veľkej miere ovplyvňujú chod dejín. Každý herný diel je zasadený do odlišného obdobia i miesta, hráči sa tak už pozreli napr. do viktoriánskeho Anglicka, osvietenského Francúzska, renesančného Talianska či antického Grécka. A to sú oblasti, a obdobia filozoficky nesmierne bohaté. Aj keď nie vždy sú všetky udalosti historicky presné, čo je logické s prihliadnutím k tomu, že sa príbeh točí okolo fiktívnej sekty, ktorej členovia prichádzajú s reálnymi osobnosťami do styku, autori sa však snažia vybrané historické postavy vykresliť čo najvernejšie, pričom ide o slávnych ľudí zo všetkých možných sfér. Vo viktoriánskom Anglicku stretnete napríklad Charlesa Darwina, Charlesa Dickensa, Paríž hráčovi ponúkne rozhovor s Napoleonom,

Definitívne rozuzlenie prichádza až v závere, dovtedy musí sám hráč svojou dedukciou rozhodnúť, ktoré dôkazy bude považovať za relevantné.

v Spojených Štátoch Amerických 18. storočia narazíte na Georgea Washingtona či Thomasa Jeffersona, vo Florencii pomôžete istému mladému Leonardovi da Vincimu.

Čo sa týka filozofov – rok 1868, Londýn, Karl Marx. Presne tak, v koži asasína sa hráči majú možnosť pohovárať s autorom práce *Kapitál*. V renesančnom Taliansku zas asasín Ezio Auditore da Firenze spojí sily s Niccolò Machiavellim, autorom jednej z prvých moderných politologických prác s názvom *Vladár*. Zďaleka najbohatší, z hľadiska prítomnosti filozofických osobností, je však prírastok do série s názvom *Assasin's Creed: Odyssey*. Ten je situovaný do obdobia Peloponézskych vojen. V antickom Grécku tak máte možnosť stretnúť Sokrata a spolu s ním byť svedkom vyhostenia jeho mentora *Anaxagora* z Atén, čo je mimochodom historicky presný fakt. Anaxagoras bol naozaj ostrakizovaný z Aténskej *polis* kvôli jeho postojom k náboženským princípom. Mimochodom, dialógy so Sokratom autori spracovali veľmi uveriteľne a typicky sokratovsky. Okrem Sokrata a Anaxagora má hráč možnosť dialógu aj s *Pytagorom*, bohužiaľ, príbeh s ním spojený sa vôbec nezakladá na faktoch, čo však v takmer okamžite priznáva aj videohra sama. Historicky bolo podľa dostupných dôkazov nemožné stretnúť súčasne Sokrata aj Pytagora, a hra Pytagorovu prítomnosť vysvetľuje tým, že filozofa zo Samosu udržiava pri živote bájna Atlantída. Na druhej strane však užívateľ navštívi *Symposion*, v ktorom sa vo veľkom diskutuje napríklad o *Sofoklovi* či *Euripidovi*. Najväčšou nepresnosťou je snáď to, že v predvolenom nastavení hry všetci hovoria anglicky.

Toto je len krátke zhrnutie niekoľkých titulov, v ktorých je prítomnosť filozofických odkazov a námetov viac než citeľná. Viem, že čo sa týka videohier, ide o kontroverznú tému v maximálnej možnej miere, doba sa však rapídne mení a ak môžu pomôcť videohry k zvýšenému záujmu o filozofiu, budeme musieť zaujať určité stanovisko. Podporiť alebo zavrhnúť. To už bude úloha pre celú filozofickú obec. Podľa môjho názoru by však nebolo na škodu veci, ak by sa našlo niekoľko chytrých hláv, vývojárov, ktorí by boli ochotní spracovať filozoficky edukačnú hru, resp. program, ktorý by užívateľov zabavil a zároveň niečo naučil. Momentálne už totiž existujú špecializované hry, ktoré hráča prevedú napríklad historickým prostredím Grécka, pričom zákazníka oboznámi s dejinami či historickými monumentmi.

2. Filozofia a kinematografia

Kým som sa v prvej kapitole venoval naozaj netradičnému médiu, ktoré je schopné prezentovať filozofické myšlienky – a síce videohrám, v druhej časti zaujme hlavnú úlohu môjho bádania o niečo obvyklejšie médium. Filmy a seriály, čiže kinematografia.

Otázke, či filmy skutočne môžu pestovať filozofiu sa už venovalo niekoľko autorov, napríklad Thomas Wartenberg obzvlášť vo svojej knihe *Thinking on Screen: Film as Philosophy*⁶ z roku 2007. Jeho poznatky a vyvedené závery sú nielen veľmi zaujímavé, ale zároveň aj inšpirujúce, navyše sú autorove postupy veľmi metodické a analytické. Svoje výsledky však nedemonštroval iba na nízkorozpočtových filmoch venovaných výsostne filozofickému publiku, ale čo je sympatické, pracoval s kinematografiou všeobecne.

Podobným smerom sa chcem vydať aj ja. Cieľom bádania nebude skúmať filozofické myšlienky a odkazy v dokumentárnych, resp. životopisných filmoch, ktoré sú primárne mierené na filozofické a akademické publikum. *Telos* môjho bádania predstavuje ohliadnutie sa za známymi, mainstreamovými snímkami, s ktorými prichádzajú mladí ľudia často do styku a majú možnosť si z nich odnieť aj nové filozofické poznatky. Nejde mi teda o demonštráciu číro filozoficko - pedagogických filmov, skôr naopak. Mojim cieľom je argumentácia filozofickej participácie a schopnosti pestovania filozofických myšlienok v kinematografických produktoch, ktorých primárnou úlohou síce je zabaviť diváka, ukázať svoju komerčnú hodnotu, ale zároveň ich príbeh či reálie vykazujú známky filozofického potenciálu. Samozrejme, nemôžem uprieť kvalitu a hĺbku životopisným filmom ako *Keď Nietzsche plakal* (2007) alebo *Temný Herakleitos (Héraclite l'obscur)* z roku 1967, tento článok sa však venuje reprezentatívnym filmom a seriálom dostupnejším vekovo mladšiemu a menej filozoficky zameranému publiku, teda na popkultúru.

