

# Kapitola **Metody předení příběhu**

úsek

text

datum

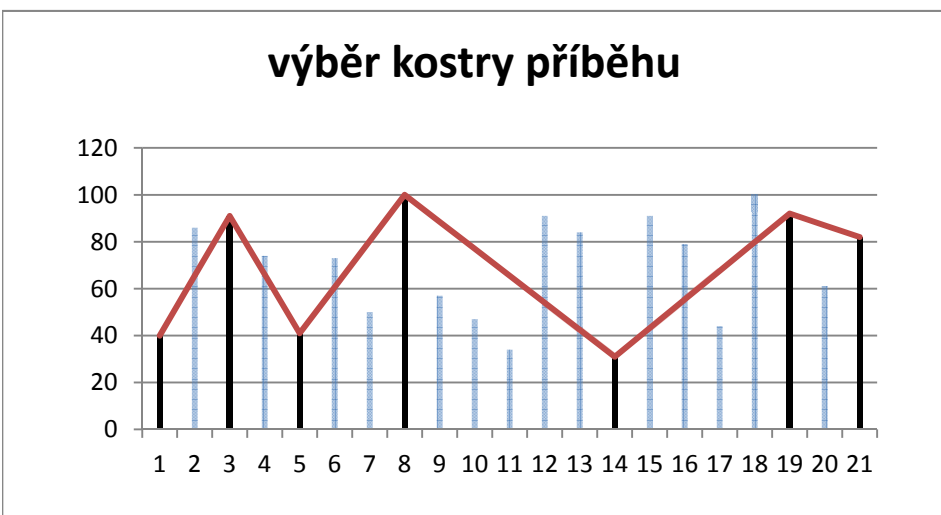
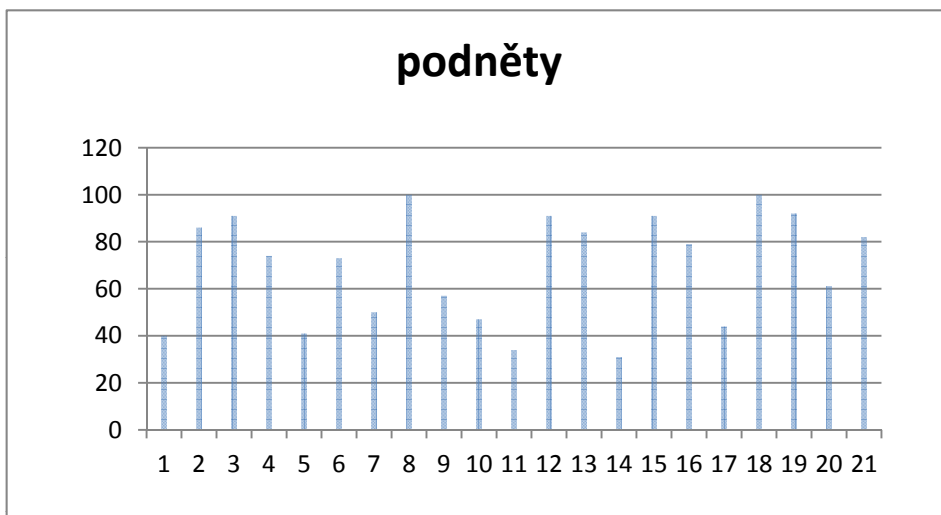
Shrnutí  
odstavce

Tato kapitola studuje předení příběhů u vyšších subjektů, jako jsou třeba obratlovci. Pro bakterie či A-subjekty bez speciálního aparátu k zaznamenávání příběhů platí spíše tvrzení o přecíslení, jímž je právě vybraný genetický příběh předáván k dalšímu přenosu v čase = do další generace.

Do smyslu nateče ohromná série podnětů, z nichž a z existujícího stavu AA, vybírá antecepční subjekt záchytné body, které pro něj budou tvořit kostru příběhu.

Slovo předení navazuje na metaforu vlákna příběhu. Vlákna se v minulosti před tkaním napřed ručně předla. To bylo vlastně kroucení svazků vláken tak, že vzniklý provazec mohl být obecně libovolně dlouhý, a ten se teprve využíval ke tkaní látky.

