

Analýza filozofických východisek univerza Fallout

Úvod: Pustina jako laboratoř/petriho miska společenských systémů a politické filozofie

Slovníček:

Dialektika je metoda filozofického myšlení a argumentace, která zkoumá svět, poznání a vývoj prostřednictvím střetu protikladů (teze a antiteze) a jejich překonání v novém celku (syntéze)

Ontologie je filozofická disciplína zkoumající jsoucno, bytí a základní struktury reality (co existuje a jaké to je).

Série videoher Fallout, původně koncipovaná designéry ze studia Interplay Entertainment a následně rozvíjená tvůrčími týmy z Black Isle Studios a Obsidian Entertainment, představuje v kontextu herního vyprávění bezprecedentní platformu pro zkoumání politické filozofie, sociologie a etiky. Na rozdíl od mnoha postapokalyptických děl, která se zaměřují primárně na bezprostřední fyzické přežití jednotlivce v nehostinném prostředí po globální katastrofě, se klasické díly série a zejména *Fallout: New Vegas* soustředí na post-post-apokalyptickou fázi lidského vývoje. Jádrem tohoto vyprávění není samotná jaderná destrukce, nýbrž zdlouhavý, bolestivý a konfliktní proces společenské rekonstrukce. Tento formativní proces je nevyhnutelně formován brutálním střetem protichůdných ideologií, z nichž každá nabízí fundamentálně odlišnou odpověď na otázku, jak by měla být lidská společnost organizována, aby se vyhnula opakování osudových chyb starého světa.

Zatímco původní autoři, mezi něž patří osobnosti jako **Tim Cain**, **Leonard Boyarsky**, **Josh Sawyer** a **Chris Avalone**, koncipovali jednotlivé herní frakce jako nositele hlubokých, historicky ukotvených a často vnitřně rozporuplných filozofických směrů, novější adaptace vykazují odlišný přístup. Druhá série televizního seriálu *Fallout* z produkce Amazonu představuje v tomto ohledu signifikantní posun. Seriál opouští makrosociologickou, drobnohlednou optiku her ve prospěch mikronarativních, silně na postavy orientovaných příběhů ovšem rozehrávající extrémně vysokou hru rozpínající se od předválečné doby až po rok 2296. V tomto novém formátu jsou dříve komplexní filozofické a politologické směry redukovány na pouhou vizuální estetiku, případně slouží jako zjednodušené kulisy pro jednoznačnější boj dobra se zlem, z něhož se vytrácí původní dialektická hloubka..

Původní vize (Interplay a Black Isle): Transhumanismus, utilitarismus a stíny minulosti

Ještě předtím, než *Fallout: New Vegas* představil svůj komplexní a nuancovaný ekosystém geopolitických frakcí, položil první díl série *Fallout* (rok 1997) masivní ideologické základy prostřednictvím postavy hlavního antagonisty Mastera). Postava Mastera, původním jménem Richarda Grey, reprezentuje ve fiktivním univerzu extrémní formu filozofického utilitarismu, která je úzce provázána s biologickým determinismem a radikálním posthumanismem.

Master během svého exilu a mutace dospěl k chladnému analytickému závěru, že základní příčinou zkázy lidstva a neustálých konfliktů je jeho samotná biologická, kulturní a psychologická diverzita. Právě tyto odlišnosti podle něj nevyhnutelně vedou k tribalismu, iracionalitě, soupeření o zdroje a v konečném důsledku k válkám. Řešením, které pro záchranu planety nabízí, je takzvaná „Jednota“ (The Unity) – organizace usilující o nucenou evoluci lidského druhu prostřednictvím viru FEV. Cílem je transformace diverzifikovaného lidstva do podoby fyzicky uniformních, kognitivně propojených a biologicky nadřazených supermutantů. Filozoficky se Mastereova vize opírá o sociální darwinismus a absolutní utilitářský kalkul, v němž je individuální utrpení při mutaci zanedbatelné v porovnání s příslibem trvalého globálního míru. Věří, že vytvořením jednotné rasy odstraní samotné důvody k válečným konfliktům. Hráč je tak v prvním díle konfrontován s antagonistou, jehož primárním cílem není destrukce, ale paradoxně záchrana a mír, byť za cenu absolutního vymazání lidské individuality a svobody vůle.

Zde můžeme opět vidět paralelu na konec druhé série seriálu - Hank se vlastně snaží o podobnou věc, jen bez mutace a za pomoci čipů, které vymažou lidskou různorodou osobnost a nahradí ji ideální (dle něj a Vault tecu) milou nekonfliktní osobností.

Tato fundamentální dialektika mezi bezpečím (které je garantováno absolutní uniformitou a kontrolou) a svobodou (která je nevyhnutelně vykoupena neustálým chaosem a rizikem destrukce) definovala hloubku, na kterou pozdější díly navázaly. Fallout 2 následně představil frakci Enklávy, která fungovala jako stínové pokračování předválečné americké vlády a mocenských elit. Enkláva byla autory koncipována jako varovný filozofický symbol – ztělesnění nebezpečné obsese minulostí a fašizujícího izolacionismu. Členové Enklávy se považovali za jediné geneticky čisté dědice Ameriky, zatímco všichni obyvatelé Pustiny klasifikovali jako mutanty určené k vyhlazení. Jejich porážka na konci druhé hry nesla silný narativní význam: symbolizovala definitivní zničení okovů starého světa a uvolnění prostoru pro to, aby si přeživší obyvatelé Pustiny mohli začít budovat vlastní, nové společenské systémy bez zátěže předválečných hříchů.