⁶ Pozri. WARTENBERG, T.: *Thinking on Screen: Film as Philosophy*. Abingdon: Routledge 2007.

Oslobod' svoju myseľ

Jedným z najsignifikantnejších príkladov prezencie filozofických myšlienok vo filme je snímok *Matrix* (1999), resp. jeho pokračovania *Matrix Reloaded* (2003) a *Matrix Revolutions* (2003). Trilógia od bratov (dnes sestier) Wachowskych obsahuje také veľké množstvo filozofických odkazov, námetov a motívov, aké občas neobsahujú ani publikácie, ktoré sa za rýdzo filozofické vydávajú. O dôležitosti filozofie pre príbeh tejto trilógie svedčí aj fakt, že jej autori vyžadovali od hlavného protagonistu, aby si pred natáčaním prečítal niekoľko kníh z oblasti psychológie a filozofie. Jednou z nich bola publikácia francúzskeho filozofa a sociológa Jean Baudrillarda s názvom *Simulacres et simulation*, ktorá je dôležitá aj pre dejovú líniu samotných filmov. Od prvých momentov musí byť publiku jasné, že nepôjde len o primitívny akčný blockbuster, ale o filmové dielo veľmi zvláštne, ba až mysteriózne, v ktorom sa mieša hneď niekoľko zásadných filozofických problémov. To môže z tejto trilógie, ak opomenieme akčnosť, efekty, hudobnú stránku a podobne, činiť myšlienkovo pomerne zložitú súčasť kinematografie. Aj jednoduchý divák si však určite všimne a porozumie množstvu ťažiskových filozofických otázok a problémov, ktoré *Matrix* predostiera.

Rozmeniť celú trilógiu „na drobné“ a riešiť každú jednu nastolenú otázku by bolo veľmi náročným počínom – v každom z trojice filmov sa nachádza veľké množstvo filozofických posolstiev, ktoré sa vzájomne preplietajú a nabádajú publikum k uvažovaniu nad pestrou paletou filozofických problémov – od problematiky umelej inteligencie až po kozmológiu.

Jednou zo základných téz, ktoré si trilógia berie na paškál, je otázka poznateľnosti sveta. Hneď v prvom filme sa hlavný predstaviteľ Neo (Keanu Reeves) dostáva do rozhovoru s tajomným hackerom Morpheom. Ten mu vysvetľuje, že svet v skutočnosti nie je taký, ako ho Neo vnímal a život, ktorý hlavný hrdina žije, je len počítačovou simuláciou vytvorenou umelou inteligenciou. S tým sa spája neschopnosť, resp. neochota ľudstva odlíšiť ozajstnú realitu od virtuálnej fikcie. Len niektorí sa odvážili skočiť do „kráľickej nory“, aby následne zistili, že svet, v ktorom žili, nie je autentický. Tento motív je odkazom ku koncepcii *René Descarta*⁷, ktorý sa pýtal, či a ako je možné odlíšiť bdenie od snívania. Presne túto otázku pokladá hlavný charakter v úvodných minútach filmu. Odpoveďou bola Descartovi *metodická*

⁷ Pozri. DESCARTES, R.: *Meditace o první filosofii*. Prel. P. Glombíček, T. Marvan, P. Zavadil. Praha: Oikúmené 2003.

skepsa, do ktorej sa tiež dostáva ako hlavný hrdina Neo, tak aj diváci. Veď sa priznajte, aj vy ste pri sledovaní filmu určite aspoň na sekundu zapochybovali o tom, či nežijeme v simulovanej realite. Rovnakému problému a upozorneniu na nebezpečenstvá z neho vyplývajúce sa vo svojej knihe *Superintelligence: Path, Dangers, Strategies*⁸ venuje aj švédsky filozof a futuroológ Nick Bostrom. Descartes teda určite nie je jediný, u koho je možné nájsť tézy o poznateľnosti, resp. charaktere sveta. V *Matrixe* si svoje k tejto problematike určite nájdú aj fanúšikovia *Arthura Schopenhauera*, *Georgea Berkeleyho* či podobenstva o jaskyni od *Platóna*.

Od začiatku sme taktiež svedkami postupného vyrovnávania sa hlavných postáv s faktom, že svetu vládnu stroje. To zaiste nebolo v kinematografii novinkou, mnoho sci-fi filmov pred *Matrixom* pracovalo s tematikou umelej inteligencie (UI), tento snímok však posunul uvedený námet na novú úroveň. Alebo lepšie povedané na nové úrovne. Nepozorujeme len bezmyšlienkovitý boj človeka proti strojom, dostávame sa do situácie, kedy sa človek stáva súčasťou počítačovej simulácie za pomoci strojov, dostáva sa do interakcie s umelou inteligenciou – avšak nie vždy nevyhnutne konfrontačnej – a to nie preto, aby stroje zničil, ale aby bol zabezpečený mier. Tieto „zakázané vráta“ pomaly pootvárame aj vo filozofii už od polovice minulého storočia, kedy sa tejto problematike začali venovať vedci a filozofi ako Alan Turing, John Searle, Stephen Hawking a pridali sa aj spisovatelia sci-fi literatúry, napríklad Isaac Asimov alebo Karel Čapek.

V druhej časti *Matrix Reloaded* sa okrem vyššie uvedených problémov dostáva do popredia aj námet osobnej slobody, možnosti voľby a slobodnej vôle. Túto tému pozorujeme už v prvom filme, napríklad v scéne, kde si Neo vyberá z povestných dvoch piluliek – modrej a červenej, a rozhoduje sa, či bude nasledovať Morpheu, alebo sa ráno zobudí v sladkej nevedomosti. Avšak až v pokračovaní stretávame postavu Merovingiana, starý a mocný program, ktorý za jediné nemennú konštantu v *Matrixe* považuje kauzalitu. Verí, že slobodná vôľa nie je nič iné než ilúzia; všetko má svoju príčinu a následok, všetko sa riadi svojim účelom. To je jeden zo základných postulátov filozofického krídla, resp. presvedčenia zvaného determinizmus. Tvrdí deterministi odmietajú akúkoľvek možnosť voľby a slobodnej vôle, teda všetky udalosti sa dejú na základe pevne daných zákonitostí (napr. fyzikálnych zákonov). Problematika slobody človeka ako takej dostáva priestor najmä pri rozhovoroch Nea s antagonistom – agentom Smithom.