Graf1 [viz Graf vstupujících podnětů](#)

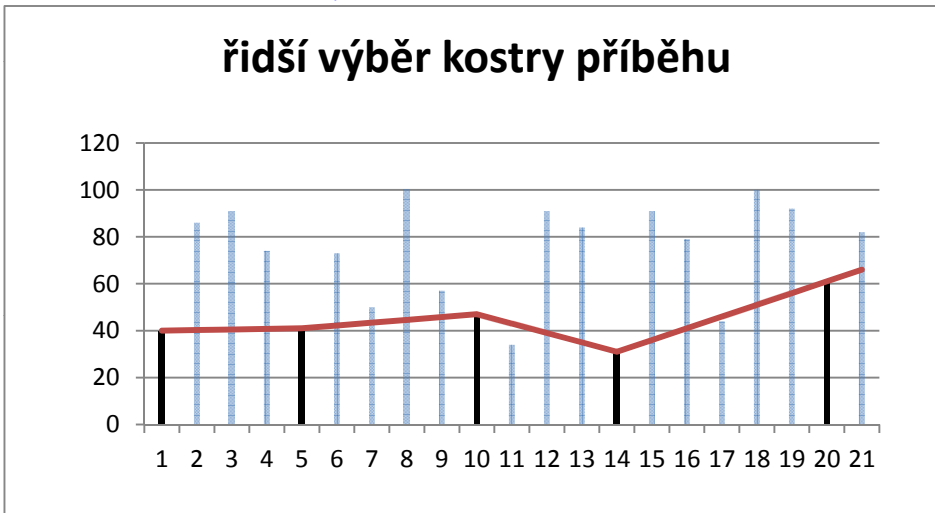


Vidíme upředemný příběh, který přibližně sleduje původní realitu.

Při ještě řidším záznamu může příběh dopadnout až takto

Graf2

[viz Graf řidšího výběru](#)



Příběh 2 je upředemný z téhož materiálu.

Je zřejmé, že z téhož materiálu lze upříst příběhů bezpočet. O žádném z nich nelze tvrdit, že je jediný správný. Všechny jsou nějakou aproximací prožité události.

Jediným kritériem pro porovnávání dvou různě upředemných příběhů je správnost antecepce vyhodnocená na jejich základě. Ovšem, kdo je hodnotitelem úspěšnosti antecepce?

Je to vítězství v soutěži.

### Definice Lepší příběh

1

**Nechť se z jedné události utkají dva různé příběhy A a B. Nechť dva různé subjekty, jinak stejně disponované, budou spolu soutěžit v soutěži S, jeden za pomoci pouze příběhu A, druhý za pomoci pouze B. Pokud nezáleží na tom, který subjekt dostane přidělen příběh A, pak pokud zvítězil majitel příběhu A, byl příběh A lepší.**

Kdyby v definici chyběla možnost záměny subjektů před přidělením příběhů, proti uvedené definici byste mohli namítnout, že subjekt A mohl vyhrát nikoli díky příběhu A, ale díky třetím vlivům. Navíc by prozkoumávání bylo často neuskutečnitelné.

Proto je třeba definici chápat tak, že pokud by si subjekty pouze vyměnily zastávané příběhy, zvítězil by tentokrát druhý subjekt podporovaný opět příběhem A.

Pokud soutěž dopadne nerozhodně, můžeme tvrdit, že vůči soutěži S jsou oba příběhy ekvivalentní.

Mohli bychom dále sledovat množinu "S" všech soutěží, na něž má znalost příběhů A a B nějaký vliv. Pak zjistíme, zda pokaždé zvítězí A, případně výsledek nerozhodný či opačný.

Dále si uvědomme zpětnou rekonstrukci původní události ze zapamatovaného příběhu.

Rekonstrukci může provádět jak subjekt, který událost zažil a příběh sestrojil, tak subjekt, který jej převzal.

U subjektu, který událost zažil, vstupuje do hry to, že si v blízkosti oné události pamatuje i další příběhy. Proto zrekonstruuje nejspíš více podrobností blížících se skutečné události, než subjekt, který příběh převzal.

Při rekonstrukci příběhu na většině podrobností nezáleží. Např. pokud svědkové nehody shodně vypovídají, že řidič měl na hlavě klobouk, nejspíš nebude důležité, jakou měl přesně barvu, z jakého byl materiálu, kdy a ve které továrně byl vyroben, apod.