Fallout: New Vegas a analytický vrchol politické filozofie v interaktivním médiu

Pokud první dva díly série položily základy pro zkoumání post-apokalyptické etiky, **Fallout: New Vegas představuje absolutní vrchol** aplikace politologických teorií v herním designu. Hlavní scenáristé vědomě strukturovali hru tak, aby se vyhnuli zjednodušenému vnímání morálky optikou absolutního dobra a zla. Jejich ambicí bylo vytvořit geopolitický prostor, v němž frakce nepůsobí jako „papíroví padouši“, ale předkládají substantiální, argumentačně podložené vize vládnutí. Pustina v okolí neonového Vegas se tak stala jevištěm, na kterém se střetává historický determinismus, objektivistický autokratismus a anarchistický humanitarismus.

Hegeliánská (Fichteho) dialektika a historický determinismus: Konstrukce Caesarovy legie a odhalení Cesara jako pseudointelktuála sečtělým hráčem

Nejvýraznějším filozofickým experimentem v historii série je bezesporu koncepce Caesarovy legie. Vůdce této frakce, Edward Sallow (známý pod titulem Caesar), je bývalým členem pacifistických Následovníků apokalypsy. Své nesmírně kruté, otrokářské a dobovačné tažení omlouvá prostřednictvím vysoce specifické interpretace hegeliánské dialektiky. Na přímý popud Joshe Sawyera začlenil John Gonzalez do hry obsáhlé dialogové stromy, v nichž Caesar obhájí existenci své říše skrze prizma historické nevyhnutelnosti a dialektického materialismu Hegeliánskou dialektikou....akorát že vůbec ale o tom za chvíli.

Dialektika v Caesarově podání operuje s nevyhnutelným historickým procesem, který je rozdělen do tří základních fází: teze, antiteze a syntézy.

1. **Teze (New California Republic):** Caesar identifikuje jako tezi expanzivní Republiku Nová Kalifornie. Z jeho pohledu jde o zkorumpovanou, byrokraticky neefektivní a slábnoucí demokracii, která je inherentně odsouzena k zániku. Důvodem tohoto zániku je fakt, že se NCR snaží pouze vzkřísit politické modely a hodnoty předválečných Spojených států – tedy systémy, které již historicky selhaly a prokazatelně přivedly svět k nukleárnímu holocaustu. Caesar vnímá demokracii v postapokalyptickém světě jako slabost, která nedokáže obyvatelstvu zajistit elementární řád a bezpečí.
2. **Antiteze (Caesarova legie):** Jako přímou, dialektickou reakci na tuto tezi vybudoval Caesar svou Legii, jež slouží jako dokonalá antiteze. Kde je NCR teoreticky demokratická a liberální, Legie je absolutně totalitní a autokratická. Kde NCR spoléhá na starosvětskou technologii, spotřební kapitál a individualismus, tam Legie prosazuje striktní askezi, fanatickou vojenskou disciplínu, kolektivismus a programové odvržení pokročilých technologií. Estetika starověkého Říma a brutalita (ukřižování, masové zotročování) nebyly vybrány náhodně; slouží jako nástroj brutálního sociálního inženýrství k vymazání původních kmenových identit dobytých komunit. Vzniká tak jednolitá masa poslušných jedinců, kde lidský život nemá žádnou inherentní hodnotu nad rámec své bezprostřední užitečnosti pro státní válečný a produkční aparát.
3. **Syntéza (Nova Roma):** Caesarovým konečným filozofickým i vojenským cílem překvapivě není pouhé vyhlazení NCR. Věří, že historickým a deterministickým střetem teze (NCR) a antiteze (Legie) u řeky Colorado nevyhnutelně vznikne nová syntéza. Přeočazením Nového Vegas (které má sloužit jako jeho nový Řím) a následnou asimilací miliónové populace NCR by podle jeho teorie došlo k fúzi. Nová společnost by si osvojila byrokratickou, civilní a infrastrukturní kapacitu NCR, přičemž by si zachovala nekompromisní vojenskou disciplínu a jednotu Legie. Tím by měl vzniknout trvalý, stabilní a vyspělejší říšský celek, který překoná slabosti obou předchozích systémů.

Kritická a narativní **brilance** New Vegas však spočívá v tom, jak autoři (a potažmo hráči) s touto

ideologii nakládají. Tvůrci **úmyslně** napsali Caesara tak, aby se ve své majestátní filozofii mýlil a dopouštěl se logických faulů. Z hlediska dějin filozofie je triadický koncept „teze-antiteze-syntéza“ často **mylně** připisován přímo Georgu Wilhelmovi Friedrichu Hegelovi, přičemž ve skutečnosti s ním operovali spíše myslitelé jako Johann Gottlieb Fichte nebo dokonce Marx. Sám Hegel tento mechanický koncept zmiňoval především proto, aby kritizoval jeho přílišnou jednoduchost. Hegelova skutečná dialektika je mnohem komplexnější a opírá se spíše s koncept imanence, nebo imanentní kritiky.

Caesar je herním scénářem analyzován jako **nebezpečný arogantní pseudointelektuál**, který používá vysoce stylizovaný, z kontextu vytržený akademický filozofický diskurz výhradně k ospravedlnění vlastní megalomanie, brutality a touhy po moci před z velké části pologramotným obyvatelstvem Pustiny. Extrémní redukcionismus jeho přístupu vede k tomu, že ideologie postrádá reálnou aplikovatelnost mimo válečný stav. Bez permanentní expanze, přísunu nových otroků a zejména bez Caesarova kultu osobnosti a charismatu (vzhledem k jeho terminálnímu onemocnění mozku) Legie nevyhnutelně směřuje ke strukturálnímu kolapsu a rozpadu.

Caesar si je dobře vědom, že obyvatelé Pustiny (až na výjimky, jako jsou někteří Následovníci apokalypsy) nemají formální vzdělání a nedokážou jeho logické fauly rozporovat. Zjednodušený historický determinismus o nevyhnutelném střetu a vítězství se mu zkrátka politicky hodí mnohem více než složitá aplikace Hegelovy iminentní kritiky.

