

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Ústav informačních studií a knihovnictví / Studia nových médií

# **Diplomová práce**

Bc. Jana Unzeitigová

**Fiktivní náboženství ve videohrách a jejich vliv na herní design**

Fictional Religions in Videogames and Their Influence on Game Design

Praha 2019

Vedoucí práce: Mgr. Vít Šisler, Ph.D.

**Poděkování:**

Na tomto místě bych ráda poděkovala především vedoucímu práce Mgr. Vítu Šislerovi, Ph.D. za podnětné rady a veškerá doporučení. Zároveň také Mgr. Zuzaně Kostičové, Ph.D. za přínosnou konzultaci literatury vztahující se k teorii náboženství.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 24. července 2019

Jana Unzeitigová

**Klíčová slova (česky):**

Videohry, fiktivní náboženství, herní náboženství, herní design, herní mechaniky

**Klíčová slova (anglicky):**

Videogames, fictional religions, videogame religions, game design, videogame mechanics

## **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.

## **Abstract (in English):**

In videogames we frequently come across religions created by game designers for the sole purpose of game development. In these cases religious rituals, symbols and other elements invented for certain needs of videogames are implemented into game design. Those fictional religions differentiate from each other in how they are manifested in narrative structures, audiovisual elements and most importantly in videogame mechanics. This diploma thesis uses formal analysis in order to find out what role do fictional religions play in the context of ten chosen videogames. Game theoretics believe that integration of religion into various layers of game design can create more immersive game experience and richer game world. The analysis confirms and expands upon their findings about the function of religions in world building, ingame architecture and related mechanics. It discovers repetitive motifs like healing, defense, resource production and even punishments which can affect a player's character as a result of interaction with fictional religions.

## Obsah

<b>1. Úvod</b> .....	<b>8</b>
<b>2. Teoretické zasazení diplomové práce a vymezení klíčových pojmů</b> .....	<b>9</b>
<b>2.1 Definice videohry a pojem „videohra“</b> .....	<b>9</b>
<b>2.2 Herní design</b> .....	<b>11</b>
2.2.1 Herní mechaniky .....	12
2.2.2 Narativita ve videohrách .....	13
2.2.3 Audiovizuální stránka hry.....	14
2.3.4 Technologie.....	14
<b>2.3. Náboženství</b> .....	<b>14</b>
2.3.1 Fiktivní náboženství.....	16
2.3.2 Náboženství ve videohrách .....	17
<b>2.4 Shrnutí teoretického zasazení diplomové práce</b> .....	<b>18</b>
<b>3. Systematická rešerše: fiktivní herní náboženství a jejich vliv na herní design</b> .....	<b>19</b>
<b>3.1 Výzkum náboženství a jejich vlivu na herní design</b> .....	<b>19</b>
<b>3.2 Fiktivní a reálná náboženství ve videohrách</b> .....	<b>20</b>
<b>3.3 Vliv náboženství na narativní struktury a budování herních světů</b> .....	<b>21</b>
<b>3.4 Náboženství a vizuální prvky videoher</b> .....	<b>22</b>
<b>3.5 Náboženství ve videohrách a morálka, pravidla a herní mechaniky</b> .....	<b>22</b>
<b>3.6 Vliv náboženství na herní design v konkrétních videohrách</b> .....	<b>23</b>
<b>3.7 Závěr systematické rešerše</b> .....	<b>24</b>
<b>4. Metodika práce</b> .....	<b>26</b>
<b>4.1 Cíl výzkumu a výzkumná otázka</b> .....	<b>26</b>
<b>4.2 Výzkumný vzorek</b> .....	<b>26</b>
<b>4.3 Metoda výzkumu</b> .....	<b>27</b>
<b>4.4 Limity výzkumu</b> .....	<b>28</b>
<b>5. Praktická část diplomové práce: formální analýza vybraných videoher</b> .....	<b>29</b>
<b>5.1 Fallout 3</b> .....	<b>29</b>
<b>5.2 Starcraft II: Wings of Liberty</b> .....	<b>33</b>
<b>5.3 Mass Effect 2</b> .....	<b>38</b>
<b>5.4 Black &amp; White</b> .....	<b>41</b>
<b>5.5 GTA V</b> .....	<b>47</b>
<b>5.6 Dishonored</b> .....	<b>50</b>
<b>5.7 The Elder Scrolls V: Skyrim</b> .....	<b>54</b>

<b>5.8 Dragon Age: Origins .....</b>	<b>58</b>
<b>5.9 Galactic Civilisations II: Dark Avatar .....</b>	<b>62</b>
<b>5.10 Diablo.....</b>	<b>64</b>
<b>6. Závěr diplomové práce a diskuze .....</b>	<b>67</b>
<b>Seznam literatury .....</b>	<b>72</b>
<b>    Herní Wiki.....</b>	<b>75</b>
<b>Příloha 1.....</b>	<b>77</b>

## 1. Úvod

Videohry neustále nabývají na popularitě a staly se předmětem konferencí, akademických prací a výzkumu v různých oblastech. Tato práce se zabývá fiktivními náboženstvími ve videohrách a jejich vlivem na herní design. Na téma videoher a náboženství bylo sepsáno množství textů, ať už z pohledu antropologie, historie, nebo samotné religionistiky. Minimum textů se však zabývá přímo praktickou stránkou náboženství ve videohrách a jeho vlivem na herní design. Diplomová práce si tedy klade za cíl odpovědět na otázku, jakým způsobem se fiktivní náboženství promítají do audiovizuálních prvků, narativních struktur a herních mechanik vybraných videoher. Jejím úkolem je zjistit, jakou mají ve videohrách funkci a jakou roli v mechanikách hrají náboženství, která byla vytvořena herními designéry.

V teoretické části práce budou nejprve zavedeny důležité definice. Tedy definice videohry a vymezení pojmu videohra samotného. Podstatné je i vysvětlení herního designu a jednotlivých prvků, které zahrnuje, kde práce čerpá především z *The Art of Game Design: A Book of Lenses* Jesse Schella a jeho modelu rozlišujícího základní elementy herního designu. Konečně bude představena také nejvhodnější definice náboženství pro výzkumné účely práce: tou je sedm dimenzí náboženství podle Niniana Smarta. Následně bude provedena systematická rešerše, která shrne existující výzkum na tomto poli. Vzhledem ke specifčnosti tématu bude mapovat texty, které se zabývají obecně náboženstvími a jejich vlivem na jednotlivé prvky herního designu a jejich rolí v mechanikách. Nejdůležitějším zdrojem systematické rešerše bude *Heidelberg Journal of Religions on the Internet (online)*.

Pomocí metody formální analýzy bude následně prozkoumáno deset videoher, které byly vybrány na základě hodnocení na serveru Metacritic. Budou popsány základní elementy fiktivních náboženství, které se v nich projevují, akce, které je možné v kontextu daného herního náboženství provádět a prostředí, které ve vybraných videohrách náboženství utváří. Praktická část se tak především pokusí odpovědět na zmiňovanou výzkumnou otázku a současně porovnat výsledky práce s poznatky systematické rešerše.



## 2. Teoretické zasazení diplomové práce a vymezení klíčových pojmů

V této kapitole budou nastíněny základní teoretické koncepty důležité pro práci. Nejprve bude zvolena nejvhodnější definice videohry a zároveň bude sjednocena terminologie využívaná pro další potřeby práce. Následně bude vysvětleno, co si představujeme pod pojmy herní mechaniky, narativita a audiovizualita v kontextu videoherního diskurzu. Podstatnou částí je pak nalezení vhodné definice náboženství pro účely textu. Pro tuto práci je klíčové zvolit právě takovou definici, podle které bude možné určit, zda lze náboženství ve vybraných videohrách opravdu považovat za náboženství. Tedy takovou, která popisuje jednotlivé prvky náboženství obsažené v následující obsahové analýze. Jelikož jsou hlavním předmětem zkoumání analýzy fiktivní náboženství, musí být vysvětleno i to, co tímto termínem rozumíme a jak se liší od těch reálných. Poté bude představen i samotný vztah náboženství a videoher.

### 2.1 Definice videohry a pojem „videohra”

Videohry jsou mladým kulturním fenoménem (např. v porovnání s filmem) a jak zmiňuje Jaroslav Švelch (2012, s. 35), potýkají se herní studia se spornými základními teoretickými otázkami jako je ta, zda jsou hry *artefaktem*, nebo *aktivitou*. Švelch (2012, s. 35) dále tvrdí, že na hry můžeme nahlížet jako na relativně stabilní produkt, ale zároveň nelze hru analyzovat bez toho, abychom ji přímo hráli. Formální analýza, která je zvolenou metodou výzkumu pro tuto práci, může být vykonána z pohledu na hry jako artefakty i jako aktivity (Lankoski, Bjork, 2015).

V současné době není stanovena jednotná definice jak pro videohry, tak ani pro hry samotné. Hlubší rozbor této problematiky ale není předmětem práce, proto bude nastíněno jen několik základních přístupů k hram. K procesu definování hry přispělo množství významných autorů a postoje některých z nich budou následně představeny, abychom si pro účely práce utvořili jednotný pohled na to, co si pod pojmem hra (nebo videohra) představit. Pro práci jsou nejdůležitější a budou blíže rozebrány dva z nich: přístup Jespera Juula (2003) a Johana Huizingy (1949).

Ucelený přehled o často zmiňovaných definicích videoher a jejich rozdělení přináší Susana Pajares Tosca, Jonas Heide Smith a Simon Egenfeldt-Nielsen (2007), kteří rozlišují obecné, formální a pragmatické modely pro porozumění

hrám. Autoři obecných přístupů se nesnaží pouze o vytvoření co nejpřesnější definice her jako je tomu u formálního modelu, ale využívají hry, aby si zodpověděli jiné otázky. Řadí se mezi ně například definice významných vědců a filozofů jako jsou Ludwig Wittgenstein, Marshall McLuhan, Roger Callois a další (Tosca, Smith, Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 23-32). V práci bude dále přiblížen často citovaný koncept magického kruhu Johana Huizingy (viz kapitola náboženství ve videohrách), z těch později vzniklých se budeme věnovat také pracím Henryho Jenkinse. (Jeho přístup ke hrám jako k umění je důležitý pro kapitolu „audiovizuální prvky hry“.)

Jak bylo nastíněno, formální definice se snaží o to, aby byly konzistentní a co nejvíce přesné. Do seznamu formálních definic přispěl například herní historik David Parlett nebo filozof Bernard Suits. Ale stejně jako se předchozí zmínění autoři věnovali hrám obecně, prvním, kdo se zaměřil ve své práci přímo na videohry, byl herní designér Chris Crawford v roce 1982. Crawford přichází se čtyřmi funkcemi, které mají videohry společné. Jsou to *reprezentace, interakce, konflikt a bezpečí* (Tosca, Smith, Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 33).

Formální definicí, která je pro tuto práci stěžejní, bude definice herního teoretika Jespera Juula (2003). Juul (2003) totiž přináší souhrn historických definic her a vyvozuje z nich svoji vlastní definici. Ta je ale spíše seznamem funkcí, které musí něco, co má být nazýváno hrou, splňovat (založení na pravidlech, potřeba hráčského úsilí, ...). Chce tak prokázat, že hry mají něco společného, je možné je definovat a taky lze říci, co hra je a co hra není – narozdíl třeba od Wittgensteina, který tvrdil, že hry nemají nic společného a můžeme je definovat pouze na základě sítě vzájemných podobností (Tosca, Smith, Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 23).

Juul (2003) na základě společných znaků ze sedmi populárních definic hry jako takové vyvozuje, že hra je „*na pravidlech založený systém s variabilním a kvantifikovatelným výsledkem, kde jsou různým výsledkům přiřazeny různé hodnoty, hráč vynakládá úsilí s cílem výsledek ovlivnit a cítí k výsledku vazbu, následky jsou dobrovolné a přenosné.*“ (Juul, 2003) Na počítačové hry se pak kouká jako na nejnovější pokrok v historii her.

Zjistili jsme tedy, že Juul pohlíží na videohry jako na systém založený na pravidlech, která jsou, jak se dozvíme dále v práci, součástí herních mechanik. Herní mechaniky jsou klíčovým předmětem zkoumání této práce, a proto také byla pro text vybrána tato definice.

Poslední přístup k definicím, který autoři představují, je označován jako „pragmatický“. Tyto definice mají sloužit jako nástroj a často se dostávají do knih o herním designu, který je důležitým předmětem zkoumání této práce. Mezi nimi je velice populární definice tvůrce série Civilizace Sida Meiera: „*Hra je řada zajímavých rozhodnutí.*“ (Tosca, Smith, Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 37) Je patrné, že tato definice je oproti formálním definicím méně přesná a více vychází z vlastní zkušenosti s tvorbou videoher. Stala se ale předmětem debat a kritiky.<sup>1</sup>

Aphra Kerr (2006) zmiňuje několik herních teoretiků, kteří využívají rozdílné pojmy. Hertz, Poole a Wolf (Kerr, 2006) odkazují na arkádové hry, konzolové hry a hry na PC jako na „videohry“. Oproti tomu James Cornford (Kerr, 2006) označení „počítačová hra“ a „videohra“ rozděluje v závislosti na využívané platformě. Tématem práce jsou herní náboženství a jejich vliv na herní design, nezabývá se rozdílem mezi platformami, proto nám pro tento text postačí obecnější teorie Marka Wolfa (2001, s. 16-17), která říká, že „video“ ve slově videohra odkazuje k signálu, který je zobrazen na obrazovce televize nebo počítače, aby produkoval rastrovou grafiku. Zároveň je podle něho možné pojem v širším smyslu použít i pro vektorovou grafiku a hry, které nepoužívají obrazovky, ale displej z tekutých krystalů jako je tomu například u Game Boy her. Pojem videohry tak zaštiťuje jak hry na počítači, tak i konzole nebo arkády (Wolf, 2001, s. 16-17). Je tedy pro tuto práci obecným zastřešujícím pojmem, který označuje digitální hry na různých platformách a zařízeních.

## 2.2 Herní design

Oproti starším typům audiovizuálních médií přichází videohry s novými výzvami. Herní vývojáři se musí potýkat s vymýšlením nových mechanik, nelineárním vyprávěním nebo interaktivním prostředím. Takzvaný game design dokument (základní dokument, který popisuje hru co nejobsáhleji) tak nemusí být pouze scénářem ke hře, ale obsahuje také fyzické, funkční a estetické detaily hry, pravidla nebo třeba podněty pro možné interakce (Freyermuth, 2015, s. 144).

Gundolf S. Freyermuth (2015, s. 165-166) chápe současný herní design jako „*implementaci ludických a narativních představ skrze různé oblasti práce.*“ (2015,

---

<sup>1</sup> Například A Game Isn't a Series of Interesting Decisions. In: Kotaku [online]. 2008 [cit. 2019-02-14]. Dostupné z: <http://kotaku.com/5022277/a-game-isnt-a-series-of-interesting-decisions>

s. 167) Je k němu ale přistupováno jinak při tvorbě takzvaných AAA<sup>2</sup> videoher, indie<sup>3</sup> videoher nebo vážných videoher<sup>4</sup>. Rozdíl mezi těmito přístupy však není pro účely práce podstatný a je důležité se podívat na to, jaké konkrétní oblasti herní design zahrnuje.

Nejlépe nám poslouží model Jesse Schella (2008). Ten rozlišuje čtyři základní elementy herního designu: mechaniky, příběh, kterým se v této práci budeme zabývat jako narativitou ve videohrách obecně, estetiku zahrnující audiovizuální prvky her a technologii. Jednotlivé elementy tohoto přístupu k hernímu designu budou dále v práci rozebrány. Schellův přístup byl pro práci vybrán z toho důvodu, že výzkum bude zaměřen na herní náboženství jak v příběhové, tak i estetické stránce hry, a především na to, jakou roli hraje v herních mechanikách. Je tedy důležité vysvětlit, co přesně těmito pojmy rozumíme.

### 2.2.1 Herní mechaniky

Schell (2008) považuje mechaniky za klíčové a říká, že „*dělají hru hrou*“. I pro tuto práci bude role mechanik nejtěžejnější. Schell dodává: „...*musíte vybrat technologie, které je [mechaniky] podpoří, estetiku, která je jasně předvede hráči, a příběh, který je hráči vysvětlí.*“ (Schell, 2008, s. 41)

Mezi mechaniky Schell (2008) řadí prostor, který označuje za magický kruh. Považuje ho za prostor oddělený od reálného života. Odkazuje tak na teorii Johana Huizingy (Schell, 2008, s. 129), která je vysvětlena dále v této práci. Mimo jiné sem pak zařazuje také pravidla a cíle. Pravidla označuje Schell (2008) za stěžejní herní mechaniku. Právě pravidla podle něj definují prostor, herní předměty, akce a následky těchto akcí. Především také přidávají další klíčovou mechaniku, kterou jsou cíle, a určují podmínky jejich dosažení (2008, s. 144-146). Stanovení cílů je důležité z toho důvodu, že dodávají hráči důvod, proč by jej měla hra vůbec zajímat (2008, s. 286). Pravidly se ve své definici zabývá i Jesper Juul (2003), když tvrdí, že jsou hry na pravidlech založené. Tato pravidla musí být jasně definována.

---

<sup>2</sup> Videohry vydávané středně velkými nebo velkými vydavateli, které mají většinou vyšší rozpočet na vývoj a marketing

<sup>3</sup> Nezávislé videohry, vytvořené jednotlivci, malými týmy nebo malými společnostmi, které jsou vydávány bez finanční podpory vydavatele

<sup>4</sup> Hra vyvinutá pro jiný primární účel, než je zábava. Jde například o výukové hry, nebo hry šířící osvětu ohledně nějakého vážného tématu

Především u komerčních videoher je v zájmu vývojářů, aby byla pro hráče jednoznačná.

Tosca, Smith a Egenfeldt-Nielsen (2007) tvrdí, že herní mechaniky jsou pravidla a základní kód hry a dodávají, že konstruují herní svět. Mechaniky jsou podle nich „[...]série algoritmů, které například ovlivňují reakční vzorec počítačem kontrolované postavy.“ (Tosca, Smith a Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 38)

## 2.2.2 Narativita ve videohrách

Polovina 70. let znamenala příchod adventur, které s sebou přinesly experimenty s kombinováním propracovaného příběhu a gameplaye. Ve videohrách se tak začaly využívat lineární nebo větvené dialogy (Schell, 2008, s. 262). „V mnoha hrách s dominantním narativem (jako například *Mass Effect 3*) hráč v určitém bodě začne postupovat jednou z větví příběhu či epizody, zatímco jiná mu zůstává skryta.“ (Švelch, 2012, s. 35)

Schell (2008) říká, že příběh je sousled událostí, které hru odhalují. Nejprve je ale důležité se zeptat, zda vůbec mohou videohry vyprávět příběhy. Mnoho autorů řeší otázku, jestli jsou videohry narativním médiem. Henry Jenkins (2005) říká, že ne všechny hry mohou vyprávět příběh a připomíná videohry jako je například Tetris. Jiné videohry se naopak snaží hráče přitáhnout právě na bohatý příběh. (Ačkoli je vhodné zmínit, že Janet Murray zastává názor, že i abstraktní videohry jako je Tetris nesou příběh (Murray, 1998, s. 68).)