Rekonstrukce sleduje pouze antecepční účel. Když se v příběhu vyskytne muž v klobouku, dotvoří AA zřejmě i to, že měl boty, byl normálně oblečen apod. Pokud se příběh výslovně o nějaké podrobnosti nezmiňuje, pak při předání příběhu se zapamatování této podrobnosti jeví jako nadbytečné. Neboli nehrálo pro následnou antecepci roli.

Zde by mohl do hry vstoupit kvazicyklus. Uvažujme člověka, který před nedávnem zažil něco neočekávaného. Jeho AA se snaží k oné události sestroit příběh, ale je s ním nespokojen. A tak nechává provizorní příběh přehrávat ve své hlavě, případně i ve formě snů. Zkouší si v různých místech odbočit do blízkých příběhů, zda najde nějaký záchytný bod, který dá příběhu konečnou podobu.

Možná zkusí polotovar příběhu někomu převyprávět v naději, že při tom vyjde najevo, co ještě chybí.

Nespokojenost AA s pracovní verzí příběhu nejlépe koresponduje s antecepční neurčitostí příběhu. Dokud se na základě příběhu nedá dobře antecepcovat, není uspokojivý.

### **Hypotéz a1 Jediný příběh z mnoha možných - Jeden AA sestrojí z nasbíraných podnětů vždy právě jeden příběh.**

Zdůvodnění: Při sestavování příběhu od konce k začátku se vyskytují místa, v nichž AA váhá, zda určitá událost je určujícím předchůdcem již sestrojeného příběhu ze zkoumaného místa do konce. V té době dochází v AA k interní soutěži, provázené kvazicyklem, kde se vybere nakonec nejslibnější varianta. Kdyby byl připuštěn příběh, který se může směrem odpředu dozadu větvit, po čase by existovalo pro AA velké množství příběhů o téže události, a jejich antecepční hodnota by byla velmi nízká. Právě nezřetelnost pro antecepci vyselektuje vítězný příběh, který je jen jediný. Dokud AA váhá mezi více variantami, probíhá ladění příběhu, a to buď v kvazicyklech, nebo ve snech.

### **Důsledky k1 Více lidí ze stejné události sestrojí více příběhů.**

Fakt, že můj soused si pamatuje událost jinak, než já, by pro mne neměla být překvapující. I soused se možná diví, co jsem si z události sestrojil za příběh já, když jemu je vše naprosto jasné. Většího počtu značně odlišných příběhů se můžeme dočkat nejspíše tehdy, když výsledný jev je produktem několika příčin, a každý z A-subjektů si zvýraznil jednu z nich. AA má podle Hypotézy1 sklon hledat jedinou příčinu.

### Důsledek **Hledání viníka** k2

Lidé nejsou spokojeni, není-li nalezen konkrétní viník nějaké události. Pokud se najde viníků více, a nelze je sestavit do jakési organizované skupiny, buď chtějí připsat skoro všechnu vinu jednomu z viníků, nebo to začnou vnímat jako zásah vyšší moci čili náhodu. Obvykle tedy zjednoduší příběh k určení jediného viníka.

### Hypotéza **Větvení příběhu se vytvoří až ve fázi ladění** a2

**Zdůvodnění:** S ohledem na Hypotézu1 jsou primární příběhy jednovláknové. Při jejich ladění (obvykle pomocí kvazicyklu) AA najde místa, kam či odkud lze zapojit jiný příběh. Pokud jiný příběh vede zpátky do laděného příběhu, AA jej použije k doplnění. Zvýší tak kořatost, ale ne ježatost. (viz Definice 2 níže). Pokud z laděného příběhu lze napojit jiný existující příběh, zvýší to ježatost příběhu.

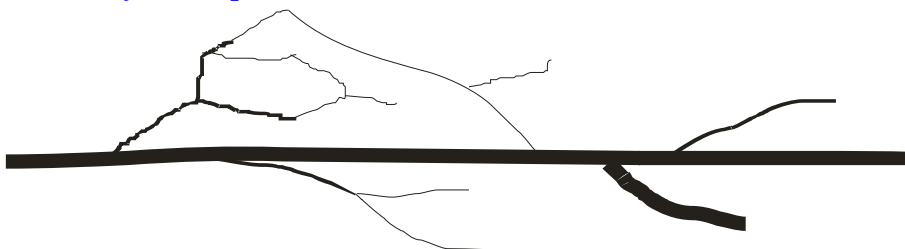
### Poznámka **Příběhy jako orientované grafy** ka1

Příběhy by bylo možné studovat pomocí teorie orientovaných grafů, u nichž se sleduje počet uzlů, počet hran, orientace hran (směr času příběhu), sousednost uzlů, cesty, tahy a sítě. Blízkým pojmem k příběhu je tzv. zakořeněný strom, což je orientovaný graf, kde hrany vedou od kořene a strom neobsahuje žádný cyklus. Příběh však může u některých uzlů obsahovat více předků, což u "stromu" není možné.