Téma hegelíánské syntézy a nutnosti „pohnout se vpřed“ však rezonuje celou hrou a jejími rozšířeními. V DLC Dead Money je dialektika brilantně metaforizována skrze postavu supermutanta s rozštěpenou osobností (God/Dog). Jeho dvě protichůdné, vzájemně se nenávidící osobnosti mohou být prostřednictvím hráčovy intervence sloučeny do jedné syntetizované mysli, která reprezentuje nový začátek. Tento motiv zdůrazňuje hlavní myšlenku New Vegas – neschopnost nechat minulost zemřít (jak to činí frakce fixované na staré symboly) vede k destrukci.

Autokratický kapitalismus, technokracie a objektivismus: Robert House - Platón a Randová

Pokud Caesarova legie reprezentuje brutální, primitivistickou reakci na selhání demokratických institucí, postava Roberta Edwina (Mr.) House představuje syntézu extrémního kapitalismu, objektivismu a chladné, utilitární technokracie. Osobnostně i vizuálně byl House modelován podle reálného amerického průmyslníka, filmaře a excentrického miliardáře Howarda Hughese. V rámci Falloutu ztělesňuje House archetyp předválečného vizionáře a zakladatele korporace RobCo, který díky svým prediktivním algoritmům a ohromnému bohatství dokázal zachránit úzký pruh Las Vegas před dopadem čínských jaderných hlavíc. Nyní, o více než dvě stě let později, vládne městu z izolace svého i Lucky 38 jako prodloužené vědomí napojené na superpočítač.

Houseova politická filozofie je hluboce a deklarativně anti-demokratická. V jedné z nejznámějších konverzačních větví ve hře House přímo odmítá ideály NCR a říká hráči, že pokud chce vidět skutečný osud demokracií, stačí se podívat z okna na spálenou, radioaktivní zemi. Podle Houseovy interpretace historie vedla k apokalypse právě snaha národních států a demokracií udržet neudržitelný systém neustálé spotřeby, což kocilo v korupci, ideologický fanatismus a zničující války o zdroje. Sám sebe proto stylizuje do role osvíceného platónského krále-filozofa – benevoletního, absolutního autokrata. Dá se říct, že House je ztělesněním osvícené autokracie z jeho díla **Ústava**. Argumentuje, že jeho nadprůměrný intelekt, absolutní absence omezujících emocionálních slabostí a praktická nesmrtelnost z něj činí jediného objektivně způsobilého vůdce, který je schopen efektivně zajistit přežití a následný vzestup lidstva.

Jeho ideologie má také blízko k objektivistické filozofii Ayn Randové, obohacenému o moderní rysy „technologického mesiášství“, které lze pozorovat u současných miliardářů a elit ze Silicon Valley (jak potvrdil i hlavní scenárista hry Josh Sawyer). Zásadním aspektem jeho způsobu vládnutí je absolutní svoboda volného trhu a nedotknutelnost smluv. House striktně respektuje uzavřené kontrakty a otevřeně opovrhuje iracionalitou rasismu i neefektivitou otrocké práce, kterou praktikuje Legie. Na druhou stranu, na vrcholu mocenské pyramidy tohoto neoliberálního ráje stojí jen on sám. Tuto hierarchii udržuje prostřednictvím soukromé, nezávislé armády po zuby ozbrojených robotických Securitronů, kteří nemilosrdně vynucují „dobrovolné“ podřízení se jeho korporátním pravidlům.

Herní narativ používá postavu House jako sofistikovanou, inherentní kritiku pozdního kapitalismu. Ačkoliv House slibuje, že pokud získá absolutní hegemonii nad regionem, dokáže za padesát let obnovit vesmírný program a zajistit kolonizaci jiných planet k záchraně lidského genofondu, realita jeho současného vládnutí je mnohem temnější. Udržuje bulvár New Vegas Strip jako exkluzivní, dekadentní a třpytivou iluzi civilizace pro bohaté, zatímco bezprostředně za jeho zdmi žijí a umírají chudí obyvatelé čtvrtí jako Freeside. Nezajímá ho sociální spravedlnost, ekologická obnova ani blaho jednotlivých komunit; obyvatelé Pustiny a dokonce i státy jako NCR jsou pro něj pouze ekonomickými zdroji, spotřebiteli a lidským kapitálem, který lze využít a posléze odvrhnout. Jeho utopie je tak dokonalým zosobněním systému, který maximalizuje zisk a technologický pokrok za cenu absolutní lhostejnosti k lidskému utrpení na periferii.

Byrokratický imperialismus a depresivní válečná mašinerie: Temná strana NCR

NCR je na první pohled prezentována jako maják naděje a snaha o vzkříšení předválečných hodnot liberální demokracie a právního státu. Hra ovšem tuto frakci nemilosrdně dekonstruuje jako přebujelý byrokratický aparát a nevyhnutelně krutou válečnou mašinerii, která je do velké míry odsouzena k tomu, aby opakovala tytéž tragické historické chyby, jež vedly ke konci starého světa. Skrze detailní příběhy v

Mojave autoři ukazují, že i ta nejdemokratičtější společnost se při neustálé, nekontrolovatelné územní expanzi mění v drtivý, dehumanizující kolos, jemuž docházejí zdroje i morální legitimita.

Tento hluboce depresivní aspekt války je v New Vegas mapován od nejnižší úrovně jednotlivce až po ty nejvyšší vojenské šarže. Mrazivým příkladem na frontové linii je postava **vojína Stonea** v Táboře Ztracená naděje). Stone je přistižen, jak v noci krade ze zoufale chabých armádních zásob cennou drogu Hydra. Jeho motivací přitom není sobecký zisk – krádež je zoufalým, traumatickým únikem před krutou realitou zákopové války, všudypřítomnou smrtí, ustavičnou bolestí a marností konfliktu s Legií. Stone reprezentuje psychologický rozpad, PTSD a fakt, že NCR nenechává řadové vojáky jen umírat, ale zcela ignoruje jejich zničené duševní zdraví, když je posílá nedostatečně zásobené do mlýnku na maso.

