

4/2011

XXB-10

Měsíčník sci-fi, fantasy a hororu

České povídky

Julie Nováková:
Krvavý déšť

Vladimír Zábrodský:
J. R.

Zuzana Stožická:
Zrkadlo z řadu

Pavel Urban:
Mezi orlem a vlkem

Hanuš Seiner
Podnájemník

Publicistika

Aleš Smutný:
Tisíc tváří mimozemšťana

Avi Solomon:
Rozhovor s Tedem Chiangem

Ivan Adamovič:
Život s pocitem úžasu 2

Cena: 75 Kč – 3,00 eura



Ted Chiang: Životní cyklus softwarových objektů





CORABIA

ONLINE ROLE-PLAYING CARD GAME

XB1

Měsíčník sci-fi, fantasy a hororu

Obsah

Zahraniční SF

Ted Chiang: Životní cyklus softwarových objektů **3**

Domácí SF

Julie Nováková: Krvavý déšť **33**

Vladimír Záborský: J. R. **38**

Zuzana Stožická: Zrkadlo z řadu **51**

Pavel Urban: Mezi orlem a vlkem **57**

Hanuš Seiner: Podnájemník **59**

Publicistika

Avi Solomon: Rozhovor s Tedem Chiangem **31**

Fandomanie **60**

Digitální aréna: Dead Space 2 **61**

Ivan Adamovič: Život s pocitem úžasu 2 **63**

Aleš Smutný: Tisíc tváří mimozemšťana... **64**

Saxana a lexikon kouzel **67**

Fantastická věda

Nerozbitná „datlí“ schránka; Supratekuté jádro hvězdy;
Co ví useknutá hlava; **62**

Filmfaroniáda

Filmová soutěž: Zdrojový kód **68**

Filmové premiéry; Jsem číslo čtyři;

Světová invaze; Gnomeo a Julie;

Rallye smrti 2; Maťanská kronika; Klapka! **69**

Vivisektor

Lupa: **Marian Keyesová:** Nejjasnější hvězda na obloze **73**

Čtenáři čtenářům; **Melissa de la Cruz:** Modrá krev;

Kevin Emerson: Oliver Nocturno - Upírova fotografie;

Michelle Zinková: Proroctví sester;

Christopher Blanc: Conan a horší obři;

Peter James: Dokonalá vražda;

Sergej Lukjaněnko: Trix Solier – čarodějův učeň;

Zdeněk Neubaer: Do světa na zkušenou;

Jan Lukavec: Zneklidňující svět zrcadel;

Ve službách Nuly 1 – 3; Star Wars omnibus – Stíny Impéria;

Nové knihy **74**



Šéfredaktor

Vlado Ríša

risa@casopisxb1.cz

Zástupce šéfredaktora

Jaroslav Jiran

jiran@casopisxb1.cz

Redaktor

Martin Šust

sust@casopisxb1.cz

Vydává

Konektor XB 1 s.r.o.

Praha, Vinohrady,

Korunní 810/104, PSČ 101 00

www.casopisxb1.cz

Tisk

Libertas a.s.

Distribuce

společnosti holdingu PNS a.s.

Číslo vychází 5. 4. 2011

© Konektor XB1 s.r.o.

ISSN 1804-6606

MK ČR E 19853

Přetisk a jakékoli šíření povoleno

jen se souhlasem vydavatele.

Titulní strana Johann Bodin.

Johann Bodin se narodil v Caen, tužku držel v ruce prakticky od narození. V roce 1993 objevuje comicsového Sláina a přes něj také kreslí Simona Bisleyho a Pata Millse. Miluje science fiction, horror i fantasy, v roce 2011 úspěšně absolvuje školu umění Beaux Arts. Od roku 2005 pracuje jako ilustrátor, tvoří ilustrace, booklety, komiksy, v posledních letech se stal jedním z ilustrátorů hry Magic: the Gathering. V roce 2010 navazuje spolupráci s českým týmem ARK8 a stává se i artistou online karet hry Coraabia. portfolio: <http://jozartwork.com/>

Likvidace!

Zkratka DPH, která zdaleka není všem lidem pochopitelná, v poslední době hýbe republikou. Daň z přidané hodnoty, už toto slovní spojení mi ježí chlupy na krku.

Nevím, jak dopadne jednání s politiky, ale v době, kdy píšu tenhle úvodník, ve skrytu duše doufám, že to dopadne lépe, než to v této chvíli vypadá.

Zvýšení DPH, ke kterému už došlo dvakrát, vždy tak nějak nenápadně (2009 z 5 % na 9 %; 2010 z 9 % na 10 %), mělo vždy za následek snížení počtu koupených knih, a to poměrně razantně. Počet obyvatel republiky starších 15 let, kteří za rok koupí alespoň jednu knihu, klesl více než třetinově: ze 71 % v roce 2007 na 46 % v roce 2010. To jsem si nevycucal z palce, ale převzal ze zprávy Ústavu pro českou literaturu AV ČR. Co se týče časopisů, je to podobné.

Co nás tedy čeká?

Výrazně se sníží počet lidí, kteří si kupují knihy. Kniha se stane méně dostupnou zejména pro nejmladší a nejstarší generaci. Zvýší se bariéra v přístupu ke knize u nejchudší části populace. Zdražení učebnic způsobí, že se zvýší bariéra v přístupu ke vzdělání.

