

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta filozofická**

**Diplomová práce**

**Filosofické přístupy k simulaci a  
fikci**

**Bc. Jana Švadlenková**

**Plzeň 2023**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

Katedra filozofie

**Studijní program: Filozofie pro umělou inteligenci**

**Studijní obor: Filozofie pro umělou inteligenci**

**Diplomová práce**

**Filosofické přístupy k simulaci a  
fikci**

**Bc. Jana Švadlenková**

Vedoucí práce: Mgr. Stefanie Dach, Ph.D.

Katedra filozofie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2023**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

*Plzeň, srpen 2023*

.....

Děkuji vedoucí mé diplomové práce paní Mgr. Stefánii Dach, PhD. za cenné rady a především neskutečnou trpělivost, kterou oplývala po celou dobu mého psaní.

# Obsah

Úvod.....	1
1 Simulace.....	3
1.1 Hilary Putnam.....	5
1.1.1 Mozek v kádi.....	6
1.1.2 Dvojče Země.....	7
1.2 David Chalmers.....	8
1.2.1 Mozek v kádi 2.0.....	9
1.2.2 Chalmersův argument virtuálního digitalismu.....	12
1.2.3 Beisbart proti virtuálnímu digitalismu.....	12
1.2.4 Brey proti virtuálnímu digitalismu.....	14
1.2.5 McDonnell a Wildman proti virtuálnímu digitalismu.....	16
2 Fikce.....	19
2.1 Paradox fikce.....	21
2.2 Fiktivní objekty.....	22
2.2.1 Posibilismus.....	23
2.2.2 Meinongianismus.....	25
2.2.3 Kreacionismus.....	28
3 Diskurs o fikci vs. diskurs o simulaci.....	33
3.1 Co je základem fikce i simulace?.....	33
3.2 Kdy je objekt identický sám se sebou?.....	34
3.3 Může být paradox fikce také paradoxem simulace?.....	34
3.4 Lewisovy možné světy fiktivní a/nebo simulované?.....	35
3.5 Kdy vznikají a zanikají fiktivní a simulované předměty?.....	36
3.6 Simulační possibilismus?.....	37
3.7 Simulační meinongianismus?.....	39
3.8 Simulační kreacionismus?.....	42

Závěr.....	45
Bibliografie.....	46
Elektronické zdroje .....	48
Resumé.....	49

## Úvod

Fikce a fiktivní diskurz jsou nedílnou součástí našeho běžného života. S fikcí se setkáváme dennodenně, a to jak v knihách či televizi, tak i v divadle. V našich myšlenkách si vytváříme scénáře, které nikdy nenastanou a pro druhé vytváříme příběhy, které se skutečnosti mohou podobat jen velmi vzdáleně. Doklady o fikci máme například už z antického Řecka, odkud se nám skrze různé autory dochovaly zmínky o různých mýtických bozích.

Diskurz zabývající se simulacemi je podstatně mladší a o to méně probádaný, v posledních desetiletích se však staly simulace důležitým prvkem našich životů, jelikož nám poskytují informace v podobě vědeckých simulací v rámci různých odvětví, ať už se jedná o fyziku či medicínu, nebo ve formě počítačových her, které slouží pro naši zábavu či ponaučení. Vědci provádějí reflexe ohledně simulací téměř od doby jejich vzniku v padesátých letech minulého století a pokračují v tom dodnes.<sup>1</sup>

Předpokládám, že fiktivní a simulované si je za určitých okolností podobné a mým záměrem je v práci více přiblížit, jak jsem k tomuto předpokladu dospěla.

Tato práce se pokusí osvětlit, jak lze chápat pojmy „simulace“ a „fikce“. Zároveň je mým záměrem ukázat, zda tyto pojmy mají něco společného. Pokusím se zjistit, jaký je ontologický status předmětů v simulacích, a jaký ve fikcích. Tyto analýzy následně porovnáám se záměrem zjistit, jak moc si jsou otázky ohledně existence předmětů ve filosofickém diskursu o simulacích podobné s těmi ve filosofickém diskursu o fikcích.

V první části se budu zabývat simulacemi. Pokusím se předestřít možné interpretace toho, co pojem „simulace“ znamená za využití různých zdrojů, přičemž představím možnou formulaci toho, jak k simulacím přistupovat. Následně se budu zabývat myšlenkovými experimenty, které jsou známé pod názvy „Mozek v kádi“ a „Dvojče Země“ od Hilaryho Putnama, na něž lze pohlížet jako na simulace. Větší prostor v této části pak věnuji Davidu Chalmersovi a jeho smýšlení ohledně simulací, jelikož je jím diskurz o simulacích v současné době dost ovlivněn. Představím zde jeho interpretaci prvního výše uvedeného myšlenkového experimentu s příklady z digitálního prostředí. Uvedu zde také Chalmersův argument virtuálního digitalismu, k němuž připojím protiargumenty jiných autorů.

Druhá část této práce bude zaměřena na fikci. Opět v úvodu nejprve předložím různé interpretace daného pojmu, načež se pokusím vysvětlit, co je „paradox fikce“, a proč k němu

---

<sup>1</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 22.

dochází. Tento paradox bude ve třetí části aplikován na simulační diskurz. Poté se zaměřím na fiktivní objekty a to, jak k nim přistupují tři směry, zabývající se touto problematikou: posibilismus, meinongianismus a kreacionismus. U těchto směrů provedu analýzu hlavních tezí, které se pokusím vysvětlit a následně představím autory, kteří budou hlavní myšlenkový proud jednotlivých směrů diskutovat.

Poslední část bude komparativní povahy, jelikož se zde budu předkládat podobnosti a odlišnosti, které jsem našla v částech o simulaci a fikci. V této části zkusím ukázat, nakolik jsou si simulované a fikční objekty podobné. Zároveň zde interpretuji různé otázky, které lze do určité míry pokládat v obou diskurzech. Pokusím se zde také představit, zda a nakolik lze teze zabývající se fiktivními objekty v teorii analogicky aplikovat na simulované objekty.



# 1 Simulace

Jedním z ústředních pojmů této práce je *simulace*. Existuje však velké množství definic a dělení, které se pokusím blíže objasnit.

Simulace může být chápána jako akt předstírání něčeho, co ve skutečnosti tak není. Nebo také jako situace, při níž za uměle vytvořených podmínek sledujeme něco, co by mohlo reálně existovat.<sup>2</sup> Právě tato definice bude z velké části obsažena v mém dalším zkoumání. Nicméně, některé prvky budou převzaty i z následujících definic.

V knize *Handbook of Simulation* je simulace popsána jako imitace procesů známých z reálného světa. Tato simulace také zahrnuje vytvoření umělé historie systému a pozorování této umělé historie, a to vše s cílem vyvodit závěry týkající se provozních charakteristik skutečného systému, který je reprezentován. Simulace je metodologií, která hledá řešení reálných problémů, přičemž je založena na popisu a analýze dat a má pomoci při řešení různých potenciálních otázek.<sup>3</sup>

V dnešní době se velmi často setkáváme s počítačovými simulacemi, tj. s algoritmy, které jsou mimo jiné využívány například vědci – proto je možné zkoumat simulované molekuly nebo neurony stejně jako simulované planety (máme například simulace našeho solárního systému, na jejichž základě jsou predikovány pohyby oběžnic).<sup>4</sup>

Simulace je podle Encyclopedia Britannica založena na použití počítače a jím tvořených algoritmů, které jsou užity k výpočtům potenciálních situací. Toto je obzvláště viditelné u změn jednotlivých komponentů určité situace, což následně vede k různým výsledkům celkové pozorované situace.<sup>5</sup> To znamená, že lze dobře pozorovat, jak moc jednotlivé parametry ovlivňují celkový výsledek simulace.

A přestože je mnoho simulací založených na realitě, existují také mnohé, u nichž tento předpoklad neplatí. Jean Baudrillard ve své knize *Simulacra and Simulation* rozlišuje čtyři fáze simulace v závislosti na tom, jak moc odrážejí realitu. Každá jednotlivá fáze je popsána jedním řádkem následujícího odstavce:

---

<sup>2</sup> Heslo „Simulation“. In: *Cambridge Dictionary* [on-line].

Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/simulation> [cit. 21. 2. 2023]

<sup>3</sup> Banks, J. *Handbook of Simulation*, s. 3-4.

<sup>4</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 21-22.

<sup>5</sup> Heslo „Computer Simulation“. In: *Encyclopedia Britannica* [on-line].

Dostupné na: <https://www.britannica.com/technology/computer-simulation> [cit. 7. 3. 2023]

„... je odrazem hluboké skutečnosti,  
maskuje a mění vlastnosti hluboké skutečnosti,  
maskuje nepřítomnost hluboké skutečnosti,  
nemá žádný vztah k žádné skutečnosti: je své vlastní čiré simulakrum<sup>6</sup>.“<sup>7</sup>

Simulace vzniká na základě modelů reality, avšak bez původní reality. Dle Baudrillarda se dostáváme do sféry hyperreality. Obrazně řečeno, při simulaci dochází k tomu, že tvoříme mapu bez toho, aniž bychom měli předem dané území. Dochází zde k záměně reálného za *reálné*. Tedy, to, co je skutečné, nahradíme něčím novým, co je však na původní skutečnosti založeno. Dojde tak k tomu, že vznikne něco zcela nového. Lze říci, že jisté základy reality jsou zde zachovány, avšak dojde k přidání určitých nových vrstev skutečnosti, což v důsledku znamená, že vznikne něco nového a originálního.<sup>8</sup>

Tento princip můžeme vidět například ve filmu *Free Guy*. Děj se zabývá postavou Chláпка, který žije všední život, setkává se s různými lidmi, avšak jednoho dne zjistí, že je jen nehratelnou postavou ve videohře. Nicméně interaguje zde i s postavami hráčů, kteří jsou reální a hru hrají záměrně. Na co chce poukázat je to, že prostředí hry je vystavěno na základech skutečného světa – existují zde města, humanoidní postavy a dokonce zde lze nalézt žvýkačkovou zmrzlinu. Co se však od skutečnosti liší, jsou například dennodenně opakující se přestřelky či repetitivní chování nehratelných postav. Prostor hry je tak ve skutečnosti simulací, do níž hráči vstupují dobrovolně a se záměrem.<sup>9</sup>

V rámci tohoto diskursu také probíhá debata na téma simulační hypotézy, kterou lze nalézt například u Nicka Bostroma. Pokud vycházíme z předpokladu, že je někdy v budoucnosti možné vytvářet celé simulované reality, pak je dle něj pravděpodobné, že se v nějaké takové simulaci už nacházíme, ač si to třeba neuvědomujeme.<sup>10</sup>

Bostrom tvrdí, že pokud je simulační hypotéza pravdivá, pak se pravděpodobně nacházíme v simulaci vybudované nějakou velmi technologicky vyspělou civilizací. Veškeré naše okolí, prostředí, v němž žijeme, i my samotní jsme pouze součástí simulace, kterou někdo spustil. Toto vše je možné, pokud připustíme, že vědomí je uskutečnitelné i na jiném než uhlíkovém substrátu (například na křemíkovém, na němž jsou založeny procesory). Vše by se muselo

---

<sup>6</sup> Simulakrum – něco, co vypadá nebo vyjadřuje něco jiného. Heslo „Simulacrum“. In: *Cambridge Dictionary* [on-line]. Dostupné na: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulacrum> [21. 2. 2023]

<sup>7</sup> Baudrillard, J. *Simulacra and Simulation*, s. 6.

<sup>8</sup> Baudrillard, J. *Simulacra and Simulation*, s. 1-2.

<sup>9</sup> *Free Guy* [film]. Režie Shawn Levy. USA, 2021.

<sup>10</sup> Bostrom, N. *Are we living in a computer simulation?*, s. 243-244.

odehrávat na velmi výkonném hardwaru, který by musel být schopen vykonávat obrovské množství výpočetních procesů.

Pokud by tyto podmínky byly splněny, pak by mysl (například má) nebyla schopna poznat, že se nachází v simulaci. Jediné, co by mohla tvrdit s jistotou, by bylo tvrzení předkládající nemožnost jednoznačně určit, zda se v simulaci nachází či nenachází. Což spolu s jinými předpoklady vede Bostroma k tomu, že je velmi pravděpodobné, že už se v simulaci nacházíme.<sup>11</sup>

## 1.1 Hilary Putnam

Hilary Putnam v knize *Reason, Truth and History* zabývá mnohými tématy. Rozebírá zde například koncepci pravdy, která je dle něj složena jak ze subjektivních, tak objektivních částí a je nějakým způsobem nutně spojena s racionalitou. Tedy je možno říci, že pokud je něco faktem, pak to musí být racionální. Nicméně i s racionalitou se zde pojí mnoho problémů, které jsou historicky dány, jelikož neexistuje žádný ucelený soubor vlastností, které by přesně určily, co ona racionalita vlastně je. Uznává však, že pro naše vědění jsou určitým způsobem důležitá smyslová data, díky nimž získáváme informace o světě kolem nás. Z tohoto si pak v mysli tvoříme určitý obraz onoho světa, který se však od reálného světa liší.<sup>12</sup>

Poslední výše uvedená myšlenka se dosti promítá v první části knihy, kde věnuje svou pozornost mimo jiné i myšlenkovému experimentu, který je znám jako „Mozek v kádi“. Zde se zabývá otázkou reference a také existence různých objektů.

Chce se zde zaměřit na to, jak moc spolu souvisí intence našich myšlenek s referencemi k různým objektům. Ve výsledku lze jeho experiment chápat jako simulaci (k čemuž dochází i Chalmers, viz kapitola 1.2.1), což je důvod, proč jsem jej zařadila do této části práce. Jak již bylo řečeno v předchozí kapitole – simulace je stvořena na základě reality, avšak vytváří něco zcela nového. Putnam ve svém experimentu přichází s novou myšlenkou, jejímž výsledkem je vznik zcela nové reality, nebo slovy Baudrillarda – hyperreality.

Experiment, kterým se budeme dále zabývat (a to z hlediska jazykového a ontologického) lze však také vnímat jako součást diskurzu o filosofii mysli. Putnam se zabývá otázkou podstaty mentálních stavů (a s nimi spojených stavů mozku), na níž se dá v literatuře najít velké množství rozcházejících se odpovědí. Lze zde například najít tezi funkcionalismu (stroj

---

<sup>11</sup> Bostrom, N. *The Simulation Argument: Why the Probability that You Are Living in a Matrix is Quite High* [on-line]. Dostupné online: <https://www.simulation-argument.com/matrix> [cit. 7. 3. 2023]

<sup>12</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. x-xi.

funguje na podobné bázi jako mysl). Nicméně Putnam se přiklání spíše k verzi naturalismu, kde myšlenky a pocity jsou funkcionálně charakterizovány fyzickými jevy. S tím se pojí problémy ohledně kvalitativní podstaty pocitů, což je právě moment, který lze vidět níže.<sup>13</sup>

### 1.1.1 Mozek v kádi

Putnam předkládá myšlenku existence mozků v kádi dvojím způsobem. V prvním scénáři existuje jakýsi vědec, jenž veškerému lidstvu vyseparoval mozky, které následně vložil do nádob a připojil k počítači. Ten vysílá do mozků impulzy takovým způsobem, že dané mozky ani neví, že byly odděleny od těla, přičemž však pokračují v existenci jako by byly stále v lidském těle. Počítač pro tyto účely vytvořil simulaci tak dokonalou, že člověk nepozná rozdíl od reálného světa, jelikož veškeré obrazy a interakce naprosto odpovídají tomu, co by se odehrávalo mimo simulaci. Proto také mozek nemůže odhalit, že se nachází v kádi.<sup>14</sup>

Obdobnou myšlenku můžeme nalézt ve filmu *Matrix*. Postavy, s nimiž se zde setkáváme, si vedou své životy a vše se zdá být na první pohled naprosto normální. Ústřední myšlenkou filmu však je, že ony postavy se nacházejí v simulaci, protože jejich mozky jsou napojeny na *Matrix* – uměle vytvořenou verzi reality. Skutečnost filmu je taková, že se nacházíme v nedaleké budoucnosti, kdy je naše planeta podstatně zničená a vládu nad lidmi převzaly inteligentní stroje, které z lidí napojených do Matrixu získávají energii. Podstatné ve filmu je, že existuje možnost přijít na to, že se daný člověk nachází v simulaci, a dokonce se z ní může vymanit, což v Putnamově prvním scénáři nebylo možné.<sup>15</sup>

Druhý scénář se odehrává na podobné bázi, avšak vychází z předpokladu, že existuje možný svět, v němž mozky všech bytostí jsou od stvoření světa v kádi (tedy to není přičiněním někoho, kdo by byl mimo simulaci). Veškeré bytí a prožívání osob tohoto světa se odehrává skrze simulaci, která je natolik precizní, že nedává prostor k pochybám o její existenci. Lidé uvnitř si nemají možnost si uvědomit, že se v ní nachází. A pokud bychom se na ni podívali z pohledu někoho mimo simulaci, pak bychom dospěli k závěru, že svět uvnitř je naprosto totožný s tím, ve kterém žijeme my, mimo simulaci.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. 76-80.

<sup>14</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. 5-7.

<sup>15</sup> *The Matrix* [film]. Režie Lilly Wachowski, Lana Wachowski. USA, 1999.

<sup>16</sup> Tamtéž.