Na strukturální a etické rovině je pak temná tvář NCR ztělesněna temnou událostí známou jako **masakr v Bitter Springs**. Během tažení proti zneprátenému kmeni Velkých Chánů zmasakrovaly jednotky NCR desítky prchajících civilistů, a to včetně žen, dětí a starců. Ačkoliv politické i vojenské vedení tento čin často účelově racionalizovalo jako nutnou chybu v komunikaci během asimilace nebezpečných nájezdníků, hra jej jasně předkládá jako válečný zločin. Tato událost natrvalo traumatizovala mnohé ze zúčastněných vojáků (včetně oblíbeného elitního ostřelovače **Craig Boonea**) a odhalila inherentní pokrytectví NCR: ve své imperiální touze po civilizování Pustiny je Republika ochotna sáhnout k naprosto stejné bezcitné genocidě jako ty nejhorší z „divošských“ frakcí.

Filozofický vrchol této vojenské marnosti však představuje samotný vrchní velitel elitních Rangerů, **Chief Hanlon**. Hanlon, hlavní strůjce těžce vybojovaného vítězství v první bitvě o Hooverovu přehradu, dospěl k naprosté ideologické deziluzi. Uvědomuje si, že bezhlavá expanze, podporovaná zkorumpovanými byrokraty, brahminími barony z Kalifornie a nekompetentním, po slávě toužícím generálem Oliverem, krvácí republiku na životech i materiálu. V radikálním pacifisticko-pragmatickém kroku proto začne Hanlon úmyslně falšovat vojenská zpravodajská hlášení a sabotovat operace NCR. Nečiní tak z náklonnosti k nepříteli nebo ze zlé vůle, ale ve snaze vyvolat **umělé „řízené selhání“**. Hanlonův tragický filozofický kalkul spočívá v přesvědčení, že jedinou možností, jak zachránit tisíce životů mladých vojáků a zabránit samotnému kolapsu podstaty NCR, je způsobit ztrátu veřejné podpory války natolik, že bude vláda donucena z Mojave ustoupit a vzdát se svých neudržitelných imperiálních ambicí. Hra skrze něj klade mrazivou otázku: kdy se ochrana civilizace stává pouhou záminkou pro

požírání vlastních dětí?

Anarchismus, vzájemná pomoc a humanitarismus: Následovníci apokalypsy

Neustálou morální a filozofickou protiváhou militaristického a byrokratického imperialismu NCR, totalitního fašismu Caesarovy legie a oligarchické osvětlené technokracie House je frakce známá jako Následovníci apokalypsy (Followers of the Apocalypse). Tato organizace slouží jako hmatatelná a funkční reprezentace anarchistické politické filozofie ve světě Falloutu, konkrétně pak těch proudů, které se inspiroují myšlenkami Petra Kropotkina o vzájemné pomoci, decentralizaci moci a pacifistické rezistenci vůči státnímu útlaku.

Následovníci operují bez formální, vertikální hierarchické vlády. Jsou volným, rovnostářským sdružením lékařů, vědců, učenců a výzkumníků. Jejich základním dogmatem je přesvědčení, že vědomosti, předválečná technologie a medicínské kapacity by v žádném případě neměly být hromaděny k politickým či válečným účelům (**což představuje přímou a ostrou kritiku ideologie technologického hromadění, kterou razí izolacionistické Bratrstvo oceli**). Místo toho věří, že tyto zdroje musí být volně sdíleny s cílem povznesení celé společnosti, se zvláštním zřetelem na pomoc těm nejchudším a nejzranitelnějším obyvatelům Pustiny.

Politicky se Následovníci jasně profilují jako anti-autoritářská organizace. Systematicky odmítají logiku monopolu na násilí, budování státní moci a centralizovaných donucovacích aparátů. Toto přesvědčení je nevyhnutelně přivádí do přímých konfliktů s velkými vládními celky. Někteří radikálnější členové neváhají sabotovat vládní projekty NCR (např. v elektrárně HELIOS One), pokud mají pocit, že vláda využije získanou technologii jako zbraň hromadného ničení proti civilistům.

Jejich narativní a strukturální role v kánonu her (od svého prvního objevení v Boneyardu ve Fallout 1 až po New Vegas) je však pojata vysoce realisticky a tragicky. Hry nesklouzávají k naivní idealizaci anarchismu. Ačkoliv jsou ideály Následovníků prezentovány jako morálně nejčistší a eticky nejméně problematické ze všech frakcí, realita postapokalyptického světa ukazuje jejich strukturální slabosti. **Následovníci nedisponují hrubou silou, tvrdou měnou ani donucovacími prostředky, které by dokázaly jejich ideály globálně prosadit a bránit.**

Neustále bojují s kritickým nedostatkem zdrojů, přehlceností pacienty a jsou často manipulováni či přímo vykořisťováni mocnějšími vojenskými frakcemi. Hra tak předkládá hlubokou kritickou analýzu pacifistického anarcho-komunismu: ukazuje, že ve vysoce kompetitivním a brutálním světě postrádajícím oporu v právním státě může být čistá dobročinnost a apriorní odmítnutí mocenských mechanismů cestou k marginalizaci, vyčerpání či úplnému zničení. Zůstávají sice morálním majákem Pustiny, avšak bez šance na politické vítězství.

3) Televizní seriál Fallout (2. série): Dekonstrukce a redukce filozofické complexity

Zatímco Fallout: New Vegas fungoval jako hluboký sociologický a politologický experiment, ve kterém se střetávaly jasně definované, funkční a kriticky rozebrané politické entity budující nový svět, televizní adaptace volí diametrálně odlišný vypravěčský a myšlenkový přístup.