Všechny politické strany mají ve svých programech podporu vzdělanosti, ale když se podíváme na to, jak tato podpora vypadá ve skutečnosti, člověk by zaplakal. Zvýšení DPH znamená, když nic jiného, zvýšení ceny knihy. To se však netýká jenom beletrie, která u nás tvoří 26 % ročně vydaných knih, ale také třeba učebnic.

Už nyní mají problémy menší nakladatelé, mezi které samozřejmě patří ti, co vydávají SF. Samozřejmě se to bude týkat i časopisů.

Takže naši politici z nás chtějí udělat ngramotné stádo, které bude tupě zírat na telenovely typu Šeherezáda a nebude schopné napsat bez chyb ani žádost o podporu v nezaměstnanosti. Ono to už ani teď není žádná sláva. Když jsem před nedávnem byl na besedě s dětmi v knihovně, svěřila se mi paní učitelka (byly to děti ze čtvrté třídy), že díky esemeskování zapomínají psát háčky a čárky, zaměňují obyčejné v a dvojité w. Netýká se to jen žáčků základních škol, setkal jsem se s tím i u vysokoškoláků, nemluvě o tom, kolik chyb musejí vychytat korektorky v práci lidí, kteří se psaním živí, teď mluvím o novinářích.

Likvidace? Ono to je vidět i na literárních časopisech, tedy tam, kde není na stránce víc obrázků než písmenek. Prakticky všechny mohou existovat jen díky finanční podpoře.

A teď ještě další rána do vazů – zdražení.

Slovo likvidace v názvu tohoto úvodníku se netýká jen knih a časopisů, ale i gramotnosti celého národa. Však také hlasovací aparatury v leckterých institucích už nemají pod sebou štítky s nápisem ANO a NE, ale jsou jen barevně odlišené. Proč asi?

Vlado Ríša



Derniéra Maškarády

V neděli 27.2. 2011 proběhla v divadle v Dlouhé v Praze derniéra hry Maškaráda, napsané podle knihy Terryho Pratchetta. I když je anglický spisovatel nemocný, do divadla přijel a zhlédl představení. I přes jazykovou bariéru se velmi dobře bavil vynikajícími



výkony herců. Představení se zúčastnil i český nakladatel Pratchettových knih V. Talaš a také jeho dvorní překladatel Honza Kantůrek. Hru si užili nejen herci, ale i diváci ve vyprodaném divadle. Pikantností bylo, že derniéra nebyla tím posledním představením, jak by tomu správně mělo být, ale herce čekají ještě dvě odložená představení. Ta musela být odložena kvůli zranění stařenky Oggové (Jaroslava Pokorná). I derniéru, kterou kvůli příjezdu Terryho Pratchetta odložit nešlo, odehrála s francouzskými holemi a na invalidním vozíku. Představení to vůbec neškodilo. Terry Pratchett se v Praze zdržel jen krátce, podle plánu měl odletět hned v pondělí zpět domů.

Naši v zahraničí

Na stránkách polského nakladatelství Fabryka słów, které vydává sérii JFK, je velmi příjemný pohled na Top Ten nejprodávanějších knih. Na druhém místě je JFK 2 Není krve bez ohně, na sedmém místě je Žambochovo Osmi ocelí a na desátém Žambochův Koniáš.

21. března 2011 vyšla v Sankt Petěrburgu kniha o Praze, jejímž spoluautorem je Vlado Ríša. Napsal ji společně s ruským SF spisovatelem Michailem Achmanovem, kterému by měly ještě tento rok vyjít v Čechách dvě knihy.



Nominace Nebula

Organizace Science Fiction and Fantasy Writers of America oznámila nominace na ceny Nebula za rok 2010.

Novela

- Paolo Bacigalupi: The Alchemist (*Subterranean*, samostatně)
- J. Kathleen Cheneyová: „Iron Shoes“ (*Alembical 2*, eds. Arthur Dorrance & Lawrence M. Schoen)
- Ted Chiang: „The Lifecycle of Software Objects“ (*Subterranean*)
- Geoffrey A. Landis: „The Sultan of the Clouds“ (*Asimov's SF* 9/10)
- Paul Park: „Ghosts Doing the Orange Dance“ (*F&SF* 1-2/10)
- Rachel Swirskyová: „The Lady Who Plucked Red Flowers beneath the Queen's Window“ (*Subterranean Magazine* Léto 2010)

Noveleta

- Christopher Barzak: „Map of Seventeen“ (*The Beastly Bride: Tales of Animal People*, eds. Ellen Datlow & Terri Windling)
- Aliette de Bodardová: „The Jaguar House, in Shadow“ (*Asimov's SF* 7/10)
- Christopher Kastensmidt: „The Fortuitous Meeting of Gerard van Oost and Oludara“ (*Realms of Fantasy* 4/10)
- James Patrick Kelly: „Plus or Minus“ (*Asimov's SF* 12/10)
- Shweta Narayanová: „Pishaach“ (*The Beastly Bride: Tales of Animal People*, ed. Ellen Datlow & Terri Windling)
- Eric James Stone: „That Leviathan, Whom Thou Hast Made“ (*Analog* 9/10)
- Caroline M. Yoachimová: „Stone Wall Truth“ (*Asimov's SF* 2/10)