### Definice **Ježatost příběhu** 2

Představme si příběhy o téže události, nebo obecněji zahrnující tutéž událost s nějakým časovým okolím, jako větev, z níž trčí různé menší větvičky. Některé větvičky zarůstají zpátky do hlavní větve. Pak můžeme tuto kompletní větev opatřit číslem, které představuje počet volných konců všech větviček včetně hlavní větve. Tento počet nazveme Ježatostí příběhu.

### Obrázek **viz Ježatost příběhu**



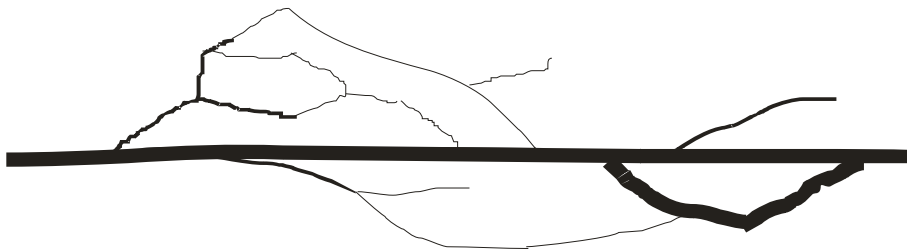
## Košatost 14, ježatost 8

V průběhu ladění příběhu se příběh může jevit jako různě ježatý. Řada příběhů setrvává v AA nedoladěna. Proto reálně nacházíme u A-subjektů neprázdnou množinu příběhů s vyšší ježatostí, než 2.

**Poznámka2** Počáteční jednoduché vlákno příběhu obsahuje jeden koncový uzel, jeden počáteční uzel a obvykle několik vnitřních uzlů v jednoduchém sledu.

Ve chvíli, kdy AA identifikuje některý vnitřní uzel jako počáteční pro jiný, již existující příběh, a propojí je, vzroste obecně ježatost nově vzniklého propojení.

**Definice 3** [Košatost příběhu](#)



## Košatost 14, ježatost 5

Představme si příběhy o téže události, nebo obecněji zahrnující tutéž událost s nějakým časovým okolím, jako větev, z níž trčí různé menší větvičky. Některé větvičky zarůstají zpátky do hlavní větve. Pak můžeme tuto větev opatřit číslem, které představuje počet všech větviček včetně hlavní větve. Tento počet nazveme Košatostí příběhu.

**Hypotéza a3** Příběh má větší antecepční hodnotu, pokud je méně ježatý.

Čím má jinak antecepčně podobný příběh nižší číslo ježatosti, tím má menší počet volných konců, a je uchopitelnější pro využití antecepčním aparátem k předjímání dalších jevů.

Nyní by někoho napadlo, že čím kratší příběh, tím bude užitečnější.

**Příklad1** Věta "Medvěd spí." má ježatost 2

Obsahuje pouze dva volné konce, a je to tedy velmi jednoduchý příběh. Zřejmě lze využít k antecepci fakt, že když spí, tak nezaútočí.

**Příklad2** Věta "Největší medvěd spí v doupěti." má ježatost 4.

Obsahuje dva volné konce, ale současně je zde výběrem "největší" naznačeno, že medvědů je více. Dále je zde zmínka o doupěti, ale chybějí informace, kde doupě je. Takový příběh má tedy navíc ještě 2 neukončené větvičky. Zřejmě lze využít k antecepci fakt, že když spí a dokonce v doupěti, tak nezaútočí. Nicméně příběh má ježatost 4, a je tedy při stejné nebo možná menší užitečnosti k antecepci zbytečně ježatý, pokud jeho cílem není varovat před dalšími, byť menšími medvědy.