⁸ Pozri. BOSTROM, N.: *Superintelligence. Až budú stroje chytrejšie než lidé*. Prel. J Petříček. Praha: Prostor 2018.

Ďalším zo základných stavebných kameňov trilógie je námet kozmologický. Neo sa počas rozhovoru s postavou Architekta dozvedá, že systémová verzia Matrixu, v ktorej momentálne operuje, nie je prvá a pravdepodobne ani posledná. V minulosti existovalo hneď niekoľko verzií – prvú, nádhernú, ale nerealisticky utopistickú ľudia odmietli, čo viedlo ku kolapsu. Druhá bola úplným opakom, až groteskne psychopatická a temná, stretla sa však s podobným prijatím ako prvá verzia. Až následné verzie stanovili úzus, kedy realitu prijala na takmer nevedomej úrovni drvivá väčšina ľudí a len malé percento koncept Matrixu odmietlo. Tento problém nebolo možné vyriešiť, preto Architekt vytvoril tzv. Proroctvo o Vyvolenom, kedy bude vybraný jeden človek – anomália bojujúca proti umelej inteligencii.

Uvedené proroctvo však s konečným vyriešením situácie a definitívnym oslobodením ľudí od strojov nemalo nič spoločné a slúžilo len ako odrazový mostík k opakovaniu celého cyklu smerujúci k zefektívneniu umelej inteligencie. Môžeme tu teda diskutovať o kozmologickom princípe nie nepodobnom tomu od mysliteľa *Herakleita z Efezu*, ktorý predstavil koncepciu, vďaka Stoikom známu ako *ekpyrosis*; koncepciu večne živého ohňa ako samoregulujúceho dynamického procesu, ktorý sa večne zapaluje a zhasína podľa miery, pričom je v tomto ohni spálený a následne stvorený celý svet. „Tento svet, ten istý pre všetkých, nevytvoril ani nikto z bohov, ani nikto z ľudí, ale vždy bol, je a bude; večne živý oheň zapalujúci sa podľa miery a zhasínajúci podľa miery.“⁹ Ide o kozmický požiar, ktorý sa periodicky opakuje po uplynutí určitého cyklu, v antickom Grécku nazývanom *Velký rok*. V tomto námete môžeme pozorovať aj stopy mytologických elementov, napríklad v mýte zobrazujúcom draka/hada Urobora, ktorý sa hryzie do vlastného chvosta. Ten sa spája práve s mýtom večného návratu a cyklického, periodického opakovania času a udalostí, ktoré sa v tomto čase odohrávajú.

Trilógia *Matrix* je teda bohatá aj na referencie k mytologickým prvkom, podobne aj na odkazy k náboženstvu. Posledné mesto ľudí nesie meno Zion, čo je odkazom k biblickému miestu resp. hore Sion. Ženská postava Trinity je odkazom ku Svätej trojici, Neo – čo je anagram slova One, teda Jeden, Vyvolený, predstavuje Spasiteľa. Postava a meno Morpheia je inšpirovaná synom gréckeho boha spánku Hypna, ktorý sa v spánku zjavoval ľuďom, podobne ako hneď na úvod prvého filmu prebudí spiaceho Nea. Takmer každé meno v trilógii má korene v mytológii či náboženstve, takže sa stretnete aj s postavami ako Persephone, Cain, Abel, kapitánka Niobe z plavidla *Logos*, Seraph a mnoho ďalších.

⁹ HERAKLEITOS: B 30. Prel. J. Špaňár. In: *Antológia z diel filozofov. Predsokratovci a Platón*. Zost. I. Hrušovský. Bratislava: EPOCHA 1970, s. 99.

V hĺbinách snívania (a bdenia)

Inšpiratívnym a veľmi osviežujúcim kinematografickým počinom je animovaný film *Waking life* (*Bdelý život*). Aj napriek účasti slávnych hercov ako napríklad Ethan Hawke alebo Julie Delphy nejde o typickú hollywoodsku snímku, práve naopak. Hovoríme tu o 99 minútach rýdzo filozofického umeleckého výtvoru. Zaujímavý bol už proces natáčania filmu – najskôr všetci herci zahrali svoje scény a následne sa každý záber prekresľoval a animoval, až vznikla záverečná podoba filmu. Z pohľadu filozofie a humanitných vied je však *Waking life* zásadný tým, že ako celok je jedným veľkým filozofickým rozhovorom.

Základným konceptom príbehu sú niekoľkominútové debaty hlavného hrdinu s rôznymi, typologicky odlišnými ľuďmi. Tých stretáva náhodne na ulici, v škole, navštevuje rôzne vedecké a filozofické osobnosti a podobne. V niektorých prípadoch prebieha filozofický diskurz aj bez prítomnosti hlavného protagonistu, len v rámci rozhovoru vedľajších charaktarov. Väčšina týchto vedľajších postáv predstavuje špecifické, svojské a celkom originálne typy. V jednotlivých scénach tak divák sleduje napr. myšlienky agresívneho väzňa, muža šoférujúceho auto, ktoré pripomína čln, človeka, ktorý sa sám podpáli, filozofujúcu pouličnú bandu intelektuálov a podobne. Vo filme sa vo vedľajších úlohách a hrajúcich samých seba objaví tiež množstvo osobností z rôznych oblastí kultúry, spomeniem napríklad filozofov a profesorov Roberta C. Solomona, Louisa Mackeyho a Davida Sosa, autora filmov *Caveh Zahediho*, scenáristku Kim Krizan alebo samotného režiséra filmu *Bdelý život*, Richarda Linklatera.