Povídka

- Adam-Troy Castro: „Arvies“ (*Light-speed Magazine* 8/10)
- Harlan Ellison®: „How Interesting: A Tiny Man“ (*Realms of Fantasy* 2/10)
- Kij Johnsonová: „Ponies“ (*Tor.com* 1/17/10)
- Vylar Kaftanová: „I'm Alive, I Love You, I'll See You in Reno“ (*Light-speed Magazine* 6/10)
- Amal El-Mohtarová: „The Green Book“ (*Apex Magazine* 11/1/10)
- Jennifer Pellandová: „Ghosts of New York“ (*Dark Faith*, eds. Maurice Broadbudd & Jerry Gordon)
- Felicity Shouldersová: „Conditional Love“ (*Asimov's SF* 1/10)

Ted Chiang

Životní cyklus softwarových objektů

(THE LIFECYCLE OF SOFTWARE OBJECTS)

Jmenuje se Ana Alvaradová a má náladu pod psa. Celý týden se chystala na pracovní pohovor, poprvé za několik měsíců se pracovala až k videokonferenci, jenže náborář se sotva objevil na monitoru a už jí oznamoval, že se společnost rozhodla vzít někoho jiného. A tak sedí před počítačem a má na sobě jeden ze svých nejlepších kostýmů, který je jí úplně na nic. Nesměle se zkusí poptat u několika dalších společností a obratem obdrží automatické odmítnutí. Po hodině Ana usoudí, že by neškodilo menší rozptýlení, a tak si otevře okno Nové dimenze, aby si zahrála svoji momentálně nejoblíbenější hru, Věk iridia.

Na nábreží je přelidněno, ale její avatar má na sobě prestižní perleťové brnění, a tak netrvá dlouho a pár hráčů ji přizve do své bojové jednotky. Překročí bojiště zahalené dýmem z hořících vozidel a dobrou hodinu čistí dobytou tvrz od kudlanek. Vzhledem k současnému rozpoložení je to pro Anu dokonalá mise: natolik lehká, že si může být jistá vítězstvím, ale zároveň dost náročná na to, aby jí přinášela uspokojení. Její spolubojovníci se právě chystají vyrazit na další misi, když vtom se jí v rohu monitoru objeví telefonní okénko. Je to hlasový hovor od její kamarádky Robyn, a tak Ana přepne na mikrofon.

„Ahojky.“

„Nazdar, Ano. Jak to jde?“

„Malá náповěda: právě hraju Iridium.“

Robyn se usměje. „Den blbec?“

„Asi tak nějak.“ Ana jí poví o zrušeném pohovoru.

„Mno, mám pro tebe zprávu, co tě možná rozveselí. Můžeme se vidět na Datazemi?“

„Jasně, za minutku, jen co se odhlásím.“

„Budu u sebe.“

„Prima, hned jsem tam.“

Ana se omluví spolubojovníkům a zavře okno Nové dimenze. Přihlásí se na Datazemi a v okně jí najede místo, kde byla naposledy, taneční klub vytesaný do stěny obřího útesu. Datazemě má i vlastní herní kontinenty – Elderthorn a Orbis Tertius – ale ty Aně nevyhovují, takže tráví čas ve společenských oblastech. Její avatar je ještě odminule oblečený na párty, a tak Ana zvolí konvenčnější oblečení a otevře portál domů k Robyn. Projde portálem a ocitne se ve virtuálním obývacím pokoji, jenž se nachází na rezidenčním aerostatu vznášejícím se nad půlkruhovým vodopádem více než kilometr širokým.

Jejich avataři se obejmou. „Co se děje?“ zeptá se Ana.

„Blue Gamma je zase ve hře,“ oznamuje Robyn. „Sehnali jsme sponzory na další fázi vývoje a nabíráme lidi. Ukázala jsem jim tvůj životopis a prý tě musí vidět.“

„Mě? Asi kvůli mým obrovským zkušenostem, ne?“ Ana právě dokončila certifikovaný kurz v testování softwaru. Robyn učila úvodní hodinu, a tam se seznámily.

„Přesně tak. Zaujal je tvůj poslední džob.“

Ana dělala šest let v zoologické a do školy se vrátila jen proto, že zoo zavřeli. „Je mi jasný, že začátky jsou trochu divočina, ale chovatelku ze zoo určitě nepotřebujete.“

Robyn se zasměje. „Ukážu ti, na čem děláme. Prý se můžeš mrknout.“

To zní vážně. Až doteď jí Robyn o své práci v Blue Gammě nemohla říct nic konkrétního. „Máme soukromý ostrov. Pojď se podívat.“ Otevře portál a jejich avataři jím projdou.

Ana napůl očekává, že se jí v okně objeví nějaká fantastická krajina, ale místo toho se její avatar ocitne v něčem, co jí na první pohled připomíná dětské jesle. Na druhý pohled je to výjev z pohádkové knížky: antropomorfní tygřík přesouvá na drátěné konstrukci barevné korálky, panda zkoumá autíčko, šimpanz jako vystřižený z kreslené pohádky si hraje s kuličkou z pěnové pryže.