Juul (2001) prozkoumává argumenty, které stojí za názorem, že videohry jsou narativní, ale i argumenty, které stojí proti tomuto tvrzení. Dospívá k tomu názoru, že hry nejsou narativem. Narativ je pro něj oddělený od herního aspektu, který dělá videohru videohrou. Není tedy možné mít narativitu a interakci zároveň. Podobně na tuto problematiku pohlíží i Eskelinen (Švelch, 2012), který říká, že hra v jeden moment buď vypráví, nebo je hrána a není možné dělat obojí současně (2012, s. 41).

Rozdílný přístup má Henry Jenkins (2005). Ten rozděluje dva typy narativů, které mohou být přirozeně obsaženy ve videohře. Jde o zapuštěný narativ, který je tvořen a odkrýván tím, jak hráč prochází videohrou (nachází dopisy, diáře, prohledává šuplíky, ...), a emergentní narativ, který nemá předem připravený scénář a hráč si příběh vytváří sám. Jako příklad můžeme uvést herní sérii *The Sims*. Jenkins (2005) emergentní hry připodobňuje k domečku pro panenky – hráč využívá herních mechanik a na základě jeho voleb se tvoří příběh (2005, s. 9-13).

Švelch (2012) dodává, že způsob vyprávění ve hrách se bezpochyby liší od lineárních médií. Už jen tím, že původcem velké části událostí je hráč samotný. Podle něho to ale neznamená, že by tato aktivita hráči v nalezení příběhu bránila (2012, s. 41).

### 2.2.3 Audiovizuální stránka hry

Estetika je to, jak hra vypadá, zní a působí. Je to to první, s čím hráč při hraní hry přijde do styku. Estetická rozhodnutí ovlivňují to, jak si hráč hru užije a dělá ji imerzivnější. Pomáhá vytvářet jednotný a realistický herní svět (Schell, 2008, s. 329-347).

Významným autorem, který se zabýval estetikou hry, je Henry Jenkins (2005). Jenkins označuje videohry za formu populárního umění, které přináší nové estetické zkušenosti a může vyvolat silné emoce. Herní designéry pak pokládá za umělce dnešní doby. Dále Jenkins (2005) říká, že designeři nejenom píšou příběhy, ale také budují světy a modelují prostory, jejichž důležitost ve videohrách Jenkins ve své práci zdůrazňuje (2005, s. 121-125).

Švelch (2012, s. 39) označuje herní světy za arény, ve kterých jsou uplatňovány herní mechaniky, a zdůrazňuje tak jejich souvislost s pravidly: „*Architektura má ve hrách významnější roli než například ve filmu, protože hráč společně se svým avatarem fikčním světem prochází — sám tedy navržené prostory zakouší. Prostředí samo je významným vyjadřovacím prostředkem.*“ (Švelch, 2012, s. 39) Švelchovo pojetí je pro záměry práce důležité, protože na audiovizuální prvky pohlíží jako pevně spjaté s mechanikami videohry.

### 2.3.4 Technologie

Posledním elementem herního designu je podle modelu Schella (2008) technologie. Technologie nejsou předmětem výzkumu této diplomové práce, takže budou představeny jen ve zkratce. Jedná se totiž o součást herního designu, která není tolik viditelná jako ty předchozí. Jde o přístroje a materiály, díky kterým může hra vzniknout (Schell, 2008).

## 2.3. Náboženství

Pro účely práce je vhodné přiblížit dimenzionální přístup k náboženství Niniana Smarta (Smart, 2000). Smartova charakterizace náboženství obecně kategorizuje a klasifikuje náboženství a nezabývá se přitom konkrétním

zaměřením. „*Jiné definice závisí na tom, jakou funkci vlastně náboženství má, nebo se týkají idejí souvisejících se vznikem náboženství.*“ (Bowie, 2008, s. 35)

Náboženství ve vybraných videohrách jsou velmi odlišná a máme o každém z nich rozdílné množství informací. Proto je pro tuto práci žádoucí použít teorii, která nepřichází s přesně vymezenými pojmy, ale pomocí několika kategorií nám pomáhá určit, zda se jedná, nebo nejedná o náboženství, jako právě ta Smartova (2000). Jeho přístup k náboženství nabízí osm oblastí, které nám ukazují, jak se na náboženství dívat a jak s ním pracovat:

1. **Rituální nebo praktické** – Jde o vše, co přívrženci náboženství vykonávají v rámci náboženské tradice. Uctívání boha neprobíhá jen ve věřících samotných, ale často má viditelnou podobu. „*Věřící se klanějí, klekají, nebo vstávají a zpívají.*“ (Smart, 2000, s. 118) Rituály bývají často spojeny s dalšími objekty jako jsou budovy, sochy nebo třeba drobné předměty jako jsou svíčky a využívají i mluveného jazyka. Smart (2000) přikládá rituálu stejnou důležitost jako mají komunikační projevy v sociálním životě. Jako příklad uvádí mávnutí. „*[...] mé jednání pomáhá vyjádřit mé vřelé přátelské pocity a zároveň upevňuje pouto mezi mnou a druhou osobou.*“ (Smart, 2000, s. 119)
2. **Věroučné nebo filozofické** – Náboženství mají své soustavy zásad, které jim dávají řád. Jsou systematickou formulací náboženských učení. Tyto doktríny pomáhají vztáhnout myšlenky náboženství k současnému stavu poznání, ale mají i několik dalších funkcí. „*Pomáhají tvořit čerstvý pohled na svět. [...] Provází nás a nabízí možnosti, jak pohlížet na věci a inspirují k jednání.*“ (Smart, 2000, s. 89) Nicméně i přesto, že mají náboženství své zásady, měla by zároveň nabízet prostor pro filozofické myšlení a debaty (2000, s. 88-91).
3. **Mytické nebo narativní** – Důležitou součástí náboženství jsou jejich příběhy a mýty, které jsou sdílené v psané nebo mluvené formě. Jde o příběhy týkající se božstev a duchovna, stvoření nebo také historie (příběhy svatých, proroků apod.) (Smart, 2000, s. 9).
4. **Zkušenostní nebo emocionální** – Zkušenost a emoce jsou v náboženství velmi důležité. Jde o subjektivní stránku. O to, co se odehrává v člověku při náboženském prožitku. Může jít o vnitřní klid při náboženském rozjímání, pocity při modlitbě, ale třeba i zármutek na pohřbu (Smart, 2000, s. 10).

5. **Etické nebo právní** - „*Etická dimenze náboženství nebo pohledů na svět je formována ostatními dimenzemi, ale také je sama pomáhá formovat.*“ (Smart, 2000, s. 104) Náboženství vytváří pravidla chování, která jsou ovlivněna obrazem ideálního člověka. Křesťané vzhlíží ke Kristovi, buddhisté k Buddhovi atd. Ačkoli hlavní náboženství mají mnoho společného, co se morálky týče (nekrást, nelhat, nezabít, ...), existují mezi kulturami i rozdílnosti v tom, co je správné a co je špatné, a také v tom, co se stane, pokud tato pravidla porušíme (2000, s. 104-107; 114-116).
6. **Organizační nebo sociální** – Náboženství je spojeno se sociálním životem a je ovlivňováno sociální změnou. Víra je sdílená a je praktikována ve skupinách, přesto náboženství mohou existovat jako samostatná instituce, která je součástí společnosti, ale zároveň je na ní nezávislá (2000, s. 135-136).
7. **Materiální nebo umělecké** – Tato dimenze se prolíná s dimenzí rituální. Spadají do ní všechny fyzické projevy, ve kterých je náboženství ztělesněno. Jde o stavby (chrámy, kostely, kaple, katedrály, ...), reprezentaci božstev (ikony, ...), předměty sloužící rituálům (svíčky, kříže, masky, ...) nebo i posvátná města. K těm uměleckým pak patří například malby a sochy (2000, s. 22-23; 28; 118).

K původním sedmi dimenzím přidal Smart později ještě osmou, **politickou a ekonomickou**, dimenzi, aby mohl popsat podobnost mezi náboženstvími a ideologiemi, jako je komunismus a nacionalismus (Biondo, Hecht, 2010, s. 12).

Různá náboženství, ale stejně tak i různé skupiny v rámci jedné víry, kladou na jednotlivé dimenze různý důraz. „*V křesťanství kladou například některé protestantské denominace velký důraz na osobní zkušenost a cit, kdežto pravoslavní a římský katolicismus spíše na liturgii a obřad a na mnoha místech mají vysoce rozvinutou dimenzi materiální a uměleckou.*“ (Bowie, 2008, s. 35)

### 2.3.1 Fiktivní náboženství

Fiktivní herní náboženství si často propůjčují prvky pohanských náboženství, esoterických a orientálních tradic, nebo se inspiroují u nových náboženských hnutí (Testa, 2014). Kde ale vzniká hranice mezi tradičním a fiktivním náboženstvím?



Hlavním rozdílem mezi tradičním a fiktivním náboženstvím je, že čtenáři/diváci/hráči si uvědomují, že se dané náboženství zakládá na lži a nevnímají jej jako reálné. Dokonce i jejich následovníci jsou si vědomi nepravdivosti svého vyznání (Roselezam Wan Yahya, 2013). Zároveň se liší tím, že narativy, na kterých stojí, netvrdí, že by odkazovaly na skutečné události současného světa nebo historie, zatímco tradiční náboženství tvrdí, že mluví o reálných akcích nadpřirozených faktorů ve skutečném světě (Davidsen cit. v Sutcliffe, 2015). Nejčastěji jsou fiktivní narativy využívány jako základní texty pro náboženství, pokud potřebují představit něco nadpřirozeného a síly, které jsou reálné v daném světě, ale nejsou přirozené pro čtenáře/diváka/hráče ve světě reálném. Nebo pokud nejsou analogií k žádnému reálnému náboženství (2015, s. 39).

### 2.3.2 Náboženství ve videohrách

Stejně jako ve filmech, knihách nebo komiksech, jsou náboženství součástí i mnoha videoher. Při hraní videoher obsahujících náboženství, ať už reálné nebo fiktivní, nás jejich příběhy nebo mechaniky ve velké části případů přimějí podílet se na rituálech daného náboženství. V tuto chvíli je jedno, zda jsme v reálném světě věřící nebo ne. Pokud chceme postoupit dále ve hře, je často nutné s náboženstvím interagovat. Například hra BioShock Infinite začíná a končí křtem. Aby mohl hru vůbec hrát, musí hráč zmáčknout tlačítko a nechat se digitálně pokřtít.

Dostáváme se do světa, který nesouvisí s tím reálným, který nás každý den obklopuje. Johan Huizinga (1949) popsal to, co se děje během hraní hry, jako magický kruh. Magický kruh je hřištěm. Jedná se o prostor oddělený od našeho běžného života. V tomto prostoru pod určitými pravidly probíhá hra. Dále Huizinga (1949) hovoří i o vztahu mezi hrou a posvátným. *“Lidská hra však v každém případě patří ve všech svých vyšších formách, v nichž něco znamená nebo něco oslavuje, do oblasti slavností a kultu – tedy do oblasti posvátné.”* (Huizinga, 1949, s. 7) Říká také, že stejně jako hra, tak i rituál začíná tím, že si vymezíme své posvátné místo a není rozdíl mezi tím, jestli označíme místo pro posvátné účely, nebo pro účely hry (1949, s. 19-20). Videoherní světy jako magické kruhy jsou i rituálními prostory (Campbell, Grieve, 2014, s. 90).

Huizingův koncept magického kruhu je považován za problematický a je kritizován řadou odpůrců, kteří zastávají názor, že herní svět uvnitř kruhu nelze tak snadno oddělit od světa skutečného a následky z hraní hry si můžeme nést i v životě reálném. (Hra zabírá skutečný čas, který mohl být věnován jiným aktivitám, má

vliv na naši náladu a ta se pak může projevit při dalších činnostech, komunikuje myšlenky a hodnoty. V neposlední řadě je ve hrách možné utrácet reálné peníze.) (Tosca, Smith, Egenfeldt-Nielsen, 2007, s. 24-25)

I přes tuto kritiku zůstává Huizingův magický kruh důležitým nástrojem pro zkoumání náboženství a rituálu ve videohrách. O vztahu mezi hrou a vnějším světem se dosud hovoří a tato metafora je dostupným odrazovým můstkem pro toto zkoumání, jelikož koncept magického kruhu je snadno srozumitelný. Stále také platí, že v rámci magického kruhu fungují umělá pravidla odlišná od reálného světa. Navzdory kritice je tedy tento koncept pořád přítomný.

## 2.4 Shrnutí teoretického zasazení diplomové práce

Jak je z tohoto krátkého přehledu vidět, mezi herními teoretiky ani teoretiky náboženství neexistuje jednoznačná definice, kterou lze videohry a náboženství uchopit – výběr je tak pragmaticky podřízen cílům tohoto výzkumu.

Jako nejplodnější z herních definic se jeví pojetí hry podle Jespera Juula (2003). Juulova definice považuje hru za souhrn znaků, které se v ní jako artefaktu mohou, ale ne vždy musí objevit. Pro záměr práce je tato definice užitečná, protože umožňuje analyzovat velmi rozmanitý korpus zkoumaných her. Juulova definice je doplněna o pojetí hry jako magického kruhu podle Huizingy (2000) k tomu, aby bylo možné ukázat paralely mezi náboženským a herním zážitkem.

Při teoretickém rámování herního designu vycházíme z koncepce, kterou nabízí Schell (2008). Vzhledem k záměru této práce je důležité pochopit jeho vysvětlení jednotlivých kategorií. Tyto kategorie odpovídají videoherním prvkům a strukturám, které chceme podrobit formální analýze. Musíme chápat, co jsou to herní mechaniky, abychom poznali, zda se jich fiktivní herní náboženství dotýká. Ze stejného důvodu musíme vědět, co všechno zahrnuje narativita a audiovizualita videohry. Čtvrtá kategorie je pro tento text nedůležitá, jelikož technologická stránka vývoje nemá vliv na obsahovou prezentaci fiktivních náboženství ve videohrách.

### 3. Systematická rešerše: fiktivní herní náboženství a jejich vliv na herní design

V této části diplomové práce budou shrnuty dosavadní poznatky o tom, jakým způsobem se fiktivní herní náboženství projevují v narativních prvcích, audiovizuálních strukturách a mechanikách videoher. Ačkoli existuje mnoho zdrojů na téma herních náboženství, je obtížné najít takový text, který by se zabýval výhradně náboženstvími fiktivními nebo přímo jejich vlivem na herní design. Velká část autorů ve svých pracích vůbec nerozlišuje, zda se jedná o náboženství fiktivní, nebo reálná a jejich vztah k hernímu designu zkoumají jen velmi povrchně. Pro účely systematické rešerše byla tedy výzkumná otázka rozšířena a bude se zabývat dosavadními znalostmi o vlivu náboženství na herní design bez ohledu na to, zda stojí na reálném základě, nebo byla vytvořena přímo pro hru.

#### 3.1 Výzkum náboženství a jejich vlivu na herní design

Ačkoli se tímto tématem nezabývají do hloubky, shoduje se řada autorů na tom, že náboženství se do herního designu určitým způsobem promítají. Simone Heidbrink a Tobias Knoll (2014) tvrdí, že náboženství a náboženské elementy se objevují v narativech, v estetice hry, při tvorbě herních světů a v herních mechanikách (2014, s. 1). Podobně vnímají náboženství ve hrách i další autoři a uvědomují si jejich vliv na děj, herní světy, vizuální stránku her, pravidla a morálku (Geraci, 2012; Radde-Antweiler, Waltmathe, Zeiler, 2014; Thames, 2014).

Konkrétní prvky herního designu, do kterých se náboženství promítají, byly identifikovány na základě četných zmínek v odborných článcích věnujících se vztahu náboženství a videoher a budou v práci blíže rozebrány. Jak ale bylo zmíněno v úvodu, existuje velmi malé množství těchto textů.

Příslušná literatura byla vyhledávána prostřednictvím databází Web of Science a Scopus. Důležitým zdrojem byl i Heidelberg Journal of Religions on the Internet (online), který shromažďuje texty výzkumníků zabývajících se náboženstvím na internetu, nebo v jiném digitálním prostředí, tedy i videohrách. Po vyhledání klíčových spojení „herní design“ a „fiktivní náboženství“ a jejich variant nenabídla ani jedna z databází žádné výsledky. Po rozšíření výzkumné otázky a zadání klíčových slov „herní design“ a „náboženství“ vyhledala databáze Scopus devatenáct článků, ze kterých byly na základě abstraktů vybrány dva jako relevantní. Web of Science nabídl třicet článků, z nichž se jako relevantní prokázaly

čtyři, ale jeden text byl ten samý, který se nacházel mezi dvěma vybranými v databázi Scopus.

Na stránkách Heidelberg Journal of Religions on the Internet (online) bylo po zadání klíčových slov nalezeno čtyřicet osm článků. Mezi těmito články se nalézalo dvacet čtyři textů, které se jeví na základě abstraktu relevantní.

Některé z textů byly ještě dodatečně po přečtení autorkou vyřazeny, jelikož neposkytovaly informace odpovídající potřebám rešerše, nebo se daných témat dotýkaly ještě méně než texty jiných vybraných autorů. Navíc ale budeme pracovat s článkem *Video Gaming, Let's Plays, and Religion: The Relevance of Researching gamevironments* Kerstin Radde-Antweiler, Michaela Waltmathe a Xenie Zeiler (2014), dále také s článkem *Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design* Roberta M. Geraciho (2012), který je zároveň jediným textem z nalezených, jehož primárním tématem je vliv náboženství na herní design. Ostatní se věnují jiným tématům souvisejícím s náboženstvím ve videohrách a jejich projevy v herním designu se zabývají jen okrajově. Celkově tedy systematická rešerše čerpá z jedenácti článků a k tomu jedné knihy: *Playing with religion in digital games* (Campbell, Grieve, 2014).

### 3.2 Fiktivní a reálná náboženství ve videohrách

Přestože byla pro účely práce výzkumná otázka rozšířena a tato systematická rešerše v otázce vlivu na herní design nerozlišuje mezi fiktivními a reálnými náboženstvími ve videohrách, můžeme podle nalezené literatury uvést alespoň některé ze základních odlišností mezi nimi.

V knize *Playing with Religion in Digital Games* (Campbell, Grieve, 2014) se této problematice věnuje Peter Likarish v kapitole Filtering Cultural Feedback. Likarish (2014) zdůrazňuje důležitost rozdílů mezi náboženstvími praktikovanými v reálném světě a těmi, která byla vytvořena pro videohry: „*Videoherní žánry často spoléhají na nadpozemská zasazení: od technologicky vyspělých vesmírných civilizací, až po fantastické světy s meči a magií. V mnoha případech dává zasazení praktikovaných náboženství do těchto fantastických světů jen velmi malý smysl. Místo toho jsou postavy v takových hrách spíše vyznavači smyšlených náboženství.*“ Přiznává ale, že tato náboženství často odkazují na náboženství reálná (2014, str. 176).

Likarish (2014) dodává, že „*uměle vytvořená náboženství umožňují hře odstranit několik prvků z nějakého reálného praktikovaného náboženství.*“ Takovým způsobem se mohou herní designéři vyhnout tomu, že by si v budoucnu zneprátelili ty fanoušky, kteří reálné náboženství zasazené do hry praktikují ve skutečném světě (2014, s. 177). Zároveň se podle Likarish (2014) vyhýbají kognitivní disonanci mezi božským a nadpozemským v dané videohře. Pokud se ve hře vyskytuje určité „vyšší bytí“, projevuje se často buď jako literární „*deus ex machina*“, nebo naopak jako hlavní záporná postava. Projevuje se ve hře ale mnohem častěji, než by fanoušek v reálu očekával, nebo by byl zvyklý (Campbell, Grieve, 2014, s. 177).