Otázka, kterou si Putnam pokládá, je následující. Pokud já a někdo uvnitř simulace budeme používat stejná slova (například *strom*), budou pak referovat ke stejným objektům? Tedy bude člověk v simulaci odkazovat na stejný reálný strom jako já?<sup>17</sup>

Dle Putnama nikoliv. Ačkoliv strom v simulaci může být k nerozeznání od stromu v reálném světě, podle Putnama nejsou tyto stromy nijak kauzálně spojené, a tedy neplatí, že by slovo referovalo ke stejnému předmětu uvnitř a vně simulace. Validitu této myšlenky se Putnam pokouší ukázat na analogickém příkladu Turingova testu. Jádrem této Turingovy imitační hry je prokázat, zda se nějaký stroj chová inteligentně. To se mělo projevit takovým způsobem, že v psané konverzaci měl stroj působit jako člověk. Nicméně, pokud je stroj sestaven k tomuto účelu, tedy aby prošel testem, pak není schopen referovat ke skutečným věcem o nic lépe než gramofon. Opakuje jen něco, co do něj bylo vloženo. Tedy v rámci testu se může zdát, že skutečně rozumí, když v konverzaci referuje ke stromům, nicméně žádnou reálnou zkušenost s nimi nemá. Tudíž zde není možné najít jakékoliv kauzální spojení mezi počítačem a předměty (v tomto případě stromy) v reálném světě.<sup>18</sup> Argumenty pro předchozí tezi lze nalézt v Putnamově článku *The Meaning of 'Meaning'*, kde je nám předložena myšlenka sémantického externalismu.

### 1.1.2 Dvojče Země

Tento koncept je založen na teorii, že význam slov závisí na externích podmínkách, což se pokusím ilustrovat na následujícím příkladu. Dle Putnama si máme představit, že někde ve vesmíru existuje dvojče naší Země. Tato planeta je naprosto identická s tou naší a nachází se na ní dvojníci všech lidí, které najdeme na Zemi. Pro odlišení jí ale budeme říkat Dzemě. V teoretickém případě, kdy se vydám vesmírem na Dzemi a potkám zde svého dvojníka, může dojít k následující situaci.

Jak bylo již řečeno, Dzemě vypadá naprosto identicky. Proto předpokládám, že tekutina, která se na Dzemi nachází v oceánech nebo je užívána jako nápoj – je voda. Můj dvojník ji také nazývá vodou. Co se však dozvídám až později, je chemické složení této tekutiny. Chemická zkratka vody na Zemi je H<sub>2</sub>O, a proto předpokládám, že tomu tak je i na Dzemi. Avšak to není pravda. Látka, z níž je složena voda na Dzemi je úplně jiná, a zkratka chemického vzorce pro ni je XYZ. Takže pokud jsem na Dzemi referovala k oné tekutině, která se zde nachází, jako k vodě, pak jsem ve skutečnosti referovala k jiné látce než můj dvojník, jelikož mé pojetí vody odkazuje k tekutině, s níž jsem do té doby byla kauzálně obeznámena (tedy ta, která se na Zemi

---

<sup>17</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. 12.

<sup>18</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. 11-12.

nacházela v oceánech, řekách, dešti, nebo byla pitelná a mohu vědět, nebo nemusím, že její chemický vzorec je H<sub>2</sub>O), což ale není kapalina, která se na Dzemí nachází.<sup>19</sup>

Z tohoto hlediska se na mou tezi ohledně ontologického statusu předmětů dá hledět následovně. Nacházíme-li se uvnitř simulace (nebo možného světa, přičemž jsme v něm od počátku a nebyli jsme do něj vloženi někým, a zároveň bychom si pamatovali jinou realitu) a konverzace probíhá zde, pak vše, co se zde nachází, je skutečné. Vše včetně stromů reálně existuje.<sup>20</sup> Nicméně jedná se o jiný druh existence, než je tomu tak v nesimulovaném světě. Putnam dodává, že kvalitativní podobnost určité věci nestačí k tomu, aby se nějaký objekt danou věcí skutečně stal. Tedy simulovaný strom může být k nerozeznání od skutečného stromu, ale jeho existence je založena na jiném principu, než je tomu u stromů nesimulovaných. Ty vznikají na základě vstupů a výstupů programu, jenž simulaci tvoří, a až následnou reprezentací lze dojít k tomu, že některá data vnímáme jako například strom. Podstatné je, že zde dle Putnama není žádný kauzální vztah mezi simulovanými a nesimulovanými stromy, a proto označení onoho simulovaného předmětu za strom je v podstatě věcí náhody.

Tudíž je přijatelné, aby došlo k následující situaci. Mohu se nacházet v našem světě, o němž vím, že není simulovaný. Někakým způsobem však budu schopna komunikovat s někým, o němž vím, že se v simulaci nachází. Z výše uvedeného pak je patrné, že jediné, co reálně existuje, je to, co se nachází v našem světě. Předměty a bytosti v simulaci nejsou nijak kauzálně spojené s objekty našeho světa, proto tedy dle Putnama nereprezentují to, k čemu my referujeme. Pokud přistoupíme na myšlenku toho, že kvalitativní podobnost věci mezi simulací a realitou nám nezaručuje stejnost při referování o daných věcech, pak dle Putnama je zřejmé, že mozek v kádi nemůže odkazovat na věci mimo simulaci (a stejně tak nemůže referovat ani sám k sobě za užití výrazu *mozek*).

## 1.2 David Chalmers

David Chalmers se ve své knize *Reality* + věnuje mnohým problémům, kterými se mohou filosofové zabývat v rámci problematiky virtuálních světů, přičemž se zde podrobně zabývá scénáři se simulacemi. Mimo jiné zde také rozebírá Putnamovy experimenty a problémy, které v nich nachází, současně zde ale nabízí svá vlastní řešení.

Na začátek by bylo vhodné zabývat se krátce terminologií. Chalmers se v knize táže na následující otázku. *Je simulovaná realita reálná?* Abychom mohli určit, zda něco je či není

---

<sup>19</sup> Putnam, H. *The Meaning of „Meaning“*, s. 139-140.

<sup>20</sup> Putnam, H. *Reason, Truth & History*, s. 13.

reálné, pak si dle Chalmere musíme kladně odpovědět na následujících pět otázek: *Opravdu to existuje? Má to nějaké kauzální síly? Je to nezávislé na našich myslích? Je to takové, jaké se nám to jeví? Je to pravé?*<sup>21</sup>

Pokud je něco *reálné*, pak tento výraz budu dále synonymně vztahovat k tomu, co je *nesimulované* či *fyzické* (mající fyzickou podobu). Opakem předchozího budou předměty *simulované*. Pokud označím něco za *skutečné*, tak tím budu chtít vyjádřit předpoklad, že daný objekt *existuje* (nehledě na to, zda v simulaci či mimo ni).

Nejprve je nutné vysvětlit, jak Chalmers přistupuje k externalismu. Putnamova teze, že význam slov závisí na externích podmínkách, se zdá Chalmersovi nedostačující, jelikož dle něj Putnam nebere v úvahu několik aspektů.

Zaprvé ukazuje, že v rámci externalismu se projevují určité limity spadající do oblastí logiky a matematiky. Pokud mé dvojče na Dzemi bude mluvit o čísle *sedm*, pak bude referovat k číslu *sedm*. Analogicky tato myšlenka bude fungovat pro logické spojky jako například *a*. Chalmers tímto chce ukázat, že ne všechna slova jsou ukotvena v prostředí. Dle něj jsou významy výše uvedených slov v kurzívě ukotveny v našich myslích.<sup>22</sup>

Zadruhé se pak věnuje slovům jako *počítač* nebo *vědomí*. Tato slova jsou totiž specifická tím, že nejsou nijak konkrétně ukotvena v prostředí, ale přesto máme určitou rámcovou představu, co ona slova znamenají. Dle této teze tak cokoliv, co spadá do mého konceptu *počítače*, bude bráno jako počítač i na Dzemi, nehledě na to, z jakých komponentů může být tento stroj mého dvojníka sestaven. To, co je zde podstatné, je koncepce oněch pojmů. A ta nelze být vnímána jinak než vnitřně. Tedy opět, významy těchto slov jsou také ukotveny uvnitř našich myslí. Což je možné díky tomu, že rámec, do kterého tyto pojmy spadají, je založen na nějaké naší vnitřní struktuře, jež vymezuje, co daným pojmem vlastně obecně chápeme. Naopak pro slovo *voda* předcházející neplatí, jelikož u ní záleží na tom, kde se momentálně nacházím, z čehož následně vyplývá, zda mám ve sklenici H<sub>2</sub>O, nebo XYZ. V tomto případě pro definici pojmu *voda* je prostředí klíčové.<sup>23</sup>

### 1.2.1 Mozek v kádi 2.0

Chalmers vnímá Putnamův *Mozek v kádi* jako určitou variantu simulační hypotézy, a proto tezi o Zemi a Dzemi přeformuluje na variantu nesimulované a simulované Země. Zde jej pak

---

<sup>21</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 114-115.

<sup>22</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 374.

<sup>23</sup> Tamtéž.

zajímají významy různých slov, z čehož pro mě vyplývají důsledky ohledně existence předmětů, o nichž Chalmers hovoří. První slovo, které podrobuje zkoumání je hurikán.

Představme si, že se nacházíme na naší nesimulované reálné Zemi, kde v závislosti na geografické poloze dochází více či méně častěji k hurikánům. Když už k tomuto jevu dojde, pak hovoříme o události, kdy nastane bouře a pohybující se vír vzduchu a vody s sebou bere vše, co svou silou dokáže vtáhnout.

Pokud však o hurikánu mluví někdo, kdo vyrůstal na simulované Zemi, pak jeho použití tohoto slova bude referovat k simulovanému hurikánu, který je založený na simulované bouři, která vzniká díky simulované vodě a větru.<sup>24</sup>

Daniel Dennett se této problematice věnuje ve svém článku *Why you can't make a computer that feel pain?* Můžeme si představit, že chceme vytvořit program se simulacemi hurikánů například pro potřeby meteorologů (k tomuto jevu nedochází tak často, aby se z něj daly odvozovat rozsáhlé predikce pro budoucí hurikány). Tudíž počítači zadáme parametry reálných hurikánů, aby mohl vytvářet simulované hurikány. Tyto simulace budou natolik skutečné, že budou schopné simulovat například velikosti oblastí jimi zasaženými. To, co od nich však nelze očekávat, je reálný déšť.<sup>25</sup>

Chalmers se k tomuto vyjadřuje obdobně. Pokud se nacházíme uvnitř simulace jako simulovaný člověk, pak zažíváme i simulovaný déšť. Pokud se však nacházíme v nesimulovaném světě, pak reálný déšť je ten náš a musíme si uvědomit, že to, co se děje uvnitř simulace, je ve skutečnosti jen realita složená z bitů.<sup>26</sup>

K rozdílu v pochopení určitých slov může dojít v okamžiku, kdy začneme mezi realitami cestovat. V těchto případech může dojít k rozdílným scénářům. Chalmers uvádí příklad s hypotetickou a velmi neetickou cestovní kanceláří, která místo aby své zákazníky posílala na reálná místa, tak je vyšle do perfektní simulace. Cestující, kteří na svých cestách po Africe spatří žirafy, a hovoří tak o nich, ale nevědí, že to, co před sebou vidí, jsou jen simulované žirafy. Referují ale k reálným žirafám, jelikož až do této chvíle znali a byli ve vztahu jen s nimi. Nicméně, je možné, že tito cestující zůstanou v simulaci několik let, a tedy za svůj život uvidí více simulovaných žiraf než, těch reálných. Co tedy bude obsahem slova žirafa, našich cestujících po všech těch letech?<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 375.

<sup>25</sup> Dennett, D. *Why you can't make a computer that feels pain*, s. 416.

<sup>26</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 375-376.

<sup>27</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 377.



Dle Chalmere je východiskem z této situace (s přihlédnutím k tomu, že virtuální realita, a tedy i různé druhy simulací, ovlivňují náš život stále výrazněji), rozdělit pojmy do dvou kategorií – virtuálně exkluzivní a virtuálně inkluzivní.<sup>28</sup>

Je nutné zmínit případy, kdy lidé přecházejí mezi naší a simulovanou realitou vědomě a dobrovolně. Zde Chalmers uvádí příklad, kdy lidé hrají hru Grand Theft Auto, v níž se nachází pouze simulovaná auta. Pokud však člověk při hraní pronese větu typu: „Tady stojí nějaké auto.“, pak ve skutečnosti nelže. Jen zvětšil obsah významu tohoto pojmu, když do něj kromě reálných aut zařadil i ta simulovaná. V tomto případě se tak pojem auto stal virtuálně inkluzivním (Chalmers také předpokládá, že počet pojmů v této kategorii bude jen narůstat). Virtuálně exkluzivní pojmy jsou pak takové, které striktně oddělují užití v situacích reálných a simulovaných (výše zmiňovaná žirafa by pak spadala právě sem).<sup>29</sup>

Na rozdíl od Putnamova externalismu, Chalmersovým východiskem je strukturalismus založený na fyzice. Zde se vychází z předpokladu, že veškeré fyzikální teorie je možné rozložit až k jejich vlastní struktuře. Z čehož pak vyplývá, že fyzikální teorie je pravdivou, pokud můžeme její strukturu v našem světě postulovat.<sup>30</sup>

Pokud umíme tyto struktury zreplikovat a přenést je do digitálního prostředí, pak fyzika ve výsledných simulacích bude fungovat stejně jako ta nesimulovaná. Pokud se ale budeme nacházet v simulaci, jejíž podstata je digitální, a tedy zde musí platit digitální fyzika, pak fotony (příklad, s nímž Chalmers přichází) z této simulace byly vždy skutečné, jelikož jsou založené na struktuře fotonů reálných.<sup>31</sup>

Toto vede Chalmerse k tezi simulačního realismu. Tedy, že pokud se nacházíme v simulaci, pak většina toho, čemu věříme (ať se jedná o fotony nebo stromy) je skutečná.

Jestliže máme simulaci mozku v kádi, kde onen mozek věří tomu, že vidí kočku, přestože žádný takový předmět v simulaci není, co se tedy pak v simulaci opravdu nachází? Dle Chalmere to, co se uvnitř skutečně nachází, jsou digitální objekty (jako digitální kočka), stvořené z bitů.<sup>32</sup>

Toto nám pak předkládá v argumentu virtuálního digitalismu.

1. *Virtuální objekty mají určité kauzální síly (aby mohly ovlivňovat jiné virtuální objekty, uživatele atd.).*
2. *Digitální objekty skutečně mají tyto kauzální síly (a nic jiného je nemá).*

---

<sup>28</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 378.

<sup>29</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 378.

<sup>30</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 175.

<sup>31</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 177.

<sup>32</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 179-180.

### 3. *Tudíž: Virtuální objekty jsou digitální objekty.*<sup>33</sup>

#### 1.2.2 Chalmersův argument virtuálního digitalismu

Chalmers vychází z předpokladu, že pro každý virtuální objekt musí existovat odpovídající digitální objekt. Tedy například, nacházíme-li se v simulaci a potkáme nějakého avatara (tj. virtuální objekt), pak mu nutně musí odpovídat nějaký digitální objekt, který se v počítači, na němž simulace běží, nachází. Typicky jsou za digitální objekty označovány datové struktury. Každému avatarovi i simulované kočce tak odpovídají určité části kódu, které lze najít na serverech k daným simulacím.<sup>34</sup>

Z výše uvedeného vyplývá, že závěr argumentu virtuálního digitalismu musí být platný. Jsme-li v digitálním prostředí (uvnitř simulace), kde se něco nachází, pak nutně tyto předměty či osoby musí nějakým způsobem ovlivňovat své okolí (ať už jen svou existencí). K tomu, abychom se do simulace mohli dostat, předchází nutně její stvoření. To se odehrává na digitální úrovni, v níž dochází k takovému zpracování dat, aby výsledkem naprogramování byla právě ta simulace, jíž se snažíme docílit. Nově vytvořená realita je tak založená na řetězcích jedniček a nul, přičemž, abychom dosáhli cíle (vytvořit simulaci), pak nemůže existovat jedno bez druhého. Toto je založeno na tezi Johna Wheelera, která je známá pod názvem *it-from-bit*<sup>35</sup>. „Každé to, každá částice, každé silové pole, dokonce i samotné časoprostorové kontinuum odvozuje svůj způsob působení a svou samotnou existenci, byť v některých kontextech nepřímo, z detektorem vyvolaných odpovědí na ano a ne otázky, z binárních možností, z bitů.“<sup>36</sup> Chalmers tvrdí, že z interpretace této teze vyplývá, že každý fyzický objekt je zakotven v určitém vzorci bitů. To jej vede k tomu, že virtuální objekty musí být digitálními objekty.<sup>37</sup>

#### 1.2.3 Beisbart proti virtuálnímu digitalismu

Oproti této pozici se kriticky vymezuje Claus Beisbart. Dle něj si máme představit následující situaci. Malá holčička Tina si přeje k Vánocům kočku. Pod stromečkem pak ale najde headset s napojením na počítač, který generuje obraz místnosti, v níž se kočka nachází. Tina s kočkou může různě interagovat, přičemž kočka vykazuje známky typického chování pro kočky. Přesto můžeme dojít k myšlence, že Tina nedostala to, co původně chtěla, tedy skutečnou kočku. Z Chalmersova úhlu pohledu Tina dostala virtuální kočku, která dle virtuálního

---

<sup>33</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 197.

<sup>34</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 198.

<sup>35</sup> Wheeler, J. A. *Recent Thinking about the Nature of the Physical World: It from Bit*, s. 349.

<sup>36</sup> Překlad původní anglické citace. Wheeler, J. A. *Recent Thinking about the Nature of the Physical World: It from Bit*, s. 349.

