

Přinášíme vám první část knižních doporučení, které zaslali čtenáři blogu Global Guerrillas. Doporučení na zajímavé tituly došly stovky, do nejužšího výběru se dostalo 15 knih a jedna RPG hra. V komentářích pod článkem je možné najít další doporučení a doplňující informace.



První kategorií je **science fiction**:

Makers. Cory Doctorow (1, 2). Druhá průmyslová revoluce – v mikroměřítku.

DP: Nezbytná koupě pro příznivce 3D tisku.

Daemon a **FreedomTM.** Daniel Suarez. Druhá americká revoluce, umožněná díky software. Resilientní komunity. Klasika.

DP: Daemon – literární obdoba „viru“ Stuxnet? – „Na desetitisících internetových serverů běží daemoni – programy, které v relativním poklidu čekají, až je určitý konkrétní signál probudí z jejich zdánlivé nečinnosti.“ – Neviditelný pes: Daniel Suarez, Daemon.

Schismatrix. Bruce Sterling (1, 2, 3). Technologie způsobila, že se všechno/všichni rozdělili. Kniha, ze které čerpal Blizzard inspiraci pro Zergy.

DP: Proč musí vše řídit Investoři/hokynáři? „Schismatrix není prvoplánovou zábavou, ale studií spolupráce mezi jednotlivci, skupinami a klady (ve smyslu biologickém) i boje ve smyslu evolučním a ekonomickém.“ – Neviditelný pes: Bruce Sterling, Schismatrix Plus.

Islands in the Net. Bruce Sterling. Konflikt městských států (Singapur vs. Grenada).

DP: „Rodinný život hlavní hrdinky v poklidné budoucnosti roku 2023 narušen nebezpečnou skupinou zlodějů informací a technologií, které se po spojení národnostních států do jednoho gigantického megasystému staly přirozeně nejhodnotnějším obchodním artiklem.“ – Laser-

books.cz: Autorský medailonek Bruce Sterlinga.

One Second After. William R. Forstchen. EMP (elektromagnetická pulzní zbraň) zničí moderní technologie. Společnost upadá do chaosu téměř okamžitě.

DP: „Apokalyptický román *One Second After* pojednává o extrémně rychlém pádu [společnosti], který následoval po útoku EMP zbraní na Spojené státy.“ Recenze románu ze survivalistického pohledu Culturechange.org: *One Second After: A Book Review from a Prepper's Perspective*.

Snow Crash (česky *Sníh*). Neal Stephenson. Přemýšlení o možném způsobu vlády po překonání modelu národního státu. „Burbclave“ (předměstklávy) vs. „Fedland“ (byrokratická noční můra, která zůstala po vládě) vs. kriminální korporátní franšízy.

DP: „Kultovní kyberpunkový román Neala Stephensona, ... představuje Ameriku takovou, jak ji (dnes ještě) neznáme: jako změť městských státčků založených na prodejních licencích a propojených pouze hypermoderní virtuální sítí, jakýmsi Internetem na třetí.“ úryvek z CBDB.cz: Neal Stephenson: *Sníh*.

The Diamond Age (česky *Diamantový věk*). Neal Stephenson. Nanotechnologické zbraně. Nanotechnologická budoucnost odstranila globální společenské systémy. Lidé odpověděli znovuvytvořením historických kultur, aby dali svým životům smysl.

DP: „Národní státy dávno zanikly a pod dozorem Celosvětového ekonomického protokolu bojují o vliv fály, kmenově-firemní kultury, z nichž nejmocnější je Nová Atlantida, která funguje na principech viktoriánské Anglie.“ Anotace k dotisku knihy na stránkách Talpress.cz: Neal Stephenson: *Diamantový věk*.

Eclipse Phase. Sci-fi RPG válečná hra. Transhumanismus a speciální vojenské operace. Textová část hry je volně využitelná k nekomerčnímu použití.

DP: „Hráči jsou součástí frakcí, vzájemně propojených v tajné síti přezdívané Firewall, která klade odpor „existenčním rizikům“ – hrozbám pro transhumanitu, ať už to jsou epidemie v rámci biologické války, samoreplikující roje nanorobotů, šíření jaderných zbraní, teroristé disponující zbraněmi hromadného ničení, síťové počítačové útoky a cokoli dalšího, co může už tak decimované translidstvo přivést k záhubě.“ Eclipsephase.com: A roleplaying game of post-apocalyptic transhuman conspiracy and horror.

Across Realtime. Vernon Vinge. Tohle je kniha, která nastartovala koncept Singularity.

DP: Singularita – idea že „do třiceti let budeme mít technické prostředky, abychom vytvořili nadlidskou inteligenci. Krátce poté skončí lidská éra. Je možno tomuto vývoji zabránit? Pokud ne, můžeme řídit běh událostí tak, abychom dokázali přežít?“ Vernor Vinge: Singularity.