**Příklad3 Příběh "V blízkém lesíku jsou čtyři medvědi. Největší medvěd spí v doupěti uprostřed lesíku." má ježatost 3.**

Obsahuje přirozeně dva volné konce, ale současně popisuje, že celá skupina medvědů čítá 4 jedince. Upozorněním na "největšího" je naznačeno, že nebezpečí hrozí již jen od 3 menších medvědů.. Dále je zde zmínka o doupěti, uvádí informaci, kde doupě je. Takový příběh má sice navíc ještě 3 větvičky. Ale větvička největšího je navázána k jejich skupině, a doupě je situováno zpátky do lesíka. Zřejmě lze využít k antecepci fakt, že když spí a dokonce v doupěti, tak nezaútočí. A je zde upřesněno nebezpečí 3 ostatních medvědů, kteří tvoří třetí větvičku, jejíž napojení chybí jako jediné. Tento příběh má ježatost 3, a je tedy při vyšší užitečnosti k antecepci poměrně málo ježatý a tedy lepší.

**Příklad4 Příběh "V blízkém lesíku jsou čtyři medvědi. Největší medvěd spí v doupěti uprostřed lesíku. Medvědice s mládřaty je na druhé straně lesíku." má ježatost 2.**

Obsahuje přirozeně dva volné konce, ale současně popisuje, že celá skupina medvědů čítá 4 jedince. Upozorněním na "největšího" je naznačeno, že nebezpečí hrozí již jen od 3 menších medvědů.. Dále je zde zmínka o doupěti, uvádí informaci, kde doupě je. Takový příběh má sice navíc ještě 3 větvičky. Ale větvička největšího je navázána k jejich skupině, a doupě je situováno zpátky do lesíka. Zřejmě lze využít k antecepci fakt, že když spí a dokonce v doupěti, tak nezaútočí. A je zde upřesněno nebezpečí 3 ostatních medvědů, kteří tvoří třetí větvičku, jejíž napojení vede k upřesnění polohy případného nebezpečí. Tento příběh má tedy jen ježatost 2, a je tedy při výrazně vyšší užitečnosti k antecepci stejně málo ježatý, jako Příklad1.

Příklady 1 - 4 ukazují, že uzavřením větviček se byť delší příběh stává méně ježatým na venek, a přitom jeho hodnota pro antecepci vzrůstá.

Zkusím provést ukázkou velmi rozbujelé ježatosti u poměrně krátkého příběhu.

**Příklad5 Příběh: "V jednom lesíku je spící medvěd. V jednom lesíku jsou další medvědi. Někde jsou i mládřata." má ježatost 8.**

Obsahuje tyto větvičky: První výskyt "v jednom lesíku" ukazuje na přítomnost většího počtu lesíků = neuzavřená větvíčka 1. Druhý výskyt "v jednom lesíku" ukazuje, že možná medvědi nejsou ve stejném lesíku = neuzavřená větvíčka 2. "Další medvědi" - nejasný počet = neuzavřená větvíčka 3. "Někde" - další nejasnost v poloze = neuzavřená větvíčka 4. Slůvko "i" naznačuje, že další medvědi jsou dospělí, ale není určen jejich počet = neuzavřená větvíčka 5. "Někde jsou ... mláďata". - není zřejmé, zda jsou v doprovodu dospělého medvěda = neuzavřená větvíčka 6. K tomu 2 základní konce hlavní větve, a máme ježatost 8. Pro antecepci ohrožení je příběh velmi zmatený.

Máme tedy nástroj na porovnávání hodnoty příběhů pro antecepci. Je to Ježatost.

Čím vyšší ježatost, tím obecně horší příběh.

Intuitivně cítíme, že je zde ještě něco, co stojí za porovnání - jsou to délka příběhu a hodnota pro antecepci.

### **Tvrzení1 Lepší je příběh méně ježatý.**

Mají-li dva příběhy stejnou hodnotu pro antecepci, pak lepší je ten, který je méně ježatý.

Důkaz *AA má omezenou paměť, takže může-li si vybrat mezi dvěma alternativami s jinak stejným výsledkem, z nichž jedna vyžaduje méně vzácné paměti, bude pro něj méně náročná alternativa výhodnější. Každé slovo příběhu zabírá část paměti, a navíc každý volný konec příběhu zabírá část paměti. Je to proto, že ke volnému konci si AA musí přiřadit otázku k dořešení. A ta zabírá místo.*

### **Důslede Ze dvou stejně ježatých příběhů je lepší ten kratší.**

**k3**

Pokud máme dva příběhy se stejnou antecepční hodnotou a stejně ježaté, bude pro AA lepší ten, který je kratší.