<sup>37</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 160.

realismu je reálným objektem. Pokud na tuto myšlenku přistoupíme, pak dle Beisbarta musí virtuální realismus být nutně aplikovatelný na počítačové simulace. Pokud ale přímo neodkazují k reálnému světu, pak referují k fikčním systémům, a tedy příklad s kočkou je jen fikční systém použitý k porozumění určité situace. Proč tedy dle Chalmersa máme vnímat Tininu kočku jako reálný objekt? Nejedná se jen o objekt představivosti, založený na určitých popisech a obrazech?<sup>38</sup>

Beisbart vznáší také námitky ohledně Chalmersova pojetí virtuálních světů. Kupříkladu samotná existence nějakého světa může být jen velmi omezená. Simulace místnosti s kočkou zahrnuje jen onu jedinou místnost a nic víc. Zároveň je mnoho věcí ve virtuálních světech dost neurčitých. Z čeho jsou například vyrobeny židle, které se nacházejí v našem pokoji s kočkou? Dřevo? Plast? A nebo jen z nějakého neurčitého materiálu, ale jen proto, aby v místnosti byly další předměty a nebylo zde prázdné? Dle Chalmersa je tato židle reálná, ale jak se může stát, že nejsme schopni určit něco tak jednoduchého, jako její materiál?<sup>39</sup>

Chalmers v knize uvádí, že předměty, které se v simulacích nacházejí, je možné rozdělovat do různých kategorií na základě toho, jak moc působí na ostatní. Nejméně účinné jsou *dekorativní* virtuální předměty, které nijak neinteragují s ostatními předměty. Jediné, co ovlivňují je naše percepce. Může se například jednat o nějaké pohoří v dále simulace, ke kterému ani nebude možné se dostat. Přesto se jedná o objekt, který v simulaci je a my jej vidíme. Větší kauzální sílu mají *pevné* virtuální předměty. Jejich předpokladem je, že jiné virtuální předměty jimi nedokáží projít. Zde lze jako příklad uvést zeď, u níž se předpokládá určitá pevnost a za normálních okolností i simulovaná zeď musí splňovat podmínku neprůchodnosti.<sup>40</sup>

Zde se můžeme vrátit k Beisbartovu argumentu ohledně židlí v simulaci s kočkou. Už z výše uvedeného je patrné, že Chalmers pohlíží na předměty jiným způsobem než Beisbart. Chalmers je dělí na základě kauzální síly, s níž ovlivňují jiné předměty nebo své okolí. Z tohoto hlediska by ony problematické židle mohly být zařazeny do jedné z výše uvedených kategorií (dekorativní nebo pevné virtuální předměty), na základě toho, zda je naše simulovaná kočka schopna na ně vyskočit. Materiál pak není něco, co by z hlediska kauzality považoval Chalmers za důležité, a proto debatu o tom, zda je židle plastová, nebo dřevěná, nerozvádí.

Jako další kategorii simulovaných objektů Chalmers uvádí *mobilní* virtuální předměty. U nich se předpokládá jistá pohyblivost a také možnost změny tvaru. Často jsou tyto předměty

---

<sup>38</sup> Beisbart, C. *Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so?*, s. 297-317.

<sup>39</sup> Beisbart, C. *Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so?*, s. 326-327.

<sup>40</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 200-201.

poháněny nějakým druhem motorem poháněného stroje. Pokud se v simulaci srazí dvě auta, pak se předpokládá, že vlivem nárazu minimálně změní tvar. Dalším druhem jsou *speciální* virtuální předměty, které mají určité specifické vlastnosti. Virtuální zbraň může střílet virtuální kulky a stejným způsobem virtuální monstrum může být schopno zdvihat a pohazovat avatary jiných hráčů. Poslední kategorií, kterou Chalmers rozlišuje, jsou *oživené*<sup>41</sup> virtuální předměty. Ty jsou přímo kontrolovány uživateli, jako typický příklad lze uvést avatara. Jeho schopnosti nevycházejí jen z prostředí, v němž se nachází, ale také z uživatele, který jej ovládá.<sup>42</sup>

Beisbart také vidí problém v pojetí identity v rámci virtuálních světů. Zůstaneme-li u příkladu s Tinou a předpokládáme, že v určitém okamžiku simulaci ukončí s tím, aby se k ní později vrátila, pak se nabízí následující otázka. Jak víme, že kočka, která byla v simulaci předtím, je ta samá, při opětovném spuštění? Pokud přistoupíme na Chalmersovu myšlenku, že virtuální objekty jsou digitální objekty, pak ale stejně nevíme, jak úspěšně určit identitu objektů v závislosti na čase. Protože je zde další problém, který dle dle Beisbarta Chalmers dostatečně nerozvíjí, a to je čas ve virtuálních světech. Stanou-li se v simulaci dvě různé události, jak můžeme říci, kolik času mezi nimi uběhlo? Můžeme ho měřit v rozmezí, v němž mezi nimi došlo, avšak hodiny visící v simulaci mohou běžet třeba dvakrát rychleji než ty, které se nacházejí v reálném světě. Jak tedy správně určit, kolik času mezi jednotlivými událostmi uplynulo?<sup>43</sup>

Chalmers předkládá, že na čas se dá pohlížet poměrně relativisticky. Pokud je v Sydney ráno, v New Yorku je večer. Vystává tedy otázka, který čas je ten pravý? Dle Chalmerse jsou východiskem relace. Abychom dosáhli nějakých objektivních faktů ohledně času, pak jen v relačním vztahu. Tedy může být 9 hodin ráno ve vztahu k New Yorku, ale zároveň 14 hodin vzhledem k času v Londýně. Vztahy tohoto typu jsou potřebné k popisu reality. A to nejen té naší, ale také v těch simulovaných. Můžeme mít simulaci, kde budou platit pravidla kvantové fyziky a paralelně mít simulaci, kde platit nebudou. Pokud jsme vně simulací, pak jediná možnost, jak objektivně určit, kde je, co platné, je vztahovat se k něčemu jinému.<sup>44</sup>

#### 1.2.4 Brey proti virtuálnímu digitalismu

Podobnému dělení objektů na virtuální a digitální se věnuje Philip Brey. Klade si otázky týkající se ontologie uvedených předmětů a předkládá své vlastní teze. Na začátku svého článku *Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so?* začíná s dělením objektů na fyzické a virtuální.

---

<sup>41</sup> V originále byl použit výraz *animated*.

<sup>42</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 201.

<sup>43</sup> Beisbart, C. *Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so?*, s. 327.

<sup>44</sup> Chalmers, D. *Reality +*, s. 233.

Fyzické objekty jsou ty, které mají nějakou hmotnost, dají se chemicky zkoumat a mohou interagovat s jinými předměty v prostoru, v němž se nachází. Virtuální objekty předchozí uvedené vlastnosti nemají. Pokud ale nejsou reálné, stejně jako fyzické objekty, pak jaká je jejich povaha?<sup>45</sup>

Brey předkládá, že virtuální předměty vskutku existují, jelikož se nacházejí ve virtuálním prostředí, v němž interagují miliony uživatelů v celosvětovém měřítku. Jak tedy mohou existovat a přitom nebyť reálné? Breyovou odpovědí je, že k tomuto dochází především na jazykové bázi, což předkládá na následujícím příkladu. Představme si, že se nacházíme ve virtuálním prostoru, kde vidíme nějaká jablka. Tato jablka zde existují a jsou naprosto reálná, pokud o nich hovoříme jako o virtuálních jablcích. Nicméně nemůžeme tvrdit, že existují stejně jako fyzicky existující jablka. Virtuální jablka mají být imitací těch fyzických, což je ten moment, kdy dochází ke zmatení. Pokud tvrdíme, že virtuální jablka neexistují, pak by toto muselo platit například i pro jablka vyrobená z hlíny, která jsou také jen imitací reálných předmětů. Což ale ve skutečnosti neplatí. Jen je nutné přijmout, že virtuální jablka existují, avšak na jiné bázi, než tomu je u jablek reálných.<sup>46</sup>

Uznáme-li tedy, že i virtuální jablka jsou reálná, a tedy existují, můžeme pak tvrdit, že jsou také reálnými objekty? Nejsou nijak materiálně založené a ani je nejsme schopni zachytit v prostoru, což by vedlo k záporné odpovědi na předchozí otázku. Avšak je nutné vzít v úvahu, že virtuální objekty jsou generovány počítačovými systémy, které pracují se symbolickými reprezentacemi. Software daného počítače tak pracuje s řetězcí symbolů, které jsou ve skutečnosti jen posloupnostmi jedniček a nul, přičemž většinu těchto procesů běžný uživatel počítače nevidí. To, co je viditelné, už jsou další reprezentace oněch původních kódů, ať už se jedná o ikony složek nebo přípony souborů – tyto uvedené symbolické struktury nazývá Brey digitálními objekty.<sup>47</sup>

Ačkoli se nenachází v prostoru a nemají žádnou hmotnost jako fyzické objekty, za objekty je můžeme považovat díky tomu, že mají trvalé a stabilní struktury, mohou se vztahovat k jiným objektům a uživatel počítače s nimi může interagovat. Zachází se s nimi naprosto stejným způsobem jako bychom manipulovali s reálnými předměty. Toto vede Breye k tomu, že virtuální objekt je ve skutečnosti digitálním objektem, k čemuž dochází proto, že je reprezentován pomocí počítače. V rámci počítačového rozhraní tak virtuální objekt můžeme

---

<sup>45</sup> Brey, P. *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds*, s. 42.

<sup>46</sup> Brey, P. *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds*, s. 44.

<sup>47</sup> Tamtéž.

vidět ve dvoudimenzionálním nebo třídimenzionálním prostoru, což nám umožňuje s ním zacházet jako s reálným. Jako takovýto virtuální objekt lze například uvést složku na ploše počítače. Tato složka vypadá jako ta reálná a má i stejné funkce – lze ji otevřít, něco do ní vložit, či z ní něco vzít a je možné ji i vyhodit do koše.<sup>48</sup>

Stále však nedochází k jednoznačné odpovědi, která by uvedla, zda jsou virtuální předměty reálné, nebo simulované. Respektive, Brey se táže, zda je v některých případech možné dosáhnout toho, že virtuální objekt bude zastupovat ten reálný? Z výše uvedené argumentace je patrné, že toto určitě nebude fungovat pro fyzické předměty. Virtuální jablko nám nedokáže nahradit reálné jablko, a to platí pro všechny materiálně založené objekty. To, co jsme schopni ve virtuálním prostředí reprodukovat, jsou fyzické fenomény. Mezi ně lze zařadit obrazy, zvuky, tvary nebo barvy. Pokud například ve virtuálním prostředí nakreslíme kružnici, pak výsledkem je reálná kružnice, jelikož matematika ji definuje jako body v rovině, nikoli jako fyzický objekt určité váhy.<sup>49</sup>

Díky počítačům jsme také schopni ontologicky reprodukovat fyzické objekty, které ale nemusejí existovat ve fyzické formě. Nejzřetelněji je to vidět na příkladu měny. Peníze, které máme na účtech jsou tak vlastně jen digitálními objekty. Dospěli jsme do doby, kdy fyzická forma peněz není nutná a virtuální ji velmi dobře nahrazuje, což nám také ukazuje, že odpověď na Breyovu otázku, je kladná.<sup>50</sup>

Z výše uvedené argumentace je patrné, že Brey dospěl ke stejnému závěru jako Chalmers, tedy, že virtuální objekty jsou digitální objekty, avšak docílil toho na základě jiných předpokladů. V Chalmersově argumentu virtuálního digitalismu hrají v premisách důležitou roli kauzální síly. V Breyově případě je pak jádrem jeho důkazu důraz na symbolickou reprezentaci.

### **1.2.5 McDonnell a Wildman proti virtuálnímu digitalismu**

Vůči Chalmersovu argumentu virtuálního digitalismu se poměrně ostře vymezují Neil McDonnell a Nathan Wildman. Podle nich virtuální objekty nejsou reálné (a tedy neexistují), přičemž jsou zastánci irealismu, což je přímým opakem Chalmersova realismu. Snaží se poukázat na chyby, které podle nich argument pro virtuální digitalismus obsahuje a následně předkládají své východisko v podobě virtuálního walt-fikcionalismu.<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup> Brey, P. *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds*, s. 44.

<sup>49</sup> Brey, P. *The Physical and Social Reality of Virtual Worlds*, s. 45-46.

<sup>50</sup> Tamtéž.

<sup>51</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 1.

McDonnell s Wildmanem přicházejí s myšlenkou, že Chalmersův argument<sup>52</sup> lze vysvětlovat konjunkcí dvou tezí.

T1: Virtuální objekty *jsou* digitální objekty.

T2: Události ve virtuálních světech *jsou* (z velké části) digitální události.

V závislosti na tom, jakým způsobem chápeme výše kurzívou zvýrazněné sloveso „být“, vydělují autoři silný a slabý virtuální digitalismus. Podle silného virtuálního digitalismu je sloveso „být“ bráno ve smyslu identity, tedy první teze je zde představena následovně:

T1: Virtuální objekty jsou identické s (již existujícími) digitálními objekty.<sup>53</sup>

Tato teze dle nich však není pravdivá, což vysvětlují na příkladu multiplatformního hraní. Představme si dva hráče (používají zde svá křestní jména, takže Neil a Nathan), kteří hrají ve virtuální realitě hru Frisbee, každý na své konzoli: Neil hraje na HTC Vibe, která běží na 32bitovém systému, a Nathan používá Oculus Rift, což je konzole, která podporuje jen 64bitové systémy. Zároveň oba používají peer-to-peer síť, tudíž spolu komunikují napřímo, a to aniž by komunikace musela být zprostředkována serverem, který by kontroloval hru. Za těchto podmínek jediný virtuální předmět, kterým spolu interagují, je virtuální frisbee. Problém McDonnell s Wildmanem vidí v tom, že zde nenachází onen digitální objekt. Oba hráči mají rozdílný hardware i software a nehrají na stejném serveru, z čehož vyplývá, že spolu nemají nic společného, co by se dalo označit za digitální objekt, a proto nemůže platit T1, kde virtuální objekty mají být identické s digitálními objekty.<sup>54</sup>

Pro autory je toto dostatečným důvodem, proč odmítnout silný virtuální digitalismus, nicméně tuto myšlenku ještě upevňují na analogickém příkladu s korespondenční hrou šachů. Hrají-li dva lidé šachy na dálku, pak každý před sebou mohou mít svou vlastní šachovnici (potažmo žádnou) s figurkami a zároveň spolu hrát jednu hru s výsledným jediným výsledkem. Pokud Neil udělá tah jezdcem na své hrací ploše, pak stejný tah musí udělat i Nathan, což v realitě vede k tomu, že fyzicky došlo ke dvěma tahům. Oba tahy ale reprezentují ideu toho samého (tj. přemístění objektu majícího určitou funkci na určité místo). Vidíme zde ještě jasněji, že virtuální objekt nemůže být identický s digitálním. I když namísto frisbee zde máme jednotlivé tahy, které provádějí hráči na svých zařízeních (šachovnicích), jediné, co je zde stejné u obou,

---

<sup>52</sup> Přesné znění viz podkapitola 1.2.2

<sup>53</sup> A obdobně T2: Události ve virtuálních světech jsou identické s digitálními událostmi (přičemž ty skutečně nastávají). Autoři v další argumentaci pracují s oběma tezemi, ale já se budu především věnovat T1, jelikož ta se zabývá povahou objektů, což je nosným tématem této práce.

<sup>54</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 9.

je povaha jednotlivých tahů. Nic dalšího, co by oba měli identického zde nenajdeme (autoři pro větší názornost uvedli, že jeden z hráčů hraje s klasickými figurkami, kdežto druhý s Lego postavičkami, které jednotlivé šachové figury reprezentují).<sup>55</sup>

V případě slabého virtuálního digitalismu autoři vycházejí z interpretace slovesa „být“ jakožto závislosti něčeho na něčem.

T1: Virtuální objekty jsou závislé na odlišných, skutečně existujících digitálních objektech.<sup>56</sup>

Tuto tezi však také vyvracejí, a to na základě odpovědi na následující otázku. Jsou kauzální interakce mezi virtuálními objekty skutečně kauzálními procesy, nebo jen pseudoproceny?

Jako příklad pseudoproceny zde uvádějí klasickou animaci. Díváme-li se na Toma a Jerryho, přičemž druhý zmíněný praští prvního uvedeného do hlavy, pak se dá očekávat, že Tomovi na hlavě vyskočí boule. Ono uhození se zdá být kauzálně spojeno s následným zraněním hlavy. Skutečností však je, že kauzalita sem byla vložena animátorem a tedy samotná se zde nenachází. Tudiž hovoříme o pseudoprocenu, nikoli o procesu.

Nacházíme-li se ve virtuální realitě, kde používáme zbraně k likvidaci nemrtvých, můžeme říci, že zabití zombie určitým druhem bojového nástroje je procesem? Dle autorů tomu tak není, protože k procesu dochází na úrovni bitů kódu, z nichž je virtuální realita sestavena, nikoli na úrovni už jednotlivých animací.<sup>57</sup>

Toto autory vede k tomu, že v Chalmersově argumentu nikde není zmínka o vztahu mezi digitálními objekty a datovými strukturami (a v podstatě replikují výše uvedenou argumentaci jen s tou změnou, že místo virtuálních a digitálních objektů hovoří o digitálních objektech a datových strukturách). Z čehož jim vyplyne otázka tážající se po tom, zda jsou digitální objekty reálné?<sup>58</sup>

Jak bylo uvedeno na začátku této podkapitoly, východiskem pro McDonnella s Wildmanem je forma irealismu známá jako virtuální walt-fikcionalismus. Je důležité zmínit, že Kendall L. Walton (podle něhož je walt-fikcionalismus pojmenovaný) vycházel z teze, že pokud se zabýváme nejen uměleckými díly, pak dochází k tomu, že hrajeme jakousi sofistikovanou hru na předstírání, kde ono předstírání je velmi klíčový pojem a dochází k němu za použití rekvizit. Těmi mohou být například hračky (děti si hrají s panenkami a vláčky, zatímco předstírají, že se

---

<sup>55</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 10.

<sup>56</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 9.

<sup>57</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 12-13.

<sup>58</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 17-18.



děje něco, k čemu ve skutečnosti nedochází), nicméně za rekvizitu se dá označit v podstatě cokoli, vyžaduje-li to situace<sup>59</sup>. Autoři tvrdí, že tento princip lze obdobně aplikovat na virtuální realitu, která je dle nich druhem walt-fikce. Za rekvizity zde lze označit vše od kódů, přes obrazy až po zvuky. Ty v nás mají vyvolat pocit toho, že to, k čemu ve virtuální realitě dochází, je skutečné. Avšak je nutné přistoupit na to, že rekvizity nejsou identické s virtuálními předměty. K jejich „existenci“ dochází jen v těch případech, kdy hrajeme hry na předstírání. Ve hře tak můžeme vystupovat za nějakou postavu, která například zabíjí již výše uvedené zombie a toto vše se nám může zdát, že je reálné, navzdory tomu, že nic z toho ve skutečnosti (mimo virtuální realitu) neexistuje. My jen předstíráme naše postavy a činy, když však přestaneme hrát, a tedy předstírat, naši avataři i jejich skutky přestanou existovat.<sup>60</sup>

## 2 Fikce

V této části práce se zaměřím na ontologický status fikčních objektů, což bude klíčové pro následné porovnání se simulovanými objekty. Nejprve je však nutné se zastavit u termínu *fikce*.