Popisky na monitoru je identifikují jako digienty, digitální organismy žijící ve světech, jako je Datazemě, vypadají však úplně jinak než digienti, na jaké je Ana zvyklá. Nejsou to idealizovaná zvířátka nabízená lidem, kteří si nemohou dovolit starat se o opravdové zvíře. Chybí jim jejich obrázková roztomilost a i pohyby mají nezvykle nemotorné. Nevypadají ani jako obyvatelé datazemských biodomovů: na souostroví Pangaea viděla jednonohé klokany a obousměrně se plazící hady, kteří se vyvinuli v tamějších sklenících, ale tito digienti byli zjevně odjinud.

„Takže Blue Gamma dělá digienty?“

„Jo, ale ne obyčejné. Sleduj.“ Robynin avatar přistoupí k šimpanzovi s kuličkou a dřepne si k němu. „Ahoj, Pongo. Co děláš?“

„Pongo huát kuička,“ řekne digient a Ana se lekne.

„Hraješ si s kuličkou? To je super. Můžu si hrát s tebou?“

„Ne. Kuička Pongo.“

„Cože?“

Šimpanz se rozhlédne, a aniž by kuličku pustil ze sevření, odbatolí se k hromádce dřevěných kostek. Jednu z nich posune směrem k Robyn. „Robyn huát kocka.“ Kecne na zadek. „Pongo huát kuička.“

„Tak jo.“ Robyn se vrátí k Aně. „Co ty na to?“

„Úžasný. Netušila jsem, že digienti tak pokročili ve vývoji.“

„Je to všechno docela nový. Naši vývojáři si najali několik mladých kapacit, na které loni narazili na videoprezentaci jednoho symposia. Teď máme genomický generátor, kterému říkáme Neuroblast. Dneska naprostá jednička, co se týče podpory kognitivního rozvoje. Tihletí maníci –“ ukáže na zvířecí postavíčky v mateřské školce – „jsou z těch, co jsme zatím vygenerovali, nejchytřejší.“

„Budete je prodávat jako domácí mazlíčky?“

„Přesně to máme v plánu. Chceme je propagovat jako mazlíčky, se kterými se dá pokecat a které můžeš naučit různé bezva kousky. Náš neoficiální slogan zní: Opičárna, co nesmrdí.“

Ana se usměje. „Začíná mi docházet, proč se vám hodí zkušenosti z tréninku zvířat.“

„Jo. Ne vždycky se nám podaří je přinutit, aby dělali, co po nich chceme, a vlastně ani nevíme, do jaké míry za to můžou geny a do jaké míry je to tím, že nepoužíváme správné techniky.“

Ana pozoruje pandího digienta, jak jednou packou popadne autíčko a prohlíží si ho zespodu, zatímco druhou opatrně šlouchá do koleček. „Kolik toho vaši digienti umějí na začátku?“



„Prakticky nic. Mrkni na tohle.“ Robyn aktivuje video ve-
stavěné do stěny. Na záznamu se objeví místnost vymalo-
vaná v základních barvách. Na podlaze se válí několik di-
gientů. Fyzicky se od těch v mateřské školce ničím neliší,
avšak pohybují se trhaně a nahodile. „Tihle jsou nově in-
stalováni. Několik měsíců jim potrvá, než si osvojí základy
a naučí se interpretovat vizuální podněty, hýbat končetinami
a zacházet s pevnými předměty. Během téhle fáze je držíme
ve skleníku, takže to trvá asi týden. Když dospějou do stadia,
že se můžou začít učit jazyk a sociální interakci, převedeme
je do reálného času. A potom bude řada na tobě.“

Panda několikrát přejede autíčkem po zemi a zahýká.
Zní to jako *mo mo mo*. Ana si uvědomí, že je to smích.

„Vím, že jsi na škole studovala komunikaci primátů,“ po-
kračuje Robyn. „Tady to můžeš využít v praxi. Co myslíš?
Máš zájem?“

Ana váhá. Takovou profesi si při nástupu na vysokou roz-
hodně nepředstavovala a na okamžik se podiví, jak se to
všechno vlastně semlelo. Jako malá holka snila o tom, že
půjde ve šlápějích Dian Fosseyové a Jane Goodallové, ale
než odmaturovala, na světě se zachovalo tak málo opic, že jí
nezbývalo než jít pracovat do zoo. A teď se jí nabízí práce
trenéra virtuálních zvířat. Na trajektorii její kariéry je v ma-
lém měřítku jasně vidět, jak se zvířecí říše zmenšuje.