Alessandro Testa (2014) uvádí, že při tvorbě herních náboženství se nedbá na přesnost. Tvůrci sbírají a přetvářejí prvky pohanských náboženství, esoterických a orientálních tradic a nových náboženských hnutí. Dochází podle něho ke zjednodušování a komodifikaci náboženství. Stává se předmětem oběhu a spotřeby a ztrácí svoji spiritualitu (2014, s. 259, 260).

### 3.3 Vliv náboženství na narativní struktury a budování herních světů

Radde-Antweiler, Walmathe a Zeiler (2014) stejně jako autoři v předchozí kapitole uvádí, že mnoho herních designérů vytváří pro videohry buď vlastní symbolické světy, nebo využívá existující náboženské symboly. Tyto symboly jsou podstatným aspektem herního narativu. Herní designéři využívají náboženské prvky jako jsou proroctví, hřích nebo znovuzrození, upravují je a přenášejí do her. Velká část výzkumů se tak soustředí právě na to, jakým způsobem jsou tyto symboly zobrazovány. Důležité ale je zodpovědět si otázku, zda jsou tyto symboly podstatné celkově pro herní design, nebo slouží pouze jako „dekorativní“ element hry (2014, s. 9).

Velká část autorů, kteří se ve svých pracích alespoň okrajově zabývají tím, jak se náboženství projevují v herním designu, se shoduje na tom, že náboženství napomáhají vytvářet imerzivnější hry. Někteří autoři považují zvyšování pocitu imerze dokonce za jednu z klíčových rolí náboženství v herním designu (Geraci, 2012; Testa, 2014). Náboženské elementy v narativu napomáhají vystavět konzistentní smyšlené náboženské světy (Heidbrink, Knoll, Wysocki, 2014). Zároveň dodávají hře smysl a dělají herní svět bohatším (Geraci, 2012). Takové světy pak přináší hráči novou zkušenost a umožňují mu se do hry ponořit a

prozkoumat nová náboženství se všemi jejich důležitými prvky, nebo jim umožňují stát se božstvy samotnými (viz god game) (Campbell, Grieve, 2014, s. 26, 27).

### 3.4 Náboženství a vizuální prvky videoher

Náboženství se do vizuálních prvků videoher často promítá prostřednictvím sakrálních staveb jako jsou kostely a katedrály. Ty jsou důležitou součástí příběhu, jelikož jejich prostřednictvím se hráč seznamuje s herním náboženstvím (Cambell, Grieve, 2014, s. 5).

Ve hře *Assassins's Creed* vylepšuje vizuální stránka hry zážitek z jedné z nejklíčovějších herních mechanik – šplhání. Když pozorný hráč při prozkoumávání oltáře objeví například posvátné malby, může objevit příběh z jiného místa a času, než ve kterém se jeho postava právě nachází (Cambell, Grieve, 2014, s. 144).

Ferdig (2014) zdůrazňuje vliv vizuálních prvků náboženství ve videohrách na jejich realističnost. Sakrální stavby jako kostely nebo předměty jako jsou kříže a náboženské artefakty pomáhají vytvořit uvěřitelné prostředí. Ferdig (2014) dále dodává, že kdyby se v náboženském herním světě, který má působit realisticky, tyto elementy neobjevovaly, působil by místo toho spíš bizarně. Neplatí to ale pro všechny hry, jelikož v některých videohrách (jako příklad uvádí Ferdig *Dante's Inferno*) je náboženské prostředí utvářeno ne proto, aby působilo realisticky, ale aby vyprávělo příběh (2014, s. 73).

### 3.5 Náboženství ve videohrách a morálka, pravidla a herní mechaniky

Řada autorů ve svých textech rozlišuje několik přístupů pro zapojení náboženství do videoher (Geraci, 2012; Campbell, Grieve, 2014; Ferdig, 2014). Ve hrách se objevuje buď takzvaný „god mode“, ve kterém je přímo hráč všemocným bohem svého náboženství, nebo je hráčská postava naopak ovlivňována zásahy boha/božstev.

První ze zmíněných označuje Geraci (2012) jako „god games“. Hráč zde dostává možnost ovládat celé společnosti, planety nebo galaxie. Jako příklad uvádí sérii *Sims* a hru *Spore*. Hráč zde sice není explicitně označován za boha, ale kontroluje životy postav, které vytvoří. (2012, s. 103) Často zmiňovaným příkladem „god game“, kde je hráč označován za boha otevřeně, je hra *Black & White* (Geraci, 2012; Campbell, Grieve, 2014; Ferdig, 2014). V *Black & White* se

hráč v roli boha snaží získat stoupence. Je ale pouze na něm, zda se toho bude snažit dosáhnout jako milostivý bůh, nebo skrze tresty. Ani jedna ze strategií nemá výhodu nad druhou a hráč zvolí „ideální spravedlnost“ prostřednictvím svých rozhodnutí (Geraci, 2012).

Podle Geraciho (2012) lze nejnázve zapojit náboženství do videohry právě skrze moralitu a etická rozhodnutí. U morálních voleb může hráč rozhodovat jak o zmiňované vlastní „ideální spravedlnosti“, ale může se také rozhodnout, zda bude hrát „s náboženstvím“, nebo „proti náboženství“.

Právě taková dilemata jsou dalším elementem, který dělá hru imerzivnější (Radde-Antweiler, Waltmathe & Zeiler, 2014). Pokud hráč ve hře dělá nějaké rozhodnutí, musí zvážit nejen to, jaký jeho rozhodnutí bude mít dopad na narativní stránku hry, ale i to, zda je strategické v rámci herních mechanik. „*Hráči ve hrách jednají jako etické bytosti stejně jako racionální hráči orientovaní na cíl*“ (Bezio, 2014, s. 135). Pokud by však hráčovo rozhodnutí nemělo žádný dopad a možnost volby by tak byla jen určitým „kosmetickým“ prvkem, nedávala by jejich přítomnost ve hře celkově příliš smysl (Thames, 2014).

Pro Thames (2014) je náboženství ve hře zdrojem, je pro něho „...*nástrojem využívaným na cestě ke shromažďování moci, zdolávání výzev a plnění herních cílů*“ (2014, s. 183). Tyto zdroje pak hráči umožňují uspět v herních akcích a dosáhnout herních cílů. Utváří tak jeho zážitek z interakce s pravidly hry a s jejími audiovizuálními prvky (2014, s. 184).

### 3.6 Vliv náboženství na herní design v konkrétních videohrách

Vliv fiktivních herních náboženství na herní design je zatím neprobádané téma, zmiňovaní autoři se jím zabývají povrchně a nemají data, kterými by podložili svá tvrzení. Často čerpají pouze z vlastních zkušeností. Existuje ale několik autorů, kteří se při svých analýzách videoher dotýkají i vlivu náboženství na herní design.

Vlivem náboženství na narativní struktury videoher se své analýze hry *Morrowind* zabývá Angus Slater (2015) a přináší o něco konkrétnější příklady toho, jakým způsobem dodává náboženství hře smysl. Ve zkoumané hře jsou hráčské kroky určovány náboženským proroctvím, což podle autora umožňuje koherentní vyprávění příběhu. To, že podnětem pro hrdinovy akce je takové proroctví, dodává příběhu na přirozenosti a logické konzistenci. Proroctví je totiž určující a podněcující, nejde o rozkaz, který by hráč musel bezhlavě plnit. Hráč totiž podle autora potřebuje

svobodu a je pro něj přirozenější plnit takové úkoly, které vznikly na základě proroctví (Slater, 2015).

Dalším často zmiňovaným příkladem, hrou *Skyrim*, se podrobněji zabývají J.D.F. Tuckett a David G. Robertson (2014). Hlavním předmětem jejich práce jsou sice možnosti studia náboženství ve videohrách, ale několikrát je v článku zmíněno i to, jakou má podobu v designu této konkrétní hry. Dvě náboženské skupiny Aedra a Daedra ve hře *Skyrim* jsou všudypřítomné. Náboženství se promítá jak do vizuální stránky hry v podobě kostelů, soch jednotlivých bohů, amuletů nebo svatyní, tak do narativních struktur hry. Provází herní příběh a zároveň jej doplňují texty a knihy, které jsou ve hře k nalezení, popisujícími historii, struktury a přesvědčení tohoto náboženství. Zároveň má stanoveno deset základních morálních pravidel. V herních mechanikách se promítá například skrze rituály jako modlení nebo pohřby (Tuckett, Robertson, 2014).

### 3.7 Závěr systematické rešerše

V této rešerši byla identifikována nejčastější témata vědeckých článků a knižních kapitol, které se alespoň okrajově zabývají vlivem náboženství na herní design. Dosavadní poznatky v této oblasti jsou plytké, jelikož vliv náboženství na herní design ve velké většině případů není primárním tématem textů. Pro její bližší poznání jsou potřebné detailní analýzy jednotlivých her obsahujících herní náboženství.

Z dostupných informací, které ale z velké části nejsou založeny na datech, ale na osobních zkušenostech autorů, můžeme určit základní prvky herního designu, do kterých se náboženství promítají. Jednak pomáhají utvářet více pohlcující a smysluplnější herní svět a vyprávět koherentní příběh, ale také prostřednictvím vizuálních náboženských prvků utváří uvěřitelné náboženské prostředí. Vkládají do hry morální dilemata a opět tak zprostředkovávají imerzivnější herní prožitek. Jak ale bylo v práci mnohokrát zopakováno, pro vytvoření hlubších relevantních závěrů o vlivu náboženství na herní design je potřeba provést výzkumy zaměřené na toto téma.

Jak jsme se z rešerše dozvěděli, řada autorů se shoduje na tom, že náboženství pomáhají vytvářet konzistentní herní světy, jsou komponentem narativu, který pomáhá v nasměrování hráče při plnění herních úkolů. Je běžné, že interakce s náboženstvím probíhají skrze chrámy, oltáře a různé artefakty. Tyto



zmiňované prvky herních náboženství budeme následně sledovat i v praktické části práce a budou srovnány s výsledky analýzy, abychom viděli, zda i při detailnější analýze dojdeme k podobným závěrům jako měli autoři citovaných textů po často namátkovém hraní.

## 4. Metodika práce

### 4.1 Cíl výzkumu a výzkumná otázka

Cílem výzkumu je zjistit, jakým způsobem se fiktivní herní náboženství promítají do herního designu vybraných videoher a jakou hrají roli v herních mechanikách. Základní výzkumná otázka práce tedy zní: *Jak se fiktivní herní náboženství promítají do narativních struktur, audiovizuálních prvků a mechanik videoher?*

Ačkoli existuje mnoho výzkumů zabývajících se náboženstvím ve videohrách, neexistuje takový, který by se zabýval konkrétně otázkou fiktivních náboženství a herního designu. Půjde tedy o vlastní původní výzkum, který se nesnaží replikovat žádný existující.

### 4.2 Výzkumný vzorek

Za předmět výzkumu byly zvoleny hry hlavních žánrů na základě hodnocení na serveru Metacritic. Zároveň jde o hry, které jsou dostupné široké veřejnosti. Konkrétně byly jednotlivé hry vybrány následujícím způsobem: Na serveru Metacritic bylo vyfiltrováno sto nejlépe hodnocených her. Jde o hry s metascore dosahujícím hodnoty 91 a více. (Metascore je hodnota, která odpovídá průměru hodnocení herních kritiků v onlinových i tištěných recenzích.) Následně z nich byly vyřazeny ty videohry, které neobsahují žádné náboženství, popřípadě je náboženství v nich obsažené založené na náboženství reálném (má stejný název, popřípadě název není zmíněn, ale rituály, symboly a další prvky odpovídají reálnému náboženství). Po prvním filtrování tak zbylo 36 videoher. Vyloučeny byly následně také ty videohry, které nelze zařadit mezi původní herní série. Tedy ty, kterým přiznaně předcházely knihy, komiksy, filmy apod. U těch je totiž náboženství včetně veškerých symbolů a jeho historie již vymyšleno a bývá implementováno, protože je součástí původního světa a ne proto, že by se jednalo o prvek, se kterým by přišli samotní herní designéři. Takto byl získán vzorek 23 videoher. Ze vzniklého vzorku bylo náhodně vybráno deset her, jsou to videohry: *Grand Theft Auto V*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Mass Effect 2*, *Starcraft II: Wings of Liberty*, *Dishonored*, *Black & White*, *Diablo*, *Dragon Age: Origins*, *Fallout 3*, *Galactic Civilizations II: Dark Avatar*. Seznam sta nejlepších her s legendou pro jednotlivé kroky filtrování se nachází v příloze diplomové práce (příloha 1.).

### 4.3 Metoda výzkumu

Pro účely tohoto výzkumu fiktivních herních náboženství a jejich vlivu na herní design se jeví jako nejvhodnější kvalitativní metoda obsahové analýzy. Obsahovou analýzou se rozumí „*soustava metod a pravidel zaměřených na zachycení obsahu či tematiky dokumentu a dalších pro daný účel významných hledisek.*“ (Kovář, 2005, s. 44) Konkrétně bude pro výzkumnou část této práce bude využita metoda formální obsahové analýzy tak, jak ji popsali Lankoski a Bjork (2015).

Při formální analýze jsou předmět analýzy a jeho elementy detailně zkoumány a stejně tak vztahy mezi jednotlivými prvky jsou popsány do detailu. Soustředí se na popsání formálních rysů – u her jde o systémové rysy jako jsou herní elementy, pravidla a cíle. Ptá se, jaké elementy tvoří jednotlivé části zkoumaného předmětu a jakou roli hraje každý element v celku. Formální analýza tak může poskytnout porozumění hernímu systému. Závisí na hraní hry a pomáhá nám skrze něj porozumět tomu, jak daný herní systém funguje (Lankoski, Bjork, 2015).

Konkrétně je tak třeba nejprve popsat základy hry, následně popsat principy designu dané videohry a finálně se zaměřit na to, jaká je role těchto základů a principů ve hře (Lankoski, Bjork, 2015).

Obsahová analýza videoher je náročným úkolem, který zahrnuje shromažďování velkého množství údajů a statistik, které podrobně popisují herní zkušenost. Abychom mohli poskytnout formální analýzu, musíme hrát hru důkladně a opakovaně, abychom rozlišili základy a později i principy designu. Je důležité hrát hru několikrát a zkoušet různé věci. Videohry, což se týká i videoher vybraných pro tuto práci, mají ale většinou mnoho hodin důležitého gameplaye. Často tato doba dosahuje i několika desítek hodin. Tím vzniká při tvorbě obsahové analýzy problém, který je odlišuje od ostatních typů médií. Hry jsou příliš velké na to, aby byly jednoduše popisovány jako celek.

Pro tuto práci bude třeba vymezit část hry, kterou budeme analyzovat a musíme pochopit a rozlišit, které části budou vhodné pro analýzu s ohledem na výzkumnou otázku. Pro vytvoření hodnotné analýzy je třeba si nastudovat (v tomto případě zahrát si) takovou část obsahu, ze které bude možné vyvodit relevantní výsledky pro dané téma. V práci bude vlastní hra zároveň doplněna o takzvaná „walkthrough“, videa, která mají ostatním hráčům pomoci s průchodem hrou,

popřípadě jen danou hru představit. Tato „projítí hrou“ se dají najít na serverech jako YouTube nebo Twitch. Díky nim bude možné ověřit si, zda nebyl opomenut důležitý prvek náboženství ve vybrané videohře. Současně bude výzkum zahrnovat i analýzu fanouškovských „wiki“ stránek v případech, ve kterých jsou pro danou videohru vytvořeny a obsahují relevantní informace.

<b>Hra</b>	<b>Fallout 3</b>	<b>Starcraft II</b>	<b>Mass Effect II</b>	<b>Black &amp; White</b>	<b>GTA V</b>
<i>Hraní</i>	7,5 h	15 h	5,2 h	6 h	8 h
<i>Walkthrough</i>	0 h	0 h	1,5 h	2,4 h	0,5 h
<i>Wiki</i>	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano
<b>Hra</b>	<b>Dishonored</b>	<b>TES V: Skyrim</b>	<b>DA: Origins</b>	<b>GC II: Dark Avatar</b>	<b>Diablo</b>
<i>Hraní</i>	5,9 h	5,8 h	5 h	5,5 h	8 h
<i>Walkthrough</i>	0 h	2 h	1 h	3 h	0 h
<i>Wiki</i>	Ano	Ano	Ano	Ano	Ano

Tabulka 1: Jednotlivé videohry, využití jejich wiki stránek a doba vlastního hraní a sledování walkthrough videí

#### 4.4 Limity výzkumu

Provedení této formální analýzy se setkává s několika limity. Prvním z nich je časová náročnost hraní jednotlivých videoher. Byl proto stanoven limit: minimum pět hodin pro hraní každé hry. Jedná se totiž o dobu, ve které už se spolehlivě stihnou v opakujících se mechanikách projevit jednotlivá fiktivní herní náboženství. Dále jsme se setkali s velkou rozsáhlostí a větvením příběhu, což bylo vyřešeno zmiňovanými „walkthrough“ videi a doplněním informací z wiki stránek. Ty s sebou však nesly potřebu ověřovat obsažené informace. Wiki jsou tvořené fanoušky a je nutné kontrolovat zdroje, ze kterých vychází. Současně je třeba porovnat, zda jsou poskytnuté informace obsažené přímo v analyzovaném dílu dané herní série a neobjeví se až v jejím pokračování.

Dále jsme se setkali s případy videoher, které velmi silně čerpaly z reálných náboženství či kultů a pohybovaly se tak při výběru silně na pomezí. Nicméně pokud většina faktorů odpovídala definici fiktivního náboženství zavedené v teoretické části práce, byly videohry zapojeny do výzkumu.

## 5. Praktická část diplomové práce: formální analýza vybraných videoher

### 5.1 Fallout 3

*Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008) je postapokalyptická videohra žánru RPG vydaná jako třetí díl série *Fallout*. Videohra se odehrává v roce 2277, 200 let po „velké válce“, během které na území USA dopadlo několik atomových bomb. Ty způsobily masivní škody a z území tak zbyla jen pustina. Hráč se se svojí postavou na začátku příběhu ocitá v protiatomovém krytu nazývaném Vault 101. Už v prvních minutách ale Vault opouští, aby se vydal hledat svého zmizelého otce. Dostává se tak do Pustiny, kde nachází města, která tam vznikla po válce. V prvním z nich, Megatonu, poprvé narazí na náboženství této videohry: Církev dětí Atomu (The Church of Children of Atom).

Církev dětí Atomu se ve videohře *Fallout 3* skládá z následujících základních komponentů umožňujících interakci: *atomová bomba, zpovědník Cromwell se svou ženou Manyou a náhodní věřící*. Hráč na ně může reagovat prostřednictvím následujících akcí: *oslovení některé z osob a následné rozhovory, případně zavraždění některé z osob* (akce možné u jakékoli postavy ve hře), *věnování příspěvku na Církev dětí Atomu, usazení se do lavice v kostele, detonace bomby, nebo její deaktivace*. Hra v souvislosti s náboženstvím sleduje *hodnotu karmy*. Systém karmy má dva póly (velmi dobrá a velmi špatná karma) a hodnotí hráčova etická rozhodnutí. Prostředí, které Církev dětí Atomu utváří, je *kostel se symboly církve a atomová bomba v radioaktivním jezírku*.