Fikce jako taková, je téma, které lze najít napříč dějinami filosofie, a přesto se s ní dodnes pojí mnoho otázek, na které nebyly nalezeny odpovědi. Setkáváme se s ní v literatuře, v umění i v každodenním životě, a přesto je složité ji i jen definovat.

Význam slova fikce dle *Encyclopedia Britannica* vychází z latinského termínu *fictiō*, který měl popisovat činnost, jejíž jádro spočívalo ve vytváření, tvarování či formování.<sup>61</sup> Již zde je patrné, že následně odvozené slovo fikce bude moci nabývat různých významů, což je ještě umocněno dobou, která od vzniku slova uplynula.

Dle *Merriam-Webster Dictionary* lze fikci chápat jako něco vymyšleného či předstíraného. Může se také jednat o akt předstírání samotný. Anebo lze fikci brát jako předpoklad něčeho možného, co ve skutečnosti může i nemusí existovat.<sup>62</sup>

Hans Vaihinger ve své knize *The Philosophy of „As if“* z roku 1925 dochází k tomu, že fikce (o nichž ze zásady hovoří v množném čísle) jsou mentální struktury, vznikající v naší mysli. K jejich vzniku dochází v důsledku toho, že se nacházíme ve světě plném protikladů a

---

<sup>59</sup> Například hrnek může sloužit k svému původnímu účelu, ale také může reprezentovat něco jiného. V hypotetické situaci může nabýt role šachové figurky, středu sluneční soustavy nebo imaginárního goblina. Pokud nemáme daný předmět, hrnek se může stát čímkoli, a tedy plní roli rekvizity.

<sup>60</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 18-23.

<sup>61</sup> Heslo „Fiction“. In: *Encyclopedia Britannica* [on-line].  
Dostupné na: <https://www.britannica.com/art/fiction-literature>. [cit. 6. 6. 2023]

<sup>62</sup> Heslo „Fiction“. In: *Merriam-Webster.com dictionary* [on-line].  
Dostupné na: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fiction>. [cit. 6. 6. 2023]

různorodých vjemů. Aby naše mysl toto vše zpracovala, ~~vytváří si tak si vytváří~~ různé pomocné představy či zkratky, které jsou založené na logickém základu a empirické evidenci, avšak je do nich přidáno navíc něco, co v realitě nalézt nemůžeme.<sup>63</sup>

Vaihinger také přichází s celým seznamem pojmů, kterými fikce můžeme chápat, nebo je používáme, když o nich mluvíme. Nabízí termíny jako *vynálezy*, *fantazie*, *imaginace*, či *kvazi ideje*. Jelikož dle něj lze fikce brát jako pomocné myšlenky, pak o nich můžeme hovořit jako o *pomocných operacích*, *vedlejších cestách*, *umělých myšlenkách* nebo *žebřících*. Fikce lze také popsat jako *chiméry*, *pochybné ideje*, *heuristiky* nebo *schémata*.<sup>64</sup> Roztříštěné terminologii navzdory, Vaihinger předkládá rysy, které on pokládá za fikcím společné. Například říká, že v průběhu historie zmizí, nebo budou logicky vyvráceny. Stále však dle něj máme mít na zřeteli, že v rámci fikcí se jedná o pouhé fikce, a nikoliv skutečnosti.<sup>65</sup>

Peter Lamarque a Stein Haugom Olsen však uvádějí, že něco může být vymyšlené (tak, aby se jednalo o fikci) a zároveň reálné. Dle nich k fikcím přistupujeme dvojitým způsobem. Můžeme o nich hovořit jako o objektech či věcech. Tedy je možné se s někým bavit o Sherlocku Holmesovi nebo průměrné rodině. Fikci lze ale také uchopit jako deskripci například typu *Pes baskervillský* nebo příběh o Adamovi a Evě. Dochází zde k dělení na fiktivní charaktery jako objekty a fiktivní díla jako deskripce. Říkáme-li o věci, že je fiktivní, pak předpokládáme, že neexistuje, a tedy je tu patrný vztah mezi fikcí a nereálným. Pokud se bavíme o fiktivních deskripcích, pak docházíme k tomu, že nejsou pravdivé, a tedy zde vzniká asociace mezi fikcí a lží. Tato asociace ale nemusí být nutně platná. Mohu si vymyslet fiktivní příběh, který ve výsledku může být zcela pravdivý stejným způsobem, jakým bych popisovala reálné dění kolem sebe. Stejně tak mohu lhát, aniž bych k tomu potřebovala fiktivní příběh. U fiktivního příběhu však předpokládám, že si adresát uvědomuje, že se jedná o fikci. Při lhaní se snažím předat nepravdivou informaci se záměrem druhého oklamat, přičemž adresát ze zásady neví, že je mu lháno. Jak ale bylo výše uvedeno, něco vymyšleného může být reálné a stejně tak něco smyšleného<sup>66</sup> může být pravdivé.<sup>67</sup>

---

<sup>63</sup> Vaihinger, H. *The Philosophy of „As if“*, s. 12-13.

<sup>64</sup> Vaihinger, H. *The Philosophy of „As if“*, s. 96-97.

<sup>65</sup> Vaihinger, H. *The Philosophy of „As if“*, s. 97-99.

<sup>66</sup> Kupříkladu může dojít k následující situaci. Člověk podezřelý ze spáchání nějaké trestné činnosti se nachází u výpovědi, při níž se snaží klamat a nabízet různá klamná tvrzení, přičemž ale dojde k tomu, že řekne pravdu.

<sup>67</sup> Lamarque, P., Olsen S. H. *Truth, Fiction and Literature*, s. 16-17.

## 2.1 Paradox fikce

Colin Radford a Michael Weston představili myšlenku paradoxu fikce ve svém článku *How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?* v roce 1975 a od té doby se mnozí autoři tímto fenoménem zabývají. Radford s Westonem si kladli otázku, proč dochází k tomu, že lidé prožívají různé druhy emocí k fiktivním objektům. Je normální, že máme pocity vztahující se k různým lidem, proč ale cítíme i s těmi, kteří jsou dílem fikce?<sup>68</sup>

V podobě argumentu lze jejich hlavní teze najít v knize Alana Paskowa:<sup>69</sup>

- I. Většina lidí má citové reakce k věcem, postavám, nebo událostem, o nichž ví, že jsou dílem fikce.
- II. Mít nějaké citové reakce k věcem, postavám, či událostem znamená, že musí existovat a mít ty vlastnosti, které jim připisujeme.
- III. Nikdo nevěří tomu, že postavy nebo události, které jsou fikční, skutečně existují (tj. jsou reálné).

K paradoxu dochází, protože ačkoliv můžeme dvě libovolné teze přijmout za pravdivé, ta třetí zbývající jim bude vždy odporovat.

Proč tedy dochází k tomu, že máme pocity k něčemu, co neexistuje? Jak je možné, že jsme pohnuti osudem Anny Kareniny a proč cítíme smutek, když v divadle vidíme zemřít Merkucia? Proč pláčeme u tragédií a smějeme se u komedií, když víme, že postavy, jejichž osudy prožíváme, ve skutečnosti neexistují? Radford s Westonem předkládají několik možných vysvětlení.<sup>70</sup>

Sledujeme-li například divadelní hru, může dojít k tomu, že „zapomeneme“, že sledujeme pouhou inscenaci a namísto toho, si můžeme myslet, že to, co se před námi odehrává, je reálné. Tuto možnost však autoři zavrhnou, protože kdyby tomu tak opravdu bylo, pak bychom se postavy snažili kupříkladu varovat před nebezpečím a k tomu reálně nedochází. Když hru sledujeme, dochází k tomu, že potlačíme naše pochyby ohledně postav (nepřemýšlíme nad tím, co o nich nevíme, ale soustředíme se na to, co nám ukazují) na jevišti a vžijeme se do iluze, která se před námi odehrává, zatímco si uvědomujeme své okolí a ostatní lidi v obecnstvu, což stále nijak paradox neřeší. Radford s Westonem poukazují na to, že mnoho lidí nechte a nechodí do divadla, a tedy neprožívá pocity týkající se fiktivních postav. Nicméně mají předpoklad

---

<sup>68</sup> Radford, C., Weston, M. *How Can We Be Moved by Fate of Anna Karenina?*, s. 67-69.

<sup>69</sup> Paskow, A. *The Paradoxes of Art*, s. 41.

<sup>70</sup> Radford, C., Weston, M. *How Can We Be Moved by Fate of Anna Karenina?*, s. 69-71.

s nimi cítit. A zažívají tyto pocity například při vytváření různých fiktivních scénářů. Autoři uvádí jako příklad matku, která se doslechla o tom, že dítě její kamarádky zemřelo při pouliční přestřelce. Když se jí pak vrátí děti ze školy, začne je objímat a plakat, jelikož si představila, že to mohlo být její dítě, které se nevrátilo domů. Tato matka měla emoční reakci na situaci, která byla pouhou fikcí, s níž sama přišla. A podobné situace zažíváme dennodenně. Přicházíme s mnohými „co kdyby...“, přičemž prožíváme různorodé pocity ohledně situací, které se nikdy nestaly. A stále tedy nemáme řešení paradoxu fikce. Radford však přichází s možným řešením. Podle něj dochází k citovému pohnutí dvojným způsobem a jinak tedy vnímáme to, co se děje v reálném životě a jinak to, k čemu dochází například v románech. Pokud na toto dělení přistoupíme, pak dle Radforda nedochází k problému v rámci paradoxu, z čehož plyne i ona nemožnost najít nějaké vyhovující řešení. Máme-li kupříkladu postavu Merkucia, pak prožíváme, co se mu na jevišti děje a jsme smutní z jeho smrti, avšak uvědomujeme si, že naše pocity se váží k fiktivní postavě. Jeho smrti mohlo být zabráněno a děj mohl dopadnout jinak, ale naše hlavní citové pohnutí se odehrávalo zároveň s dějem hry a po jejím konci v nás zůstaly už jen jakési doznívající ozvěny našich pocitů. Pokud by ale došlo ke smrti herce Merkucia (náhodou zrovna na jevišti), pocity, které bychom cítily by dle Radforda byly jiné, mnohem více devastující a dlouhotrvající.<sup>71</sup>

Radford předpokládá, že toto dvojitě dělení citového pohnutí je pro lidi typické a zahrnuje v sobě určitou nekonsistenci, která je pro lidi charakteristická. Například se často bojíme smrti, kterou ale nemůžeme poznat, dokud nejsme skutečně mrtví a zároveň se bojíme toho, o co vše kvůli ní přijdeme. Fikce může být paradoxem, ale také východiskem.<sup>72</sup>

Jak tedy k fikci přistupovat?

## 2.2 Fiktivní objekty

Fikce je mimo jiné specifická tím, že uvnitř ní nacházíme fiktivní entity nebo fiktivní objekty (záleží na užití daného autora, který z výrazů použije). Ve fiktivních dílech často nacházíme postavy, které vzešly z představivosti autora, a zároveň nejsou založené na nějaké například historické postavě. Fiktivní charaktery jako Sherlock Holmes nebo Harry Potter jsou však jen částí toho, co se skrývá pod termínem *fiktivní entity*. Kromě lidí ve fikci potkáváme různé druhy zvířat či monster (ať už se jedná o draky nebo obry), které bychom označili za živé, pokud by skutečně existovali v našem světě. Do fiktivních entit je však nutné zařadit i neživé objekty mezi které patří například fiktivní místa. A to místa, která mohou existovat zároveň v našem

---

<sup>71</sup> Radford, C., Weston, M. *How Can We Be Moved by Fate of Anna Karenina?*, s. 71-78.

<sup>72</sup> Radford, C., Weston, M. *How Can We Be Moved by Fate of Anna Karenina?*, s. 78-79.

světě (postavy J. K. Rowlingové cestovaly z Londýna, který není fiktivní, do Bradavic, což je zcela jistě fiktivní místo), stejně jako místa, která s naší realitou nemají nic společného (Středozemě J. R. R. Tolkiena je celá kompletně fiktivní a nenacházíme v ní žádná nefiktivní místa). Přesto všechno jsou fiktivní příběhy legitimní, a to nehledě na to, kolik ze skutečné reality je v nich obsaženo. Je však důležité zjistit povahu fiktivních objektů, protože, ačkoli bylo výše uvedeno, co vše mohou zahrnovat, zatím nebylo řečeno, zda tyto entity existují, a pokud ano, pak jakým způsobem.<sup>73</sup>

### 2.2.1 Posibilismus

Filosofický směr známý jako fikční posibilismus vychází z předpokladu, že fiktivní entity neexistují v našem světě, ale jsou to možné objekty. V tomto rámci David Lewis zastává radikální pozici, že možné světy jsou skutečné, a že tudíž i fiktivní entity skutečně existují v některých z těchto možných světů. Tedy dle Lewise, to, že fiktivní entity neexistují v našem světě, neznamená, že by neexistovaly vůbec. Příběh nějaké fiktivní postavy, který v našem světě bereme jako pouhou fikci, ve skutečnosti může být popisem událostí, které daná postava zažila v některém z možných světů, kde je její příběh realitou.<sup>74</sup>

Stav osob, zvířat, předmětů a v podstatě všeho, co se v našem světě (a to včetně dalších planet a veškerého známého vesmíru) nachází, je nějaký. Obloha, když je jasno, bývá modrá, tráva zelená, voda čirá. Mohu pokračovat v popisu stavu světa ještě velmi dlouho a stejně neobsáhnu všechny deskripce toho, jaký svět je. A stejně tak mohu popisovat, jaký svět *může*. Umím si představit, že tráva může být růžová, či si umím představit svět, v němž tato práce byla napsána v termínu. Je možné si představit skutečnost, v níž létají pegasové a auta bok po boku. Možných scénářů je nespočet. A nemusí se nutně týkat jen entit, ale třeba také fyzikálních zákonů. Lewis ve své knize *On the Plurality of Worlds* říká, že existuje mnoho možností, jaký náš svět mohl být, a právě jedna z nich je ta, v jejíž verzi se právě nacházíme. Co se však stalo s ostatními možnými variacemi našeho světa? Dle Lewise existují také.<sup>75</sup>

Lewis také podotýká, že každý z možných světů existuje samostatně, a nemá žádnou možnost, jak se spojit s kterýmkoliv jiným možným světem. Tyto světy se nenachází v prostoru ani čase a není možné je spočítat, protože pro každou variaci toho, jaký svět *je*, existuje množství možností, jaký být *může*. Lewis tvrdí, že náš svět se neodlišuje od všech možných světů v otázce existence jako takové. Některé věci mohou existovat na Zemi, některé někde ve vesmíru a

---

<sup>73</sup> Kroon, F., Voltolini, A. *Fictional Entities*. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2022 Edition) [on-line]. Dostupné na: <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/fictional-entities>. [cit. 26. 6. 2023]

<sup>74</sup> Salis, F. *Fictional Entities*, s. 9.

<sup>75</sup> Lewis, D. *On the Plurality of Worlds*, s. 1-2.

nějaké jiné v určité variantě možného světa. Pro všechny však platí, že *existují* stejným způsobem. Jistě, můžeme tvrdit, že jediné, co skutečně existuje, se nachází v našem světě, protože pro to máme důkazy (například smyslové, vidíme svět kolem nás společně s ostatními lidmi, kdežto skutečnou Roklinku nikdo nikdy neviděl). Na druhou stranu se lze ptát, jak víme, že doopravdy neexistují? Dle Lewisovy hypotézy nemůžeme mezi možnými světy cestovat, a tedy dokázat jejich existenci. Nicméně také nemůžeme přesvědčivě dokázat jejich *neexistenci*. Aplikujeme-li analogicky tezi, že náš svět nevznikl na základě lidského přičinění, na všechny možné světy (a nejen světy jako celky, ale i jen třeba části světů), pak jsme nepřispěli ke vzniku kteréhokoliv z možných světů, jelikož s nimi nejsme nijak kauzálně spojeni. Pokud o nějakém světě hovoříme, pak používáme jazyk a termíny z našeho světa, jimiž vyjadřujeme reprezentace, které si pojíme s určitým možným světem, o němž se právě bavíme. Avšak jedná se jen o deskripce a asociace, které nemůžeme dokázat tím, že bychom se na daný svět vydali, jelikož tuto možnost nemáme.<sup>76</sup>

Proč tedy na myšlenku možných světů vůbec přistoupit? Podle Lewise k tomu dochází minimálně proto, že je to praktické. Předpokládáme-li například nějakou tezi, je pro nás výhodné s ní pracovat jako s pravdivou (pokud tedy časem nedojde k jejímu vyvrácení). Lewis tvrdí, že na základě tohoto předpokladu došlo k vyjasnění v otázkách týkajících se filosofie mysli, jazyka či vědy.<sup>77</sup>

K otázce fikce přistupuje Lewis následovně. Pokud čteme nebo vyprávíme příběhy, dochází k aktu předstírání. V případě vyprávění je to více patrné, ale pokud například někomu ústně podáváme příběh Sherlocka Holmese, pak to provádíme tím způsobem, abychom, co nejvěrněji předali naše vědění o jeho životě (které jsme mohli získat například z knih). Informace sdělujeme stejným způsobem, jako by tomu bylo v případě popisu nějaké reálné události. Avšak Holmesův příběh je fikcí, kterou předáváme stejně, jako zacházíme s událostmi, které jsme mohli sami prožít. Proč tomu tak je? Sem dle Lewise vstupuje teze možných světů. Pokud na ni přistoupíme, pak někde existuje svět, kde se vše, co známe z knih o Sherlocku Holmesovi opravdu stalo a je pravdivé. Tedy to, co my zde podáváme jako fiktivní příběh z knih, je v určitém světě reálné úplně stejným způsobem, jako realita našeho světa. V tom světě, kde se o Holmesových případech hovoří jako o faktech, tak právě v tomto světě je Sherlock Holmes reálný.<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> Lewis, D. *On the Plurality of Worlds*, s. 2-3.