Scenáristický tým přistoupil k narativu metodou, kterou sami explicitně nazývají „**fog of war**“. Tento narativní postup záměrně a systematicky mlží o zásadních politických a historických událostech (včetně toho, jak přesně dopadla bitva o Hooverovu přehradu). Cílem je vyhnout se kánonizaci jednoho specifického konce z her a zachovat status quo, avšak výsledkem je uvolnění prostoru pro lineární vyprávění orientované výhradně na mikropříběhy hlavních protagonistů a šokující dějové zvraty.

Výsledkem této dramaturgické volby je masivní redukce filozofické complexity celého fikčního univerza. Frakce dramaticky ztrácejí svou roli relevantních zástupců odlišných systémů vládnutí a společenského uspořádání. Místo toho se stávají spíše vyprazdněnými vizuálními estetickými kulisami nebo zástupnými symboly pro generické zlo, šílenství či neřízený chaos. Mnozí kritici poukazují na skutečnost, že seriál aktivně ničí jakékoliv pokusy o civilizační a strukturální pokrok v Pustině a uměle vrací svět zpět do stavu permanentního, bezvládného chaosu, protože takové prostředí je pro produkci spotřebního televizního dramatu narativně a produkčně jednodušší ke zpracování.

Ontologická povaha Pustiny: Zkáza jako nutnost a pro-imperialistický podtón

V hrách od Interplay a Obsidianu byla divoštství obyvatel Pustiny velmi často a chytře prezentována jako pouhá propaganda. Byla to ideologická zbraň, kterou frakce jako Enkláva nebo elity z Vault City nebo BoS historicky ospravedlňovaly své exkluzivní právo na dominanci, kontrolu či dokonce genocidu obyčejných lidí na povrchu. Hráč v herním světě naproti tomu viděl, že přeživší obyvatelé Pustiny byli vysoce racionální aktéři, kteří si bez pomoci předválečných elit dokázali vybudovat vlastní fungující státy (včetně milionové NCR s vlastní ekonomikou), obchodní sítě a pod.

Televizní seriál však tuto základní filozofii vnímání podřízených tříd radikálně obrací. Pustina a její obyvatelé jsou zde vnímáni a objektivně prezentováni jako brutální, zcela nevzdělání, infantilní a krvežízniví barbaři. Seriál operuje s tezí, že tito lidé by se bez neustálého, nadřazeného dozoru (ať už ze strany "čistých" obyvatel Vaultů, nebo zbytků starých korporátních elit) zcela jistě povraždili navzájem. Toto ukotvení Pustiny jako místa neschopného samostatného vývoje dává seriálu zřetelně pro-imperialistický a elitářský podtón, kde je zásah "osvícených" sil zvenčí

prezentován jako smutná nezbytnost. Ikonický výrok série War never changes je v seriálu cynicky interpretován jako definitivní důkaz absolutní neschopnosti lidstva tvořit jakékoliv nové a trvalé struktury. V hrách přitom toto rčení znamenalo, že i když lidstvo tvoří struktury zcela nové, tyto nové útvary v sobě pouze nesou archetypální lidské hříchy, jako je chamtivost či mocenské pnutí

Demontáž Republiky Nová Kalifornie a neustálá obsese minulostí (Enkláva)

Nejvýraznějším a nejvíce analyzovaným příkladem tohoto filozofického okleštění je seriálové zacházení s NCR. Ve světě Fallout 2 a New Vegas šlo o masivní, sebevědomý národní stát s miliony obyvatel. Tento stát měl fungující tržní ekonomiku, tisíce mil funkčních železnic, tištěnou i raženou měnu, propracovaný soudní systém, veřejné školství a složitou – ač korupcí silně prolezlou – byrokracií. Šlo o sofistikované ztělesnění pokusu o vzkříšení a iteraci modelu liberální demokracie.

V první a druhé sérii seriálu je však existence a velikost NCR de facto redukována na jediné specifické osídlení (Shady Sands). To je navíc vizuálně a narativně vykresleno spíše jako romantizované „městečko z 19. století“ usazené v ruinách, než jako hlavní metropole moderního státu jak bylo popsáno třeba ve Falloutu 2. Následné vymazání celého tohoto státního útvaru z mapy prostřednictvím jediné jaderné bomby, odpálené izolovaným představitelem Vault-Tecu (Hankem), znamená fatální ztrátu geopolitické hloubky. Tato redukce zcela eliminuje sofistikované herní diskuse o logistických limitech demokratického imperialismu a neudržitelnosti neustálé politické expanze. Z komplexního státního aparátu a sociálního experimentu se NCR stává pouze pasivní a nostalgickou obětí individuálního zla jediné postavy.

Současně s touto destrukcí budoucího potenciálu seriál resuscituje antagonistickou Enklávu a korporátní struktury Vault-Tecu. **Zatímco hry záměrně vnímaly Enklávu jako vyčerpaného ducha dávné minulosti** – elitářskou sílu odtrženou od reality, jejíž finální porážka symbolizovala, že Pustina je konečně uvolněna pro tvorbu vlastního osudu –, seriál uvízl v permanentní „posedlosti minulosti“. Z ideologického hlediska je seriálový motiv neustálého vracení se k tomu, kdo přesně zhodil bomby a jaké pre-apokalyptické plány měla stínová vláda před 200 lety, krokem VÝRAZNĚ zpět. Místo budování nových geopolitických směrů a vizí se příběh soustředí na objevování dávných spiknutí světa, který je již **po staletí mrtev**. Tuto tendenci navíc oslabuje logická nekonzistence samotné seriálové premisy: pokud korporace Vault-Tec ve starém světě de facto "vyhrála" hru kapitalismu, ovládala celou americkou ekonomiku i vládu, nedává hlubší filozofický či ekonomický smysl, proč by úmyslně zinscenovala termonukleární zničení svých vlastních spotřebitelů a infrastruktury. Seriálová kritika kapitalismu se tak stává velmi mělkou a vnitřně hodně rozporuplnou.