Po celý čas trvania filmu sa objavuje veľké množstvo filozofických tém, ktoré postavy medzi sebou rozoberajú. Základným problémom je však schopnosť, resp. možnosť odlíšenia snívania od bdenia, na čo odkazuje aj samotný názov filmu, v českom preklade ešte očividnejší (*Sním či bdím?*). Ako celok by sme film mohli rozdeliť na dva „polčasy“. V prvom sa okrem hlavného námetu rozoberajú aj iné filozofické námety, napríklad problémy postmodernej filozofie, úvahy o existencializme kde charaktary odkazujú k filozofom ako Jean Paul Sartre. Padnú aj referencie k Friedrichovi Nietzsche, Davidovi Humeovi, Platónovi alebo Martinovi Buberovi. Okrem filozofie je však v rozhovoroch prítomná i oblasť prírodných vied, technológií, sociológie, behaviorizmu, psychológie a etiky.

Druhá polovica príbehu už jasne implikuje stanovený problém rozlíšenia bdenia a snov. Do popredia sa dostáva uvažovanie o lucidnom snení; hlavný protagonista má problém s tým, že sa nevie skutočne prebudiť a zakaždým, ako sa zdanlivo zobudí, ide len o prechod do ďalšieho z jeho snov. Stretáva ľudí, ktorých už raz stretol v iných situáciách, mnohí z nich mu dávajú za pravdu a uisťujú ho, že naozaj sníva, iné osoby ho presviedčajú o opaku. Hlavný hrdina teda uvažuje nad tým, či nie je navždy chytený v pasci lucidného snenia, dochádza tiež k záverom, či náhodou nie je po smrti a neprežíva nejakú formu posmrtnej snovej skúsenosti.

Waking life nie je oddychový film, ktorý by bol jednoduchý a vhodný na večerné posedenie pri pive a popcornu. Vyžaduje istý stupeň vnímania a premýšľania diváka. Zaiste ale predstavuje podnetný kinematografický kúsok pre každého, kto má rád filozofiu, ale rád by na chvíľu opustil knihy a skúsil iné médiá.

Robot nesmie ublížiť človeku alebo svojou nečinnosťou dopustiť, aby mu bolo ublížené.

Ako som už uviedol pri kapitole o filme *Matrix*, vďačnou témou (nielen) hollywoodskych snímok je problematika pokročilej technologizácie, umelej inteligencie a jej vplyve na budúcnosť našej civilizácie. Najčastejšie v tomto prípade hovoríme o žánri science fiction. Toto je oblasť, pri ktorej množstvo akademikov začína krútiť hlavami a posmešne sa vyjadrovať o divákoch, resp. fanúšikoch tohto filmového, resp. knižného žánru. V niektorých prípadoch je nutné dať týmto ľuďom za pravdu, vo svetovej kinematografii sa naozaj nachádzajú fantazmagorické prestrely, ktoré nemajú s reálnou vedou a filozofiou absolútne nič spoločné. Avšak na druhú stranu, je celkom jednoduché nájsť aj filmy, ktoré sú síce žánrovo vyhranené ako sci-fi, ale ich príbeh, dialógy, námety obsahujú pestrú paletu vedeckých a/alebo filozofických myšlienok a odkazov. Netreba zabúdať na to, že prvé sci-fi diela nevznikali ako hlúpe rozprávky pre malé deti.

Za zakladateľov žánru science fiction sú všeobecne považovaní Jules Verne a Herbert George Wells, avšak mohli by sme pokojne zájsť ešte ďalej do dejín a navyše dokonca do dejín filozofie. Stačí si prečítať napríklad *Novú Atlantídu*¹⁰ od Francisa Bacona, v ktorej opisuje prácu vedcov v laboratóriách, pri ktorej vyrábajú umelé diamanty, prenášajú

¹⁰ Pozri. BACON, F.: *Nová Atlantída*. Prel. M. Stanková. Bratislava: Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov 2018.

informácie na diaľku pomocou kódovacích zariadení a podobne. Vidíme, že filozofické publikácie môžu obsahovať prvky sci-fi. Kniham sa však budeme venovať neskôr. Dôležité pre nás je, že takéto spojenie existuje a funguje aj opačne. Poznáme sci-fi filmy, ktoré sú tesne zviazané s filozofickými témami, čo sme demonštrovali už pri trilógii *Matrix*. Teraz sa však pozrieme na reprezentatívnu vzorku filmov pojednávajúcich primárne o problematike umelej inteligencie s prihliadnutím k filozofickej povahe futurologie.

Ako prvý príklad môžeme uviesť film *Ja, robot (I, robot)*. Hlavná postava detektíva Spoonera, ktorého stvárnil Will Smith, rieši podozrivý prípad smrti svojho dávneho priateľa. Dôkazy ukazujú na samovraždu, avšak detektív Spooner podozrieva z násilného činu istého robota. Snáď nie je potrebné uvádzať, že sa dej filmu odohráva v blízkej budúcnosti, v roku 2035, kedy ľudstvo slávilo triumf v podobe vydarenej konštrukcie umelej inteligencie. Svet sa spolieha takmer výlučne na technológiu a roboti sa stali súčasťou každodenného života ľudí. Niektorí, ako napríklad detektív, však umelej inteligencii neveria a hoci by sa mali všetci androidi z tohto príbehu riadiť Asimovovými zákonmi robotiky, Spooner si myslí, že by ich umelá inteligencia dokázala obísť.

V tomto prípade narážame na niekoľko motívov, ktoré sú nielen súčasťou futurologie ako vedy, psychológie, ale napríklad aj čiastkovej filozofickej disciplíny – filozofie mysle. Snúbi sa tu problém absencie intuície vlastnej človeku, nie strojom; umelé vytváranie schopností racionálneho vedomia alebo problematika snahy nahradiť ľudský faktor umelou inteligenciou. Je možné a najmä vhodné „obdarovať“ stroje ľudskými atribútmi aj keby sme tento akt zabezpečili nejakým programom alebo zákonmi, ktorých by sa táto umelá inteligencia musela držať? Ako dlho by trvalo, než by robotická civilizácia našla v týchto obmedzeniach kľučku? Bola by konštrukcia umelej inteligencie úžasným pokrokom alebo hrozbou?