<sup>77</sup> Tamtéž.

<sup>78</sup> Lewis, D. *Truth in Fiction*, s. 40.

Graham Priest poukazuje na to, že je velmi problematické, pokud podáváme o fiktivních postavách nějaká tvrzení, která však vztahujeme k našemu světu. Řekneme-li například, že Holmes je slavnější než Priest, pak se toto tvrzení může zdát na první pohled pravdivé. Avšak dle Priesty nemáme žádné nástroje, jak tato tvrzení správně zformalizovat. Jelikož ale tento problém řeší z hlediska sémantiky, tak není pro tuto práci relevantní.<sup>79</sup>

### 2.2.2 Meinongianismus

Oproti posibilismu se vymezuje směr pojmenovaný podle Alexia Meinonga, který se také věnoval problematice fiktivních entit. Dle něj můžeme objekty dělit na: konkrétní entity, existující v čase a prostoru a pak také abstraktní entity, které se v časoprostoru nenachází, což je dělení, které bychom mohli najít už v rámci posibilismu. Proto Meinong přichází s pojmem objektů, jejichž existence postrádá jakékoliv bytí, nemůžeme je tedy najít v časoprostoru a zároveň mimo něj také neexistují. Dle Meinonga tyto objekty *subsistují*. Tento pojem zavádí, aby je rozlišil od předmětů, které existují (z tohoto důvodu subsistují také abstraktní entity, jako jsou například čísla).<sup>80</sup>

Přestože fiktivní entity dle Meinonga neexistují, ve svém *Principu charakterizace* uvádí, že všechny entity (nehledě na to, zda existují či subsistují) mají vlastnosti, kterými je charakterizujeme. Proto můžeme popsat kulatý čtverec, o němž víme, že fyzicky neexistuje, avšak připisujeme mu vlastnosti *být kulatý* a *být čtverec*. Každý objekt je kompletní, pokud má nějakou určitou vlastnost F, anebo její negaci non-F. Existující objekty jsou popsatelné kompletně a konečným množstvím vlastností. Neexistující objekty pak nemají ani vlastnost F, ani non-F, kterou bychom o nich mohli pravdivě vypovídat. Je neurčité, zda objekt danou vlastnost má (a zároveň jestli ji nemá), a tedy tyto objekty nelze popsat kompletně. Máme-li například horu Mont Blanc, jsme schopni říct, kde se nachází, kolik má metrů a můžeme jí připsat mnohé další vlastnosti, které hora reálně má (nebo určit, že je nemá). Bavíme-li se však o zlaté hoře, která je fikčním objektem, pak můžeme tvrdit, že má vlastnosti *být zlatý* a *být horou*, avšak nemůžeme už určit kde se nachází, nebo jak je vysoká a nemůžeme ji tak popsat nějakým konečným výčtem vlastností. Analogicky toto pak platí pro fiktivní postavy. Můžeme jim připsat vlastnosti, které jsou v knihách, avšak tento výčet nemůže být kompletní, jelikož v něm chybí vlastnosti, které v předlohách nejsou.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Priest, G. *Towards Non Being*, s. 13-15.

<sup>80</sup> Meinong, A. *The Theory of Objects*, s. 76-80.

<sup>81</sup> Salis, F. *Fictional Entities*, s. 3-4.

Na Meinongovo učení navazovali mnozí autoři po něm, kteří se však liší v tom, jak k neexistujícím předmětům přistupovat. Ty, které lze nazvat ortodoxními novomeinongisty, zastávají postoj, který se v zásadě drží původní Meinongovy teze. Tedy, že vlastnosti, které můžeme objektu připsat, jsou esenciální pro daný objekt. Existuje zde nějaká korelace mezi vlastnostmi a objektem. Kupříkladu Sherlock Holmes by se dal definovat jako množina vlastností (bytost, byť neexistující; detektiv, žijící v Londýně...), které jsou spolu provázány. Oproti tomu neortodoxní novomeinongisté zastávají postoj, že objekty, které se nevyskytují v prostoru a čase, a tedy subsistují, nikoli existují, by měly být chápány jako abstraktní objekty, na rozdíl od konkrétních objektů uvedených v příkladu výše. Abstraktní objekty jsou dle nich různé všeobecné objekty a role, podobně jako tomu je v případě Platónových idejí. Příkladem takového objektu může být osoba z následující věty. *Americký prezident je volen každé čtyři roky*. V této větě není referováno k nějakému určitému prezidentovi, ale k roli prezidenta jako funkci. Někteří autoři si proto myslí, že zde dochází k abstrakci nějaké určité osoby ve prospěch něčeho neurčitého a ve skutečnosti neexistujícího.<sup>82</sup>

Ernst Mally přišel s myšlenkou dvojího možného dělení metafyzických vlastností meinongianismu. První teorie se zabývá rozdíly mezi dvěma druhy vlastností, druhá pak zkoumá vztahy mezi vlastnostmi a jednotlivci.

Zastánci ortodoxního meinongianismu se zabývají první teorií. Dle nich veškeré objekty mají vlastnosti dvojího typu: nukleární a extranukleární. Nukleární vlastnosti jsou ty, které jsou charakterizující pro daný objekt. V případě zlaté hory je to zlatost a být horou, u Sherlocka Holmese pak být detektivem. Extranukleární pak odkazují k vlastnostem, které lze pochopit jen z vnějšího pohledu čtenáře či pozorovatele, a které nelze v knize najít. Jako čtenáři víme, že Sherlock Holmes je fiktivní postava, byť to v knize není napsáno. Zlatá hora může být myšlena Meinongem. Stejně tak do extranukleárních spadají vlastnosti typu: být možný, existovat, být hledán... Někteří autoři však namítají, že některé vlastnosti mohou být obojího typu zároveň. Vlastnost existence je klíčová, hovoříme-li například o sériovém vrahovi. Z reálného vraha, o němž víme, že je na svobodě, můžeme mít strach; a přesto u stejné funkce (tj. sériový vrah) v rámci fikce těchto pocitů nabývat nemusíme, jelikož víme, že tento člověk neexistuje. Pro charakterizaci postavy z předchozí věty, je tak vlastnost existence nukleární i extranukleární zároveň.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Kroon, F., Voltolini, A. *Fictional Entities*. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2022 Edition) [on-line]. Dostupné na: <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/fictional-entities>. [cit. 26. 6. 2023]

<sup>83</sup> Salis, F. *Fictional Entities*, s. 6-7.



Jiní pak zastávají postoj, že v rámci vztahu mezi objektem a vlastnostmi dochází k tomu, vlastnosti neexistujících objektů jsou stejné jako objektů existujících, jen jiným způsobem. Dle těchto novomeinongistů je zde rozdíl mezi dvěma mody tvrzení. Kupříkladu vlastnost být ženou platí pro obě Annu Kareninu i Margaret Thatcherovou. U první uvedené je však vlastnost zakódována autorem, který postavu takto stvořil, kdežto u reálné postavy dochází k exemplifikaci dané vlastnosti (jelikož ji má vrozenou).<sup>84</sup>

Terence Parsons meinongianismu vytýká určité nejasnosti. Tou první je relevantní výběr literatury. Bavíme-li se o fikčním objektu jménem Robinson Crusoe ze stejnojmenné knihy, pak nám nevznikají žádné problémy. Pokud však hovoříme o Sherlocku Holmesovi máme tím zrovna na mysli objekt ze *Studie v šarlatové*, nebo objekt z *Psa baskervillského*? Doyle napsal mnoho příběhů o Sherlocku Holmesovi, ať už se jedná o obsáhlé romány, nebo krátké povídky. Každé jednotlivé dílo s sebou přináší nové (a mnohdy rozcházející se) poznatky, které lze přisoudit objektu, který známe pod jménem Sherlock Holmes. Jak tedy víme, která literární díla zahrnout do popisu fikčního objektu? Dle Parsonse je to poměrně jednoduché například v rámci jedné knihy. Zde předpokládáme, že autor píše o jednom a tom samém objekt, přičemž je předpokládáno, že v rámci knihy nebude docházet k nekonzistencím. Máme-li ale krátkou povídku, pak se analogicky dá předpokládat, že nám příběh poskytne dostatečné informace o objektu, abychom byli schopni povídce porozumět a to bez ohledu na to, zda už jsme od autora něco četli, či nikoli. Jelikož se ale jedná o krátké dílo, pak z něj nutně nemůžeme dostat tolik informací jako z rozsáhlých románů. Jak bylo psáno výše, největší problém přichází v okamžiku, kdy se o objektu bavíme a není patrné, z jak velkého korpusu knih vycházíme. To je velice důležité pro správné definování fikčního objektu.<sup>85</sup>

Předpokládejme, že jsme si určili, z jakých knih vycházíme. Například se snažíme porovnávat postavu Sherlocka Holmese v knihách, uvedených v posledním odstavci. Máme tedy pevně určený rozsah děl i úkol, kterým se budeme zabývat. Parsons však předkládá, že i v tomto momentu může docházet k nejasnostem, jelikož dospíváme k různým interpretacím Doylových příběhů. Může tedy nastat situace, kdy se má interpretace bude lišit od Parsonsovy, a tedy dojde k tomu, že každý budeme přijímat za pravdivé něco jiného, což v důsledku povede k rozdílným fikčním objektům, byť se oba shodně budou jmenovat Sherlock Holmes.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Kroon, F., Voltolini, A. *Fictional Entities*. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2022 Edition) [on-line]. Dostupné na: <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/fictional-entities>. [cit. 26. 6. 2023]

<sup>85</sup> Parsons, T. *Nonexistent Objects*, s. 188-189.

<sup>86</sup> Parsons, T. *Nonexistent Objects*, s. 188-189.

Tento fenomén může nastat ze dvou důvodů. Buďto máme oba pravdu a opravdu každý hovoříme o jiném objektu (což by v důsledku vedlo k tomu, že by bylo tolik objektů, co interpretací). Tato teze ale nekoresponduje s tím, jak o fikčních předmětech uvažujeme, a proto se k ní Parsons nepřiklání. Nebo dochází k druhé variantě, kdy je náš objekt definován jedním správným způsobem, jak přesně Parsons neuvádí, ale předpokládám, že má na mysli autorovu představu daného objektu, a tedy jeho definici. Má interpretace, stejně jako kohokoli jiného se tak od této představy může lišit, což je také problematické, jelikož bychom pak nemohli věřit žádné interpretaci. Došlo by tak k zacyklení pochybností a v podstatě bychom neměli šanci přijít na to, kterou interpretaci považovat za správnou. Parsons na analogickém příkladu ukazuje, že tento problém se neobjevuje nutně jen v literatuře. Máme si představit množinu všech živých objektů. Jako první problém nám vyvstává, co vše do této množiny zařadit. Budou sem například patřit viry? Také se může stát, že dojde k tomu, že každý (já a Parsons) budeme mít jiný názor na to, co sem má patřit. Budeme tedy každý hovořit o jiné množině všech živých objektů, nebo jen každý budeme mít svou vlastní interpretaci správné množiny, bez ohledu na to, zda já či on budeme mít pravdu?<sup>87</sup>

Parsons uvádí, že bychom možná odpovědi mohli hledat ve filosofii vědy, ale jinak žádné definitivní závěry nepředkládá. Spíše jen poukazuje na to, kde lze v rámci meinongianismu nacházet různé druhy pochybností, především poukazuje na problematiku, jak prokázat identitu jednoho objektu. Některé z výše uvedených otázek budou zodpovězeny v další kapitole.

### 2.2.3 Kreacionismus

Amie L. Thomassonová si ve své knize *Fiction and Metaphysics* pokládá následující otázku. „Kdybychom měli postulovat fiktivní objekty, jaké by to byly?“

Thomassonová předkládá, že mezi fiktivní objekty zahrnuje také fiktivní postavy, jako například již výše uvedený Sherlock Holmes, nebo Hamlet. O těchto postavách čteme v knihách, můžeme o nich diskutovat a víme o nich, že jejich příběh napsal určitý autor. Thomassonová zde uvádí, že slovo *fikce* je odvozeno z latinského  *fingere* , což se dá přeložit jako *vytvořit*. Autoři fikcí doslova vytváří své postavy, přivádí je k životu a dokud k tomuto aktu nedojde, pak fiktivní objekt neexistuje. Postavy ve fikci jsou tak entitami, které začaly existovat jen díky mentálním procesům a následné fyzické aktivitě daného autora.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Parsons, T. *Nonexistent Objects*, s. 189-190.

<sup>88</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 5-6.

Co ale musí fiktivní postava splňovat, abychom mohli prohlásit, že se jedná o jednu a tu samou postavu, nachází-li se hned v několika dílech? Thomassonová přichází s příkladem studenta, který narazil na příběh o služebné s určitými charakteristikami hned ve dvou knihách. Jak zjistit, zda se jedná o postavu jednoho autora, nebo dvou nezávisle na sobě? Je možné připustit, že mohla nastat situace, v níž by dva lidé nezávisle na sobě přišli s obdobným příběhem. Dle Thomassonové je nutné vzít u každé postavy v úvahu kromě autorství také dobu a okolnosti, jak vznikla. Což vede k otázce, zda můžeme danou postavu označit za tu samou například v jiném díle knižní série, či nikoliv.<sup>89</sup>

Přistoupíme-li na myšlenku, že fiktivní postavy máme zachovány skrze literární díla, pak se nabízí otázka, nakolik jsou na nich charakteristiky postav závislé? Lze například prohlásit, že se napříč různými vydáními<sup>90</sup> *Velkého Gatsbyho* nejedná o tu samou jedinečnou verzi Jaye Gatsbyho, ale s každým dalším vydáním dochází ke zrodu nové fiktivní postavy, pouze se stejným jménem? Nebo dojde-li k tomu, že přestane (ať už se to stane jakkoliv) existovat některá z knih o Sherlocku Holmesovi, změní se tím něco na fiktivní postavě, kterou známe pod tímto jménem? Thomassonová tvrdí, že o jedné fiktivní postavě můžeme říct, že je jedinečná a identická sama se sebou, nachází-li se alespoň v jednom literárním díle a její existence závisí na těch dílech, která se nám dochovají. Otázkou však je, co chápat jako dochované literární dílo? Zpravidla se stává, že fiktivní postavy „přežijí“ své autory a můžeme si o nich přečíst i staletí po jejich napsání. Mohou ale tyto fiktivní objekty přestat existovat? Jistěže, avšak to, jak k tomuto fenoménu přistupujeme se mnohdy liší. S jistotou víme, že napříč dějinami bylo mnoho nejen fiktivních děl zničeno, my o nich však často mluvíme jako o ztracených dílech v tom smyslu, že byť byla ztracena, tak stále je nějaká naděje (jakkoli minimální) na jejich nalezení. Stačí přece, aby se našla jedna jediná kopie určitého díla kdekoliv na světě, aby došlo k „znovuzrození“ daného literárního díla. Thomassonová argumentuje, že to není ani tak moc nemožné, jelikož v době napsání její knihy došlo k objevu, do té doby ztraceného sonetu Williama Shakespeara.<sup>91</sup>

K fiktivním objektům lze také přistupovat jako k artefaktům, které někdo stvořil za nějakým účelem. Zde je pak nutné přistoupit na myšlenku, že může dojít k jejich zániku stejným způsobem, jako se z živé osoby může stát objekt minulosti. Literární díla zanikají spolu se svými kulturami a fyzické výtisky jsou naneštěstí velmi dobře zničitelné. Přesto se nám příběhy

---

<sup>89</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 7.

<sup>90</sup> Předpokládáme-li, že se daný text pokaždé alespoň minimálně nějakým způsobem upraví.

<sup>91</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 7-10.

dochovávají. Stejně jako o zemřelých můžeme mluvit i dlouho po jejich smrti, fiktivní příběh se může dochovat skrze ústní předávání, i když původní fyzický artefakt přestal existovat. Aby se nám nějaká fiktivní postava dochovala, je dle Thomassonové nutné buďto mít nějakou existující kopii literárního díla, na jakémkoliv médiu (nemusí se jednat přímo o knihu), nebo předávat její příběh dalším generacím ústně.<sup>92</sup>

Zde lze pak polemizovat o tom, zda se opravdu dochovalo původní dílo. Dojde-li k předávání napříč několika generacemi, pak nutně musí dojít k změnám, které mohou vést k vytvoření v podstatě nového díla, které se ve výsledku bude velmi lišit od podoby, v níž k vyprávění došlo poprvé.

Vrátíme-li se k původní otázce Thomassonové, která byla uvedena na začátku kapitoly, pak jsme zatím dospěli k tomu, že chceme-li postulovat entity, které označujeme jako fiktivní objekty, pak musí dojít k jejich vzniku určitým autorem na základě nějaké kreativní činnosti a jejich práce musí zůstat nějakým způsobem dochována. S těmito objekty pak zacházíme jako s artefakty, a to obdobným způsobem jako s objekty typu židle nebo sociální instituce. Tedy k jejich stvoření muselo dojít nějakou inteligentní bytostí a za nějakým účelem. Povaha stvoření fiktivního objektu se však liší například od toho, jakým způsobem truhlář vytvoří židli. Fiktivní postava se zrodí v tom momentu, kdy o ní autor poprvé napíše a poté existuje dál, dokud nedojde ke zničení veškerých zmínek o ní. Postava tak vzniká na základě mluvního aktu, podobného ilokučního aktu, ke kterému například dochází na svatbách, kdy dochází ke změně statusu dvou svobodných lidí na základě slov pronesených pověřenou osobou.<sup>93</sup>

Stejně jako svatby a kontrakty vznikají na základě mluvního aktu, tak i fiktivní postava vzniká tímto způsobem a je reprezentována skrze dílo literatury. Postava Emmy Woodhouseové neexistovala do momentu, než došlo k jejímu napsání Jane Austenovou. Thomassonová předkládá tezi, že právě lidská kreativita stojí za tím, že jsme schopni vytvářet konstrukty typu vlády a sociálních institucí, stejně jako umění nebo právě fiktivních postav, které existují nezávisle na našem fyzickém světě, a přesto jej ovlivňují na základě našich úmyslných reprezentací těchto konstruktů.<sup>94</sup>

V minulosti autoři zabývající se fikcí diskutovali o tom, zda umělecká díla, která jsou fyzickými objekty (ať už se jedná o knihy nebo obrazy), nemají zároveň také intencionální vlastnosti, založené na úmyslech daných autorů. Bavíme-li se o výše uvedených příkladech konstruktů

---

<sup>92</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 11-12.