Karikaturizace a rozpad Caesarovy legie

Naprostá absence aplikované politické filozofie je zřejmá i na vykreslení zbytků Caesarovy legie,

kteřá je v druhé sezóně seriálu odhalena v hlubokém stadiu rozkladu a občanské války následující po smrti původního Caesara. Je nutno podotknout, že samotný fakt mocenského vakua a rozpadu frakce po smrti silného, kultem osobnosti chráněného lídra, je naprosto logický a v přímém souladu se závěry obsaženými v kánonu her. **Co však postrádá logiku a** filozofickou váhu, je samotná mechanika tohoto rozpadu a způsob jeho prezentace.

V seriálu je tento klíčový geopolitický konflikt ukázán spíše jako absurdní, takřka komediální patová situace. Rozhádané frakce samozvaných "nových Caesarů" na sebe po celá léta beze zbraní v rukou zírají přes pár metrů metrů dlouhé území nikoho, v jehož středu leží hnijící mrtvola původního vůdce. Důvodem tohoto bezprecedentního patu je skutečnost, že Caesar má ve své kapse fyzický papírový lístek se jménem svého oficiálního nástupce, a žádná z frakcí se neodvážá k tělu přiblížit.

Tento silně karikovaný přístup dokonale popírá jakoukoliv hrozbu a relevanci, kterou Legie původně nesla. Ve Fallout: New Vegas představovala Legie děsivou bezpečnostní a ideologickou alternativu. Navzdory své brutalitě, zotročování, ukřižování a absolutní absenci lidských práv šlo o jedinou frakci v celém univerzu, u níž i její nejzarytější nepřátelé (jako kupci či samotná NCR) museli neochotně přiznat, že dokázala na svých územích absolutně vyhubit veškeré nájezdníky, vykořenit korupci a zajistit stoprocentně bezpečné a prosperující obchodní cesty. **Tato dualita nutila hráče klást si těžké otázky** ohledně ceny za absolutní bezpečí. Seriál ovšem tyto atributy organizovaného, byť fašistického státu zcela ignoruje. Legie je zde vykreslena pouze jako shluk komických a chaotických „divochů“, kteří si hrají na antický Řím. Obsazení postavy centuriona populárním hercem Macaulay Culkinem a scény jako rutinní ukřižování hlavní hrdinky Lucy slouží primárně k budování brutální televizní estetiky a šokující podívané. Původní hegelíánská argumentace a neúprosně efektivní řád, které tuto frakci definovaly, jsou absolutně pryč. **Zbyla z ní jen vizuální komiksová skořápka bez sebemenší hloubky.**

Proměna Roberta House: Od geniálního objektivisty ke generickému konspirátorovi

Podobně drastickým narativním přepisem, který v samém základu mění filozofickou povahu postavy, prošel Robert House. Ve hrách byl House pečlivě strukturován jako striktní nezávislý suverén a nezdolný individualista. Jeho nezpochybnitelná genialita nespočívala v tom, že by byl součástí zkorumpovaného státního aparátu, ale právě v tom, že díky svému obrovskému intelektu a prediktivním analytickým modelům dokázal s předstihem dekódovat blížící se pád staré americké vlády i korporátního světa. Připravil se na válku izolovaně, výhradně z vlastních zdrojů, a zachránil Vegas bez závislosti na cizí pomoci. Byl to izolovaný technologický mesiáš s neskryvaným opovržením vůči kolektivním úmluvám ostatních pre-apokalyptických entit.

Seriál naproti tomu, zvláště ve svých předválečných retrospektivních linkách 2. sezóny, aktivně začleňuje Roberta House do stínového korporátního kabalu. Sedí u jednoho stolu s vrcholnými

zástupci společnosti Vault-Tec a zástupci dalších klíčových korporací, se kterými konspiruje ohledně rozdělení posapokalyptického světa a potenciálního spuštění samotné jaderné války. Tento narativní tah zcela podkopává jeho unikátní nezávislost a tezi objektivistického lídra, pro nějž byla soběstačnost vším. Ještě problematičtější z hlediska lore a aplikované etiky postavy je odhalení (vrcholící v 7. epizodě druhé série), že Houseova společnost RobCo Corporation se teoreticky či prakticky podílela na vývoji technologie pro ovládnutí lidské mysli pro Vault-Tec. Herní House otevřeně a striktně opovrhoval jakoukoliv formou otroctví a biologického vymývání mozků; jeho moc byla založena na dobrovolných tržních kontraktech, technologické nadřazenosti hrubé robotické síly a manipulaci s lidskou psychologií skrze ekonomické motivátory (kasina), nikoliv skrze invazivní bioinženýrské ovládnutí neurologických subjektů. Násilná integrace House do této „generické korporátní konspirace“ oslabuje jeho roli originálního, nezávislého politického myslitele a snižuje jej na úroveň dalšího anonymního strůjce globálního zla.

Případ Diane Welchové)

Nelze úplně tvrdit, že by seriál Amazonu byl zcela prostý ambicióznějších filozofických otázek; došlo však ke změně jejich měřítka a formátu. Vrcholem druhé série z hlediska etického zkoumání je odhalení v epizodě s názvem „The Handoff“ (Epizoda 7). Hlavní hrdinka Lucy zde objevuje hrozivé tajemství mechanismu, který ovládá „mírumilovné“ lidské drony v izolovaném výzkumném zařízení spravovaném jejím otcem, Hankem MacLeanem.

Uvnitř obřího sálového počítače je napojena živá, avšak od těla oddělená hlava předválečné americké kongresmanky Diane Welchové. Welchová byla ve své době silně idealistickou, pacifistickou političkou. Právě její víra v dobro a systém ji přiměla přesvědčit herce Coopera Howarda, aby odevzdal revoluční technologii studené fúze vládě, ve slepé víře, že to zaručí celosvětový mír a zabrání válce.