The Singularity is Near. Ray Kurzweil. Zásadní non-fiktivní analýza exponenciálních trendů,

vedoucích k zásadním přelomům v lidské historii.

DP: „V současnosti ho fascinuje pojem „singularity“, což je myšlenka, kterou poprvé navrhl počítačový vědec a autor science fiction Vernor Vinge. Kurzweil ji rozbírá podrobněji ve své nové knize *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology* (Singularita je blízko: Až lidé překonají biologii). Kurzweil argumentuje, že se technologie vyvíjí tak rychle, že v blízké budoucnosti se lidé a počítače spojí a vytvoří hybrid, biomechanický život, který dramatickým způsobem rozšíří lidské možnosti.“ Britské listy: Ray Kurzweil: Lidé budoucnosti budou částečně počítače.

Ender's Game (česky *Enderova hra*). Orson Scott Card. Klasika žánru *military sci-fi*.

DP: „Andrew „Ender“ Wiggin je mladý chlapec, který je považován za poslední naději lidstva. Za jednu z mnoha posledních nadějí. On, stejně jako dalších několik stovek nejnadanějších dětí z celé planety, je dopraven do Bitevní školy, obrovské Vesmírné stanice umístěné na zemském orbitu. Ve věku, kdy se ostatní děti sotva začínají učit číst a psát, Ender se učí být stratégem, vojákem a zabijákem. Pod dohledem největších vojensko psychologických kapacit hraje spolu s ostatními dětmi „hry“. Hry, kterého mají za cíl jediné – vycvičit z něho dokonalý válečný stroj, který by jednou, snad (za pár let) dokázal prorazit neproniknutelnou obranou linií domovské planety nepřátelských mimozemšťanů. Dobro samotných dětí a Endera obzvlášť je však to poslední, čím se armáda a její představitelé zabývají a v rámci vyššího dobra a záchrany planety Země jsou ochotni zaplatit jakoukoli cenu. Jedinečné a v pravém smyslu toho slova geniální sci-fi. Dechberoucí psychologické drama. Válečný dokument z prostředí originálního výcvikového tábora. Přelomová kniha Orsona Scotta Carda a zároveň začátek knižní série o Enderovi.“ Co si vybrat ke čtení?: Orson Scott Card: *Enderova hra*.

Tactics of Mistake (česky *Taktika chyby*) . Gordon R. Dickson. Další klasiky *military sci-fi*. Partyzánská válka na vzdálené planetě – využití lsti a zrady k tomu, aby si protivník sám přivodil vlastní porážku.

DP: „Výheň rozmanitých světů začíná člověka přetavovat na specializované kultury a Země přestává být středobodem člověkem obývaného vesmíru. Na jedné z periferních planet se střetávají dva muži – mocný a vlivný senátor pozemské Koalice podporuje kolonii Neulandii, která se svou agresivní expanzí dostává do sporu se starousedlíky z Bakhally, zatímco na druhé straně se mu postaví mladý bezvýznamný důstojník Cletus Grahame. Drobné partyzánské šarvátky přerůstají v otevřený konflikt. Šachová partie započatá na palubě kosmické lodi, pokračuje s novými figurkami...“ Anotace ke knize Wales: Rupert Gordon Dickson: *Taktika chyby*.

The Moon is a Harsh Mistress (česky *Měsíc je drsná milenka*). Robert A. Heinlein. Kolonisté bojují válku za nezávislost. Klasika.

DP: „Ústředními motivy knihy jsou kolonizace Měsíce a umělá inteligence. V díle jsou jasné prvky liberalismu (až anarchismu), individualismu, antiautoritářství a antikomunismu – autor navštívil SSSR. V románu je zevrubně popsána struktura tajné revoluční organizace, která

měla být návodem pro nespokojené obyvatele Sovětského svazu.“ Wikipedia: Robert A. Heinlein: Měsíc je drsná milenka.

The Windup Girl. Paolo Bacigalupi. Dystopický román o biotechnologiích.

DP: Knihu chystá v příštím roce vydavatelství Argo.

Halting State. Charles Stross. Detektivní thriller o informační válce vedené prostřednictvím MMOG (*massively multiplayer online games*).

DP: „Tradičně zběsilou zápletkou disponuje román *Halting State* (2007), v němž Stross zavítal do prostředí vývoje masivních online RPG her v budoucím světě stíženém informační válkou o ekonomickou dominanci, ačkoli zápletku tvoří především snaha vyšetřovatelského týmu získat zpět peníze odcizené z banky bandou orků mířících zpět do světa virtuální reality.“ Medailon Charlese Strosse na stránkách Legie.info.