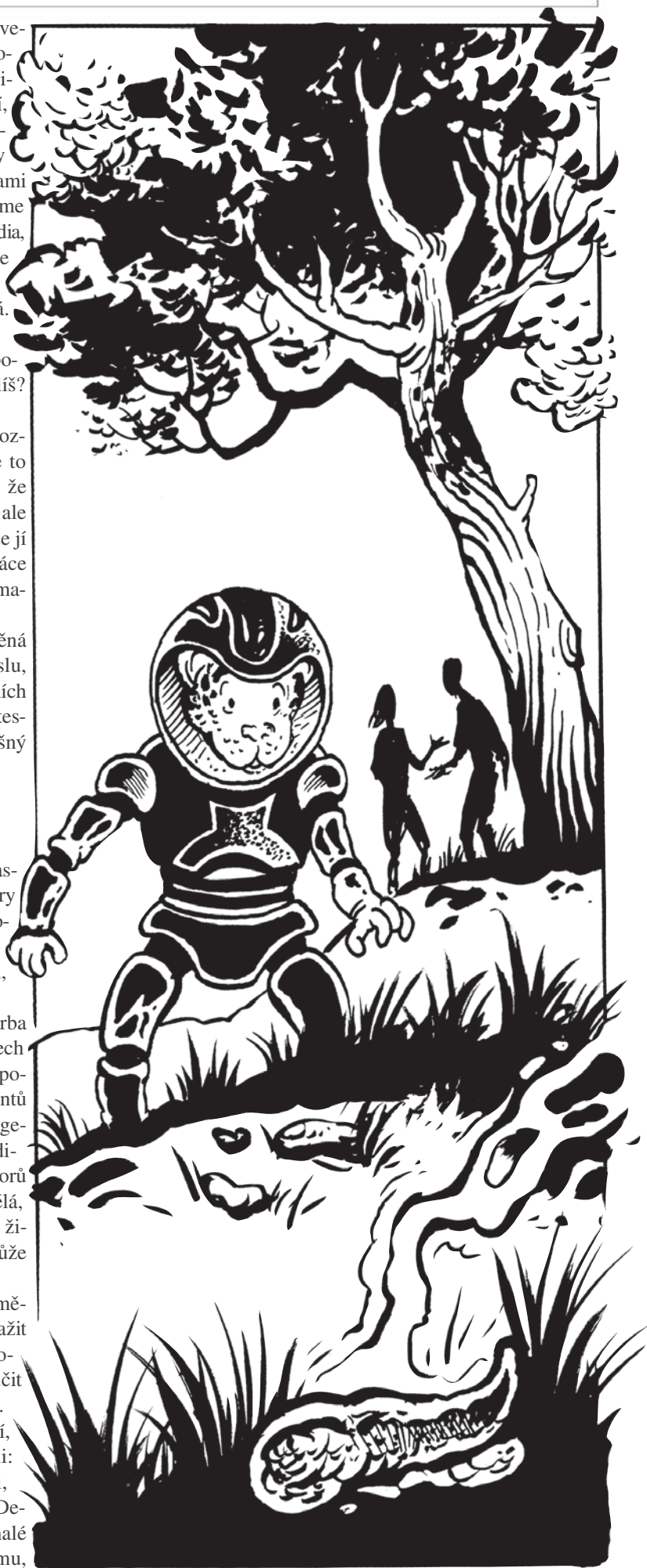
No tak, seber se, řekne si v duchu. Není to její vysněná
profese, ale pořád je to práce v softwarovém průmyslu,
a kvůli tomu se přece vrátila do školy. Při výcviku virtuálních
opic si koneckonců užije víc legrace než při generování tes-
tovacích souborů, a pokud jí Blue Gamma nabídne slušný
plat, v čem je problém?

* * *

Jmenuje se Derek Brooks a je nešťastný ze svého součas-
ného úkolu. Navrhuje pro společnost Blue Gamma avatary
a normálně má svou práci rád, ale včera za ním přišli pro-
duktoví manažeři s něčím, co mu připadá jako špatný ná-
pad. Snažil se jim to vysvětlit, ale rozhodnutí není na něm,
takže se s tím bude muset nějak poprat...

Derek studoval animaci a v tomto ohledu je pro něj tvorba
digitálních postavíček práce jako dělaná. V jiných ohledech
se to od tradiční animace značně liší. U běžné animované po-
stavičky by pouze navrhl držení těla a gesta, avšak u digientů
jsou tyto dovednosti vlastnostmi vycházejícími z jejich ge-
nomu a proto musí navrhovat těla, na nichž budou gesta di-
gientů přijatelná pro lidi. Z tohoto důvodu spousta animátorů
– včetně jeho ženy Wendy – na digitálních bytostech nedělá,
ale Derek to miluje. Má pocit, že napomáhat nové formě ži-
vota k sebevyjádření je ta nejvíc vzrušující práce, jakou může
coby animátor dělat.

Ztotožňuje se s firemní filozofií, pokud jde o vývoj umě-
lých inteligencí: zkušenost je nejlepší učitel. Než se snažit
naprogramovat do umělé inteligence všechny možné do-
vednosti, lepší je prodávat takové, které se dokážou učit
samy a které si tím pádem vychová samotný zákazník.
A aby byli zákazníci ochotní vložit do jejich vzdělání úsilí,
je nezbytné, aby se jim digienti po všech stránkách líbili:
musí mít okouzlující osobnosti, na čemž pracují vývojáři,
a jejich avataři musí působit roztomile, což je úkol pro De-
reka. Nicméně nestačí jim udělat obrovská kukadla a malé
čumáčky. Když budou vypadat jako z kresleného filmu,



JERIE 2011

nikdo je nebude brát vážně. A naopak, když budou až příliš připomínat skutečná zvířata, jejich mimika a schopnost komunikovat budou působit rušivě. Je důležité obě složky citlivě vyvážit. A tak nekonečné hodiny sledoval videozáznamy zachycující zvířecí mláďata, až se mu podařilo navrhnout hybridní tváře, jež působí roztomile, ale zase ne přehnaně.