Film *Ja, robot* má svoju predlohu rovnomennej v zbierke poviedok z roku 1950 od spisovateľa Isaaca Asimova. Táto zbierka obsahuje aj poviedku *Runaround* (1942), v ktorej boli vôbec po prvý krát uvedené jeho slávne zákony robotiky. Tie hrajú veľmi dôležitú úlohu aj vo filmovom prevedení príbehu.

Množstvu námetov týkajúcich sa umelej inteligencie, ktoré sa riešia vo filme *Ja, robot*, sa počas svojej kariéry venoval aj britský matematik a kryptoanalytik Alan Turing. Jeho myšlienky sú uverejnené napríklad aj v zbierke prác rôznych mysliteľov a vedcov *Mysel', telo,*

stroj, ktorú zostavili E. Gál a J. Kelemen, v kapitole *Počítacie stroje a inteligencia*¹¹. Britský vedec sa zaslúžil a stal slávnym vďaka rozlúšteniu nacistických tajných kódov počas druhej svetovej vojny, šifrovaných strojom známym pod názvom Enigma. Práve tento úspech je hlavnou zápletkou filmu *Kód Enigmy*. Ide o životopisnú vojnovú drámu o Alanovi Turingovi, ktorého výnimočným spôsobom stvárnil skvelý Benedict Cumberbatch. Sledujeme tak Turingovu cestu k prelomeniu nemeckých kódovacích zariadení, pričom sa svojrázny logik musí vysporiadať s nepriazňou osudu, problémami so svojim tímom aj veliteľstvom ozbrojených síl.

Filmov s námetom umelej inteligencie, technológií, futurologie, analytickej filozofie, kryptológie či vynálezov s filozofickým pozadím je naozaj veľké množstvo. Do tejto skupiny by sme mohli zahrnúť aj svetoznáme snímky ako *Dokonalý trik (Prestige)*, *Interstellar*, *A.I. Umelá inteligencia*, *Avengers: Age of Ultron*, *Ex Machina* alebo *Blade Runner*. Zaujímavým príkladom, ktorý mnohí ľudia často posmešne odsudzujú je aj sága *Star Wars*. Tento kinematografický fenomén napriek neochote akademikov uznať tento fakt, obsahuje filozofické a mytologické námety (tiež množstvo perspektív filozofickej, filmovej a literárnej postmodernity), čo napríklad v predhovore knižnej novelizácie *Návrat Jediho* potvrdil aj sám autor sci-fi univerza, George Lucas: „Viac než v predchádzajúcich dvoch filmoch mi *Návrat Jediho* dal príležitosť venovať sa filozofickým otázkam, ktoré ma veľmi zaujímajú. Jednou z ústredných tém trilógie je dobro, ktoré má v sebe každý človek a realizuje sa v každodennom rozhodovaní.“¹² V nasledujúcich riadkoch priznáva aj zámer poukázania na problematiku ľudského faktoru a technológie: „Hviezdne vojny tiež obsahujú tému napätia medzi ľudskosťou a technológiou, čomu som sa venoval už vo svojich prvých filmoch.“¹³

Bazinga!

Filozofické referencie neobsahujú len celovečerné filmy, ale čoraz častejšie sa námety z filozofie objavujú aj v seriáloch. Zrejme najžiarivejším príkladom je *Teória Veľkého tresku*. V celkovo dvanástich sériách sledujeme skupinu vysoko inteligentných vedcov, ktorí však majú záľubu v sci-fi, fantasy, komiksoch, videohrách či doskových hrách. Každý z hlavných

¹¹ Pozri. GÁL, E., KELEMEN, J.: *Myseľ, telo, stroj*. Prel. P. Bugár. Bratislava: Bradlo 1992, s. 18.

¹² KAHN, J.: *Star Wars: Návrat Jediho*. Prel. L. Bartošková. Brno: CPress 2015, s. 3.

¹³ Tamže, s. 4.

protagonistov je svojím spôsobom „podivín“ a tak im často robí problém začleniť sa do spoločnosti bežných ľudí. Partiu „geekov“, resp. „nerdov“ totiž viac než socializáciu zaujíma napríklad prečo zrušili seriál *Firefly*, či sa Superman potí, alebo že Han Solo vystrelil prvý. Medzi chytľavý humor a vedecké dialógy sú často nenápadne vsadené filozofické odkazy a referencie k známym osobnostiam ako z prírodných, tak aj z humanitných vied.

Nech nám ako príklad poslúži monológ postavy Sheldona pri snahe poradiť svojmu spolubývajúcemu Leonardovi ohľadom vzťahov – rozhovor je takmer okamžite presmerovaný k osobe filozofa Friedricha Nietzscheho a k jeho myšlienkam ohľadom morálky a prehodnotenia hodnôt. Dôjde aj k pripomenutiu francúzskeho filozofa Jeana Buridana a jeho príbehu o oslovi, ktorý predstavoval symboliku potreby motívu pred každým rozhodnutím. Úsmevná situácia tiež nastáva, keď chce Sheldon ozdobiť vianočný stromček bustou Isaaca Newtona – na nevôľu svojho spolubývajúceho reaguje poznámkou, že by snád' radšej chcel použiť bustu filozofa Gottfrieda Wilhelma Leibniza.

Popri menách filozofov sa v seriáli v hojnom počte vyskytujú aj mená slávnych vedcov ako E. Schrödinger, A. Einstein, M. Skłodowska Curie alebo S. Hawking, ktorý sa dokonca v seriáli aj objavil.

Okrem *Teórie Veľkého tresku* sa motívy morálnych a etických otázok, umelej inteligencie, budúcnosti našej civilizácie rozoberajú napríklad aj v mysterióznom seriáli *The Expanse*, kyberpunkovom *Altered Carbon* alebo japonských animovaných seriáloch *Death Note*, v ktorom nájdeme výrazné inšpirácie Kantom, Rousseauom a podobne, *Psycho-Pass* a *Serial Experiments: Lain*.