Důkaz je zřejmý ze vzácnosti paměti.

### **Tvrzení2 Ze dvou stejně košatých příběhů je lepší ten méně ježatý i když je delší.**

Mějme dva příběhy o stejné události se srovnatelnou antecepční hodnotou. Necht' jsou oba příběhy stejně košaté. Pak lepší bude ten, který je méně ježatý, byť by byl delší.

Důkaz *Přímo z Tvrzení1 vyplývá, že u stejné hodnoty pro antecepci bude méně ježatý příběh lepší.*

### **Příklad6 V doupěti spal hnědý medvěd, který byl hnědý.**

Tento Příklad6 znázorňuje situaci, kdy lze příběh s košatostí 2 bez ztráty antecepční hodnoty upravit na košatost 1.

### **Důslede Větná stavba lze vylepšit**

**k4**

S uplatňováním lepších příběhů bychom měli začít u tvoření lepších vět.

Zdůvodnění: Tvrzení o košatosti a ježatosti se týkají využitelnosti pro antecepci, a nemuselo by to být bráno v úvahu u běžného slovního vyjadřování či literární tvorby. Avšak měla by být zohledněna i zde.

Důvod tkví v tom, že všechno v jádru vnímáme antecepně. I román nebo větu v požárních předpisech budeme přijímat ochotněji, pokud bude respektovat pravidla o lepším příběhu. To se týká v první řadě lepších vět a souvětí, které představují velmi krátké příběhy.

#### **Definice Antecepční hodnota příběhu**

4

Antecepční hodnota příběhu "S" se vztahuje ke konkrétnímu AA v malém časovém okolí kolem okamžiku, kdy je posuzována. Pokud má v seznamu v tomto okamžiku žádoucí příležitost O1, kterou by s pomocí "S" bylo možné využít, antecepční hodnota bude vyšší. Pokud si AA dovede najít v seznamu existujících nebezpečí takové nebezpečí U1, kterému by se pomocí příběhu "S" vyhnul, je hodnota vyšší. Pokud existuje v seznamu nebezpečí U2 ohrožení zdraví nebo života, bude antecepční hodnota ještě vyšší. Pokud je pro AA vnímaná pravděpodobnost O1, U1, U2 vysoká, zvyšuje se tím antecepční hodnota příběhu. Ostatní příběhy, které AA získal, mají hodnotu propojovací. Tedy lze je využít ke konstrukci delších příběhů.

#### **Poznámka Antecepční hodnota příběhu "O perníkové chaloupce"**

ka1

Antecepční hodnota příběhu se vztahuje především k AA, který ho vlastní. Nelze například uvažovat o srovnatelné antecepční hodnotě příběhu "O perníkové chaloupce" pro dnešní děti v bohatých státech, které nevědí, co je hlad, s dětmi ve středověké Evropě, kde byl hlad častý. Existence lidojedů v civilizovaných zemích se odkazuje někam do temné minulosti

(konec poznámky)

Další problém uvnitř AA spočívá v tom, jak je AA trénovaný příběhy využívat. Např. příběh o trojúhelníkové nerovnosti (věta z matematiky - geometrie) je velmi užitečný pro řemeslníky, jako je tesař či zedník, ale značně menší hodnotu může mít pro hudebního skladatele. Takže v době, kdy se dítě tuto větu učí ve škole, ji oceňuje jen podle hrozby špatné známky. Pokud se z něj po čase stane tesař, začne ji oceňovat daleko víc.

Antecepční hodnota souvisí s přežitím. Takže když si představíme středověké dítě a příběh "O perníkové chaloupce", může to být záchrana života. Dítě z něho ví, že existují lidojedi, ale že není snadné je rozeznat včas. Že mohou někoho nalákat např. na sladkosti, jako je perník, a pak jej sníst. A že i v zoufalé situaci se může dítěti podařit se osvobodit.

Pro dnešní dítě je hodnota téhož příběhu pro přežití značně nižší. Své upečení v peci pokládá za fantazii, když je zde masna, kde si každý může koupit bez nebezpečí maso na pečínku. Ale chytrý návod, že lze obelstít ježibabu předstíráním nechápavosti se někdy může hodit.