Tato církev věří, že „*každý atom uvnitř sebe obsahuje celý vesmír a když se atomy štěpí, tak se vytváří mnoho vesmírů. Proto neberou velkou válku v roce 2077 jako něco destruktivního, ale naopak ji považují za posvátnou událost vyvolanou jejich bohem – Atomem. Zároveň vidí smrt jako oslavu života a spojení s Atomem skrze Záři (the Glow)*.“ (Nukapedia, 2019) Záře je totiž pozemským ztělesněním Atoma a tím pádem přímým spojením mezi věřícími a jejich bohem.

Přesný počátek Církve dětí Atomu není znám, ale z herních dialogů lze odvodit, že vznikl před vybudováním Megatonu, kde hráč potkává věřící, zpovědníka Cromwella a jeho ženu Manyu. Při budování už byla církev ve svých začátcích a město muselo vyrůst kolem bomby především z toho důvodu, že kdyby se ji někdo pokusil přemístit, odmítli by věřící pomoci. Je zajímavé, že jedna

z cedulí před kostelem v Megatonu nese nápis: „Místní Kult“ (Local Cult), což by znamenalo, že se považují za kult i přes to, že Cromwell o nich mluví jako o církvi.

Zpovědník Cromwell vede kostel a ve hře je možné ho najít, jak se hlasitě modlí na náměstí Megatonu před bombou. Je jedno jak dlouho jej jako hráč posloucháte, nikdy nepřestane mluvit. (Nukapedia, 2019) Zároveň neustále stojí v jezírku, které je pro hráčskou postavu radioaktivní. Avšak jako všechny nehráčské postavy je i Cromwell proti radiaci imunní. Postává kolem něho několik věřících, kteří při oslovení pouze pronesou hlášku týkající se víry v Atoma a není možné s nimi více interagovat. Když Cromwell zmizí z Megatonu (například je-li zavražděn), stojí tito věřící stále kolem bomby jako kdyby stále poslouchali jeho modlitby.

Cromwell má také klíč ke kostelu, ale ten slouží jen k tomu, aby hráč mohl vstoupit do kostela v noci. Tam je možné se pouze posadit na lavici, popřípadě vykrást některou z místností, což patří mezi běžné herní mechaniky a nejde o akci vázanou na náboženství. Kostel je stejně jako zbytek herních budov sestaven ze starých poničených materiálů a kusů plechů a nachází se na něm různě rozmístěny symboly radiace, které jsou zároveň i symboly této církve.



Obrázek 1: Kostel církve Děti Atomu

Hráč může s Cromwellem interagovat tím způsobem, že se jej zeptá na více informací o náboženství, o místních nebo o městě. Tím se posouvá i v příběhu, jelikož má při první návštěvě Megatonu za úkol zjistit informace o tom, zda se ve městě nenacházel jeho otec, po kterém pátrá. Manya může hráčské postavě sdělit pouze několik základních informací o historii a vzniku města a následně jej pro více

informací odkáže na svého manžela. Při veškerých dialozích s touto dvojicí se do komunikace promítá i jejich víra. Pronášejí věty jako: „*Jdi v Záři.*“ či „*V Záři Atoma, ...*“

Zpovědníku Cromwellovi je také možné věnovat příspěvek na církev. Tím se dostáváme k tomu, jak se náboženství ve hře Fallout 3 promítá do herních mechanik. Přispěním církvi se hráči zvedne takzvaná karma právě o tolik bodů, kolik herní měny (víčka od lahví limonády) Cromwellovi věnuje. Karma je určitou reflexí dobrých a zlých rozhodnutí, která hráč ve hře uskuteční, a určuje, jak je následně vnímán obyvateli Pustiny. Existuje pět úrovní karmy (Nukapedia, 2019):

- Velmi dobrá: +750 až +1000
- Dobrá: +250 až +749
- Neutrální: -249 až +249
- Špatná: -250 až -749
- Velmi špatná: -750 až -1000

Podle těchto úrovní se pak odvíjí efekty, které má na pozdější průběh hry. Pokud hráč dosáhne dobré a lepší karmy, má přístup ke dvěma společníkům, budou se jej snažit zabít žoldáci najatí organizací Talon a obyvatel Megatonu jej za jeho dobré činy odmění náboji a dalšími náhodnými dary. Pokud se hráč dostane do hodnot odpovídajícím špatné a velmi špatné karmě, bude mít přístup k jiným dvěma společníkům, budou se jej snažit zabít takzvaní Správcové a otrokář v osadě Paradise Falls mu za jeho špatné činy věnuje náboje a další náhodné dary (Nukapedia, 2019).

Uctívaná bomba je součástí jednoho z úkolů, kdy se hráč musí rozhodnout, zda ji zničí a získá tak mnoho pozitivních bodů karmy, nebo ji naopak aktivuje, vyhodí Megaton do povětří a získá tak velké množství negativní karmy. Církev dětí Atomu se ale v tomto rozhodování a ani v zadání úkolu nijak neprojevuje.

Církev dětí Atomu se skrze herní mechaniky napřímo promítá do hry pouze prostřednictvím karmy. Setkáváme se zde s propojením herní měny a náboženství formou bonusů za dary církvi. Avšak vezmeme-li v úvahu odměny, které hráč dostane při dosažení špatné a horší karmy a odměny za karmu dobrou a lepší, nemá ve finále její vylepšování skrze příspěvky na církev žádný reálný dopad, který by přinášel velké výhody. Možnost volby je v této videohře tedy jen „kosmetickým prvkem“, jak pojmenoval rozhodování bez skutečného dopadu Thames (2014). Fiktivní náboženství je zde spíše zpestřujícím narativním prvkem a dotváří

atmosféru města Megaton. Celkově je ale náboženství ve hře Fallout 3 pro hlavní příběhovou linii nepodstatné, zásadně ji neovlivňuje a hru lze bez problému dohrát i bez toho, aby hráč přišel s náboženstvím do bližšího kontaktu. Stojí za zmínku, že ve čtvrtém pokračování série Fallout se Církev dětí Atomu vyskytuje ve větší míře a je dokonce součástí několika herních úkolů. Nicméně Fallout 4 není mezi nejlepšími 100 hrami serveru Metacritic, a není tak předmětem zkoumání této diplomové práce.



## 5.2 Starcraft II: Wings of Liberty

Starcraft II: Wings of Liberty (Blizzard Entertainment, 2010) je real-time strategická sci-fi videohra, která navazuje na úspěšný první díl Starcraft z roku 1998. Herní zkušenost sestává ze tří původních ras, Terranů, Zergů a Protossů, a soubojů mezi nimi, které se odehrávají v rámci galaktické války. Je možné vyzkoušet více herních módů: kampaňový mód pro jednoho hráče nebo hru více reálných hráčů. Ta může probíhat buď kompetitivně, nebo kooperativně.

Děj se odehrává ve 26. století a kampaňový příběh rozšíření Wings of Liberty, které je předmětem našeho zkoumání, je vyprávěn z pohledu Terranů, kolonistů ze Země. Nicméně v rámci kampaně je možné si několikrát zahrát i za zbývající dva národy. V tomto herním rozšíření sledujeme bývalého vojenského velitele, nyní rebela, Jima Raynora, který se nachází na nákladní lodi a křižníku Hyperion. Jeho jednotky už nemají peníze ani morálku, což chce Raynor zvrátit tím, že získá mimozemské artefakty a prodá je záhadné nadaci Moebius. Tyto artefakty jsou vytvořeny božstvem zvaným Xel'naga, které je zmiňováno především ve spojitosti s Protossy.

Ve hře se vyskytují následující typy komponentů spojených s náboženstvím: *rasa Protossů se svými hratelnými jednotkami a strukturami, plasmatické štíty, pasivní protoské budovy v misích, relikvie a artefakt nazývaný „Keystone“*. Téměř každá z protoských struktur postavených hráčem je napájena psonickou energií z jím postavených pylonů. Hra sleduje v kampaňové části hráčův *postup příběhem a počet bodů výzkumu získaných z relikvií*. Akce spojené s náboženstvím v misi sestávají z *destrukce sakrálních staveb, získávání plynu z oltářů, sbírání relikvií, útoků pomocí Keystonu a využívání bodů výzkumu pro odemykání jednotek a získání vylepšení, stavby pylonů pro napájení budov, obsazování pozorovacích věží*. Prostředí zprostředkovávající kontakt s herním náboženstvím tvoří jednotlivé *planety s protoskými strukturami a lod' Hyperion*, na které probíhá výzkum protoských relikvií. Fiktivní víra v božstvo Xel'naga se ve videohře projevuje mnoha způsoby. Jde o silný prvek v budování světa, jeho historie a celkového příběhu, který se promítá i do vizuální podoby videohry. Zároveň náboženské objekty ve Starcraftu II často figurují v jednotlivých kampaňových úkolech a jsou spjaty s několika herními mechanikami, nejvíce pak právě u věřících Protossů.

Svět Starcraftu II (stejně jako svět původního Starcraftu) staví na bohaté historii. Dozvídáme se o ní jak z manuálu vytvořeného společností Blizzard<sup>5</sup>, tak z herních cutscén. Xel'nagové se stejně jako další biologická existence rodí z prázdnoty (The Void) a představují velmi vyspělou rasu, popisovanou dokonce jako nejmocnější známý druh ve vesmíru. Protossově o nich mluví jako o „Stvořitelích“ nebo „Velkých učitelích“ a v minulosti je uctívali (některé větve Protossů stále uctívají) jako božstvo. Především protosská větev Tal'darim nekompromisně uctívá temného xel'nagského boha Amona. (StarCraft Field Manual, cit. v StarCraft Wiki, 2019) Ve hře je naznačeno i to, jaký mají jednotlivé národy vzájemný postoj, a právě Tal'darim jsou často označováni za fanatiky a militantní sektu. Tento kmen Protossů pak Terrany zase nazývá „znečišťovatelé“ a jejich zničení považují za svoji posvátnou povinnost.

Díličí úkoly kampaňové mise jsou s tímto herním náboženstvím často spjaty. V jedné z nich má hráč za úkol získat vzácný plyn terrazine na planetě Bel'shir. Zde žije zmiňovaný kmen Tal'darim, pro který je plyn posvátný. Nazývají jej „Breath of Creation“ a věří, že je darem od Xel'nagů, který jim má umožnit s bohy komunikovat. Na této planetě se nachází starobylé svatyně Protossů a rozbořené chrámové zahrady. Terrazine je možné získat z jejich oltářů. Následuje několik dalších úkolů majících za cíl zničit náboženské stavby Protossů, konkrétně se jedná o velké chrámové dveře a kryptu střežící posvátný artefakt. Hráč však v žádném z případů nemá na výběr, zda objekty zničí, nebo ne. Nerozhoduje tedy o své vlastní ideální spravedlnosti, jak nazval Geraci (2012) stav, kdy se hráč ve hře může rozmyslet, zda bude na straně náboženství a jeho hodnot, nebo proti němu.

Později se v kampaňové misi setkáváme také s proroctvím, jak o něm mluvil Slater (2015). Hráčské kroky jsou od této chvíle vedeny náboženským proroctvím, které i nevěřící Terran Raynor bere jako fakt, a to především díky tomu, že mu jeho dávný přítel Zeratul předá krystal temných templářů, ve kterém jsou uchovány jeho vzpomínky a vize o návratu Xel'nagů a blížícím se konci všeho. Příběh je tak následně vyprávěn tímto proroctvím, a právě snaha o jeho odvrácení vede hráče v roli Jima Raynora skrze další mise, ve kterých má zkompletovat posvátný Xel'nažský artefakt.

---

<sup>5</sup> [https://starcraft.fandom.com/wiki/StarCraft\\_Field\\_Manual](https://starcraft.fandom.com/wiki/StarCraft_Field_Manual) Manuál byl vydán jako součást sběratelské edice k datadisku Legacy of the Void.

Na protosských planetách se nachází sochy Xel'nagů, brány, krypty a další stavby, které jen utváří prostředí a není možné s nimi nijak interagovat. Chrámy, oltáře, artefakty, věže a relikvie mají v některých kampaňových misích možnost interakce, většinou se ale jedná o jejich zničení nebo odcizení. Jde například o velmi silné chrámové dveře, které je třeba rozbít speciálním laserem, nebo o kryptu, ve které je uchován důležitý artefakt. Destrukce těchto a několika dalších staveb umožňuje hráči dosáhnout pokroku v příběhu. Stavbami s jiným účelem jsou protosské věže. Jde o starodávnou xel'nagskou strukturu, která se po obsazení pozemními jednotkami (věž není možné obsadit leteckou jednotkou) mění v pozorovatelný rozšiřující zorné pole hráče. Nachází se většinou na strategických místech, kde hráči umožňují včas zpozorovat blížící se útok nepřítele, což je výhodné především při hře více hráčů.



Obrázek 2: destrukce xel'nagské krypty střežící posvátný artefakt

Na objektech se po jejich aktivaci většinou nachází symboly a zářící části. Stejně tak jsou světelně a zvukově odlišeny i budovy, které jsou napájeny pylony (a jsou tedy aktivní) od těch, které jsou deaktivovány.

Během jednotlivých misí je možné sbírat protosské posvátné relikvie. Jde o nepovinný úkol, za který ovšem hráč obdrží výhodné bonusy. Každá relikvie se totiž po splnění mise promění v protosský bod výzkumu. Tyto body lze použít v laboratoři na lodi Hyperion a odemknout za ně nové jednotky a vylepšení.

Ve hře existuje ale i jedna speciální relikvie. Vzhledem i užitím se liší od běžně sbíraných relikvií a hraje klíčovou roli v příběhu. Jde o takzvaný „Keystone“. Poté, co se jej podaří hráči zkompletovat (nalezení jednotlivých částí je předmětem

několika misí), stane se z něho důležitá zbraň k odvrácení naplnění proroctví. Má dva druhy útoku: jednou za určitou dobu může vypustit energii, která vyhubí veškeré Zergy ve vymezené oblasti, a zároveň po nabití slouží jako „konečná“ zbraň, která uvolní destruktivní záblesk (nazývaný nova), vymýtí kompletně útočící Zergy a ukončí tak danou misi. Tu může hráč prohrát tím způsobem, že Keystone před útočníky neochrání. Jedná se ale o mechaniky platné pouze pro tuto konkrétní misi a neobjevuje se v běžné kooperativní ani kompetitivní hře.

Pokud hrajeme za Protossy ve hře více hráčů, projevuje se u nich spojitost s Xel'nagy v mechanikách ve větší míře. Základní jednotky a velká část stavebních struktur jsou totiž napájeny psionickou energií. Ta je uchovávána v pylonech, ze kterých je i následně distribuována, aby poháněla okolní budovy. Pokud budova nemá přístup k psionické energii, tedy není poblíž pylonu, deaktivuje se a není možné ji používat, dokud nebude opět propojena se zdrojem energie. Psionická síla a energie je zároveň součástí plasmatických štítů, které slouží k obraně protosských jednotek. Přidávají totiž jednotce jeden bod brnění za každou úroveň. Deset sekund po souboji se štít začne regenerovat. Je však otázkou, zda lze mechaniku psionické energie považovat za součást herního náboženství. Podle příběhu Starcraftu je psionická energie „*bijícím srdcem Aiur, formovaná z mříže khaydarinských krystalů zarytých v kůře planety.*“ (StarCraft Wiki, 2019) Khaydarinské krystaly, které jsou zdrojem psionické energie, byly na různých světech zanechány Xel'nagy (StarCraft Wiki, 2019). Z pohledu Tal'darim jde tedy o dar od bohů. Nicméně využívány mohou být i nevěřícími Protossy.

Víra v božstvo Xel'naga nám ve videohře Starcraft II: Wings of Liberty přibližuje historii světa, vysvětluje nám, proč jsou nutné některé další příběhové kroky a dává jim smysl přesně tak, jak zmiňovali autoři citovaní v systematické rešerši. Hráč díky náboženství například rozumí tomu, proč na něho Tal'darim v jedné z misí útočí. Chápe, že pošlapává posvátnou půdu důležitou pro tento kmen, a proto dochází ke konfliktu. Stejně tak dotváří i vizuální stránku světa a umožňuje nám nacházet protosské náboženské stavby tam, kde jejich přítomnost dává smysl. Co se týče herních mechanik, nelze jednoznačně říci, zda se do nich náboženství promítá vzhledem k tomu, že někteří Protossové uznávají Xel'nagy jako božstvo a jiní ne. Například při získávání základního kamene nehraje velkou důležitost, že se podle příběhu hry jedná o náboženskou relikvii. Stejně dobře by mohlo jít o důležitý historický artefakt bez náboženské hodnoty, což podle informací z manuálu

odpovídá přístupu nevěřících Protossů. Dalším příkladem nepodstatnosti víry v Xel'nagy jako božstvo je to, že psionická energie funguje tímtež způsobem pro všechny Protossy. Pro kmen Tal'darim jsou oltáře a další prvky zajisté posvátné, ale v kontaktu s nimi probíhá jen zlomek misí. Jde tak spíše o stavební prvek narativu dodávající světu Starcraftu koherenci.

### 5.3 Mass Effect 2

Mass Effect 2 (BioWare, 2010) je sci-fi videohra žánru RPG, pokračování prvního dílu série Mass Effect. Příběh se odehrává ve 22. století a je zasazen do vesmírného prostředí Mléčné dráhy. Hráč se ujímá role elitního vojáka – velitele/velitelky Shepard, který/která se snaží zastavit mimozemské jednotky zvané kolektoři. Přitom poznává obrovský vesmír s jeho minulostí i současnou kulturu jeho nejrůznějších zákoutí a setkává se i se zmínkami o různých náboženstvích, která v tomto světě vznikla.

Mezi elementární prvky tvořící fiktivní náboženství ve videohře Mass Effect patří pouze *kodex*, *relikvie* v rámci jednoho úkolu a vybraní *společníci velitele/velitelky*, se kterými lze jako akci vést dialog o jejich víře. Další akcí je *plnění úkolu navázaného na relikvii*. Za náboženské prostředí se dá považovat pouze *planeta Joab* a to jen proto, že víme, že byla osídlena věřícími, ale vizuálně se tento fakt do videohry nijak nepromítá.

Mass Effect 2 se jako sci-fi videohra soustředí spíše na objevování rozsáhlého vesmíru, jednotlivých planet a mimozemských bytostí, které je obývají. Každá herní rasa má svá specifika a některé z nich jsou známé právě tím, že vyznávají své vlastní náboženství. Z kodexu, který nalezneme přímo ve hře a v průběhu hraní nám přibližuje realie světa, zjišťujeme velmi stručné informace o těchto jednotlivých náboženstvích. Existují zde také náznaky, že náboženství je ve hře Mass Effect mnoho, avšak nejsou blíže popsána. Kodeks například popisuje to, jak archeologové a mytologové našli staré náboženské nápěvy o obrovských monstrech, d'áblech, kteří požírají celé hvězdy, které kolovaly mezi primitivními kulturami. Dále se dozvídáme i o určité náboženské provázanosti mezi národy. Konkrétně o tom, že rasa Hanarů uctívá Protheany, kteří podle nálezů ovlivňovali vývoj mladších ras. Na základě toho vznikli ve světě Mass Effectu 2 vyznavači „ovlivněné evoluce“ na planetě Zemi. „*Tito lidé věří, že mýty o bozích, které známe ze všech starověkých civilizací, jsou ve skutečnosti narážkami na setkání s mimozemšťany.*“ Dojem přítomnosti velkého množství náboženství ve videohře získáváme dále skrze dialogy s vedlejšími postavami. Při úmrtí jedné z postav například zazní: „*Odpočívej, mladá matko. Najdi své bohy. Najdi lepší místo.*“

Právě skrze dialogy se společníky hlavní postavy poznáváme náboženství ve hře Mass Effect 2 hlouběji. Prvním z nich je Mordin Solus, salariánský (jedna z ras) profesor genetiky. Solus dlouho zkoumal různá náboženství rozličných ras

především proto, aby se vyrovnal se svým svědomím a ospravedlnil své činy. Nakonec začal vyznávat populární salariánský koncept Koloběhu života, který přirovnává k lidskému Hinduismu při zaměření na reinkarnaci. Vidí život jako nekonečný. Učíme se, adaptujeme a vylepšujeme tím, že v dalších životech napravujeme chyby životů předchozích. Odmítá věřit, že život končí smrtí, jelikož by šlo o velké mrhání vzhledem k tomu, že můžeme ještě tolik nabídnout.