Kinematografická studňa je plná zaujímavých filmových príspevkov. Mnohé z nich bohužiaľ kvôli obmedzenému priestoru musím opomenúť, aspoň za malú zmienku však stoja aj kúsky s nábožensko-filozofickou problematikou ako napríklad *God's not dead* s Kevinom Sorbom a Deanom Cainom, poetický *Strom života (The Tree of Life)*, životopisné filmy ako *Wittgenstein*, už spomenutý *Keď Nietzsche plakal*, *Derrida* alebo *Hannah Arendt*. To všetko sú prípady, kedy sa filozofia dostala do „netradičných“ médií a prostredníctvom nich má možnosť oslovit' široké publikum.

3. Filozofia a beletria

V poslednej kapitole tohto článku sa budem venovať pravdepodobne najtradičnejšej z netradičných platforiem pre sprostredkovanie filozofických myšlienok. Avšak je nutné podotknúť, že z tejto skupiny publikačných prameňov postavíme rýdzo filozofické zväzky bokom a budeme sa venovať výlučne beletrii, v ktorej by sme stopy filozofie na prvý pohľad nehľadali.

Lovecraftov mýtus

Do kategórie nefilozofických autorov patrí americký spisovateľ Howard Phillips Lovecraft, ktorý sa preslávil tvorbou hororových a fantasy poviedok. V mnohých kruhoch sa tiež označuje za priameho pokračovateľa E. A. Poea. Jeho spisy sa však (najmä čo sa týka ságy Volanie Cthulhu) vyznačujú hlbokými filozofickými myšlienkami o mieste a ukotvení človeka vo kozme, a nebezpečenstve, ktoré pre nás môžu predstavovať nielen záhady vesmíru, ale aj náš vlastný pokrok. Čo sa týka človeka a jeho umiestnenia do celku kozmu, Lovecraft síce považuje ľudí za inteligenčný vrchol živočíšnej ríše, ale v porovnaní z božstvami, ktoré vo svojom diele predstavuje, je ľudská rasa absolútne bezmocná, primitívna a v žiadnom prípade nedokáže svojou myslou ani pochopiť existenciu týchto božstiev. Tieto božstvá sú vo väčšine prípadov voči človeku nepriateľské a Lovecraft ich označuje ako „Prastarých“ – celý vesmír a aj našu planétu obývali dávno pred vznikom ľudskej rasy. Medzi takýchto bohov zaraďuje napríklad Azathotha, spiaci chaos, ktorého ostatní bohovia uspávajú piesňami, pretože ak by sa prebudil, znamenalo by to koniec celého kozmu. S tým sa viaže teória, že celý vesmír je len obrazom snov Azathotha. Asi najznámejším božstvom, ktoré Lovecraft predstavuje, je prastarý Cthulhu, ktorý obýva tajomný podmorský svet R'lyeh a až sa Cthulhu prejaví, bude to znamenať neuveriteľnú katastrofu pre ľudskú rasu, ktorá vďaka šoku, ktorý postihne ľudskú myseľ, zošalie. Aj preto je názov Cthulhu nemožné správne vysloviť, aby bola zvýraznená neschopnosť ľudí tieto božstvá pochopiť. Lovecraft vo svojich spisoch vytvoril celý panteón a nezaobrá sa primárne človekom a jeho vzťahom k sebe, poprípade k prírode, ale skôr naopak; vzťahom človeka ku kozmu a hrôzam, ktoré v jeho hĺbinách môžu číhať. Sám autor o sebe povedal: „*Nemohol by som písať o 'obyčajných*

ľud'och', pretože ma táto oblasť nezaujíma. Bez záujmu nie je možné tvoriť umenie. Vzťah človeka k človeku nepatrí k mojím záľubám. Je to naopak vzťah človeka ku kozmu - k neznámemu – čo vo mne vzbudzuje iskru tvorivých predstáv.“¹⁴

Navyše, už v na začiatku 20. storočia upozorňoval na možnosti pokroku našej civilizácie, ktoré by v budúcnosti mohli mať na ľudstvo neblahé následky a mohli by odkryť tajomstvá, ktoré by mali zostať ľudskej mysli skryté. Najmä v prípade, že vedecký pokrok prekoná naše chápanie miesta človeka v celku vesmíru. V poviedke *Volanie Cthulhu* píše: „*Myslím, že najväčším milosrdenstvom na svete je neschopnosť ľudskej mysle uvedomiť si vo všetkej celistvosti všetko, čo v nej spočíva. Obývame pokojný ostrov nevedomosti uprostred temných oceánov nekonečna a nie je nám určené vydávať sa z neho ďaleko. Vedy, z ktorých každá sleduje svoj vlastný smer, nám zatiaľ ublížili len nepatrne; avšak jedného dňa do seba zapadnú znalosti, ktoré doteraz neboli uvedené do súvislosti a pred nami sa otvoria tak desivé pohľady na skutočnosť a na naše strašlivé postavenie v nej, že z toho zjavenia buď zošalieme, alebo utečieme z neznesiteľného svetla do bezpečia a pokoja nového veku temna.*“¹⁵

Lovecraft teda tvrdil, že hoci jednotlivé vedy nahliadajú a odkrývajú svet len čiastkovo, jedného dňa sa poznatky z každého vedného odboru môžu zliať dohromady a je možné, že otrasú naším chápaním života a našimi životmi vôbec takým spôsobom, že to ľudstvo nebude schopné uniesť. Lovecraftov mýtus Cthulhu však nie je jediným žriedlom filozofických myšlienok – tie sa tiahnu celou jeho bibliografiou od prvých pokusov uverejňovaných prevažne vo forme esejí a článkov v časopisoch až po veľké poviedkové opusy vydávané po jeho smrti v roku 1937 až dodnes. Ako príklad môže poslúžiť príbeh *V stenách Eryxu* o preskúvaní vesmíru v blízkej budúcnosti, ktorý napísal spolu s K. J. Sterlingom v roku 1936, pričom príbeh bol uverejnený až po jeho smrti v roku 1939 v časopise *Weird Tales*. Pri písaní sa však nezaoberal len strachom z neznámeho, skúmania vesmíru a nášho ukotvenia v ňom, ale vzdialená mu nebola ani poézia, prírodné vedy a zaiste ani samotná filozofia, ktorej venoval hneď niekoľko zaujímavých esejí.