Fikční vědecký princip tohoto uspořádání spočívá v tom, že čipy kontroly mysli, implantované obyvatelům Pustiny pro potlačení jejich agresivity, nevyžadují pouze strojový kód. K jejich fungování je nezbytně nutný biologický kotvicí bod – skutečná, ryzí „pacifistická vědomá mysl“, která jako anténa vysílá uklidňující, nenásilné morální vzorce do mozků kontrolovaných subjektů. Narativ zdůrazňuje, že pragmatik a utilitarista jako Robert House nedokázal tento systém zprovoznit, protože jeho mozek postrádal empatii; nebyl „skutečně dobrým člověkem“.

K tomu, aby elity) zajistily svůj dokonale sterilní a bezkonfliktní "mír" a "poslušnost", musely doslova fyzicky vytěžit a zneužít ryzí lidské dobro idealistické ženy. Tato pacifistka je pro udržení klidného chování agresivních Pustinářů udržována po dobu 200 let ve stavu permanentní paralýzy, bdělosti a nevýslovného utrpení, fungující jako pouhý bio-generátor laskavosti. Před hlavní hrdinku Lucy se tak staví drtivé dilema: pokud v rámci vyššího dobra a soucitů zničí počítačový systém a ukončí staleté utrpení Diane Welchové, automaticky tím uvolní kontrolu nad drony. Ti se okamžitě navrátí do svého původního, pre-programovaného stavu – stanou se

z nich opět krvežízniví, traumatizovaní kanibalové a vrazi, což nevyhnutelně povede k okamžitému prolévání krve a absolutnímu zničení uměle udržovaného klidu.

Ačkoliv jde o fascinující a dobře vykonstruovaný etický konflikt v rovině osobní volby a lidské autonomie, dokonale to ilustruje posun od přístupu původních her. Zatímco v herním univerzu se mír, spravedlnost a stabilita řeší na bázi náročného budování **společenské smlouvy**, vyjednávání s oponenty a hledání shody na organizaci společnosti (jak o to usilovali pacifističtí Následovníci apokalypsy či diplomati NCR), televizní seriál tento geopolitický rozměr **zcela pomíjí**. Problém zajištění poslušnosti mas **redukuje na technologicko-fatalistické, sci-fi řešení** kontroly myslí, centralizované do osudu jediné konkrétní oběti

Tento posun k makro-redukci je stvrzen fatální absencí jedné z nejvýznamnějších frakcí univerza. Následovníci apokalypsy – klíčoví nositelé idejí vzájemné pomoci, sdílení vědění a nenásilného decentralizovaného anarchismu v předchozích dílech – v obou sériích televizní adaptace zcela chybí. Fanoušci poukazují na paradox, že právě komunity a lokace, ve kterých se děj seriálu odehrává (Boneyard, neuspořádané osady jako Filly či okolí rozvráceného Shady Sands), představují primární centra, kde by se podle zavedeného kánonu měla vlivná humanitární frakce Následovníků nepochybně vyskytovat a masivně operovat. Absence takto silně ideologicky zakotvené skupiny potvrzuje, že tvůrčí záměr seriálu zkrátka nedisponoval prostorem **(ani ochotou)** zabývat se subtilnějšími, reálnějšími formami politické filozofie a dobrovolné lokální organizace společnosti, jež byly základním pilířem myšlenkového odkazu titulů jako Fallout: New Vegas.

Závěr

Detailní rozbor textů, narativních voleb a scenáristických záměrů jasně prokazuje, že literární a filozofický základ definovaný autory jako Tim Cain, John Gonzalez, Josh Sawyer či Chris Avalone pro původní hry Fallout 1,2 a zejména Fallout: New Vegas se ve svém jádru i provedení diametrálně liší od směřování současné televizní produkce pod patronátem Amazon. **Původní autoři videoher dokázali** i v mantinelech zábavního herního průmyslu vytvořit nesmírně komplexní platformu s hlubokým uplatněním pokročilých politologických konceptů. Prezentovali svět, v němž dezinterpretace hegelíánské/fichteho historické nevyhnutelnosti funguje jako racionálně strukturovaná argumentační záštita pro brutální, neo-antický fašismus. Představili nemilosrdnou, erudovanou kritiku bezuzdného oligarchického kapitalismu, objektivistického egocentrismu a elitářské technokracie v mrazivém podání Roberta House. Zasadili do brutálního postnukleárního prostředí reálně a logicky fungující, i když inherentně zranitelný model kropotkinovského pacifistického anarchismu zastoupeného frakcí Následovníků apokalypsy. Pustina v takovém herním a narativním pojetí netvořila pouhou zničenou kulisu sloužící estetickému dojmu pro bezuzdnou akci, nýbrž fungovala jako plnohodnotné společenské jeviště mapující evoluci lidských státních systémů, politických omylů a ambicí po globálním kolapsu.

V televizní sérii – a vysoce specificky v její vývojové trajektorii skrze analyzovanou druhou sezónu a události v lokaci New Vegas – je tento masivní a precizně budovaný sociologický přístup systematicky opuštěn, případně marginalizován.³ Tvůrčí tým a scenáristé, podřizující se zjevným mantinelům produkce lineárního vizuálního média, jež musí uspokojit diverzifikované mainstreamové publikum, vědomě nahrazují komplexní, makroskopické strukturální úvahy na politické bázi. Tyto úvahy jsou zaměněny za emocionálně rezonující, mikronarativní etická dramata, šokující dějové zvraty v rovině jednotlivce a neustálý akcent na objevování dávno ztracených, předválečných korporátních tajemství (dominance dějové linie společnosti Vault-Tec). Seriál se navíc uchyluje k explicitní a úmyslné dekonstrukci veškerých dříve dosažených civilizačních a sociálních zisků (reprezentované vyhlazením milionového státu NCR, totální estetickou regresí prosperujícího Stripu v New Vegas do prázdných ruin a zploštěním dříve děsivě asimilační Legie do absurdního kmenového bojovávnického tupého gangu). Tato regrese stlačuje původní zralé vyprávění zpět do primitivnější, takřka kmenové "zábavní" roviny, v níž Pustina existuje jako divošské a nezvladatelné prostředí čekající na autoritativní zásah "osvícených" jedinců.