Nyní dostal trochu jiné zadání. Produktoví manažeři, nespokojení s kočkami, psy, opicemi a pandami, usoudili, že pouhá zvířátka nestačí a že je potřeba nabídku avatarů rozšířit. Navrhují roboty.

Derekovi to nejde na rozum. Firemní strategie přece staví na náklonnosti lidí ke zvířatům. Digienti se stejně jako zvířata učí prostřednictvím pozitivní motivace a součástí jejich odměny bývají interakce typu poškrábání na hlavě nebo podání virtuálního pamlsku. U zvířecího avatarsa to dává dokonalý smysl, ale u robotického taková interakce vypadá komicky a násilně. Kdyby prodávali fyzické hračky, roboti by měli ve srovnání s věrohodně působícími zvířátky výhodu nižších výrobních nákladů, avšak ty ve virtuální říši nehrají roli a zvířátka mají živější výraz.

Z myšlenek ho vytrhne zaklepaní na dveře. Je to Ana, nová členka testovacího týmu.

„Ahoj Dereku, nenech si ujít záznam z dopoledního výcviku. Docela sranda.“

„Díky, mrknu na to.“

Ana je na odchodu, ale ještě se zastaví. „Vypadáš nějak zdrchaně.“

Derek si myslí, že vzít do týmu ošetřovatelku ze zoo byl dobrý tah. Nejenže pro digienty vyvinula tréninkový program, ale taky ji napadlo, jak by se dala vylepšit jejich strava.

Ostatní výrobci digientů nabízejí omezený sortiment potravinových dražé, a tak Ana navrhla, aby Blue Gamma radikálně změnila formát pamlsků pro digienty. Argumentovala, že různorodá strava v zoologických zahradách garantuje spokojenost zvířat a že i návštěvníci se rádi dívají na krmení zvířete. Vedení firmy souhlasilo a vývojářský tým uspořádal systém základních odměn pro digienty, z něhož vyplynul širší rámec virtuálních potravních doplňků. Různorodost v chemickém složení simulovat nemohli – fyzická simulace Datazemě na něco takového nestačí –, nicméně dodali jídlu parametry, jež zastupovaly chuť a vzhled, a navrhli uživatelské rozhraní pro vytváření receptů. Nápad měl veliký úspěch: jednotliví digienti nyní mají své oblíbené pamlsky a účastníci beta testů potvrzují, že krmit digienta dle jeho gusta je zábavné.

„Vedení rozhodlo, že zvířecí avataři nestačí,“ vysvětluje Derek. „Kromě nich chtějí i robotické avataře. Rozumíš tomu?“

„To zní jako dobrý nápad,“ přisvědčí Ana.

Zaskočí ho to. „Vážně? Zrovna od tebe bych to nečekal.“

„Všichni tady vnímají digienty jako zvířata,“ pokračuje Ana. „Jenomže digienti se nechovají jako opravdová zvířata. Mají v sobě něco neživočišného. Snažíme se, aby vypadali jako opice nebo pandy, ale mně to připadá, jako bychom je navlíkali do cirkusových kostýmů.“

Trochu se ho dotkne, že jeho vypiplané avataře přirovnává k cirkusovým kostýmům. Asi ho prozradí výraz, protože Ana dodá: „Ale normální člověk si toho nevšimne. Říkám to proto, že jsem se zvířaty strávila víc času než většina lidí okolo.“

„To je v pohodě,“ řekne. „Rád si vyslechnu jiný názor.“

„Promiň. Avataři vypadají suprově. Fakt. Nejraději mám tygříka.“

„Nic se nestalo. Vážně.“

Omluvně na něho zamává a zmizí v chodbě. Derek přemýšlí nad tím, co řekla.

Možná ho práce na zvířecích avatarech pohltila natolik, že o nich začal uvažovat jako o něčem, co nejsou. Ana má samozřejmě pravdu v tom, že digienti nejsou o nic víc zvířaty než tradičními roboty, a proč by jedna analogie měla být přesnější než druhá? Bude-li vycházet z předpokladu, že robotický avatar může této nové formě života sloužit k sebevyjádření stejně dobře jako zvířecí, třeba se mu podaří navrhnout avatarsa, se kterým bude spokojený.

* * *

O rok později dělí společnost Blue Gamma od slavnostního uvedení produktu na trh pouhé dny. Ana pracuje ve své kóji, přes uličku od Robyn. Sedí k sobě zády, ale na monitorech se jim oběma zobrazuje Datazemě, a tam jejich avataři stojí bok po boku. Vedle na dětském hřišti skotačí asi desítky digientů, kteří se prohánějí kolem můstku nebo lezou po krátkých schůdkách na rampu, z níž kloužou dolů. Tito digienti jsou prvními kandidáty na odchod: za pár dní budou nabídnuti zákazníkům na překrývajícím se rozmezí skutečného světa a Datazemě.