¹⁴ LOVECRAFT, H.P.: *Collected Essays 5: Philosophy, Autobiography and Miscellany*. New York: Hippocampus Press 2006, s. 53

¹⁵ LOVECRAFT, H. P.: *Volání Cthulhu*. Prel. O. Neff. Praha: Plus 2011, s. 19

Dilema profesora Germaniho

Veľmi zaujímavým sa mi po prvom prečítaní javil román od maďarského spisovateľa Zoltána Gézu Horvátha – *Pán profesor, kde máte dcéru? (Professzor úr, hol a lánya?)*¹⁶. Aj keď čitateľovi toto dielo môže pripadať len ako detektívne sci-fi s nádychom romantiky, nesmie sa v ňom opomínať veľmi dôležitá súčasť dejovej línie, ktorú predstavuje *výmena vedomia*. Tušil som teda, že pod maskou uvoľneného a prístupného románu sa skrýva čosi viac. Až na toľko, že som po knihe siahol po druhý krát. A naozaj. Nie je jednoduché *Pán profesor, kde máte dcéru?* zaradiť, pretože z môjho pohľadu nesie prvky romantického, detektívno-špionážneho a filozoficko-fantastického medicínskeho textu, v ktorom prím hrá už zmienená výmena vedomia medzi dvomi ženami.

Za tú je zodpovedný taliansky profesor Germani, ktorý už dlhé obdobie snaží svojim výskumom dosiahnuť prevratný objav. Ak by sa mu podarilo preniesť vedomie medzi dvoma inteligentnými bytosťami, znamenalo by to neuveriteľný rozvoj ako z hľadiska medicínskeho, tak aj vedeckého a kultúrneho. Doterajšie pokusy na zvieratách profesorovi dáva nádej vyskúšať svoju hypotézu aj na ľuďoch, avšak nie je isté, či by so sebou takáto výmena vedomia niesla len pozitívne výsledky. Keď však profesorova dcéra utrpí vážne zranenia pri autonehode, profesor Germani neváha a transplantuje jej vedomie do inej ženy. V tomto bode sa však celá zápleтка knihy zvrtnie a svojich protagonistov vrhne do víru ľúbostného trojuholníka, zločincov a špiónov, avšak ponad všetky tieto aspekty sa nesie filozofická línia utopistických perspektív, otázok o ľudskom vedomí a nebezpečenstiev zneužívania vedeckých objavov.

Z. Horváth síce vo svojej knihe pracuje s terminológiou a slovníkom, ktorá je dnes relatívne zastaraná (prvé vydanie originálu románu sa datuje do roku 1971), aj napriek tomu sa však snaží byť čo najviac moderná nielen vedeckým a technickým, ale aj filozofickým ponímaním, keďže sa zaoberá problémami, ktoré sú aj dnes aktuálne. Žijeme v dobe, ktorej kraľuje výskum a technológia. Každý deň sme bombardovaní exkluzívnymi vyjadreniami vedcov o pokroku na poli medicínskom, technologickom, kozmologickom a podobne. K problematike automatizácie, robotizácie, umelej inteligencie, matematizácie a experimentálnych skúmaní ľudského vedomia mali čo povedať už mnohí filozofi; niekoľko z nich som spomenul už

¹⁶ HORVÁTH, Z. G.: *Pán profesor, kde máte dcéru?* Prel. M. Žuffa. Bratislava: Pravda 1975.

v predošlých kapitolách. Horváth je popri Asimovovi, Čapkovi a im podobným, ďalším z autorov beletrie, ktorý sa tejto téme venoval a románovou formou upozorňoval na možné hrozby, a dôsledky vždy napredujúceho výskumu v tejto oblasti.

Kde by ste filozofiu nehľadali

V predošlých kapitolách sme sa v náväznosti k videohrám a kinematografii chtiac-nechtiac dotkli aj niekoľkých knižných príkladov, v ktorých by ste filozofiu rozhodne nečakali. Poukázal som na filozofické aspekty ságy A. Sapkowského s názvom *Zaklínač*. Filozofické odkazy neboli prítomné len v rovnomennej videohernej sérii, ale samozrejme aj v románovej inkarnácii poľského spisovateľa.

Podobne sa filozofické referencie a námety k filozofickému uvažovaniu objavujú aj v publikáciách I. Asimova (*Ja, robot*, séria *Nadácia*, séria *Galaktická ríša* a podobne), K. Čapeka (*R.U.R.*, *Boží muka*, *Trapné povídky* a pod.), ale aj u mnohých menej známych spisovateľov, z ktorých vyberiem jeden, česko-slovenským čitateľom blízky príklad, ktorým je František Houdek. Na svojom "opasku" má už niekoľko knižných skalpov a niektoré z nich majú istý filozofický potenciál. Najlepšími vzorkami sú podľa mňa publikácie *Vivisectio mundi*¹⁷ a *Bohové nepřicházejí z hvězd*¹⁸. Kým *Vivisectio mundi* je koncipovaný ako "sokratovský" dialóg dvoch osobnostne diametrálne odlišných vzdelancov o vede, láske, smrti alebo zodpovednosti, druhé dielo – *Bohové nepřicházejí z hvězd* má charakter poviedkovej knihy. Jej hlavnými líniami sú príbehy založené na aspektoch kozmológie, budúcnosti ľudskej civilizácie, cestovania naprieč časopriestorom a ovládnutia sveta umelou inteligenciou. Autor svoje postavy navyše umiestnil do známeho prostredia academickej pôdy, pričom si však neodpustil primiešanie sci-fi korenia. Rozhodne sú aj napriek tomu Houdekove poviedky zaujímavé a hodné zamyslenia.

Už som načrtnol aj možnosť kritického preskúmania filozofických aspektov a mytologických rysov v životnom diele režiséra G. Lucasa s názvom *Star Wars*, teda *Hviezdne vojny*. Upozornil som na fakt, že drvivá väčšina akademikov s úšľabkom odmieta venovať tejto ságe čo i len pohľad, nieto ešte možnosť kritického študovania tohto diela.

¹⁷ Pozri. CTIRAD, J., HOUDEK, F.: *Vivisectio mundi*. Praha: Galén 2011.