Nelze tvrdit, že by nová inkarnace franšízy v podobě televizní adaptace byla zcela prostá morálních otázek; seriál nepochybně nabízí vlastní etická dilemata na poli individuálního dramatu. **Odhalení mechanismu s živou hlavou idealistické političky Diane Welchové, která je doslova nucena utrpením generovat uměle vynucený technologický pacifismus pro tyranizované subjekty, je nepochybně formálně silným psychologickým a morálním paradoxem.** Avšak celku adaptace kriticky schází právě ta analytická hloubka, globální systémovost a nejednoznačná politická mnohoznačnost, které z titulu FNV učinily jedno z nejdůležitějších filozofických děl v historii videoherního a digitálního vyprávění. Rozmanitá a intelektuálně provokativní filozofická východiska klasických her se v televizním pojetí do velké míry zploštila do role vizuálně přitažlivých estetických kulis, které jsou striktně podřízeny diktátu bezútěšného a všeobjímajícího korporátního fatalismu. **Z laboratoře pro testování makropolitických idejí se tak Pustina transformovala v jeviště fatalistických individuálních osudů.**

Je to paradox. V dávných dobách napsal Radovan Holub pro časopis Reflex legendárně blbý článek "Kultura kříplů" kde popisoval velmi pejorativně hráče PC her. Vážná filmová/televizní tvorba však dokázala dnes vykostit filozoficky velmi nabitě a provokující dílo a obrací tak Holubovu kulturu kříplů (opět) naruby.

Apendix: Druhá strana mince, aneb proč dává přístup "Fog of War" smysl

Pokud jsme čekali, že druhá série začne tím, že Lucy zakopne o hrob Kurýra 6 nebo že budeme deset minut sledovat rozbor toho, kdo tehdy u Hooverovy přehradě vyhrál, seriál nás asi zklame

už z principu.

Tvůrci (Jonathan Nolan a spol.) zvolili přístup, kterému říkají „**Fog of War**“. Místo toho, aby jeden konec z FNV prohlásili za svatý grál jediný kánon a ostatní vymazali z historie, pracují s faktem, že od herních událostí uplynulo **15 let**. Za tu dobu se v pustině může stát ledacos, co výsledky herních voleb v podstatě „anuluje“.

1. Robert House a „všechny konce najednou“

Seriál se elegantně vyhnul potvrzení Houseovy smrti tím, že ho ukazuje především v retrospektivě, nebo jako digitální vědomí. Klíčovým momentem je scéna, kde se mluví o tom, co se s ním stalo.

- **Meta-odkaz:** House) v seriálu utrousí poznámku o tom, že jeho tělo bylo cílem „toulavých poutníků, co si chtěli něco dokázat,“ a zmíní různé způsoby útoku – včetně **ubíjení golfovou holí** (jasný odkaz na hráčovu možnost ho zabít v FNV).
- Tím tvůrci říkají: „Ano, váš průchod hrou se stal, ale výsledek je po 15 letech irelevantní, protože House má vždycky záložní plán.“

2. Proč chybí Platinový čip a Kurýr?

Absence těchto dvou pilířů FNV je pravděpodobně nejkontroverznějším, ale logickým rozhodnutím:

- **Ochrana hráčské identity:** Kurýr 6 je „tabula rasa“ – může to být muž, žena, světec nebo psychopat. Kdyby seriál ukázal konkrétní osobu, polovinu fanoušků by našel.
- **Platinový čip vs. Cold Fusion:** Čip byl v roce 2281 klíčem k upgradu Securitronů. Jenže v roce 2296 už má svět jiný problém: **studenou fúzi**. Seriál naznačuje, že i kdyby House čip získal (což naznačuje přítomnost Securitronů Mk II v některých záběrech), bez energie, kterou teď všichni nahánějí, je to jen drahý kus hardwaru v mrtvém městě.
- **Kurýr jako „mýtus“:** Existují teorie (i náznaky v dialogích), že Kurýr prostě po splnění mise zmizel v pustině, nebo – jak někteří fanoušci pesimisticky vyvozují ze stavu Vegas – možná tehdy na hřbitově v Goodsprings skutečně zemřel a všechno, co jsme hráli, byl jen „v horečce zrozený sen“ (což je ale spíše divoká teorie z Redditu :)).

3. Zpustošené Vegas a zásah Enklávy

Mnoho fanoušků zarazilo, že New Vegas vypadá v seriálu jako město duchů plné Páráčů.

- Seriál odhaluje, že **Enkláva** (která byla v FNV jen stínem své bývalé slávy - krásně zpracované ve FNV) se do oblasti vrátila s plnou silou a aktivně se snažila New Vegas sabotovat, aby zabránila vzniku jakékoli silné nezávislé moci.

- To vysvětluje, proč je jedno, jestli v hře vyhrála NCR nebo Legie – obě frakce byly v následujících letech vyčerpány vnitřními boji a vnějšími útoky (včetně jaderného zničení Shady Sands), až z nich v Mojave zbyly jen trosky.

ZÁVĚR: Seriál s koncem FNV nepracuje jako s pevnou historií, ale jako s **legendou, která už vybledla**. Vegas v seriálu není vítězné město z herního konce, ale oběť dalších patnácti let válek a intrik, které přišly po Kurýrovi.