Už je pozdě na to, aby se učili něco nového, a tak mají Robyn a Ana za úkol s nimi procvičovat staré dovednosti. Když jsou uprostřed jednoho nácviku, projde kolem jejich kóji Mahesh, jeden ze spoluzakladatelů společnosti. Zastaví se a začne sledovat monitor. „Nevšímejte si mě, nenechte se rušit od práce. Copak to dneska trénujete?“

„Rozeznávání tvarů,“ odvětlí Robyn. Před svým avatarem zobrazí hromádku barevných kostek a vyzve jednoho digienta: „Pojď sem, Lolly.“ Lvíče se přibatolí z hřiště.

Ana si mezitím přivolá Jaxe, neoviktoriánského robota z leštěné mědi. Derek odvedl vynikající práci, od proporcí končetin po tvar obličeje. Aně připadá Jax rozkošný. I ona před sebou zobrazí vybrané kostky různých tvarů a upoutá Jaxovu pozornost.

„Vidíš ty kostky, Jaxi? Jaký tvar má ta modrá?“

„Tlojhelník,“ odpoví Jax.

„Dobře. A co červená?“

„Čverec.“

„Dobře. A co zelená?“

„Kluch.“

„Výborně, Jaxi.“ Ana mu podá dražé, které nadšeně zhltně.

„Jax chytlej,“ oznámí Jax.

„Lolly takí,“ přidá se Lolly.

Ana se usměje a pohladí je vzadu na hlavě. „Ano, jste oba moc chytří.“

„Oba chytlí,“ zopakuje Jax.

„To rád vidím,“ ozve se Mahesh.

Tito kandidáti na prodej jsou plody nesčetných experimentů a výběrem z těch nejtalentovanějších studentů. Při selekci zohledňovali nejen inteligenci, ale v nemenší míře i temperament – hledali osobnost, jež nebude zákazníky frustrovat. Jednou ze složek temperamentu je i schopnost hrát si pěkně s ostatními. Vývojářský tým se u digientů snažil redukovat hierarchické chování – Blue Gamma chce prodávat mazlíčky, u nichž si majitelé nebudou muset neustále vynucovat autoritu –, což však neznamená, že by digienti neměli smysl pro soutěživost. Jsou rádi, když jim člověk věnuje pozornost, a jakmile si jeden všimne, že Ana chválí někoho jiného, hned se jí snaží vetřít do přízně. Většinou je to v pořádku, ale pokud digient projeví vůči druhým digientům či vůči Aně zjevnou nenávist, je označen a jeho genom je v příští generaci eliminován. Celý proces trochu připomíná

křížení psů, ale ještě víc práci v obrovské testovací kuchyni, kde se pečou nekonečné série sušenek a s každou novou várkou se ladí chuť, dokud nevznikne dokonalý recept.

První digienti uvedení na trh se zároveň stanou maskoty společnosti a jejich kopie budou na prodej, i když podle předpokladů si bude většina lidí pořizovat spíše mladší digienty, kteří ještě nemají osvojené jazykové schopnosti. Právě při výuce jazyka si totiž zákazník užije s digientem nejvíce radosti a tito maskoti slouží v první řadě jako příklady toho, jaký výsledek se dá očekávat. Digienta „nemluvně“ lze prodávat i na neanglicky hovořících trzích, i když Blue Gamma zatím nemá tolik zaměstnanců, aby vyvíjela maskoty v jiných jazycích než v angličtině.

Ana pošle Jaxe zpátky na hřiště a přivolá si pandího digienta jménem Marco. Právě když se chystá začít test na rozpoznávání tvarů, Mahesh ukáže do rohu jejího monitoru. „Podívejte se na to.“ Několik digientů se přemístilo na kopec vedle hřiště a tam-válají ze svahu sudy.

„Super,“ zaraduje se Ana. „To jsem u nich ještě neviděla.“ Vydá se se svým avatarem na kopec, Jax a Marco jdou s ní a přidávají se k ostatním digientům. Napoprvé se Jaxovi nepodaří překulit ani jednou, ale po krátkém tréninku se dokáže skutálet až na úpatí kopce. Několikrát to zopakuje a vrátí se k Aně.

„Ana vidět?“ zeptá se Jax. „Jax umět kulit leže!“

„Ano, viděla jsem tě! Válel jsi sudy!“

„Jax valit sudy!“

„Jsi šikula.“ Znovu ho pohladí po hlavě.

Jax běží zpátky a válí sudy. I Lolly se nadšeně vrhla do nové hry. Jakmile se dokutálí až dolů, pokračuje po rovině dál, až narazí do můstku na hřišti.

„Auvajs,“ ozve se Lolly. „Kujva.“

Všichni zbystří. „Kde se to naučila?“ zeptá se Mahesh.

Ana si odpojí mikrofon a jde s avatarem k Lolly, aby ji utěšila. „Nevím. Nejspíš to někde zaslechla.“

„Nemůžeme dát na trh digienta, co mluví sprostě.“

„Už to hledám,“ řekne Robyn. Ve zvláštním okně otevře archivy tréninkových lekcí a v audiozáznamu zadá hledání. „Vypadá to, že je to poprvé, co to řekl digient, a pokud jde o nás...“ Všichni tři sledují, jak se v okně objevují výsledky hledání. Zdá se, že oním hřištníkem je Stefan, jeden z cvičitelů v australské pobočce. Blue Gamma zaměstnává lidi v Anglii a Austrálii, kteří trénují digienty, když je centrála na Západním pobřeží zavřená. Digienti spát nepotřebují – přesněji řečeno proces integrace nových poznatků, který je u nich analogií spánku, se dá spustit ve zrychleném režimu – a tak se mohou vzdělávat čtyřicet hodin denně.