¹⁸ Pozri. HOUDEK, F.: *Bohové nepřicházejí z hvězd*. Praha: Triton 2013.

Nájdu sa však aj autori, ktorí idú tzv. proti prúdu, nenechajú sa uchvátiť mainstreamovými akademickými pohľadmi a radšej dajú na slová samotného otca *Star Wars* G. Lucasa, že sa štipka filozofie a mytológie v jeho diele naozaj nachádza. Medzi autorov, ktorí na túto nielen filmovú, ale aj knižnú ságu nezanevreli, patrí aj Kevin S. Decker, ktorý so svojim kolektívom pripravil v roku 2005 publikáciu s názvom *Star Wars and Philosophy: More Powerful Than You Can Possibly Imagine*¹⁹. Autor sa so svojim tímom zaoberá veľkým množstvom filozofických otázok, ktoré bežný divák, resp. čitateľ môže prehliadnuť, avšak ktoré sú dozaista prítomné v tejto 'vesmírnej opere'. Dostane sa tak na otázky morálky a pragmatizmu, viery, problémy demokracie, etických kódexov, nihilizmu a stoicizmu.

Aby toho nebolo málo, filozofické perspektívy v *Star Wars* môže mať aj technologické hľadisko. To predstavujú vo svojej knihe *Star Wars a veda (The Science of Star Wars)*²⁰ autori Mark Brake a Jon Chase. Okrem toho, že sa vo svojej publikácii kriticky venujú možnostiam, ktoré vo svojich filmoch predstavil Lucas, a ktoré by sa niekedy v budúcnosti mohli naozaj stať realitou, autori explicitne poukazujú aj na niekoľkých reálnych vedcov a filozofov, ktorých myšlienky mohli byť tým, čo celú ságu posunulo v určitých aspektoch dopredu. Nedočítame sa len či bude niekedy možné cestovať vesmírom nadsvetelnou rýchlosťou alebo či bude možný kontakt s mimozemskými civilizáciami, či by sme mohli postaviť obrovskú vesmírnu stanicu s trvalým obyvateľstvom a podobne, ale v *Star Wars a veda* nájdeme aj zmienky o *Utópii* filozofa Thomasa Morea, či astronomických pozorovaniach Immanuela Kanta.

¹⁹ Pozri. DECKER, K. S. *Star Wars and Philosophy: More Powerful Than You Can Possibly Imagine*. Chicago: Open Court Publishing 2005.

²⁰ Pozri. BRAKE, M., CHASE, J.: *Star Wars a veda*. Prel. P. Kotalová. Praha: MatfyzPress 2017.

Záverom

V tomto článku som poukázal len na nepatrné množstvo filozofických odkazov v netradičných, resp. nefilozofických dielach, čo predstavuje povestnú "kvapku v mori". Filozofia a dejiny filozofie sú vážnym, a dôležitým článkom nielen vzdelávacieho systému, ale tiež ľudského života ako takého. Kto raz okúsi skutočnú filozofiu, môže si byť istý, že sa jeho pohľad na svet a seba samého radikálne zmení. Samozrejme, sledovanie filmov, čítanie beletrie a chvíľka strávená pri intelektuálne náročnejších videohrách ani náhodou nenahradí štúdium filozofie, avšak môže byť zaujímavým odrazovým mostíkom najmä pre mladých ľudí rozmýšľajúcich nad svojim budúcim štúdiom. Tradičné vzdelávanie filozofie je nutné udržať, ale študentov je potrebné aj prilákať. Ak teda nechcú prísť ľudia k filozofii, nech príde filozofia k ľuďom.

Zoznam bibliografických odkazov

- BACON, F. *Nová Atlantída*. Prel. M. Stanková. Bratislava: Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov 2018.
- BOSTROM, N. *Superintelligence. Až budú stroje chytřejší než lidé*. Prel. J. Petříček. Praha: Prostor 2018.
- BRAKE, M., CHASE, J. *Star Wars a věda*. Prel. P. Kotalová. Praha: MatfyzPress 2017.
- CTIRAD, J., HOUDEK, F. *Vivisectio mundi*. Praha: Galén 2011.
- DECKER, K. S. *Star Wars and Philosophy: More Powerful Than You Can Possibly Imagine*. Chicago: Open Court Publishing 2005.
- DESCARTES, R. *Meditace o první filosofii*. Prel. P. Glombíček, T. Marvan, P. Zavadil. Praha: Oikúmené 2003.
- GÁL, E., KELEMEN, J. *Mysel, telo, stroj*. Prel. P. Bugár. Bratislava: Bradlo 1992.
- HERAKLEITOS. B 30. Prel. J. Špaňár. In: *Antológia z diel filozofov. Predsokratovci a Platón*. Zost. I. Hrušovský. Bratislava: EPOCH 1970.
- HORVÁTH, Z. G. *Pán profesor, kde máte dcéru?* Prel. M. Žuffa. Bratislava: Pravda 1975.
- HOUDEK, F. *Bohové nepřicházejí z hvězd*. Praha: Triton 2013.
- KAHN, J. *Star Wars: Návrat Jediho*. Prel. L. Bartošková. Brno: CPress 2015.
- LOVECRAFT, H. P. *Collected Essays 5: Philosophy, Autobiography and Miscellany*. New York: Hippocampus Press 2006.
- LOVECRAFT, H. P. *Volání Cthulhu*. Prel. O. Neff. Praha: Plus 2011.
- MARX, K. Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie. In: *Deutsch-Französische Jahrbücher*. Paríž: Bureau der Jahrbücher 1844.
- MÜNZ, T. *Cesta za skutočnosťou bez metafyziky*. Bratislava: Kalligram 2015.

NIETZSCHE, F. *Nietzsche: The Gay Science: With a Prelude in German Rhymes and an Appendix of Songs*. Prel. J. Nauckhoff, A. Del Caro. Cambridge: Cambridge University Press 2001.

NIETZSCHE, F. *Radostná věda*. Prel. V. Koubová. Praha: Československý spisovatel 1992.

WARTENBERG, T. *Thinking on Screen: Film as Philosophy*. Abingdon: Routledge 2007.