Dalším věřícím společníkem je Thane Krios, asasín z národa Drell. Náboženství Drellů, které vyznává, je polyteistické. V různých situacích se tedy modlí k různým bohům. Ve hře jich je zmíněno několik: Amonkira – pán lovců, Arashu – bohyně mateřství a ochrany a Kalahira – bohyně oceánů a posmrtného života. Věří také, že jejich duše je oddělena od těla a při smrti musí přijmout svůj odchod z těla, jinak bude ztracena. Jde ale o starší víru a mladší generace uznávají spíše asarijské filozofy.

V jedné z misí se hráč dostane na protheanskou planetu Joab, kde má za úkol dostat se k relikvii, která je chráněna silnou energetickou bariérou. Po splnění úkolu se tato relikvie objeví na stolku v kabině velitele/velitelky Shepard. Nicméně více už se s materiálními ani symbolickými projevy náboženství v Mass Effectu 2 nesečkáme. Zde je vhodné připomenout systematickou rešerši a názor některých zmiňovaných autorů na tuto problematiku. Podle nich je zvláštní, když se ve hře, která obsahuje náboženství, neobjeví žádné sakrální stavby.

Během více než pěti hodin hraní se v mechanikách videohry náboženství nijak neprojeví. Neexistuje zmínka o tom, že by zmiňovaná náboženství měla postavám dodávat jakékoli speciální schopnosti a měla jiný než narativní rozměr. Věřící postavy svoji víru neprojevují žádnými rituály a nemají u sebe ani náboženské předměty. Samotná postava velitele/velitelky Shepard podle dostupných informací není věřící, a tak ani zde není prostor pro jakýkoli projev náboženství.

Fiktivní náboženství v Mass Effectu 2 existuje a hráč o tom má určité povědomí, ať už z dialogů, nebo kodexu. Je však výrazně odsunuto do pozadí příběhu a jeho hlavní funkcí je dotvářet pozadí postav a dodávat světu smysluplnost. Tyto zmínky o náboženstvích totiž vytváří dojem, že se jich během historie vesmíru a jednotlivých kultur vyvinulo velké množství, což je logicky očekávatelné, nicméně postrádají hlubší popis, a tak se jako hráči sice dozvídáme o jejich existenci, ale až na dvě zmíněné výjimky nevíme, co jejich vyznávání obnáší a jaké

myšlenky obsahuje. Pro dokreslení reálií světa je však objem informací dostačující. Bylo by zvláštní, kdyby v celé historii světa žádné náboženství nevzniklo. Co však ve hře chybí, jsou jakékoli sakrální stavby na planetách, které jsou/byly osídleny kulturami vyznávajícími některé z náboženství. Existence fiktivních náboženství nijak neovlivňuje mechaniky hry, což vzhledem k nulovým zmíenkám o vyznání hlavní postavy není nutností a zůstává tak pouze narativním prvkem, který dodává hloubku tomuto vytvořenému hernímu světu.



## 5.4 Black & White

Black & White (Lionhead Studios, 2001) je strategie známého herního designéra Petera Molyneuxe, ve které hráč zaujímá roli boha vládnoucího několika ostrovům obydleným různými kmeny. Jedná se tedy o takzvanou „God Game“, o hru, kde jakožto hráči máme sami kontrolu nad určitým územím, máme nadpřirozené schopnosti a jsme veliteli, kteří mají vliv a určují, co budou postavy ve hře dělat dál, jak již bylo více vysvětleno v teoretické části práce na základě textu Geraciho (2012). U Black & White se však nejedná o hru na boha pouze v přeneseném slova smyslu.

Videohra obsahuje následující typy komponentů souvisejících s náboženstvím: *sakrální stavby, tvorové, věřící, ostatní bohové a tři části Učení*. Tyto tři části Učení má hráč za úkol sesbírat, aby porazil svého hlavního nepřítele. Cílem jednotlivých misí je získání kontroly nad všemi vesnicemi na ostrově, čehož hráč může dosáhnout přesvědčením jejich obyvatel, aby v něj věřili. To lze splnit jak skrze zlé, tak i skrze dobré skutky. Hra tedy sleduje *víru obyvatel a přiklonění se hráče a jeho tvora k dobru, nebo ke zlu*. Prostředí náboženství v Black & White sestává ze *zemí pod vládou hráčova boha* a s postupem příběhu přibývají země vyznávající nepřátelské bohy, dále z *náboženských staveb a arény* pro souboje tvorů. Akce, které může hráč provádět jsou: *výchova tvora a obstarávání jeho potřeb, zápasy s tvory, ovlivňování víry prostřednictvím totemu, skládání obětí, sesílání zázraků, manipulace s prostředím (např. přemísťování dřeva pro urychlení stavby), přemísťování vesničanů a plnění jejich potřeb, nebo jejich trestání*.

Ve hře se hráč jako nový bůh zjevil poté, co v úvodním videu zhlédne rodinu, která se modlí za záchranu svého topícího se syna a vidí, jak jej tento bůh zachrání. Vděčná rodina boha zavede do své vesnice, kde začne být uctíván a jeho moc od této chvíle roste. Dozvídáme se, že příchod hráčského boha byl předpovězen a byla tak započata stavba chrámu. I v Black & White se tak objevuje motiv proctví, o kterém hovořil Slater (2015). Hlavní příběhovou linkou hry je ale mocenský boj mezi bohy o nadvládu nad všemi. V této zemi jsou totiž i další bohové, kteří mají své vlastní tvory a svoji vlastní řadu následovníků. Nejmocnější z nich je Nemesis, bůh, který chce být jediným a mít tak moc nad celým světem. Úkolem hráče je najít a sjednotit tři části Učení, aby byl schopný zničit Nemesis dříve, než Nemesis zničí jeho. Název žádného z náboženství není ve hře zmíněn a je zároveň možné si na začátku vybrat symbol, který naši víru bude reprezentovat.

Kromě velkého boje mezi bohy je ve hře i prostor pro představení drobných příběhů obyčejných vesničanů, ale ty nikdy nejdou příliš do hloubky.

Název a symbolika videohry staví na juxtapozici černé a bílé. Tyto barvy znázorňují zlo a dobro, tedy boha trestajícího lid, ničícího vše, co mu přijde do cesty, a proti němu boha, který je laskavý a odměňuje své stoupence tím, že sesílá zázraky usnadňující jejich životy. Průvodci hry reprezentují svědomí a jsou zobrazení jako malý ďábel Blackey, který hráče nabádá ke zlým a agresivním činům, a malý vousatý anděl Whitey, který jej pobízí k dobrým skutkům. Dvojice se navzájem pošťuchuje. Ze strany Blackeyho jde často o vtipy a posměšky na adresu anděla. Tito průvodci slouží zároveň jako vypravěči a určitý návod pro seznámení hráče s příběhem a mechanikami hry.

Souboj dobra se zlem a volba toho, kterou z těchto cest se hráč jako bůh vydá, je jednou ze základních mechanik hry. Tato mechanika „přiklonění se k dobru, nebo zlu“ přikládá každému činu hráče jakožto boha zápornou, nebo kladnou hodnotu a ovlivňuje pak jeho vzezření. Pohybuje se na škále od -1 (naprosto zlý bůh) do 1 (andělský bůh). Ke zlým činům patří děšení vesničanů, destruktivní zázraky, oběti, neplnění tužeb vesničanů a jejich nucení k útoku na nepřátele. K dobrým skutkům naopak patří dobré zázraky jako jídlo a léčení, modlení, plnění tužeb vesničanů a ochrana jejich vesnic. Podle toho, zda je hráč více trestán a nechá dělat špatné věci, nebo odměňuje a učí, se mohou přiklonit k dobru či zlu i tvorové, kteří jsou velmi důležitým prvkem hry a budou dále blíže vysvětleni. Lze je ovlivnit i obojkem soucitu a obojkem agrese (Black & White Wiki, 2019). Samotný hráč se rozhodne, zda se bude rozhodovat podle etiky, nebo se bude racionálně soustředit na cíl a zvolí techniku, která mu v daném úkolu bude vyhovovat nejvíce. Jak zmiňoval Bezio (2014), hráč se ve hře musí soustředit i na to, co je strategické. Ať už se stane velmi zlým, nebo velmi dobrým bohem, promítne se tato změna i do audiovizuální stránky hry.

„Naprosto zlý“ bůh zaznamená tyto změny (Black & White Wiki, 2019):

- Kurzor v podobě ruky zčervená, zešupinatí a místo nehtů vyrostou drápy
- Chrám se stane temnějším a je pln bodáků
- Hlas vesničana, se kterým je manipulováno, bude hlubší a panovačnější
- Hudba ve hře bude strašidelnější
- Po oblasti pod vlivem boha začnou létat netopýři a nebe bude tmavší a plné mračen

- Průvodce Blackey se bude cítit zrazen a bude naštvaný, pokud hráč vykoná dobrý skutek

„Andělský“ bůh zaznamená tyto změny (Black & White Wiki, 2019):

- Kurzor v podobě ruky začne zářit a nehty budou barevné
- Chrám zbledá
- Hlas vesničana, se kterým je manipulováno, se stane uklidňujícím ženským hlasem
- Hudba ve hře bude klidná a mírumilovná
- Po oblasti pod vlivem boha začnou létat ptáci, nebe bude světlejší a jasnější a objeví se na něm duha
- Průvodce Whitey bude velmi překvapen, pokud hráč vykoná zlý čin

Jak bylo zmíněno, k dobru, nebo ke zlu se mohou přiklonit i tvorové, kteří jsou velmi podstatnou herní mechanikou. Mají schopnosti jako bůh, ale musí jíst, pít a spát, vyžadují pozornost boha, dají se vychovávat (odměnami i tresty) a mohou být zraněni. Hráč dostane nejprve na výběr ze tří tvorů – opice, krávy a tygra – a v průběhu hry se odemykají další. Každý z nich má specifické vlastnosti, výhody a základní inklinaci k dobru/zlu. Bůh může uvázat svého tvora na vodítko za účelem trénování. Hráč má tak možnost tvora donutit, aby zvedal a pokládal předměty, nebo někam šel. Jeho využití je důležité i v soubojích, které jsou dalším klíčovým elementem Black & White. Dva tvorové proti sobě mohou být postaveni do arény a bojovat proti sobě jak fyzicky, tak sesíláním zázraků, které se dříve naučili. Pokud hráč nechce nechat souboj proběhnout automaticky, může skrze vodítko tvora ovládat gesty, aby tak útočil, sesílal zázraky, nebo uskakoval.

Třetí z hlavních mechanik hry jsou zázraky. Prakticky jde o interakci s prostředím, která může být provedena ve chvíli, kdy se lid k hráči dostatečně modlí na místech k tomu určených, nebo pokud skládá oběti v podobě rostlin, zvířat, nebo samotných vesničanů na oltář znázorňující pohřební hranici. V obou případech získává takzvanou „modlitební sílu“, mystickou sílu dovolující seslání zázraku. Zázraky mohou být vylepšovány a zároveň existuje ve hře „dávkovač zázraků“ – budova, která umožňuje seslat jednorázové zázraky. V Black & White se vyskytují tyto druhy zázraků s těmito účinky (Black & White Wiki, 2019):

- Zázraky jídla, dřeva a vody – přidávají dané suroviny

- Zázraky ohně, bouře a blesků – sesílají požár, silný déšť a blesky a ničí tak objekty, které stojí v cestě a děsí vesničany
- Spirituální štít a fyzický štít – chrání vyznačenou oblast od zázraků a předmětů jako jsou kameny a chrání vesničany před vlivem božích akcí
- Les zázraků – vytvoří les, který je důležitým zdrojem dřeva
- Léčení – vyléčí živé bytosti v malé oblasti
- Hejno ptáků – ohromí vesničany, kteří ho vidí a zvýší tak jejich víru
- Smečka bestií – vraždí všechny vesničany poblíž
- Teleport – umožňuje vesničanům a tvorům cestovat na dlouhé vzdálenosti
- Silný výbuch – vysoce destruktivní světelný výboj

Mimo tyto zázraky lze také seslat několik dalších ovlivňujících pouze tvory: agresivní a milující tvor (ovlivňující příklon tvora ke zlu/dobru), zmrazení tvora, posvátné mušky (tvor se začne škrábat a není schopen dalších akcí), neviditelnost, oslabení, posílení, zvětšení a posílení přičetnosti tvora.

Některé úkoly ve hře přichází se zcela samostatnými mechanikami, které odpovídají hrám jiných žánrů. Příkladem mohou být hlavolamy, jako například klikání na zvony ve správném pořadí, aby hráč okopíroval zadanou melodii a mohl tak získat zázrak.

Země, ve kterých se hra odehrává, jsou skalnaté ostrovy obklopené mořem. V jednotlivých vesnicích se mimo běžné budovy potřebné pro jejich základní chod ve hře logicky nachází i sakrální stavby, které mají specifické funkce. Patří mezi ně (Black & White Wiki, 2019):

- Městské centrum sloužící k přehledu, kontrole a ovlivňování věřících prostřednictvím totemu
- Dávkovač zázraků, budova zásobující hráče jednorázovými zázraky
- Div, který hráči poskytuje bonusy. Čím silnější je víra vesničanů ve chvíli, kdy div staví, tím je div vyšší a poskytuje vyšší bonusy.
- Chrám, který je zároveň i uživatelským menu. Pokud je chrám zničen, hra končí
- Místo určené k uctívání, na kterém se nachází totem symbolizující kmen, který ho vlastní. Vesničané zde zpívají a tančí, aby zvýšili „modlitební sílu“ daného boha

Už v prvních minutách hry má hráč možnost si všimnout velmi specificky zpracovaného herního menu a silné provázanosti uživatelského prostředí s tematikou hry. Klasické menu je totiž možné nalézt po vstupu do budovy chrámu a každá jeho položka je reprezentována dveřmi do různých místností. V hlavní místnosti chrámu se nachází mapa světa zobrazující přehled herní plochy s důležitými body a také svitek zachycující statistiky z herního světa. Pokud chce hráč hru například uložit, musí vejít do odpovídajících dveří a kliknout na jeden z obrazů, které v místnosti visí na stěně a jeho postup je tak zaznamenán. Dále jsou zde dveře do pokojů pro: nastavení hry, informace o všech aktuálních výzvách, knihovnu obsahující sedm svitků (titulky, svitek pro pomoc s herním ovládním, vesnicí a zázraky, svitek se zajímavostmi a konečně svitek s historií, kde je detailně zapsán každý proběhlý dialog) a pokoj budoucnosti. Poslední zmíněný měl sloužit pro informace o aktualizacích hry, ale jelikož byly vydány jen dvě, je v místnosti možné najít pouze nápis „budoucnost je nejistá“ (Black & White Wiki, 2019).



Obrázek 3: Interiér chrámu - herní menu Black & White

Je předvídatelné, že autoři videohry, jímž hlavním motivem je „hraní si na boha“, se budou snažit promítnout náboženskou tematiku do všech vrstev herního designu. Black & White ale není jen běžnou strategií, kde se spolu různé frakce přetahují o moc, která by byla zasazena do náboženského narativu plného soupeřících bohů. Na svoji dobu přelomová videohra přichází i s novými mechanikami odpovídajícími tématu a příběhu hry. Klíčové jsou tedy jednak zázraky, které skrývají mechaniky známé pro strategie (shánění surovin, mechanika destrukce, léčení, obrana), ale také tvorové, jejichž trénink a výchova jsou velice specifickými prvky herních mechanik, které nejsou pro strategie typické. Tyto mechaniky zobrazují náboženství jak v dobrém, tak i v negativním světle a je důležité zopakovat, že videohra je postavena na morálních volbách. Záleží pouze na hráči, zda se rozhodne jít cestou zla, nebo cestou dobra a v jaké části morální škály se bude během hry nacházet. Obě cesty vedou k úspěchu, jen je ho dosaženo využitím rozdílných mechanik. Ve chvíli, kdy se hráč výrazně přikloní k jedné ze stran, projeví se jeho rozhodnutí především v audiovizuální stránce hry a morální škála videohry se tak promítne do architektury světa, hudby i uživatelského prostředí. Zajímavým a originálním aspektem je také to, že se tento náboženský motiv promítá i do uživatelského prostředí videohry a nejde jen o běžné 2D menu, ale rozkládá se v 3D místnostech a rozostřuje tak jasné hranice mezi herním a neherním prostředím. Dokonce i zde se odráží zásadní motiv Black & White, boj dobra se zlem – černé a bílé.

## 5.5 GTA V

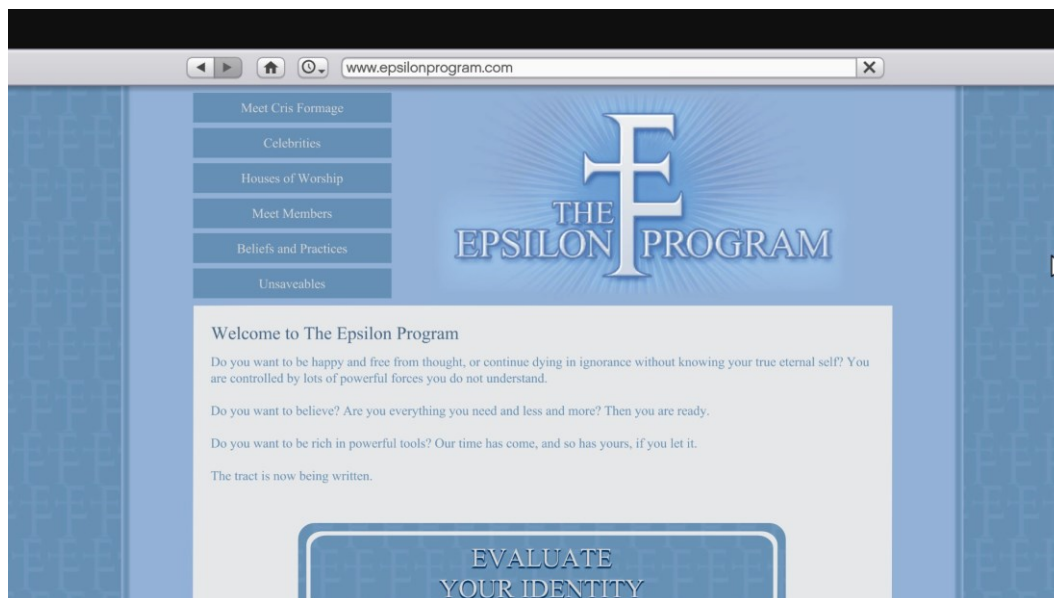
Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013) je akční adventura odehrávající se ve fiktivním městě jménem Los Santos. Jde celkově o sedmý díl série Grand Theft Auto a stejně jako předchozí díly se odehrává v otevřeném světě, po kterém se hráč pohybuje především autem, ale i dalšími dopravními prostředky a plní zadané mise, které ve většině případů zahrnují páchaní různých zločinů.