**Poznám ka2 Číselná velikost antecepční hodnoty**

Mohli bychom se pokusit zavést pro lidské bytosti číselné vyjádření antecepční hodnoty formou stupnice, protože souvisí s obtížně měřitelnými antecepčními muky a slastí konkrétního AA. Postupujeme tedy podobně, jako při definici tvrdosti materiálu.

**Tabulka 1 Stupnice antecepčních hodnot**

Hodnota Antecepční hodnota slovně  
(v  
Gratech)

- 1 Příběh propojovací
- 2 Příběh umožňující získat hodnotu potravy na jeden den
- 3 Příběh umožňující se vyhnout malé hanbě v kolektivu
- 4 Příběh umožňující se vyhnout ztrátě majetku v rozsahu potravy na jeden den
- 30 Příběh umožňující se vyhnout lehkému zranění blízké osoby
- 60 Příběh umožňující se vyhnout svému lehkému zranění
- 250 Příběh umožňující se vyhnout těžkému zranění blízké osoby
- 500 Příběh umožňující se vyhnout svému těžkému zranění
- 10000 Příběh umožňující se vyhnout smrti blízké osoby
- 20000 Příběh umožňující se vyhnout vlastní smrti

konec tabulky

**Poznám ka3 Aritmetika antecepčních hodnot**

Jestliže hrozí nebezpečí smrti mně a dvěma blízkým osobám, bude antecepční hodnota příběhu, který toto nebezpečí odvrací, součtem  $20000 + 2 * 10000$ , tedy 40 000.

Jestliže se naskytá příležitost získat poklad a zajistit se tak na 50 let života, bude mít příběh hodnotu  $50 * 365 = 18250$ .

912,5

Pokud je však pravděpodobnost nalezení pokladu 5%, klesne na 912 Gratů.

Pokud je s jistotou nalezení pokladu spojeno 50% nebezpečí, že u toho zahynu, pak hodnota příběhu bude  $18250 - 10000 = 8250$

Pokud mám příběh o hodnotě 8250 Gratů, umožňuje mi ekvivalent potravy na asi 23 let.

22,60274

Lze shrnout, že by se s hodnotami příběhů dalo pracovat v okruhu reálných čísel, tedy je sčítat, odečítat, násobit a dělit.

**Hypotéz a4 Zvláštní postavení příběhu v kruhu**

a4

**Kruhový příběh vede z některého svého místa zpátky do tohoto místa. Takový příběh může být upraven tak, aby měl ježatost 0.**

Kruhové příběhy popisují často některé zákonitosti. Například rovnice  $F = m * a$  (zákon síly) říká, že když se předmět o hmotnosti "m" zrychluje se zrychlením "a", musí na něj působit síla "F", a že když působíme silou "F" na těleso o hmotnosti "m", bude se zrychlovat se zrychlením "a".

Podobně lze nahlížet na cyklické jevy jako je střídání dne a noci, střídání ročních období v průběhu roku apod.

Je nesporné, že cyklické příběhy představují zvláštní kategorii, která příjemce příběhu ovlivňuje více, než příběhy s vyšší ježatostí.

**Hypotéz Kruhových příběhů s ježatostí 0 je ve srovnání s příběhy s vyšší a5 ježatostí málo.**

Zdůvodnění: Stačí ukázat, že segmentováním kruhového příběhu vytvořím z jednoho příběhu více samostatných příběhů. Pokud lze kruhový příběh segmentovat alespoň na dva samostatné (s ježatostí 2), bude příběhů s ježatostí 2 nejméně 2 x tolik. Ve skutečnosti je příběhů s ježatostí 2 teoreticky nekonečné množství. Prakticky je tento počet omezen počtem subjektů, které mohou v dějinách kosmu existovat, a počtem příběhů, které mohou za svou existenci nashromáždit.

**Hypotéz Tvorbu příběhů lze algoritmizovat a6**

Je možné sestavit počítačem řízený algoritmus, který bude příběhy překládat do zvoleného vnitřního jazyka, nacházet začátky a konce příběhů, které lze napojit na jiné příběhy, snižovat ježatost a optimalizované příběhy přeložit zpátky do lidského jazyka.

Lze si představit nějaký projekt, v němž budou lidé posílat různé funkční příběhy do celosvětového centra, kde je zmíněný program bude spojovat do rozsáhlejších příběhů, na něž by jednotlivci třeba nikdy nepřišel.

Takové centrum by mohlo posléze sloužit jako AA lidstva.