Prohlédnou si videozáznam všech situací, kdy během výcviku Stefan řekl „kurva“. Nejdramatičtější výbuch je starý tři dny. Z pohybů datazemskeho avatara se to těžko odhaduje, ale zní to, jako by se praštil kolenem o stůl. Předchozí výskyty jsou staré několik týdnů, nejsou však tolik nahlas a netrvají dlouho.

„Co teď?“ zeptá se Robyn.

Kompromis je nabíledni. Blíží se datum uvedení produktu na trh, není čas opakovat týdny tréninku. Mají riskovat a spoléhat na to, že předchozí nadávky digienti nezachytili? Mahesh se krátce zamyslí a pak se rozhodne. „No nic. Přetočte je tři dny zpátky a odtamtud pokračujte ve výcviku.“

„Všechny?“ podiví se Ana. „Nestačí vrátit jen Lolly?“

„To je moc riskantní. Vraťte je všechny. Odted' chci, abyste na každém tréninku měli spuštěný indikátor vybraných slov. Až zase někdo zasakruje, všichni digienti se vrátí na předchozí pozici.“

A tak digienti ztratili tři dny zkušeností. Včetně prvního válení sudů.

* * *

Digienti společnosti Blue Gamma jsou naprostým hitem. Během prvního roku od uvedení na trh si je pořídí desetitisíce zákazníků a – což je ještě důležitější – udržují je v chodu. Jelikož pouhý prodej digientů by nepokryl náklady na vývoj, Blue Gamma sází na to, že zákazníci navnadí a motivuje k opakování utrácení, a proto poskytuje potravu pro digienty za další poplatky, čímž si zajišťuje přísun financí do té doby, dokud bude produkt zákazníky bavit. A jak se zdá, zatím je baví narámně, protože digienti jsou aktivovaní, jak je den dlouhý. Proces integrace poznatků většinou nechávají běžet v pomalém režimu, takže jejich digienti prospívají celou noc, ale někteří využívají zrychlený režim, aby jejich digienti byli vzhůru co nejdéle a aby je mohli sdílet s přáteli v jiných časových zónách, díky kterýmto spolupráci jejich digienti dospívají rychleji. Ve společenských oblastech roste počet hřišť a mateřských škol pro digienty a kalendáře veřejných akcí se plní skupinovými kratochvílemi, tréninkovými kurzy a talentovými soutěžemi. Někteří majitelé dokonce vodí své digienty do závodní zóny a nechávají je jezdit v autíčkách. Virtuální svět se jako jedna velká globální vesnice stará o výchovu digientů, stává se sociální tkaninou, do níž je vetkána nová kategorie domácího mazlíčka.

Polovina prodáváných digientů jsou jednorázové produkty, jež mají náhodně generovaný genom, avšak v mezích parametrů vybraných během procesu křížení. Druhá polovina jsou kopie maskotů, nicméně společnost důsledně upozorňuje všechny zákazníky, že každá kopie se vyvíjí odlišně v závislosti na svém prostředí. Jako ilustrativní příklad se uvádí maskoti Marco a Polo. Oba mají naprosto identický genom a avatary v podobě pandy, ale jejich osobnosti se diametrálně liší. Polo byl nainstalován, když byly Marcovi dva roky, a Polo k němu přilnul jako ke staršímu bratrovi. Stala se z nich nerozlučná dvojka, nicméně Marco má extrovertní povahu, zatímco Polo je mnohem opatrnější, a není důvod očekávat, že by se v dohledné době stal z Pola rovněž extrovert.

Maskoti Blue Gammy jsou nejstaršími funkčními digienty generovanými Neuroblastem a vedení společnosti původně doufalo, že pro testovací tým budou zdrojem poznatků o chování digientů ještě předtím, než se s nimi seznámí zákazníci. V praxi to tak ale nefunguje: nikdy se nedá předpovědět, jak se tisíce digientů vychovávaných v tisících různých prostředích individuálně rozvinou. Každý majitel digienta doslova a do písmene prozkoumává nové teritorium a všichni si navzájem pomáhají. Na Datazemi kvapem přibývají online fóra pro majitele digientů plné historek, diskusí a rad na požádání.

Blue Gamma má zvláštního referenta pro styk s veřejností, jehož úkolem je sledovat fóra, ale Derek si je občas po práci pročítá taky. Pokud nenarazí na debatu ohledně mimiky digientů, s oblibou čte historky majitelů.

Od: Zoe Armstrongová

To byste nevěřili, co dneska provedla moje Natasha! Byli jsme na hřišti a jeden digient upadl a pěkně si natloukl. Natasha ho objala, aby jako neplakal, a já ji za to nadšeně pochválila. A ona vzápětí strčí do jiného digienta, aby ho rozplakala, pak ho obejmě, kouká na mě a čeká na pochvalu!

Pak ho upoutá jiný příspěvek:

Od: Andrew Nguyen