GTA V vypráví příběhy tří hlavních protagonistů: Michaela De Santa, Franklina Clintona a Trevora Philipse. Michael je muž ve středních letech s dlouhou kriminální minulostí, který nyní žije zdánlivě idylickým životem ve velkém domě v luxusní čtvrti města se svojí rodinou. Jedná se o nejbohatší z postav a právě proto (z důvodů, které budou dále vysvětleny) je jediným z trojice, kdo může přijít do kontaktu s fiktivním náboženstvím v této videohře, takzvaným Epsilonismem. GTA V je podobně jako předchozí díly videohra, jejíž tón komunikace s hráčem je založen z velké části na humoru a parodiích. Stejně parodické je i náboženství, které bylo pro hru vytvořeno. Epsilonismus, neboli program Epsilon, zesměšňuje různé kultury, ale především ze Scientologii.

Základní elementy tohoto náboženství jsou: *webová stránka Epsilonismu, jednotliví členové, oficiální epsilonská róba a „hledáč artefaktů“*, což je předmět, který se v GTA V objevuje pouze v rámci příběhové linky s Epsilonismem, která je jen nepatrným zlomkem celkové herní doby. Prostředí, které utváří, zahrnuje *billboard, nápisy na zdech vytvořené členy* a dále je možné za prostředí považovat *epsilonskou „klubovnu“ plnou plakátů s jejich cíli a dům Chrise Formage*. Akce, které jsou s ním provázány, zahrnují *příspěvky skrze stránku, vyplnění testu na stránce, nošení róby, vyhledávání artefaktů* a z běžných akcí hry především *loupeže aut*. V souvislosti s náboženstvím hra sleduje pouze *množství peněz na Michaelově účtu*.

Pokud hrajeme za Michaela, narazíme na zmínku o náboženství poprvé na billboardu při projíždění městem. Na něm je možné nalézt symbol náboženství, heslo: „Zjistěte skutečnou pravdu,“ a také internetovou adresu. Zmíněná adresa obsahuje základní informace o tomto náboženství. Při její návštěvě se hráč dostane na stránky ve světlemodré barvě, což je barva Epsilon programu i Scientologů, které jsou zároveň doplněny specifickým hudebním podkresem a logem. Z webu a následně i dále ze hry se dozvídáme několik základních informací o tomto fiktivním náboženství. Nejprve to, že jde o víc než jen o náboženství. Spíš se jedná o síť

propojující celebrity, které chtějí posunout svoji kariéru na další úroveň. Jejich vůdcem a zakladatelem je jistý Chris Formage – muž, který byl na spirituální cestě, aby poznal Zemi a napsal knihu. Nyní plánuje postavit obrovský dům uctívání s křišťálovým žebříkem, který má symbolizovat nanebevstoupení k Devátému Paradigmatu. (Epsilonisté věří, že existuje několik základních paradigmat, nicméně zmiňují pouze tři z nich.) Bohem tohoto náboženství je Kiffom a jeho věřící uctívají dvanáct základních Kifflových dogmat a mají dvanáct základních cílů. Ve vyhledávači GTA V lze narazit také na stránku cultstoppers.com, která má svůj test kultů, podle kterého mezi ně Epsilon program spadá. To, že by se mohlo jednat o kult, je na stránkách Epsilonismu vyvráceno opět s humorem typickým pro GTA. Mezi informacemi o víře a jejích praktikách se nachází i odpověď na to, zda je Epsilonismus náboženstvím: „*Pokud jde o daně, tak ano.*“



Obrázek 4: webová stránka a symbol Epsilon programu

Herní mise spojená s Epsilonismem nemá návaznost na hlavní příběh. Začíná ve chvíli, kdy Michael vyplní dotazník na stránkách, ve kterém odpovídá na otázky jako „*Jste zrzavý?*“ nebo „*Zvládnete jednoduše ignorovat celou rodinu a připojit se k nové skupině přátel?*“ Ve vyhodnocení testu je hráč nasměrován do průsmyku, kde má vyhledat červený nákladní automobil s promáčknutým blatníkem, zvednout levou ruku a odříkat: „*Vezmi mě k mému otci-otče, bratru-strýci, Kiffom.*“ Brzy poté, co hráč přijde do prvního kontaktu s náboženstvím, uslyší v autorádiu od moderátora jedné ze stanic pozdrav „Kiffom“.

Po setkání s věřícími, kde se naučí speciální pozdrav programu, dostane nové jméno „Zolag“ a po tom, co přispěje 5 000 \$ „na výzkum“, dostane hráč první



úkol. Obdrží seznam aut, která musí sehnat a odvézt na určené místo, které je na mapě zaznamenáno symbolem Epsilonismu. Je pouze na něm, zda je za vysoký obnos zakoupí, nebo se je pokusí nalézt a ukrást. Při jednom z dalších setkání dostane jistý vyhledavač artefaktů, aby mohl naleznout mimozemský artefakt, který se v okolí údajně nachází. Má jít o technologii, kterou „jiné světové náboženství nenabízí.“ Ve skutečnosti ale hráč najde pouze starou televizi, botu a další vyhozený odpad. Následně je nucen pro další postup věnovat tentokrát 10 000 \$ skrze webovou stránku. Další peníze hráč do náboženství investuje, když je donucen si koupit epsilonskou róbu za 25 000 \$ a chodit v ní deset herních dní. Finálním úkolem je dovézt auto od domu Chrise Formage na dané místo. Pokud úkol splní, jako odměnu hráč dostane od Formage pouze rezavý traktor. Pokud se ale hráč rozhodne misi nesplnit podle požadavků Chrise a s autem ujede, nebo při předání všechny zastřelí, může získat 2 100 000 \$.

Příběhová linka týkající se Epsilonismu vyžaduje od hráče mnoho trpělivosti a zároveň vysokou investici herních peněz. Záleží ale pouze na něm, zda se nechá využít za bezcennou odměnu, nebo získá ještě větší obnos zpět. To hlavní, kolem čeho se fiktivní náboženství v GTA V točí, jsou tedy peníze. Epsilon program přichází sice s novou mechanikou vyhledávání artefaktu, ale ta není pro další účely hry využitelná. Největší přínos má přítomnost tohoto náboženství ve videohře pro narativ, kde tato skrytá mise funguje i jako druh takzvaného „easter eggu“ a svým typickým parodickým způsobem naráží na kultury a zřetelně především na již zmiňovanou Scientologii. Jedná se ovšem o vizuálně promyšlenou část vzhledem k tomu, že má vlastní symbol, barvy a různé druhy „uniform“ věřících. Pro hlavní dějovou linku ale není Epsilonismus důležitý a pokud si hráč nevšimne billboardu, nebo se jej rozhodne ignorovat, připraví se sice o zábavný prvek, ale nijak to další vývoj hlavní hry neovlivní a pro mechaniky GTA V je toto fiktivní náboženství nepodstatné.

## 5.6 Dishonored

Dishonored (Bethesda Softworks, 2012) je akční stealth<sup>6</sup> videohra z pohledu první osoby zasazená do morem zamořeného města Dunwall. Hlavní hrdina Corvo, osobní strážce Jessamine Kaldwin – císařovny říše, přijíždí z cest za hledáním léku a pomoci. Po jeho návratu je však císařovna přímo před jeho zraky zavražděna, její dcera unesena, a právě on je z tohoto zločinu obviněn. Musí se tedy dostat z vězení a započít pátrání po unesené právoplatné následovnici trůnu. Přitom se dostává do střetu i s militantní náboženskou frakcí Opatství všech.

Prostředí související s Opatstvím všech tvoří: *budova opatství, knihy a spisy popisující praktiky náboženství a jeho dogmata, masky a oděvy přívrženců se symbolem*. Akce speciálně vázaná na Opatství je *cejchování* a základní aspekty zahrnují: *běžné členy, vševidoucí a nejvyšší vševidoucí, návod k cejchování, samotný cejch, sedmero konstrikcí a deník nejvyššího vševidoucího Thaddeuse Campbella*.

Církev Opatství všech sice neuvádí, že by věřila v nějakého boha, zato její věřící přikládají důležitost astrologii a kosmologii. Přísně dodržují doktrínu známou jako sedmero konstrikcí. Jde o zásady, ze kterých vychází obecná pravidla chování, vláda a víra (Dishonored Wiki, 2019). Zároveň jsou zasvěceni odporu vůči Cizinci, což je záhadná postava, která se hráči zjevuje v prvních minutách hry (hraje důležitou roli i později) a představuje fungování magie. Slouží zároveň jako určitý „strašák“ pro vyznavače Opatství všech. V jednom z dokumentů se dozvídáme, že odpadlíci se „*vzdáli od stáda do mlhavě šedavých pustin Cizincových*.“ Proti této magii náboženství vystupuje a snaží se ji potírat tím, že pálí čaroděje a heretiky nebo ničí posvátné runy a vystupuje tak jako určitá inkvizice. Zároveň poskytují rady běžným obyvatelům, aby jejich blízcí ani oni sami nepadli za oběť Cizinci. Někteřími lidmi ve městě jsou ale označováni za bídáky a dozvídáme se i to, že se často oddávají tělesnému potěšení. Kdyby se je následně některá z dívek pokusila vydírat touto informací, byla by „odstraněna“. V opatství probíhají různé „esoterické praktiky“. Z nalezeného úryvku knihy se dozvídáme, že přívrženci církve označují děti, které vykazují různé vlohy a sledují je, aby zjistili, zda jsou nadané díky kosmologickým vlivům. Pokud ano, jsou odvedeny z domova a absolvují speciální ceremonii, kterou buď projdou a stanou se vševidoucími, nebo jsou také „odstraněny“.

---

<sup>6</sup> Podžánr videoher, ve kterém je nutné se plížit kolem nepřítele a nevzbudit jeho pozornost.

V době, kdy se odehrává děj Dishonored, vede Opatství nejvyšší vševidoucí Thaddeus Campbell, který je podle vyprávění ostatních chráněn armádou náboženských fanatiků. Dále je možné se dozvědět, že žije noblesním životem a hromadí velké množství majetku. Zde je důležité zmínit, že podle nalezených spisů je majetek obětí církve zabírán pro Opatství, a to včetně domů. Pro příběh je důležité, že má u sebe Campbell deník, který obsahuje další informace o ztracené dceři císařovny. Zároveň vězni bývalého vševidoucího Martina a také si nechal dovést exotický jed, aby mohl otrávit jednu z dalších důležitých postav.

Hlavní postava je vyslána, aby zneškodnila hlavního vševidoucího a získala deník. Záleží jen na hráči, zda Campbella zabije, nebo se jej zbaví jiným způsobem. Dostane se tak do sídla Opatství všech. Jedná se o tmavou budovu plnou dlouhých rudých závěsů a honosného nábytku. Jednotliví strážníci a členové na sobě mají zlaté masky se symbolem tohoto náboženství – velkým písmenem C, kterým prochází trojzubec. Podle informací od designéra Harveyho Smitha byl symbol inspirovaný farmářskými vidlemi (Dishonored Wiki, 2019). Tento symbol se nachází i všemožně po budově. Ve sklepení budovy se je možné naleznout klece se psy a po chvíli pátrání zde hráč může objevit několik spisů týkajících se praktik Opatství. Jednou z nich je vypalování cejchu. Jedná se o metodu exkomunikování vševidoucích, dokonce i nejvyššího, kteří se dopustili skutků proti řádu. S vševidoucími, kteří mají znamení cejchu, je zakázán kontakt a nesmí jim být nabídnuta pomoc. Pokud chce tedy hráč projít hru bez vraždění, může zvolit právě tuto metodu pro odstranění Campbella.



Obrázek 5: Sídlo Opatství všech a jeden z vševidoucích v typické masce a oděvu se symbolem náboženství

Ve sklepě se nachází i úryvek popisující sedmero konstrikcí. V této lokalitě je text využit i jako nápověda – pro vloupání se do jedné z místností je nutné prolomit kód. K tomuto kódu existuje návod, který zmiňuje tři ze sedmi konstrikcí. Pořadí těchto zmíněných konstrikcí pak odpovídá kódu ke dveřím. Další písemnosti a knihy, které se váží k tomuto fiktivnímu náboženství, je možné naleznout i na jiných místech v průběhu hry, jedná se však o stejné fragmenty textů, které se vyskytují v sídle Opatství.

Fiktivní náboženství ve videohře Dishonored představuje církev Opatství všech, která je vyobrazena jako skupina fanatiků, kteří vykonávají kruté činy a velkou částí postav jsou vnímáni negativně. Dohlíží na místní obyvatele a uskutečňují určitý „hon na čarodějnice“. Odpovídá tomu i vizuální stránka náboženství, jelikož celé sídlo je zahaleno do temných barev a cesta k němu vede přes špinavý sklep plný kotečů se psy. Celkově je vizualita tohoto náboženství výrazná, i díky propracovaným oděvům a maskám duchovních, symbolům a zmiňovanému vzhledu sídla. Dotváří tak tísnivou atmosféru, která odpovídá i celkovému tónu videohry. V Dishonored se sice nesetkáváme s mechanikou příspěvků jako tomu bylo ve Fallout 3 nebo GTA V, ale objevuje se zde motiv hrabivé a hedonistické církve. Tento pohled na Opatství můžeme získat nejen z dialogů, ale i z nalezených textů. Opatství všech je jednak nedílnou součástí hlavní příběhové linie Dishonored a bez interakce s ním tedy hráč nemůže pokračovat ve hře, ale zároveň přichází s vlastní mechanikou cejchování. Nicméně zde jde o volitelnou cestu plnění konkrétního úkolu a dále ve hře se nevyskytuje.

Není tedy pro hru stěžejní, pokud se hráč nesnaží dosáhnout odměny za dokončení hry bez jediného zabití. Dále se Opatství propisuje do mechanik skrze využití náboženského textu jako kódu. K odhalování kódů jsou ale ve hře využity různé nápovědy a nejde tedy o nic, co by bylo výhradou náboženství. Z hlediska mechanik jde tedy o další videohru, ve které náboženství nehraje klíčovou roli a je spíše narativním činitelem, který dotváří atmosféru světa.

## 5.7 The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011) je fantasy videohra žánru RPG, která je pátým pokračováním série akčních her na hrdiny The Elder Scrolls (TES). Skyrim je provincií tamrielské říše, kam jsou zasazeny i předchozí díly. Události pátého dílu se odehrávají 200 let po konci příběhu TES IV. Velekrál byl zavražděn a Skyrimu teď hrozí občanská válka. Jedna strana touží po osamostatnění a odtržení od říše, zatímco druhá chce setrvat. Hráč začíná jako zajatec vedený na popravu – byl omylem označen za jednoho z povstalců a odsouzen. V momentě, kdy se mu kat chystá setnout hlavu, objeví se na nebi drak a vesnici zničí. Jedná se o Alduina, nordského boha zkázy, který značí příchod draků, jak bylo předpovězeno v *Elder Scrolls* (Svitky předků). (Dříve byli draci některými lidmi uctíváni jako bohové. Mělo se však za to, že poslední z draků už dávno zemřeli.) Stejně jako v jednom z předchozích dílů série, *Morrowindu*, o kterém hovořil Slater (2015), se setkáváme s náboženským proctvím. Celý svět videoherní série má velmi podrobně propracovanou historii, kulturu, právo, ekonomiku, administrativu nebo také tradice a v neposlední řadě právě náboženství, které je možné poznat skrze přímé rozhovory s cizími postavami, úkoly nebo textové materiály dostupné ve hře.

Základní komponenty náboženství vyskytující se ve hře jsou: *kněží a oltáře*. Nicméně každý úkol přináší ještě navíc další specifické elementy. Stejně tak je tomu i u prostředí, které je pro každý úkol jiné. To, co se ale objevuje opakovaně, jsou *chrámy, oltáře, knihy a sochy*. Základní akce spojené s náboženstvím jsou: *modlení a získání požehnání, zlepšování dovedností* a dále různé mechaniky, které jsou nutné pro splnění jednotlivých úkolů týkajících se některého z náboženství.

V náboženském světě série The Elder Scrolls se běžně setkáváme s projevy víry. K bohům se obyvatelé Tamrielu odvolávají při běžném hovoru, děkování nebo třeba zvolávají jejich jména ve strachu z nadcházejících událostí. Fiktivní náboženství zkrátka hraje důležitou roli v každodenních životech postav a jejich monology i dialogy tento fakt uvěřitelně reflektují. Probíhají zde i rituály spjaté s fiktivním náboženstvím, jako například modlitby (ať už běžné, nebo před důležitými událostmi) a pohřby, jak už zmiňovali Tuckett a Robertson (2014). Běžně je ve vesnicích a městech možné naleznout chrámy s oltáři, kde potkáme věřící sloužící bohu, kterému je daná budova zasvěcená. Na některých místech se hráčská postava setká i s vyvolavači, kteří hlásají o své víře na ulicích. Bohové

bývají často zvěčněni v podobě soch umístěných především ve městech poblíž chrámů, ale je možné na ně narazit i mimo ně. Hráč se tak seznamuje s herním náboženstvím, jak vysvětlovali Cambell a Grieve (2014). Duchovní mívají specifický oděv, kterým je rozeznáme od osob, které se v chrámu například jen léčí, nebo se přišly pomodlit.

Ve videohře existují rozličné rasy vyznávající různá náboženství, přičemž se často prolínají, či si berou prvky z ostatních. I nalezené texty se ve výkladu některých z nich rozcházejí, což je další zajímavý prvek v budování tohoto světa. Celkově je v TES V: Skyrim 307 knih, které se týkají pouze příběhu. Většina kultur Tamrielu uznává za božstvo Aedry. Tito bohové jsou pokládáni za stvořitele světa, pomáhají obyvatelům Tamrielu a jsou uznáváni. V překladu toto slovo znamená „naši předci“. Oproti nim stojí Daedry, bytosti označované za polobohy nebo za demony, které touží po moci a škodí. Zde překlad z elfštiny zní: „ne naši předci“. Na rozdíl od božstva Aedra je možné Daedry ve hře v různých podobách přímo potkat a mluvit s nimi, s postupem hráče se jich může objevit až 16. Odemykají úkoly, za které může hráč při splnění získat vybavení se speciálními schopnostmi. Aedry se objevují v různých podobách a obměnách v panteonech mnoha kultur. Jsou od nich totiž téměř bez výjimky odvozena další božstva, která uctívají obyvatelé Tamrielu. (The Elder Scrolls Wiki, 2019)

Jedním takovým božstvem, které je ve Skyrimu velmi důležité, je Svatá Devítka, kterou uctívají lidé. Občas je označována za Osm a Jednoho – uctívání nordského boha Talose, který dříve býval člověkem a poté se díky svému slavnému panování stal bohem, je totiž v době, kdy se odehrává příběh pátého dílu série, zakázáno. Aby císař ukončil válku, podepsal s nepřátelskou stranou takzvaný Bělozlatý konkordát, jehož podmínkou bylo mimo jiné i to, aby bylo uctívání Talose postaveno mimo zákon. Stále je ale možné potkat u chrámů vyznavače Talose, kteří provolávají jeho jméno, i přes to, že jim kvůli tomu hrozí nebezpečí. Zbývající osmička jsou bohové, kteří byli vybráni svatou Alessií (v historii světa TES se objevují i zmínky o kanonizacích) z božstva Aedra. Každému z nich přísluší určitá oblast. Jsou tak mezi nimi bohové času, smrti, krásy, lásky apod. Neobjevují se fyzicky, nicméně interagují se světem skrze požehnání v oltářích a svatyních.