<sup>93</sup> Tamtéž.

<sup>94</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 12-14.

nebo například o penězích, pak dle Thomassonové nejsou tyto objekty záležitostí čistě fyzického hlediska, ale také lidské dohody. Pokud chceme něco prohlásit za peníze, pak nestačí, abychom měli v ruce onen papírový objekt s určitou historií, ale daná společnost se musí shodnout na tom, že bude daný objekt používat jako měnu. Z tohoto důvodu Thomassonová označuje fiktivní postavy za jistý druh kulturního artefaktu. Jejich existence je podmíněna lidskou intencionalitou a jako jiné artefakty fiktivní postavy mohou přestat existovat.<sup>95</sup>

John Searle přichází s tezí, že fikce a literatura spolu nutně nemusí souviset tím způsobem jako jsme viděli u Thomassonové. Dle Searla některá fikcí zabývající se díla nejsou literaturou, a naopak ne všechna literatura je fikcí. Jako příklad uvádí Bibli. Řekneme-li, že Bible je literatura, pak k ní zaujíme teologicky neutrální přístup, prohlásíme-li však, že Bible je fikcí, pak se snažíme říci něco významově odlišného od prvního uvedeného tvrzení. Z tohoto důvodu se ve svém článku Searle snaží analyzovat koncepci fikce a nikoli literatury.<sup>96</sup> Searle se ale fikcí zbývá z jazykového hlediska, které však není mým způsobem zkoumání, a proto jej uvádím jen velmi krátce.

Stuart Brock spatřuje určitou paralelu mezi teologickým a fikčním kreacionismem. V knize Genesis se můžeme dočíst, jak Bůh stvořil svět a posléze i člověka. Dle Bible je svět starý pouze několik tisíc let, nikoliv miliard a druhy na něm žijí od počátku, a nevznikly tak evolucí, jak se nám snažil vysvětlit Darwin. Dle Brocka toto vysvětlení existence vesmíru bylo uspokojující před několika staletími, a to především z psychologických důvodů, avšak dnes se nám nabízejí mnohá jiná vysvětlení s mnohem podloženějšími základy těchto tezí. Fikční kreacionismus funguje na podobném principu. Brock uvádí, že pokud se bavíme o fiktivních objektech, pak jejich tvůrcem je autor. Máme-li tak postavy jako Harry Potter a Ron Weasley, k jejich zrodu došlo díky J. K. Rowlingové (obdobným způsobem jako tomu bylo u Adama a Evy, kteří byli stvořeni Bohem). V obou případech kreacionismu Brock nachází stejný problém. Dle něj oba přístupy přicházejí s vysvětleními, která však přináší spíše více nových záhad než objasnění. V Bibli mnozí hledají odpovědi na určité otázky, a mnoho lidí tomu tak činí i v případě fikce, avšak dle Brocka obojí přináší spíše více zmatení a vytváří více nových otázek.<sup>97</sup>

Přistoupíme-li na jednu z myšlenek kreacionismu, pak předpokládáme, že ke stvoření fiktivního objektu dochází jeho autorem. Brock přichází s nevinně tvářící se otázkou, kdy? Tato otázka není nutně aplikovatelná jen na fikci, ale například i na člověka. Kdy dochází k jeho vzniku?

---

<sup>95</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 12-14.

<sup>96</sup> Searle, J. *The Logical Status of Fictional Discourse*, s. 319-320.

<sup>97</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 337-338.

V momentu početí? V okamžik narození? Nebo teprve tehdy, když začne smýšlet a chovat se jako inteligentní bytost? Odpovědi se nabízí mnohem více, a proto také nenacházíme žádnou definitivní odpověď. Autoři se na ní nemohou shodnout. Kdy tedy vzniká fiktivní objekt? Brock nabízí hned několik odpovědí.<sup>98</sup>

*K stvoření postavy může dojít kdykoliv, když autor použije její jméno.* Tato teze je velice nepravděpodobná, jelikož by tak vzniklo velké množství postav s jedním jménem. Brock předkládá, že nejkratší povídkou o Sherlocku Holmesovi je *Podnájemnice v závoji*, která má v originálu 4485 slov. Z toho se tam vyskytuje jméno „Holmes“ dvaadvacetkrát. Pokud bychom vzali kompletní Doylovo dílo, pak bychom četli o tisících postav jménem Sherlock Holmes, což však nechce tvrdit nikdo, a proto Brock přichází s další tezí.<sup>99</sup>

*Fiktivní postava vzniká v okamžiku, kdy autor použije její jméno poprvé.* Dle kreacionismu je tato teze možná, Brock k ní má ale námitky. Robert Louis Stevenson napsal knihu s názvem *Podivný případ doktora Jeckylla a pana Hyde*, kde se hned v první kapitole setkáváme s postavou Edwarda Hyde, byť k tomu dochází skrze konverzaci někoho jiného. Až ke konci druhé kapitoly se v knize poprvé objevuje jméno doktora Henryho Jekylla. Do tohoto okamžiku vše odpovídá tezi uvedené na začátku tohoto odstavce. Postavu jsme neměli, dokud o ní nebylo poprvé napsáno. Problém, dle Brocka, přichází na konci deváté kapitoly Stevensonovy knihy, kdy čtenář zjistí, že Jeckyll a Hyde jsou jedna a ta samá postava. Za použití různých jmen mohlo dojít ke vzniku postav v různých částech knihy, na konci však zjišťujeme, že se celou dobu jedná o jeden fiktivní objekt. Henry Jekyll je však diametrálně odlišný od Edwarda Hyde. Obdobný problém můžeme najít v komiksových příbězích. Nic nenasvědčuje tomu, že miliardář Bruce Wayne má něco společného s postavou v netopýřím obleku, kterou lidé nazývají Batman, a přesto se čtenář dozví, že tato dvě jména patří jediné osobě. Z tohoto vyplývá, že ani tato teze neplatí vždy.<sup>100</sup>

*Fiktivní postava vzniká tedy, kdy chce autor záměrně vytvořit novou postavu, což má za důsledek to, že k ní určitým způsobem odkazuje.* V tezi kreacionismu je zahrnuto, že autor tvoří postavu z nějakého důvodu a za určitým účelem. Vrátime-li se k Stevensonově knize, dle Brocka mohlo dojít k následující situaci. Stevenson mohl původní verzi napsat jako thriller, v němž se můžeme dočíst o Jekyllově kriminální minulosti, a kde Hyde při nepovedeném pokusu o vraždu Jeckylla byl sám zabit. Brock píše, že takováto situace mohla nastat. Po přečtení

---

<sup>98</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 355-358.

<sup>99</sup> Tamtéž.

<sup>100</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 360-363.

rukopisu, však mohla mít Stevensonova žena Fanny výhrady, a došlo tak k přepsání knihy do podoby, kterou známe dnes. Pokud k tomuto skutečně došlo, pak existovaly dva rozdílné fikční objekty: Jekyll a Hyde, které od sebe byly rozdílné. Dle Brocka lze obdobný myšlenkový experiment aplikovat na Doylovo dílo. Napříč knihami a povídkami si čtenář může všimnout, že se mění umístění zranění doktora Watsona, někdy se nachází na ruce, jindy na noze. Budeme-li předpokládat, že k tomuto dochází s úmyslem udělat z Watsona nespolehlivého vypravěče, pak tomu mohlo být učiněno se záměrem vytvoření pátého a posledního románu o Sherlocku Holmesovi. Zde by bylo vyjeveno, že po celou dobu byl John Watson a Sherlock Holmes jedna a ta samá osoba. Doyle zemřel, než dílo mohl napsat, avšak jistá pravděpodobnost, že k tomuto mohlo dojít, zde zůstává.<sup>101</sup>

Brock dochází k závěru, že kreacionismus nepředkládá dostatečné argumenty, proč by měl být brán vážně. Naopak, přináší spíše další otázky a záhady, na které však nenachází odpovědi.

### 3 Diskurs o fikci vs. diskurs o simulaci

Během dosavadní diskuse jsme narazili na otázky u simulací, které by šlo také aplikovat na fikční diskurs. V této kapitole se pokusím poukázat na to, co mají simulace a fikce společného a zároveň představím ty aspekty, které jsou pro ně jedinečné, a tedy neaplikovatelné z jednoho na druhé. Zároveň se pokusím ukázat, zda teorie, které se vztahují k fikčním předmětům, vrhají světlo na teorie, vztahující se k těm simulovaným.

#### 3.1 Co je základem fikce i simulace?

Společným jmenovatelem pro vytvoření simulace i fikce je reálný svět. V první části této práce byla jedna z definic simulace představena jako *imitace procesů známých z reálného světa*.<sup>102</sup> Nezáleží úplně na tom, co je simulováno, protože základ, na němž je simulace postavena, má své ukotvení v našem světě. Proto můžeme mít simulovanou kočku, hurikán i výbuch jaderné bomby, což jsou věci a události si dost nepodobné, avšak k jejich vytvoření jsme potřebovali reálné předobrazy. Stejný princip pak lze najít i u fiktivních předmětů. Středozeď, trpaslíci a draci jsou fikční světy nebo objekty, které v reálném světě nejsme schopni nalézt, avšak bez naší skutečnosti by neexistovali. V Tolkienových knihách můžeme dokonce nalézt mapu Středozeď, a tedy si umíme představit kudy se ubírala cesta Společenstva. Přesto všechno se jedná o popisy, jenž Vaihinger v části o fikci nazval *fantaziemi* či *imaginacemi*, které mají

---

<sup>101</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 360-363.

<sup>102</sup> Banks, J. *Handbook of Simulation*, s. 3-4.

(jakkoliv malý) základ v našem reálném světě.<sup>103</sup> Tento základ je však to klíčové, díky čemuž novým pojmům rozumíme. Pokud bychom neměli alespoň základní představu o tom, co je člověk a jak funguje, pak bychom nikdy nemohli uchopit, co znamená pojem *trpaslík*. Obdobně musíme mít alespoň nějakou zkušenost s nesimulovanými kočkami, abychom mohli poznat a následně interagovat se simulovanými kočkami.

### 3.2 Kdy je objekt identický sám se sebou?

V podkapitole o virtuálním digitalismu (viz 1.2.5) byl příklad simulace, v níž si spolu dva lidé házeli s virtuálním frisbee, přičemž každý měl jinou konzoli i operační systém.<sup>104</sup> Lze tedy prohlásit, že si hráči posílali jeden objekt napříč různými konzolemi? Nebo měl každý hráč svůj vlastní virtuální objekt, který ve výsledku vypadal jako jediný objekt celkově? Na podobnou otázku se u fikčního kreacionismu ptal Stuart Brock (viz 2.2.3). *Kdy vzniká fiktivní objekt?*<sup>105</sup> Mluvíme-li o Sherlocku Holmesovi v rámci „Studie v šarlatové“ jedná se o stejný objekt, který pak najdeme v románu „Údolí strachu“? Je to ten samý fiktivní objekt, nebo se jedná o jiný, který vypadá stejně jako ten původní? Změní-li se nám médium, zůstane objekt stejný?

Stejně tak se můžeme ptát, co naše virtuální frisbee je za předmět, když se vlastně jedná o soubor bitů. Na základě jedniček a nul vznikl předmět, s nímž můžeme manipulovat, hovořit o něm a ptát se na jeho existenci. V případě fiktivní postavy to funguje obdobně. Setkáme se s ní v jedné povídce či knize, kde se její jméno, a tedy postava objevují a lze se ptát, jaký fiktivní předmět vlastně tato postava je? Jedná se o stejný předmět, který byl na začátku, když se dočteme na konec knihy? Nebo s každou další zmínkou se fiktivní předmět mění, a nakonec máme úplně jiný předmět, který má jen stejné jméno, jako tomu bylo na začátku naší četby? Nabízí se odpověď, že předmět je sám se sebou identický, pokud si zachová své nejdůležitější vlastnosti. Zde se pak ale nabízí otázka, jak tyto vlastnosti vůbec určit.

### 3.3 Může být paradox fikce také paradoxem simulace?

Na začátku kapitoly o fikci (viz 2.1.) byl rozebrán problém známý jako *paradox fikce*. Jeho podstatou byla otázka, proč máme emoční reakce vůči fiktivním postavám? Jsem přesvědčená, že pozměněná podoba argumentu by se dala aplikovat i na diskurs o simulacích.

1. Většina lidí má citové reakce k věcem, postavám, nebo událostem, o nichž ví, že jsou dílem simulace.

---

<sup>103</sup> Vaihinger, H. *The Philosophy of „As if“*, s. 97-99.

<sup>104</sup> McDonnell N. a Wildman N. *Virtual Reality: Digital or Fictional?*, s. 9.

<sup>105</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 355-358.



- II. Mít nějaké citové reakce k věcem, postavám, či událostem znamená, že musí existovat a mít ty vlastnosti, které jim připisujeme.
- III. Nikdo nevěří tomu, že postavy nebo události, které jsou simulované, skutečně existují (tj. jsou reálné).

Zde jsem jen pozměnila první a třetí premisu tak, aby hovořila o simulaci, nikoliv o fikci a nyní je paradox aplikovatelný naprosto stejně jako původní fikční. Nebude aplikovatelný naprosto vždy, například pokud simulujeme reakci dvou chemických prvků, pak naše reakce asi nebude emočně úplně velká (přesto nějaká bude, můžeme mít radost, pokud výsledky budou takové, v jaké jsme doufali, a naopak budeme cítit zklamání, pokud výsledky simulace i na několikátý pokus nebudou uspokojivé). Jako typický příklad lze uvést hraní počítačových her. Když hrajeme nějakou hru, pak ji často velmi prožíváme. Můžeme mít radost z ukradeného pokladu, cítit nenávist vůči protihráči (který může být NPC postavou). Dochází zde k emočním stavům, které vyvstávají na základě fyzicky neexistujících věcí či postav. Pokud nepřistoupíme na příklad z herního prostředí, pak by se zde dal uvést Chalmersův příklad Tiny a její kočky (viz 1.2.3). Jak již bylo řečeno v první kapitole, Tina si přála živou kočku, namísto níž však dostala headset, který když používala, pak se nacházela v simulaci, kde měla simulovanou kočku. V této simulaci si s ní mohla hrát, interagovat s ní, a tedy i cítit nějaké emoce. Mohla cítit všechny ty emoce jako radost či frustraci, které cítíme, když čteme jakýkoliv fiktivní příběh. Proto si myslím, že by paradox fikce mohl být obdobným způsobem platný i pro simulace.

Lze se také ptát, zda analogicky platí Radfordův předpoklad o dvojím dělení citového pohnutí, tedy, zda to, co prožíváme v reálném světě, cítíme v obdobné situaci v simulaci jinak.<sup>106</sup> Přikláním se k názoru, že je tomu tak, jako v případě fikce. Tedy pokud jsme v simulaci, pak prožíváme, avšak zároveň si nějakým způsobem uvědomujeme, že to, co se před námi odehrává, je simulované. Pokud například dojde v rámci hry k zabití mé postavy, tak mohu cítit smutek, či vztek, že jsem ztratila postavu, jejíž vytváření zabralo hodiny času, avšak ve výsledku tato smrt nemá žádný vliv mimo simulaci. Pokud dojde k úmrtí mimo simulovaný svět, pak emoční následky jsou dalekosáhlejší a nevyřeší je vytvoření nového avatara.

### **3.4 Lewisovy možné světy fiktivní a/nebo simulované?**

Přistoupíme-li na Lewisovu hypotézu (viz 2.2.1), že se momentálně nacházíme v jednom z možných světů, přičemž jich existuje nespočet dalších, založených na tom, co by, vycházíme-li z našeho aktuálního, mohlo být jinak, tedy, zda může existovat svět, kde je nebe v zimě

---

<sup>106</sup> Radford, C., Weston, M. *How Can We Be Moved by Fate of Anna Karenina?*, s. 71-78.

růžové a v létě fialové; svět, v němž, nosorožci létají a lidé mají osm končetin; nebo svět, ve kterém vše, co jsme se v našem aktuálním světě dočetli o Harrym Potterovi, se skutečně stalo, pak se nabízí se otázka, zda tuto hypotézu nelze použít i na diskurs o simulacích?<sup>107</sup> V tomto případě bychom pak mohli každou jednotlivou simulaci chápat jako nový možný svět. Dnes, kdy můžeme provádět simulace analýz s celými korpusy různých dat, mi tato možnost nepřijde úplně smysluplná. Sleduji-li například frekvenci výskytu určitého slova v díle daného autora se záměrem nahradit nějaká předem vybraná slova synonymy a na tomto základě simulovat novou verzi původních děl, pak neočekávám nějakou silnější citovou odezvu, nebo silné emoční pohnutí. Pokud bychom pominuli data (ve smyslu řetězců slov) a zaměřili se spíše na objekty, byla by Lewisova hypotéza aplikovatelná? Mohli bychom prohlásit, že existuje svět, v němž se nachází jen jeden objekt, a tím je Tinina kočka, která byla zmíněna výše. Nebo bychom mohli spíše přistoupit na hypotézu o existenci světa, kde by experiment mozku v kádi skutečně fungoval. Jak pak ale přistupovat ke všem typům her, které existují jako simulátor? Máme-li například hru, v níž si budujeme svůj vlastní svět od základů tím stylem, že postupně přidáváme cesty, budovy a lidi, čímž se nám zvyšuje úroveň, a tedy i možnosti, jak svůj svět vylepšit, lze říci, že tak budujeme nový možný svět? Dle Lewise k ostatním možným světům nemáme přístup, tudíž však lze pochybovat o tom, co, že vlastně v oné simulaci vytvářím. V tomto případě mohu diskutovat, zda ten svět, který jsem si náhodou vytvořila, může být odrazem nějakého skutečného možného světa, o jehož existenci nemám žádné důkazy. Nemohu ale dokázat ani to, že neexistuje, jako tomu bylo v Lewisově původním případě, který se vztahoval k fikčním předmětům. Lze tedy nějakým způsobem uchopit diskurs o simulacích v rámci Lewisových možných světů?

