

Abstrakt (česky)

Ve videohrách se setkáváme s náboženstvími, která herní designéři vytvořili v rámci vývoje a do herního designu tak implementují náboženské rituály, symboly a další prvky, které vymysleli speciálně pro potřeby dané videohry. Tato fiktivní náboženství se ale v každé z těchto videoher promítají rozdílným způsobem do narativních struktur, audiovizuálních prvků, a především mechanik videoher. Tato diplomová práce pomocí formální analýzy zjišťuje, jakou roli hrají fiktivní náboženství ve vzorku desíti vybraných videoher. Herní teoretici věří, že zapojení náboženství do různých vrstev herního designu může vytvořit imerzivnější zážitek a bohatší herní svět. Analýza potvrzuje a doplňuje jejich poznatky ohledně funkce náboženství při budování světa, architektury v něm přítomné a v mechanikách, které s sebou přináší. Objevuje motivy, které se opakují, jako je léčení, obrana, poskytování zdrojů, ale také tresty, které mohou hráčskou postavu při interakci s fiktivním náboženstvím postihnout.