Základní mechanikou provázanou s fiktivním náboženstvím ve videohře jsou požehnání. Požehnání může hráč získat poněkud neosobní, ale rychlou formou stisknutí akčního tlačítka pro modlení u některého z oltářů. Ty se nacházejí většinou

v chrámech, ale někdy je možné na ně narazit i mimo město. Účinkují okamžitě tak, že zbaví hráčskou postavu většiny nemocí a dodají mu bonusy k některé vlastnosti podle toho, komu je daný oltář zasvěcen. Kněží/věřící v několika takových chrámech, nebo jiných budovách a oblastech zasvěcených některému z bohů, mohou hráče trénovat a pomoci mu tak zlepšit vybrané dovednosti.



Obrázek 6: Jeden z oltářů přidávající herní bonusy

Jak již bylo nastíněno, je náboženství ve světě Skyrimu dále provázáno s herními úkoly, za které hráč může obdržet kvalitní herní předměty s vlastnostmi poskytujícími výhody pro další postup. Úkoly zadávají jak kněží a přívrženci Svaté Devítky, tak i zjevující se daedričtí pánové a paní. Často se hráč během plnění úkolů setkává s nutností morálních rozhodnutí (např. zda se vydá cestou řešení, která jej nutí někoho zabít). Pro dosažení cíle je většinou v úkolech zapotřebí běžných mechanik Skyrimu jako je: putování krajinou a objevování skrytých oblastí, zabíjení, hledání a přinášení zadaných předmětů nebo sbírání surovin pro výrobu něčeho dalšího. Příběhově se v nich pak vyskytují témata jako přenesení do jiného světa, obětování společníka na oltáři nebo sejmutí kletby. Je důležité ještě zmínit, že hráč ve videohře není postaven před volbu mezi Aedrami a Daedrami a plnění těchto úkolů nijak neovlivňuje jeho herní pověst.

Celý svět Skyrimu je nesmírně rozmanitý, propracovaný a složitě propletený. Samotná náboženství v celé sérii TES poskytují tolik materiálu, že by postačil na samostatnou diplomovou práci. Nicméně naším cílem je rozpoznat základní elementy těchto fiktivních náboženství a určit jejich funkci. Nepochybně jde o důležitý prvek při budování dojmu bohatého světa s dlouhou historií, který



dodává celé tamrielské říši na realističnosti. Je vhodné znovu vyzdvihnout fakt, že tato fiktivní náboženství se při svém vzniku vzájemně ovlivňovala a texty různých autorů k nim přistupují a vykládají je různě, což můžeme označit za další prvek zapuštěného narativu dodávající uvěřitelnost světu. Stejně dobře funguje i vizuální stránka, kterou tvoří sakrální stavby dotvářející náboženské prostředí. Opět jsme také narazili i na motiv proroctví provázaného s náboženstvím, které vysvětluje herní události. Co se týče herních mechanik, hraje v nich náboženství důležitou roli. Náboženské prvky jako požehnání dodávají hráčské postavě důležité bonusy, jiné pomáhají zlepšovat její dovednosti a plnění úkolů jí dodá nadstandardní předměty. Fiktivní náboženství v TES V: Skyrim se tak stává důležitým prostředkem pro urychlení postupu hráče. Zároveň se zde setkáváme s motivem léčení skrze určitý náboženský akt. Celkově je tedy náboženství ve Skyrimu pro hráče něčím pozitivním. Jde o prvek, který mu napomáhá zlepšovat dovednosti své postavy a úspěšně pokračovat dále ve videohře.

## 5.8 Dragon Age: Origins

Dragon Age: Origins (BioWare, 2009), překládané jako Dragon Age: Prameny, je fantasy videohra žánru RPG, první ze série Dragon Age. Děj je zasazen do království Ferelden, které se potýká s hrozivou nákazou a nyní je navíc zachváčeno občanskou válkou. Hráčská postava se stává Šedým Strážcem, tedy jedním z posledních legendárních bojovníků, kteří byli vybráni osudem, aby nákazu zastavili tím, že zabijí Arcidémona – mocného starého boha v podobě děsivého draka.

Mezi základní elementy fiktivního náboženství Dragon Age patří: *kněží a ctihodné matky, knihy s texty Zpěvu Světla, společnice Leliana, tabule pěvců a dary v podobě náboženských předmětů*. Nicméně stejně jako ve Skyrimu každý zadaný úkol související s Oltářem přináší ještě navíc další specifické komponenty. Prostředí herní církve opakovaně zahrnuje *náhodné vyvolavače a duchovní, chrámy, knihovny s náboženskými texty, sochy, oltáře a všudypřítomné symboly*. Základní akce spojené s náboženstvím jsou: *žádost o požehnání*, nicméně bez jakéhokoli účinku, *předávání náboženských darů, dialogy s duchovními a Lelianou a získávání úkolů z Tabule pěvců*.

Během svých cest postava několikrát narazí, ať už napřímo nebo jen v rozhovorech, na takzvaný „Oltář“. Oltář je dominantním náboženstvím po celém kontinentu. Je založeno na Zpěvu Světla (jde o soubor liturgických zpěvů, které dohromady tvoří základní text náboženství), učeních prorokyně Andraste a proroctvích Stvořitele (Dragon Age Wiki, 2019). Jeho duchovní a vyznavači věří, že Stvořitel dal vzniknout tomuto světu a za důkaz jeho existence považují „*každé narozené dítě a každý úsvit*“. Věřící také, že se vrátí, „*až bude Zpěv znít ze čtyř koutů světa*“. Za šíření Andrastina učení se věřícím dostává odpuštění. Prorokyně totiž byla upálena a kvůli tomu se Stvořitel od „svých výtvorů“ odvrátil. Symbolem Oltáře je slunce, které reprezentuje Zpěv znějící ze všech zemí pod sluncem, a oheň, který je symbolem čistoty Oltáře a zároveň připomínkou osudu Andraste (Dragon Age Wiki, 2019). Tyto symboly je možné ve hře nalézt jak na sochách, oltářích a v chrámech, tak i na stejnokrojích duchovních.

Opět se tak setkáváme s fiktivním náboženstvím, které je důležitou součástí kultury a historie světa videohry. Už poněkoličké narážíme na hru, kde je víra důležitým prvkem pro tvorbu bohatšího herního světa a odpovídá tak názoru Geraciho (2012). Už v úvodu hry, při tvorbě postavy, se dozvídáme, že ze tří

herních ras (elfové, trpaslíci, lidé) je víra velmi důležitá pro lidi. Nicméně, pokud ve hře začínáme jako lidský šlechtic, v našem sídle se nenachází žádné materiální připomínky Oltáře. Můžeme z toho tedy usuzovat, že náboženské symboly a předměty jsou v Dragon Age vyhrazeny pouze chrámům a duchovním. To, kde se ale víra projevuje velmi hojně, je běžná řeč lidí. V dialozích se často doslechneme části věty jako: „Kéž Stvořitel...“, „U Stvořitele...“, nebo provolání jako: „U Stvořitelovy Krve!“ a „Necht' nad tebou Stvořitel bdí.“ Religiozita je tedy v tomto herním světě nepopíratelná.

V několika městech Fereldenu je možné najít duchovní, kteří vyvolávají slova Zpěvu Světla a poskytují tak svému okolí útěchu v těžkých časech. Co je ale ještě důležitějším a výraznějším prvkem, jsou chrámy. Před nimi se většinou tyčí sochy Andraste. Po vstupu do chrámu se změní hudební doprovod videohry a zazní mužský kostelní chorál. Interiér je laděn do rudé a zlaté, na stěnách jsou vitráže a symbol slunce je k nalezení na nábytku (oltáře, lavice, ...) a na zdech. Nachází se v nich i knihy, které je možné si přečíst a prostřednictvím zapuštěného narativu (Jenkins, 2005) tak získat informace o církvi a víře Dragon Age. Ve fungujících chrámech jsou přítomni kněží a templáři, kteří jsou cvičeni, aby příslušníky Oltáře chránili. Je možné zde požádat ctihodnou matku o požehnání, avšak jedná se pouze o příběhový prvek, který sice spustí vizuální efekt (světlo prostupující skrze vitráže), ale na rozdíl od požehnání ve Skyrimu se nijak nepromítá do herních mechanik a nepřidává hráči bonusy.

S mechanikami se náboženství ve hře propojuje prostřednictvím takzvaných „Tabulí pěvců“. Takto jsou v této videohře pojmenovány běžné vývěsní tabule – jde o oblíbený koncept v RPG videohrách a je na nich možné najít vedlejší úkoly. V Dragon Age: Origins je kolem nich ale vytvořen příběh: u tabule stojí kněží Oltáře, který může odříkávat pouze Zpěv Světla. Na tabuli se nachází seznam dobrých skutků, které je třeba vykonat a za jejich splnění hráčova postava dostane ve většině případů peněžní odměnu od pěvce.

Prostřednictvím církve je ale možné se k úkolům ve hře dostat i jinak než pouze skrze plnění těch, které jsou vypsány na tabuli. Jedním z prvních příkladů může být spor kněžky Oltáře s kupcem. Oba hráč potká v jedné z prvních lokací – uprchlickém táboře poblíž města. Kněžce se nelíbí, že kupec vydělává na neštěstí druhých a nasazuje v nouzi vysoké ceny. Kupec argumentuje tím, že kdokoli z uprchlíků by udělal to samé, kdyby měl tu možnost. Je pouze na hráči, jak spor

vyřeší. Může si zvolit, zda bude stát za hodnotami herního náboženství, nebo proti nim, což je v této analýze několikátým příkladem rozhodování hráče o vlastní „ideální spravedlnosti“, jak o ní mluvil Geraci (2012). Náboženství je ve hře propojeno i s mnohem důležitějším hlavním úkolem. Hráč musí najít urnu s posvátným popelem samotné Andraste, o kterém se tvrdí, že vyléčí jakoukoli nemoc.

Víra je důležitá i pro některé ze společníků, kteří mohou v příběhu doprovázet hráčovu postavu. V jednom z prvních navštívených měst se k ní bude chtít přidat Leliana, bardka a bývalá řádová sestra Oltáře. Jde o silně věřící postavu, jejíž vyznání se odráží i v jejích názorech. Pokud tedy hráč řeší nějaká morální dilemata, nebo vede běžné rozhovory, může se k nim Leliana vyjádřit podle svého přesvědčení a podle svých rozhodnutí u ní pak hráč získá nebo ztratí body sympatie. Získat si náklonnost společníků může hráč i skrze dary. Mezi ty, které ocení Leliana, patří právě náboženské předměty (amulet Oltáře, bronzový symbol Andraste, ...), které je možné ve hře v různých oblastech najít. Tyto předměty není možné využít jinak než jako dárek a nepřidávají hráči žádné další bonusy.



Obrázek 7: Postava Leliany v typickém oděvu řádových sester se symbolem slunce

V Dragon Age: Origins se opět seznamujeme s fiktivním náboženstvím pomocí zapuštěného narativu. Je v tomto herním světě velice rozšířené a hráč s jeho projevy nevyhnutelně přijde do styku, ať už si všimne toho, jak víra postav prostupuje do dialogů, nebo když následně řeší stěžejní úkol videohry týkající se posvátného popela. Ačkoli materiální náboženské prvky není možné najít v běžných budovách, je prostředí církve Oltáře propracované – jak uvnitř chrámů,

tak v jejich bezprostřední blízkosti – a celkově má toto fiktivní náboženství bohatou historii, kterou poznáváme skrze dialogy a texty v knihách. Videohra však nepřichází s mechanikami, které by byly nábožensky specifické a vlastní pouze interakci s Oltářem. Znovu si tedy potvrzujeme Geraciho text a setkáváme se s fiktivním náboženstvím, které do videohry přináší morální dilemata, která jsou zároveň hodnocena společníky hráčovy postavy a současně náboženství vytváří bohatší a uvěřitelnější svět. Jde také o čtvrtou hru v analýze, ve které se opakuje motiv proroctví.

## 5.9 Galactic Civilisations II: Dark Avatar

Galactic Civilisations II: Dark Avatar (Stardock, 2007) je rozšířením velice komplexní tahové strategie z roku 2007 – Galactic Civilisations II: Dread Lords zasazené do prostředí galaxie plné velmi pokročilých civilizací ve 23. století. Hráč se ujímá role vůdce mezihvězdné civilizace, který se snaží dobýt galaxii pomocí síly, diplomacie a kulturního nebo technologického vlivu. Rozšíření Dark Avatar do hry mimo jiné přidává dvě nové rasy. Jednou z nich je rasa Krynn, která se snaží o nastolení řádu v galaxii tím, že rozšíří svoji náboženskou víru.

Mezi klíčové hodnoty, které hra sleduje, patří: *míra výzkumu*, *armády a společenská hodnota*. Základní elementy, které souvisí s náboženstvím ve videohře jsou *technologie* zahrnující různě větvené možnosti výzkumu. Vzhledem k rozsáhlosti hry existuje obrovské množství dalších komponentů, které ji tvoří, ale ty nejsou důležité pro náš výzkum, jelikož nijak nevychází z náboženství. Náboženské prostředí ve videohře Galactic Civilisations II: Dark Avatar není utvořeno.

Krynn věří, že jsou na posvátné misi, ve které musí sdílet posvátné tajemství svojí víry s celým vesmírem. Jejich náboženství spočívá ve víře v jednoho boha, který stvořil vesmír a poslal čtyři strážce, aby hlídali obrovský krystal, který nachystal pro chvíli, kdy vesmír bude připraven pro existenci života. Objevil se ale démon, který chtěl krystal zneužít. Tím jej ale roztříštil na malinkaté části a na každé z nich, která měla vhodné podmínky, se objevil život. Krynn proto chtějí opět dosáhnout jednoty a konvertovat všechny bytosti v galaxii, i kdyby to mělo znamenat krveprolití (Galactic Civilisations II, 1995-2019).

Od těchto fiktivních reálií náboženství rasy Krynn se odvíjí i mechaniky, které jsou s nimi ve hře spojeny. Každá rasa má v začátku hry bonusy k určitým schopnostem. Pro Krynn je to bonus do morálky, který prakticky znamená šťastnější obyvatele jejich planet a tím pádem možnost zvyšovat daně, což se následně odráží v silné ekonomice. Dále získávají do začátku více diplomacie, čímž je snazší navazovat přátelské vztahy s dalšími rasami, a nakonec získávají také větší vliv a velmi velký bonus ve špionáži.

Jednotlivé civilizace mají také vlastní možnosti výzkumu. Pro každou z nich existují specifické technologie, které se mohou rozhodnout zkoumat. Jedna z technologických větví rasy Krynn souvisí právě s jejich náboženstvím – začíná volbou takzvaného Džihádu Krynnů, který civilizaci přidává vliv a morálku a otvírá

další tři možnosti: Zákony Krynnů, Lepší špionáž a Mezihvězdné misie. Poslední zmíněná možnost pak poskytuje moduly hvězdné základny pro šíření vlivu. Další technologie navazující na to, že pozadí příběhu této civilizace se točí kolem náboženství, jsou: Dobro a zlo, které nám „*umožňuje hluboce se ponořit do filozofie dobra a zla*“ a prakticky pak přidává body morálky. Dále Řád Krynnů opět posilující morálku a Cesta zprostředkovávající *hlubší pochopení vesmíru*, která stejně jako předchozí technologie zvýší hodnotu morálky.

Vizuálně se tyto mechaniky ve videohře neprojevují a viditelně nenarazíme ani na žádný další symbol náboženství této civilizace. Vzhled hry je stejný, ať už si na začátku hráč vybere kteroukoli z nabízených ras. Každá má tedy pouze své specifické hodnoty a technologie.

Můžeme tvrdit, že původní hodnoty, které jsou vlastní Krynnům, se do jisté míry odvíjejí od příběhu o jejich náboženském cíli, se kterým je hráč při jejich výběru seznámen. U civilizace, která se snaží šířit svoji víru a přesvědčit ostatní obyvatele vesmíru o její správnosti, dává smysl, že oplývá vysokými hodnotami morálky, vlivu a diplomacie a nesnaží se zvítězit pomocí pokročilých technologií. Stejně tak názvy jednotlivých možností výzkumu a bonusy, se kterými přicházejí, nepochybně vycházejí z fiktivních náboženských reálií. Čímž však není vyloučeno, že byly zvoleny tak, aby primárně zajistily vybalancovaný herní zážitek. Ačkoli se tedy s náboženstvím v Galactic Civilisations II: Dark Avatar nepojí žádná vlastní speciální mechanika, můžeme tvrdit, že se silně odráží ve sledovaných hodnotách hry a proměnných mechanikách technologií.

## 5.10 Diablo

Diablo (Blizzard Entertainment, 1996) je akční RPG, první z trilogie Diablo. Příběh je zasazen do města jménem Tristram a hráč se v něm ujímá role hrdiny, který jej musí ochránit před Pánem Teroru – Diablem a jeho hordou démonů, kteří se na město valí zpod katedrály stojící na jeho okraji. Hlavní premisou příběhu je souboj dobra se zlem, tedy souboj mezi Nebem a Peklem, který je ve hře známý jako „Velký konflikt“. Mezi nimi je uvězněn svět smrtelníků – Sanctuary. Hlavní informace o náboženství v sérii Diablo se dozvídáme z takzvané knihy Tyraela, která popisuje svět Diabla. Byla ale vydána až v roce 2013, tedy sedmnáct let od vzniku prvního dílu. Dále také z herních knih nalezených v podzemích, které jsou často spíše zápisky dále zmíněného arcibiskupa Lazaruse a informace hráč získá i od postav, které je možné ve hře, především přímo v Tristramu, potkat.

Základní komponenty fiktivního náboženství ve hře Diablo jsou *oltáře*, *démoni*, *arcibiskup Lazarus a samotný Pán Teroru Diablo*. Základní akcí hry je *vraždění démonů* a hlavní akcí, ve které se napřímo projevuje náboženství, je pak *získávání bonusů, případně i postihů z oltářů*. *Oltáře* také společně se *symboly kříže a pentagramu a budovou chrámu*, pod kterým se nachází podzemí, tvoří prostředí náboženství v této videohře.

Diablo, Pán teroru, byl uvězněn v Kameni duší. Podařilo se mu ale toto vězení překonat a ovlivnit arcibiskupa Lazaruse, velvyslance církve Zarakum (známé taky jako církev Světla), aby mu sloužil. Diablo na sebe vzal smrtelnou podobu tak, že posedl syna místního krále. Zároveň také osvobodil své bratry Baala a Mephista, aby se tak zlo mohlo získat nadvládu (Diablo Wiki, 2019). Válka za záchranu světa před tímto zlem je nazývána jako Válka hříchu.

Stěžejní mechanikou je procházení podzemí a zabíjení démonů, na které v nich hráč narazí. Čím hlouběji do podzemí se dostane, tím blíže je k Diablovi a hra se tak stává těžší. V těchto podzemích se setkáváme se symbolem kříže, tedy symbolem víry Zakarum, který byl ve třetím díle série upraven na řecké písmeno psi (Ψ) (Diablo Wiki, 2019). Prvkem, který se promítá do mechanik, jsou zde ale svatyně. Na ty lze narazit několikrát v každém patře podzemí a většina z nich dodává hráči rozdílný bonus. Existuje jen pět druhů svatyní majících negativní účinky oproti více než čtyřnásobku těch, které přináší benefity.