### **3.5 Kdy vznikají a zanikají fiktivní a simulované předměty?**

Přistoupíme-li na tezi Thomassonové o tom, že fiktivní objekty lze chápat jako artefakty, které někdo stvořil, pak se analogicky můžeme ptát, zda toto bude fungovat i pro simulované předměty (viz 2.2.3). Kdy začne existovat simulovaný předmět? Nabízí se odpověď, že je tomu v momentu naprogramování. Vezmeme-li v úvahu Brockovu hypotézu o napsání původního rukopisu jinak, než jak dílo skutečně vyšlo, pak lze analogicky polemizovat o tom, zda kód, který se nespustí nebo smaže, není už vlastně tím okamžikem, kdy začne předmět existovat.<sup>108</sup> Nebo tomu může být tehdy, kdy se začne daný předmět používat. V případě již zmiňovaného frisbee, by to tak mohlo být v momentu, kdy jej hráč poprvé „uchopí“ s úmyslem odhození.

---

<sup>107</sup> Lewis, D. *On the Plurality of Worlds*, s. 1-2.

<sup>108</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 360-363.

Kdy pak ale přestává existovat? Zde se nabízí hned několik odpovědí. K tomuto jevu může dojít v okamžiku, kdy se vypne konzole. K zániku předmětu může dojít v momentu, kdy dojde k rozbití konzole nebo poškození programu se hrou, anebo až v okamžiku, kdy oba hráči zapomenou, že hru, kdy hráli a nebudou o ní mít žádné důkazy. Tyto a mnoho dalších odpovědí se nabízejí v případě jednoho simulovaného frisbee. Jak tomu bude v případě daleko kompletnějších simulací? Můžeme je vůbec označit za artefakty? Simulaci mohu spustit s určitým záměrem, ale její výsledek nemohu s jistotou předpokládat, tudíž může vzniknout něco, co jsem ani nechtěla. Artefakt však vytvářím s přesně formulovaným záměrem.

V následující části se pokusím ukázat, zda je možné teorie týkající se fiktivních entit aplikovat na entity simulované. V této práci jsem se pokusila ukázat, že mezi simulovanými a fiktivními předměty jsou určité podobnosti, a proto se pokusím teorie, které fungují v diskursu o fiktivních předmětech, použít pro předměty ze simulací. Z větší části se jedná o mé teoretizování, jelikož touto problematikou se mnoho autorů nezabývá.

### **3.6 Simulační posibilismus?**

Aplikujeme-li analogicky tezi z podkapitoly 2.2.1 na simulované předměty, pak dojdeme k předpokladu, že simulované entity jsou možnými objekty. Tedy, budeme-li se držet interpretace Davida Lewise, pak to, že ony objekty neexistují v našem světě, neznamená, že neexistují v některém z možných světů.<sup>109</sup> Vrátime-li se k Chalmersově simulované kočce, pak zjistíme, že předchozí teze úplně neodpovídá stavu věcí. Pokud je simulace zapnutá, tak kočku vidíme, můžeme s ní interagovat a máme-li například i haptické rukavice, pak si na ni můžeme i sáhnout. V tuto chvíli se tak nachází v našem momentálním světě, a ačkoliv o podstatě jejího bytí můžeme dlouze diskutovat, lze říci, že v daný moment nějakým způsobem existuje. Můžeme říci, že se jedná o odraz nějakého možného světa, v němž se daná kočka skutečně nachází, což by odpovídalo Lewisově tezi. Nebo můžeme prohlásit, že před sebou máme artefakt, což by odpovídalo tezi Thomassonové a bude více rozebráno v kapitole simulačního kreacionismu (viz 3.8).

Představme si situaci, kdy má Tina zapnuté VR brýle, nasazené rukavice a hraje si se svou kočkou. To ji ale po chvíli přestane bavit, a tak začne zkoumat, co vše ještě v pokoji, kde simulace probíhá, může najít. V Chalmersově verzi se v simulaci nachází pouze kočka, pro tento myšlenkový experiment sem však přidáme ještě virtuální knihovnu. Tudíž Tina na chvíli opustí kočku a začne si prohlížet knihovnu, z níž si vybere jednu z knih. Jde se posadit na

---

<sup>109</sup> Lewis, D. *On the Plurality of Worlds*, s. 1-2.

fyzický gauč, na který k ní přiskočí simulovaná kočka a Tina se pustí do čtení Tolkienova Hobita – simulované kopie reálné knihy.

V tento moment vidíme, že stále platí fikční posibilismus, jelikož Gandalf i Bilbo mohou pro čtenáře skutečně existovat v některém z možných světů, nebo být jen možnými entitami, nechceme-li přijmout Lewisovu radikální tezi, podle které možné světy skutečně existují, a tedy i fiktivní entity v některém ze světů skutečně existují. O kočce a knize, ale nemůžeme tvrdit totéž. Tina s nimi interaguje a díky technice jsou pro ni oba objekty skutečné a reálné skoro stejným způsobem jako gauč, na němž sedí. Z pohledu člověka, který se v zapnuté simulaci nachází, tak nejde teze posibilismu funkčně aplikovat.

Je třeba zde ještě poukázat na to, že i entity uvnitř simulace mohou být chápány odlišně. Nachází se zde simulovaná kočka, s níž Tina interaguje a pak zde je simulovaná kniha, s kterou je také v kontaktu. Komplikace se objevuje v okamžiku, kdy chceme určit status například Bilba Pytlíka. O něm víme, že je fiktivní postava z knihy a v rámci posibilismu víme, že tedy může být obrazem skutečného Bilba, který žije v nějakém určitém možném světě. Zde se nám ale jeho příběh objevuje v rámci simulace. Nevidíme jej před sebou jako film, k čemuž by mohlo dojít v jiném druhu simulace, ale jen skrze simulovanou knihu. Nabízí se tedy idea, že pro některé simulované předměty je možné přijmout tezi fikčního posibilismu. Ne však pro všechny a jen za určitých podmínek, jako tomu bylo u případě uvedeného příkladu.

Vstoupí-li do pokoje, kde má Tina nasazené brýle a spuštěnou simulaci, další osoba, pak může dojít ke změnám. Řekněme, že maminka jde zavolat Tinu k večeři. Vstoupí do pokoje a vidí Tinu sedící na gauči provádět jednou rukou hladící pohyby a druhou držet rozevřenou před sebou, přičemž si polohlasně mumlá. Maminka se chvíli zaposlouchá a zjistí, že se Tina dočetla k části, v níž se Bilbo poprvé setkává s Glumem, a proto ji nechá ještě chvíli číst. Nemá však žádný důkaz o tom, že Tina v ruce skutečně knihu drží, nebo, že hladí kočku. Co kdyby bylo v simulaci na výběr, které zvíře se v ní může nacházet, a zrovna dnes by si Tina vybrala psa? Maminka by neměla šanci zjistit, které zvíře Tina hladí, dokud by si sama nenasadila VR brýle. Z tohoto důvodu předpokládám, že v případě osoby, která se nachází vně simulace, je teze posibilismu funkční. Osoba mimo simulaci si může jen domýšlet, jaké věci uvnitř simulace jsou naprosto stejným způsobem, jako při čtení knihy. Může například vědět, že v simulaci je kočka, avšak velikost i barvu může jen hádat. Stejným způsobem si při čtení může jen domýšlet výšku a rysy obličeje Gandalfa Šedého. Pokud osoba, která se v simulaci nenachází, neví, co v ní je, může se jen domnívat, co se uvnitř ní nachází, a tedy se v simulaci může nacházet cokoliv. Jakákoliv z možných věcí, a tudíž obraz kteréhokoliv z možných světů.

Teze simulačního posibilismu začne být velmi problematická v momentu, kdy se simulace vypne. Sundá-li si Tina brýle a vypne je s úmyslem jít na večeři, pak celá simulace zmizí, a tedy nemůžeme polemizovat o tom, zda se simulovaná kočka v pokoji nachází nebo nikoli. Její existence je závislá na softwaru, který běží na hardwaru, jenž byl vypnut. Mohli bychom říci, že simulované předměty se v tomto okamžiku nacházejí na paměti konzole, což se však velmi špatně dokazuje. Zapneme-li poté opět brýle, jak víme, že předměty, které vidíme, jsou ty stejné jako před vypnutím? Jedná se o tu samou kočku či nikoliv? Může a nemusí se nacházet na tom samém místě, kde byla před vypnutím, což nijak nevede k odpovědi, zda se jedná o ten samý objekt. Zde by se dalo polemizovat ještě více do hloubky, avšak není to nutné, jelikož je patrné, že pro vypnutou simulaci neplatí teze fikčního posibilismu.

V této části jsem tak dospěla k tomu, že pokud chceme tezi fikčního posibilismu aplikovat na simulované předměty, pak platí pouze v případě, že se v běžící simulaci sami nacházíme, a předpokládám, že i proti tomuto názoru by se dalo vymezit.

### **3.7 Simulační meinongianismus?**

V této podkapitole se pokusíme uplatnit poznatky získané z kapitoly 2.2.2 na simulované objekty. Dle teze Alexia Meinonga můžeme entity dělit dvojím způsobem. Ty, které existují, můžeme najít v časoprostoru. Ty, které subsistují, nemají bytí a nemůžeme je najít v časoprostoru, přičemž ale mimo něj také neexistují a nemůžeme je popsat kompletním výčtem jejich vlastností. Meinong fiktivní entity zařadil do kategorie těch, co subsistují, a proto zkusíme tento princip uplatnit i na simulované entity.<sup>110</sup>

Představme si, že se nacházíme uvnitř simulace, v níž nalezneme postavu jménem Sherlock Holmes, která je založena na poznacích z knih A. C. Doylea. S postavou se můžeme bavit, pomáhat jí řešit zločiny, či si jí vůbec nevšimat (řekněme, že jsme v simulaci, v níž se nachází mnohem více postav než jen Sherlock Holmes). Většina lidí uvnitř simulace by měla alespoň nějaká očekávání ohledně této postavy, jelikož ji zná z knižních či filmových předloh. Pokud by ale například postava Sherlocka Holmese přestala s kariérou detektiva a začala se věnovat profesionálnímu vaření, pak by postavy, které běžně žijí vně simulace a momentálně se v ní nacházejí, začaly přemýšlet, proč tomu tak je.

Uplatníme-li Meinongovu tezi na výše uvedeného simulovaného detektiva Sherlocka Holmese, pak zjistíme několik problémů. Dle Meinonga entity, které subsistují, neexistují a nelze je nalézt v časoprostoru. Pokud se ale nacházíme v simulaci (například dokonce ve skoro dokonalé

---

<sup>110</sup> Meinong, A. *The Theory of Objects*, s. 76-80.

simulaci, která by se svou konstrukcí mohla blížit filmovému *Matrixu*), pak se nacházíme jak v čase, tak i v prostoru a pokud nemáme nějaký závažný důvod k tomu, myslet si opak, pak musíme předpokládat, že i ostatní postavy v simulaci existují. V této simulaci můžeme přicházet do styku s jinými entitami, navštěvovat různá místa, a to vše probíhá v čase (ten se může a často liší od toho mimo simulaci, nicméně na určité bázi zde čas funguje). Tyto argumenty jsou v neprospěch Meinongovy teze, je třeba však vzít v úvahu i jeho předpoklad týkající se vlastností entit.

Dle Meinonga fiktivní entity nelze popsat konečným a kompletním počtem vlastností. U skutečného člověka, řekněme autorky této práce, můžeme zjistit, zda má vlastnost mít deset prstů na ruce. Buď tuto vlastnost má, nebo nemá, avšak u osob v reálném světě je tato vlastnost velmi dobře zjistitelná. Pokud tuto vlastnost budeme chtít zjistit u Sherlocka Holmese, pak musíme vycházet z knižní evidence. Jelikož je v knihách výše uvedený detektiv člověkem, nutně předpokládáme, že bude mít deset prstů na ruce, avšak pokud o tom nemáme psaný důkaz, není náš předpoklad průkazný, a tedy nemůžeme detektiva s touto vlastností nijak spojit. Fiktivní postava je svázána s tím, co jí výslovně autor knihy připsal.

Pokud se nacházíme v naší simulaci, kde potkáme detektiva Sherlocka Holmese, pak u něj budeme hledat Doylem připsané vlastnosti. Vycházíme-li z toho, že výčet těchto vlastností není kompletní, pak i daná entita nebude kompletní. Pokud bychom se řídili knižní předlohou velmi doslovně, pak by výsledná simulace nemohla být dobrá, natož skoro dokonalá, protože v knize například není přesný popis toho, jak by měl onen detektiv vypadat. Pokud nemáme dokonalý předobraz, pak ani entita v simulaci nebude dokonalá. Zde vidíme, že Meinongova teze o fiktivních entitách, které jsou nám známy dle určité předlohy, není dobře aplikovatelná na tyto entity v simulované podobě.

Zkusme si ale tento scénář představit pro čistě fiktivní postavu, pro kterou nemáme žádnou knižní předlohu. Řekněme, že autor simulace má smysl pro humor, a proto v simulaci, kde se nachází Sherlock Holmes vytvořený dle Doyleva obrazu, se vyskytuje ještě jedna postava tohoto jména. Tento Sherlock<sup>111</sup> je, jak bylo uvedeno výše v této kapitole, kuchařem, který žije v Kanadě a je vlastníkem dvou mopsů. Se známým detektivem má společné jen jméno a tím veškerá podobnost mezi nimi končí.

---

<sup>111</sup> Aby nedocházelo k nedorozuměním, dále budu uvádět jméno *Sherlock* (bez příjmení) pro fiktivního kuchaře a *Sherlock Holmes* pro fiktivního detektiva, založeného na předloze A. C. Doylea.

Pokračujeme-li v našem myšlenkovém experimentu skoro dokonalé simulace, pak entita, kterou známe pod jménem Sherlock má všechny vlastnosti, které jí můžeme připsat, nebo určit, zda je nemá. V této simulaci tak můžeme naprosto přesně určit, zda má vlastnosti jako: *mít deset prstů na rukou* (ano), *být majitelem dvou koček* (ne), *být vlastníkem mikrobusu* (ano). Stejně jako bychom tyto vlastnosti zjistili u osob mimo simulaci, tak je můžeme zjistit u tohoto Sherlocka. Pokud tedy zůstaneme u Meinongovy terminologie, z pohledu někoho, kdo se nachází uvnitř simulace, pak entita, kterou označujeme jménem „Sherlock“ je konkrétní entita, která existuje (nikoli subsistuje) a můžeme ji popsat konečným a konkrétním počtem vlastností. Tedy jsme právě popsali fiktivní simulovanou entitu těmi popisy, kterými Meinong popisuje reálně existující objekty.

Nacházíme-li se uvnitř simulace (a jak bylo uvedeno výše, musí se jednat o velmi kvalitní simulaci, analogicky fungující jako Matrix, aby byla skoro bezchybná), pak čistě fiktivní entity, které nemají jakýkoli základ v nějaké předloze, existují obdobným způsobem, jako existují lidé ve světě mimo simulaci.

Pokud se budeme nacházet vně simulace, pak situace bude jiná. Řekněme, že se nacházíme v reálném světě a před sebou máme obrazovku, na níž se promítá obraz zevnitř simulace (tedy takovým způsobem, jako bychom se dívali na film). Vidíme, co se uvnitř simulace děje, ale nemůžeme do ní žádným způsobem zasahovat. Můžeme tedy sledovat, co Sherlock dělá, kde se nachází, či s kým právě hovoří, ale nemáme možnost zjistit více informací než jen ty, které vidíme na obrazovce před námi. Objekt, který pozorujeme se nachází pouze v simulaci a v reálném světě bychom ho nenašli. Také nemůžeme určit, zda se mu nějaké vlastnosti dají, či nedají připsat. Tedy vidíme entity, které v simulaci subsistují a to tím způsobem, jako tomu bylo v Meinongově tezi u fiktivních entit. Je zde velmi patrné, že opravdu záleží na tom, jaký vztah k simulaci máme, zda se nacházíme uvnitř ní, či ji pozorujeme z vnějšku.

Z této kapitoly vyplynulo, že Meinongova teze o fiktivních entitách je dobře přijatelná, pokud simulaci pozorujeme mimo ni samotnou. V tomto případě o simulovaných entitách získáváme jen určité informace a v podstatě se o nich dozvídáme analogickým způsobem jako o entitách fiktivních, když čteme knihu. Pokud se však nacházíme uvnitř simulace (zde velmi záleží na tom, jak moc dokonalá simulace je, či není), pak entity, které se zde nachází, pro nás skutečně existují a stejně tak můžeme hovořit o jejich vlastnostech. Pro tento případ tak upravená Meinongova teze o tom, že by simulované entity subsistovaly, nefunguje. Určitým způsobem by byla platná pro fiktivní entity, které by byly převedeny do simulované podoby, zde by však

bylo množství potíží už jen s tím, jak toto provést, protože v knižních předlohách není dostatečné množství detailů, pro stvoření věrné podoby simulované verze oné entity.

### 3.8 Simulační kreacionismus?

Dle Aimee L. Thomassonové a její teze fikčního kreacionismu můžeme přistoupit na předpoklad, že k fiktivním objektům lze přistupovat jako k artefaktům, které jejich autor záměrně stvořil s nějakým určitým cílem.<sup>112</sup> Bavíme-li se například o Hamletovi jako postavě, pak lze říci, že se jedná o fiktivní objekt, který byl vytvořen jeho autorem (zde William Shakespeare), za účelem získání nějakého pro čtenáře nového poznání. Jak ale aplikovat tuto tezi na simulované předměty?

Jednou z obtíží, které se k tezi simulovaného kreacionismu pojí, je otázka toho, co v rámci simulace označit za artefakt. Můžeme například chápat simulaci jako takovou za jeden artefakt. Tato možnost mi ale přijde jako velmi zjednodušující a nedostatečná, jelikož samotná simulace je velmi komplexní soubor nejen programování, ale i toho, co je naprogramováno. Za artefakty by tak bylo lepší označit jednotlivé objekty či entity v simulaci. Máme-li například simulaci, jejímž účelem jsou možné dopady hurikánu na určité území, pak se nabízí uvažovat o hurikánu jako o artefaktu. Tento simulovaný hurikán musí být naprogramován autorem výše uvedené simulace, a to za účelem zjištění určitých dat. Mohlo by se tedy zdát, že teze Thomassonové je na simulované předměty aplikovatelná. Nabízí se zde však další úskalí, která se s artefakty pojí.

Jak už polemizoval Stuart Brock, je složité určit, kdy fiktivní objekt vzniká či zaniká a podobně tomu je i u simulovaných objektů.<sup>113</sup> Zůstaneme-li u teze, že simulovaný hurikán je artefaktem, pak se musíme ptát, kdy tento artefakt vzniká? Zde se nám nabízí několik možných odpovědí. Může tomu být v okamžiku, kdy programátora napadne první myšlenka o vytvoření simulace s hurikánem. Zde se nabízí námitka, jako tomu bylo v případě knihy s Jekyllem a Hydem, že je rozdíl mezi prvotní myšlenkou a výslednou simulací, a tudíž by se ony artefakty mohly podstatně lišit. Vznik může být datován momentu dopsání kódu. V tu chvíli už se hurikán někde v kódu nachází, a tedy by toto mohl být ten správný moment vzniku artefaktu. Zde je však problém v tom, že pokud máme nespouštěný kód, pak nevíme, jestli bude fungovat. Může se stát, že v kódu samotném budou chyby, a tedy po spuštění nebude simulace fungovat, anebo může nastat situace, kdy se simulace spustí, ale nebude fungovat správně. Tudíž musí dojít k přepsání kódu a můžeme tedy polemizovat o tom, zda se jedná o stejný objekt (tj. simulovaný hurikán) jako tomu bylo v případě fungující, ale nefunkční simulace. Aby Thomassonové teze

---

<sup>112</sup> Thomasson, A. L. *Fiction and Metaphysics*, s. 11-12.

<sup>113</sup> Brock, S. *The Creationist Fiction: The Case against Creationism about Fictional Characters*, s. 355-358.



platila a simulovaný hurikán byl artefaktem, pak by jeho vznik musel být datován k prvnímu správně fungujícímu spuštění simulace.

Nabízí se pak také otázka, kdy by výše zmíněný artefakt zanikl. Stejně jako v případě knih a fiktivních postav i zde se nabízí mnoho možných odpovědí pro simulované objekty. Potenciální odpovědí pak je, že předmět zaniká v momentě, kdy se vypne celá simulace. Pokud však simulaci opět zapneme a náš artefakt se v ní bude stále nacházet, pak se nejedná o důvěryhodnou možnost. Můžeme říci, že náš simulovaný hurikán přestane existovat ve chvíli, kdy dojde ke zničení média, na němž k simulaci dochází. Opět by se mohlo jednat o pravdivou možnost, avšak zde není vzato v úvahu, že samotný kód se může nacházet na jiném zařízení, než probíhá simulace, a tedy je tato možnost také vyvratitelná. Vyplývá nám tedy, že to nejdůležitější pro celou simulaci je její kód. Tudíž lze za pravdivou pokládat tezi, že pokud se nám dochová alespoň jedna kopie kódu simulace, pak výsledná simulace stále někde existuje, v opačném případě, kdy se nám kód nedochová, celá simulace spolu s artefakty v ní, zaniká.

Řekněme však, že bude vytvořena simulace, jejíž cílem bude sledovat možná jednání lidí, kteří ztroskotali na pustém ostrově. V simulaci tak bude omezený prostor i počet lidí, kteří budou naprogramováni. Předpokládejme dál, že simulované osoby budou mít v kódu zafixovanou svou „osobnost“ (jméno, věk, povolání, určitá základní charakteristika chování), avšak každá tato entita bude jednoduchá učící se umělá inteligence, a tedy od určitého bodu simulace se bude její chování lišit od toho, co v ní bylo původně naprogramováno. V simulaci se tak může nacházet entita, která byla naprogramována jako Jane Doe, věk 34 let, povoláním učitelka v mateřské školce, velmi milá a altruistická osobnost. Vrátime-li se k původní tezi této části práce, pak budeme tuto simulovanou osobu považovat za artefakt, který, pokud to velmi zjednodušíme, má na simulovaném ostrově činit dobro (o tom, co je dobro tato práce nejedná, z charakteristik Jane Doe však předpokládáme kladné činy ve prospěch přežití ostatních ztroskotaných osob). K překvapení experimentátorů může dojít ve chvíli, kdy po spuštění simulace a nějaké době jejího běhu dospějeme do situace, kdy Jane ostatní simulované osoby na ostrově povraždí a zůstane tak na ostrově sama. Můžeme v tomto případě hovořit o tom, že je simulovaná osoba jménem Jane Doe artefaktem? Byť byla stvořena s nějakým záměrem, ve skutečnosti jej v tomto scénáři nenaplnila. V podstatě se stala opakem toho, co od ní bylo očekáváno. I přesto bych řekla, že ji za artefakt označit lze, jelikož i při tvorbě ve skutečnosti existujících artefaktů k jejich tvorbě došlo metodou pokus-omyl. Vrací se nám však zpátky otázka ohledně toho, kdy artefakt zaniká.

Zůstaneme-li ve výše popsané simulaci ostrova a na něm ztroskotaných osob a budeme-li přistupovat k oněm osobám jakožto k artefaktům, pak jsme dospěli k problému, který sem vnesla samoučící se umělá inteligence. Díky ní jsou výsledky simulací velmi nepředvídatelné, což bylo ukázáno na příkladu vraždící Jane. Pokud ale každé nové spuštění simulace vede k novým výsledkům (tedy pokaždé zůstane na živu jiná kombinace přeživších), pak se nabízí myšlenka toho, že artefakt vzniká a zaniká spolu se spuštěním každé nové simulace. Artefakt, který je v simulaci zakódován jako Jane Doe, může být v jednom scénáři vražedkyní, v jiném pak záchránkyní všech ostatních přeživších, a v nějaké úplně jiné verzi tento artefakt nemusí mít na výslednou simulaci skoro žádný vliv, protože postavu Jane zabije první den pobytu na ostrově jiná postava. Zde se opravdu nabízí teze, že vznik a zánik artefaktu je přímo spojen s každým jednotlivým spuštěním naší simulace, což je však úplně jiný výsledek, než k jakému jsme dospěli v případě simulovaného hurikánu. Je pravda, že došlo ke změně podmínek při vytváření simulace, ale přesto jsme mohli očekávat podobné výsledky, k nimž jsme však nedošli.

K těmto rozporuplným výsledkům musíme připojit ještě variantu, v níž se sami nacházíme v simulaci. Abychom dodrželi tezi simulovaných objektů jako artefaktů, tak by se muselo jednat o simulaci, která by typově připomínala tu s Tinou a kočkou. Tedy, že bychom byli za pomoci určité techniky částečně ve skutečném a částečně v simulovaném světě. Nedovedu si představit scénář, kdy bych v simulaci byla sama artefaktem, a proto zde volím simulaci s kočkou. Artefaktem by zde byla ona simulovaná kočka, která byla stvořena za účelem vytvoření společnosti, tedy takový simulovaný mazlíček. Osoba v simulaci může s artefaktem určitým způsobem zacházet, či jej dokonce ztratit (pokud ztratí VR brýle). Zde se však stejně jako u simulovaného hurikánu nabízí varianta zániku až se zničením kódu samotného.

Pokud aplikujeme Thomassonové tezi o fiktivních předmětech jako artefaktech na simulované předměty, pak dojdeme k závěru, že tuto myšlenku je možno za určitých okolností realizovat. Simulovaný objekt musí být někým stvořen za určitým účelem a stejně jako u fyzicky existujících artefaktů může dojít k jeho zničení. Rozdíly v možnosti zániku artefaktu pak musíme hledat v kódu simulace samotné. Pokud máme simulaci přesně definovanou kódem, pak se její zánik také odvíjí od onoho kódu. Máme-li zde však nějaký prvek, který určitým způsobem vychýlí způsob, jakým se bude artefakt ubírat (výše byla například uvedená samoučící se umělá inteligence), pak dojde každým novým spuštěním ke vzniku nových artefaktů.

## Závěr

Záměrem této práce bylo zaměřit se na status objektů, které se ve fikcích a simulacích nacházejí. V části o simulacích jsem dospěla k následujícímu. Nacházíme-li se uvnitř simulace, pak objekty, které se v ní nachází existují, avšak dle Putnama jiným způsobem, než je tomu u objektů vně simulace a veškerá podobnost mezi těmito objekty je zcela náhodná. Oproti tomu Chalmers připisuje simulovaným objektům mnohem větší sílu. Přistoupíme-li na jeho myšlenku existence simulace, která z jeho pohledu ani nemusí být dokonalá, či se dokonalosti blížit, přičemž u ní nemůžeme zjistit, zda se v ní nacházíme, či nikoliv, pak bychom dle něj měli také přijmout tezi, že i veškeré simulované předměty existují, a to v podobě digitálních objektů.

Fiktivním objektům jsem se věnovala na základě tří různých filosofických směrů. V rámci posibilismu jsou fiktivní objekty chápány jako možné objekty, přičemž dle Lewise tyto objekty skutečně existují v některém z možných světů. Nosnou tezí meinongianismu pak je, že objekty fikce pouze subsistují, a tedy neexistují jako ty předměty, které existují v časoprostoru. Pro kreacionismus je pak důležitá spojitost, dle níž jsou fiktivní objekty artefakty, a je pro ně klíčové, že jsou vytvořeny svým autorem s nějakým určitým záměrem.

V poslední části jsem pak zkoumala podobnosti, které mezi sebou mají filosofický diskurz o fikci a filosofický diskurz o simulacích. Zde jsem dospěla k tomu, že klíčovým prvkem pro tvorbu simulovaných i fiktivních předmětů je náš reálný svět. Jen díky němu můžeme vytvářet představy či simulace, jelikož právě z reality čerpáme inspiraci. Také jsem došla k závěru, že paradox fikce je stejně uplatnitelný i pro simulaci, jelikož obojí v nás vyvolává emoční reakce obdobným způsobem. Zjišťovala jsem také jaké jsou podobnosti vzniku a zániku simulovaných a fikčních předmětů, kde také můžeme spatřovat určité paralely.

Pokusila jsem se aplikovat teze z diskurzu fikčních objektů na ty simulované a mé závěry jsou následující. Posibilismus může dobře fungovat pro simulované objekty v případě, že se nacházíme uvnitř simulace. Pro meinongianismus platí pravý opak, tedy, že subsistenci předmětů můžeme dokázat jen tehdy, když se k objektům vztahujeme mimo simulaci. Kreacionismus je také dobře použitelný pro simulované předměty, tedy simulované artefakty, přičemž určité problémy zde lze hledat v otázce jejich zániku.

Fikce a simulace si nejsou tak nepodobné, jak by se na první pohled zdálo. Ačkoli s fikcemi se setkáváme už po tisíciletí a simulace jsou poměrně nové, můžeme zjistit, že existuje mnoho otázek, které je spojují. Rovněž je tomu tak i z hlediska předmětů, které se v nich nachází a já jsem právě na tuto skutečnost chtěla svou práci poukázat.

## Bibliografie

- BANKS, Jerry (Ed.).** *Handbook of Simulation: Principles, Methodology, Advances, Applications, and Practice.* New York : John Wiley & Sons, Inc., 1998. ISBN 9780471134039 .
- BAUDRILLARD, Jean.** *Simulacra and Simulation.* Ann Arbor : University of Michigan Press, 1994. ISBN 9780472065219.
- BEISBART, Claus.** Virtual Realism: Really Realism or only Virtually so? A Comment on D. J. Chalmers's Petrus Hispanus Lectures. *Disputatio.* 2019, Sv. 11, 55, stránky 297-331.
- BOSTROM, Nick.** Are We Living in a Computer Simulation? *The Philosophical Quarterly.* 2003, Sv. 53, 211, stránky 243-255.
- BREY, Philip A. E.** The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. [autor knihy] Mark (Ed.) GRIMSHAW. *The Oxford Handbook of Virtual Reality.* Oxford : Oxford University Press, 2014, stránky 42-54.
- BROCK, Stuart.** The Creationist Fiction: The Case against Creationism About Fictional Characters. *The Philosophical Review.* 2010, Sv. 119, 3, stránky 337–364.
- CHALMERS, David John.** *Reality+ : virtual worlds and the problems of philosophy.* New York : W. W. Norton & Company, 2022. ISBN 9780393635805.
- DENNETT, Daniel C.** Why You Can't Make a Computer that Feels Pain. *Synthese.* 1978, Sv. 38, 3, stránky 415-449.
- LAMARQUE, Peter a OLSEN, Stein Haugom.** *Truth, Fiction, and Literature: A Philosophical Perspective.* New York : Oxford University Press, 1994. ISBN 0-19-824082-1.
- LEWIS, David K.** *On the Plurality of Worlds.* Oxford : Wiley-Blackwell, 1986. ISBN 9780631224266.
- LEWIS, David.** Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly.* 1978, Sv. 15, 1, stránky 37-46.
- MCDONNELL, Neil a WILDMAN, Nathan.** Virtual Reality: Digital or Fictional? *Disputatio.* 2019, Sv. 11, 55, stránky 1-27.

- MEINONG, Alexius.** *The Theory of Objects.* [autor knihy] Roderick M. CHISHOLM. *Realism and the Background of Phenomenology.* Illinois : The Free Press of Glencoe, 1960.
- PARSONS, Terence.** *Nonexistent Objects.* New Haven : Yale University Press, 1980. ISBN 9780300024043.
- PASKOW, Alan.** *The Paradoxes of Art: A Phenomenological Investigation.* New York : Cambridge University Press, 2004. ISBN 978-0-521-82833-8.
- PRIEST, Graham.** *Towards Non-Being: The Logic and Metaphysics of.* New York : Oxford University Press, 2005. ISBN 978-0-19-926254-0.
- PUTNAM, Hilary.** *Reason, Truth & History.* Cambridge : Cambridge University Press, 1981. ISBN 0-521-23035-7.
- PUTNAM, Hilary.** The Meaning of "Meaning". *Language, mind, and knowledge.* Minnesota studies in the philosophy of science, 1975, Sv. 7, stránky 131-193.
- RADFORD, Colin a WESTON, Michael.** How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina? *Aristotelian Society Supplementary Volume.* 1975, Sv. 49, 1, stránky 67 - 93 .
- SALIS, Fiora.** Fictional Entities. [autor knihy] João BRANQUINHO a Ricardo (Eds.) SANTOS. *Online Companion to Problems of Analytic Philosophy.* Lisboa : Philosophy Centre of the University of Lisbon, 2013.
- SEARLE, John R.** The Logical Status of Fictional Discourse. *New Literary History.* 1975, Sv. 6, 2, stránky 319-332.
- THOMASSON, Amie L.** *Fiction and Metaphysics.* New York : Cambridge University Press, 1999. ISBN 9780521640800.
- VAIHINGER, Hans.** *The Philosophy of "As If": A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind.* London : Routledge and Kegan Paul, 1935.
- WHEELER, John Archibald.** Recent Thinking about the Nature of the Physical World: It from Bit. *Annals of the New York Academy of Sciences.* 1992, Sv. 655, 1, stránky 349-364.

## Elektronické zdroje

**BOSTROM, Nick.** The Simulation Argument: Why the Probability that You Are Living in a Matrix is Quite High. *Simulation Argument*. [Online] [Citace: 7. 3 2023.]

<https://www.simulation-argument.com/matrix>.

**KROON, Fred a VOLTOLINI, Alberto (Eds.).** Fictional Entities. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2022 Edition)*. [Online] [Citace: 6. 26 2023.]

<https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/fictional-entities>.

**LEWY, Shawn.** *Free Guy* . 2021.

**WACHOWSKI, Lilly a WACHOWSKI, Lana.** *The Matrix*. 1999.

**"Computer Simulation"**. *Encyclopedia Britannica*. [Online] [Citace: 7. 3 2023.]

<https://www.britannica.com/technology/computer-simulation>

**"Fiction"**. *Encyclopedia Britannica*. [Online] [Citace: 6. 6 2023.]

<https://www.britannica.com/art/fiction-literature>.

**"Fiction"**. *Merriam-Webster.com*. [Online] [Citace: 6. 6 2023.]

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fiction>.

**"Simulation"**. *Cambridge Dictionary*. [Online] [Citace: 21. 2 2023.]

<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/simulation> .

**"Simulacrum"**. *Cambridge Dictionary*. [Online] [Citace: 21. 2 2023.]

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulacrum> .

## **Resumé**

The topic of this paper is to show whether there are similarities between fiction and simulations.

I will first introduce the philosophical approaches by which we approach simulations, and then introduce philosophical approaches that address questions about fiction. Within both parts, I intend to focus on the ontological status of the objects found in simulations and fictions. I shall attempt to show whether objects exist by drawing on the insights of Hilary Putnam and David Chalmers. I will then look at objects in fiction in terms of three philosophical approaches: possibilism, meinongianism and creationism.

I will try to find out if there are questions that could be applied to both discourses, and I will also look for questions that cannot be asked in both.

Finally, I plan to attempt to apply theoretically the approaches that work for fictional objects in fictions to simulated objects in simulations. My intention here is to see, how far this can be done to make the resulting theses for simulated objects workable.