V samotném Tristramu se setkáme s drobnými projevy fiktivního náboženství ve videohře Diablo v dialozích: „*Ať světlo strřeží tvoji cestu*“. Tato věta odkazuje na pojmenování „církve Světla“, nebo také „náboženství Světla“.



Obrázek 8: Svatyně se symbolem kříže

S náboženstvím je v této videohře spojena naprostá většina úkolů. Příkladem může být jeden, ve kterém je hráčská postava informována, že arcibiskup Lazarus vedl do podzemí pod chrámem výpravu, která se vydala naleznout uneseného prince, ale zradil je a předhodil démonu jménem Butcher. Úkolem hrdiny je zabít tohoto Butchera, aby „*duše zavražděných mohly odpočívat*“. V dalších úkolech se setkáváme například také s motivem kletby nebo temných rituálů.

Tím hlavním je ovšem zabití Diabla. Ten se nachází ve čtvrtém podzemním patře pekla, které je celkově šestnáctým patrem pod chrámem. Hráč do něho může vstoupit skrze bránu v místnosti s namalovaným symbolem pentagramu poté, co zavraždí samotného arcibiskupa Lazaruse. Podobně jako kříž byl i symbol pentagramu v dalších dílech nahrazen – v tomto případě runami.

Náboženství v Diablu se očividně inspiroje křesťanskou symbolikou. Nicméně, to že by se jednalo o křesťanství vyvrací historie příběhu, kterou získáváme z později vzniklých textů. Jde tedy o zajímavý fenomén vývoje náboženství v rámci jedné série. Můžeme jen hypotetizovat nad tím, z jakého důvodu nebyl v prvním díle série Diablo náboženský narativ propracovanější, a to není předmětem výzkumu. Co je důležité, jsou mechaniky, které náboženství v této videohře přináší. Opět se setkáváme s určitou formou požehnání a bonusů za ně,

ale také s postihy, které mohou hráče při využití oltáře zasáhnout. Znovu se také setkáváme s motivem dobra a zla, na kterém je v této videohře vybudován celý příběh. Přestože jsou reálie v prvním díle předávány povrchně, je hráči skrze fiktivní náboženství vysvětlena i historie světa Sanctuary. Jelikož je náboženský souboj ústředním motivem Diabla, je pevně spjato i s úkoly. V této videohře se tedy náboženství promítá do všech vrstev herního designu včetně mechanik, ve kterých má funkci bonusu nebo postihu.

## 6. Závěr diplomové práce a diskuze

Tato diplomová práce si kladla za cíl využitím formální analýzy zjistit, jakým způsobem se fiktivní herní náboženství promítají do herního designu, tedy jakou roli hrají v audiovizuálních prvcích, narativních strukturách a mechanikách videoher. Zároveň tak bylo možné zjistit, zda poznatky teoretiků získané při namátkovém hraní videoher, či při jejich obecné znalosti, jsou platné i při důkladné analýze. Díky vzorku, který sestával z desíti videoher z celkových 23 ze sta nejlepších, jsme byli schopni zjistit reprezentativní informace o projevech fiktivních náboženství v nejúspěšnějších videohrách.

Nejprve bylo třeba zasadit práci do teoretického kontextu a zavést definice pojmů důležitých pro dosažení cílů textu. Následně byla provedena systematická rešerše, která napomohla uspořádat a kriticky zhodnotit dosavadní vědění o vztahu mezi náboženstvím a videoherním designem. Rešerše také demonstrovala fakt, že ačkoli existuje mnoho textů nahlížejících na náboženství ve videohrách pohledem různých vědních oborů, zdroje týkající se výhradně jejich praktických projevů v herním designu jsou výrazně omezené a obsažená zjištění plytká. Tato práce se tak pokouší přinést ucelenou detailní analýzu role fiktivních náboženství, která jsou designéry vytvářena přímo pro potřeby videoher, v jednotlivých vrstvách designu.

	<b>Fallout 3</b>	<b>Starcraft II</b>	<b>Mass Effect II</b>	<b>Black &amp; White</b>	<b>GTA V</b>	<b>Dishonored</b>	<b>TES V: Skyrim</b>	<b>DA: Origins</b>	<b>GC II: Dark Avatar</b>	<b>Diablo</b>
<b>Herní svět</b>	Historie	Historie	Historie	Historie	-	Historie	Historie	Historie	-	Historie
	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	Projevy v řeči	-	Projevy v řeči
<b>Meta-fikce</b>	Manuál	Manuál	Manuál	Manuál	Texty	Texty	Texty	Texty	Manuál	Texty
<b>Motiv dobra a zla</b>	Dobrá karma vs. špatná	-	-	Whitey vs. Blackey	-	-	Aedra vs. Daedra	-	-	Nebe vs. Peklo

Morální rozhodování	Úkoly	Postihy	Bonusy				Vizuál			Audio	Prorocství
Vliv na reputaci	-	-	-	-	-	-	-	Architektura	Symboly	-	-
-	Hlavní	-	Vylepšení	Zdroj	Obrana	-	-	Architektura	-	-	Úkol
Bez vlivu na reputaci	Hlavní	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vliv na reputaci	Hlavní	Trestající hráč	Vylepšení	Zdroj	Obrana	Léčení	-	Architektura	Symboly	Výsledek mechanik	Příběh
Bez vlivu na reputaci	Vedlejší	-	-	-	-	-	-	-	Symboly	-	-
-	Hlavní	Trestající hráč	--	-	-	-	-	Architektura	Symboly	-	-
Bez vlivu na reputaci	Hlavní i vedlejší	-	Vylepšení	-	Obrana	Léčení	-	Architektura	Symboly	-	Příběh
Bez vlivu na reputaci	Hlavní	-	-	-	-	-	-	Architektura	Symboly	Atmo-sféra	Příběh a úkol
-	-	-	Vylepšení	Zdroj	-	-	-	-	-	-	-
-	Hlavní i vedlejší	Trestaný hráč	Vylepšení	-	-	-	-	Architektura	Symboly	-	-

Spojení s herní měnou	Příspěvky	.	.	.	Příspěvky	Skrze narativ	.	Příspěvky	.	.
-----------------------	-----------	---	---	---	-----------	---------------	---	-----------	---	---

Tabulka 2: Výsledky formální analýzy - projevy náboženství v jednotlivých videohrách a kategoriích

V teoretické části práce jsme se dozvěděli, že náboženství hrají významnou roli především ve videoherním narativu a zaujímají pozici důležitého stavebního prvku videoherních světů – dodávají jim smysluplnost, hloubku a uvěřitelnost (Heidbrink, Knoll, Wysocki, 2014; Geraci, 2012). V praktické části práce jsme si potvrdili, že jde opravdu o nejčastější projev náboženství. V osmi ze zkoumaných videoher (a ve všech zkoumaných RPG) je náboženství spjata s historií i současností a uspořádáním světa. Fiktivní náboženství jsou zde součástí vývoje příběhu, a ať už se v něm projevují ve velké míře, nebo jsou jen povrchně zmíněna, vytváří dojem, že tyto herní světy jsou rozsáhlé, bohaté a prošly dlouhým vývojem. Informace nám byly mimo přímý kontakt s náboženstvími ve všech případech předávány prostřednictvím metafikce, tedy textů, které hráče přímo ve hře seznamují s reáliemi, ať už se jednalo o texty v podobě záznamů a knih, s nimiž přišla do bezprostředního kontaktu hráčská postava (v první polovině případů), nebo se jednalo o herní manuál určený pro hráče (v druhé polovině případů). Dalšími zprostředkovateli informací byly herní postavy – vedlejší postavy, společníci nebo postavy promlouvající o náboženství náhodně v prostoru, které se objevily ve třech zkoumaných videohrách.

Systematická rešerše nám hlavně prostřednictvím Slaterovy (2014) práce přinesla také poznatek o funkci proctví ve videohrách. Má dodávat logičnost akcím hráčova hrdiny. S tímto motivem jsme se setkali celkem čtyřikrát. Ve většině případů v začátku hraní pro uvození příběhu a dvakrát také pro uvedení jednotlivých úkolů. Je pravdou, že proctví v těchto případech hráči pomohlo pochopit smysl a důvody toho, že plní právě tyto úkoly.

Dalším bodem výzkumu byly audiovizuální prvky videoher. Dvakrát jsme se setkali se změnami hudebního podkresu v souvislosti s náboženstvím. Jednou, v případě Dragon Age, šlo spíše o dokreslení atmosféry a pochopení toho, na jakém místě se nacházíme. V Black & White byl zvukový projev přímo navázán na jednu z důležitých herních mechanik a šlo o výsledek hráčova jednání. Co se týče vizuálních prvků, zaměřili jsme se především na sakrální architekturu, která podle Ferdiga (2014) společně se symboly utváří realističtější náboženské prostředí ve

videohráčích. V osmi vybraných videohráčích jsme se opravdu setkali s náboženskými strukturami, které dělaly svět, ve kterém existuje víra, uvěřitelnějším, a v totožných videohráčích měla fiktivní náboženství i své symboly. Ve čtyřech z pěti videoher, ve kterých jsme narazili na představitele církve, byly zpracovány i jejich stejnojmenné, které zapadaly do celkové vizuální stránky daného fiktivního náboženství.

Stěžejní ovšem byla role fiktivních náboženství v herních mechanikách. S vlastní mechanikou spojenou s náboženstvím, která by se objevovala v průběhu celé hry, jsme se setkali v polovině případů (zároveň ve všech zkoumaných strategiích) – Star Craft II, Black & White, TES V: Skyrim, Galactic Civilisations II: Dark Avatar a Diablo. V několika dalších případech se vyskytly mechaniky navázané pouze na konkrétní úkoly. Pro Thamese (2014) je náboženství v mechanikách zdrojem, který umožňuje hráči uspět v herních akcích. Bonusy se objevily ve všech pěti hrách. Dvakrát se jednalo o léčení, třikrát o určitou formu obrany před vnějšími vlivy či nepřáteli, dvakrát o dále využitelný zdroj (energie, surovin, ...) a ve všech případech šlo o bonus, který různými způsoby vylepšoval samotnou herní postavu/jednotku a usnadňoval tak zdolávání vytyčených cílů. Dvakrát (třikrát, pokud počítáme i jednorázové mechaniky) jsme se ale setkali i s náboženstvím trestajícím, které napřímo působilo postihy. V případě Diabla přímo škodilo hráči a v případě Black & White a Dishonored šlo mechaniku náboženství využít a z vlastní iniciativy tak někomu uškodit.

Na pomezí mechanik a narativu se pohybovalo zapojení fiktivních náboženství do úkolů, se kterým jsme se setkali osmkrát. Tyto úkoly, ať už povinné nebo nepovinné, často posouvaly hráče v příběhu a ve většině případů přicházely s vlastními drobnými mechanikami, které se dále ve hře už neopakovaly.

Další zajímavé poznatky, které analýza přinesla a je důležité je zmínit, se týkají morálních rozhodnutí. V polovině případů jsme mohli sami rozhodnout o své ideální spravedlnosti – smysl těchto rozhodování popisoval Geraci (2014). Avšak pouze ve dvou případech se naše volba promítla do určité formy hráčovy reputace ve videoherním světě. Ve zbývajících případech šlo pouze o to, zda ve finále získáme, nebo nezískáme určité zdroje (např. herní peníze) a jaké množství. S tím souvisí fenomén, který nepopisoval žádný z teoretiků zmiňovaných v systematické rešerši. Tím je propojení peněz/herní měny a náboženství. Ať už prostřednictvím přímého věnování našich zdrojů církvi, nebo prostřednictvím narativu. V žádné z videoher, která toto umožňovala, jsme za náš dar nezískali žádné reálné odměny.

Výsledky analýzy ukazují, že role fiktivních herních náboženství nebývá pro mechaniky stěžejní a jde častěji o součást příběhu a historie herních světů. Tato práce potvrdila a prohloubila poznatky teoretiků, kteří se ve svých pracích okrajově dotkli tohoto tématu a zároveň otvírá cesty pro další výzkumy – analýza toho, zda se implementace reálných náboženství do videoher uskutečňuje podobným způsobem, nebo jsou prvky náboženství více propojené s mechanikami by přinesla další pohled na téma praktického využití náboženství ve videoherním designu. Popřípadě by byla zajímavá komparace výsledků této diplomové práce s výsledky totožné analýzy na vzorku méně úspěšných her obsahujících fiktivní herní náboženství.

## Seznam literatury

1. BEZIO, Kristin M.S. Maker's Breath. Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II (2011). Heidelberg Journal of Religions on the Internet [online]. 2014, 5, 134-161 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12162. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12162>
2. BOWIE, Fiona. Antropologie náboženství. 1. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-378-9.
3. CAMPBELL, Heidi a Gregory P. GRIEVE. Playing with religion in digital games. Bloomington, IN: Indiana University Press, [2014]. ISBN 978-0253012531.
4. EGENFELDT-NIELSEN, Simon. *Understanding video games: the essential introduction / Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca*. 1. New York: Routledge, 2013. ISBN 9780203116777.
5. FERDIG, Richard E. Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames. Heidelberg Journal of Religions on the Internet [online]. 2014, 5, 58-85 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12158. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12158>
6. FREYERMUTH, Gundolf S. *Games | Game Design | Game Studies: An Introduction (With Contributions by André Czauderna, Nathalie Pozzi and Eric Zimmerman)* [online]. 1. Bielefeld: transcript Verlag, 2015 [cit. 2019-02-14]. ISBN 9783837629835.
7. GERACI, Robert. Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design. In: Academia [online]. 2012 [cit. 2019-01-13]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/2591067/Theological\\_Productions\\_The\\_Role\\_of\\_Religion\\_in\\_Video\\_Game\\_Design](http://www.academia.edu/2591067/Theological_Productions_The_Role_of_Religion_in_Video_Game_Design)



8. GRIEVE, Gregory P. a Heidi A. CAMPBELL. Studying Religion in Digital Gaming.: A Critical Review of an Emerging Field. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 51-57 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12183. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12183>
  
9. HEIDBRINK, Simone a Tobias KNOLL. Let's Talk Video Games!: Introduction to the Special Issue on Religion in Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 1-4 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12155. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12155>
  
10. HEIDBRINK, Simone, Tobias KNOLL a Jan WYSOCKI. Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 5-50 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12156. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>
  
11. HECHT, Richard D. a Vincent F. BIONDO. *Religion and everyday life and culture*. 3. Santa Barbara, Calif.: Praeger, c2010. ISBN 978-0313342844.
  
12. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Angelico Press, 2016. ISBN 1621389995.
  
13. JENKINS, Henry. *GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE* [online]. 2015, , 9-13 [cit. 2019-02-14]. Dostupné z: [http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins\\_game-design.pdf](http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf)
  
14. JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* [online]. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003, s. 30-45 [cit. 2019-02-14]. Dostupné z: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

15. KERR, Aphra. The business and culture of digital games: gamework/gameplay. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006, s. 3. ISBN 978-1-4129-0047-8.
  
16. KOVÁŘ, Blahoslav. Obsahová analýza dokumentu. Obsahová analýza dokumentu / Blahoslav Kovář [online]. 1974 [cit. 2019-07-28].
  
17. MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace* / Janet H. Murray. Cambridge: MIT Press, 1998. ISBN 0262631873.
  
18. RADDE-ANTWEILER, Kerstin, Michael WALTMATHE a Xenia ZEILER. Video Gaming, Let's Plays, and Religion : The Relevance of Researching gameenvironments. Gamevironments [online]. 2014, , 1-36 [cit. 2019-01-13].  
Dostupné z:  
[https://www.researchgate.net/publication/279400438\\_Video\\_Gaming\\_Let's\\_Plays\\_and\\_Religion\\_The\\_Relevance\\_of\\_Researching\\_gameenvironments](https://www.researchgate.net/publication/279400438_Video_Gaming_Let's_Plays_and_Religion_The_Relevance_of_Researching_gameenvironments)
  
19. ROSELEZAM WAN YAHYA, Wan. Exposing Social Constructions in Vonnegut's Cat's Cradle through Metareligion. *Pertanika Journals* [online]. 2013, (21), 236 [cit. 2019-07-08]. Dostupné z:  
[https://www.academia.edu/30597310/Exposing\\_Social\\_Constructions\\_in\\_Vonneguts\\_Cats\\_Cradle\\_through\\_Metareligion](https://www.academia.edu/30597310/Exposing_Social_Constructions_in_Vonneguts_Cats_Cradle_through_Metareligion)
  
20. SCHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses* / by Jesse Schell. 1. Burlington: Elsevier, 2008. ISBN 9780123694966.
  
21. SLATER, Angus. Prophecy, Pre-destination, and Free-form Gameplay.: The Nerevarine Prophecy in Bethesda's 'Morrowind'. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2015.0.18512. Dostupné z:  
<https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18512>
  
22. SMART, Ninian. *Worldviews: crosscultural explorations of human beliefs* / Ninian Smart. 3. New Jersey: Prentice-Hall, 2000. ISBN 0130209805.

23. SUTCLIFFE, Steven J. *The problem of invented religions*. 1. New York: Routledge, 2016. ISBN 9781138943377.
24. ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra:: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *ILUMINACE* [online]. 2012, 24(2), 33-48 [cit. 2019-07-28]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/14504634/Co\\_nám\\_říká\\_hra\\_Teoretické\\_a\\_metodologické\\_přístupy\\_k\\_počítačové\\_hře\\_jako\\_expresivnímu\\_médiu](https://www.academia.edu/14504634/Co_nám_říká_hra_Teoretické_a_metodologické_přístupy_k_počítačové_hře_jako_expresivnímu_médiu)
25. TESTA, Alessandro. Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 249-278 [cit. 2019-02-14]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12170. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12170>
26. THAMES, Ryan Clark. Religion as Resource in Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 183-196 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12165. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12165>
27. TUCKETT, J.D.F. a David G. ROBERTSON. Locating the Locus of Study on "Religion" in Video Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [online]. 2014, 5, 86-107 [cit. 2019-01-13]. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12160. Dostupné z: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12160>
28. WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2001. ISBN 978-0292791503.

## Herní Wiki

1. *Nukapedia: Fallout Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout\\_Wiki](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki)
2. *StarCraft Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://starcraft.fandom.com/wiki/StarCraft\\_Wiki](https://starcraft.fandom.com/wiki/StarCraft_Wiki)

3. *Black and White Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://blackandwhite.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://blackandwhite.fandom.com/wiki/Main_Page)
4. *Dishonored Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://dishonored.fandom.com/wiki/Dishonored\\_Wiki](https://dishonored.fandom.com/wiki/Dishonored_Wiki)
5. *The Elder Scrolls Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/The\\_Elder\\_Scrolls\\_Wiki](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki)
6. *Dragon Age Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon\\_Age\\_Wiki](https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age_Wiki)
7. *Galactic Civilizations Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://galciv.fandom.com/wiki/Galactic\\_Civilizations\\_II](https://galciv.fandom.com/wiki/Galactic_Civilizations_II)
8. *Diablo Wiki* [online]. 2019 [cit. 2019-07-29]. Dostupné z: [https://diablo.fandom.com/cs/wiki/Main\\_Page](https://diablo.fandom.com/cs/wiki/Main_Page)

## Příloha 1.

Half-Life 2	
Grand Theft Auto V	
The Orange Box	
Half-Life	
BioShock	
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	
Portal 2	
The Elder Scrolls V: Skyrim	
Mass Effect 2	
Grand Theft Auto: Vice City	
Sid Meier's Civilization II	
Quake	
BioShock Infinite	
The Elder Scrolls IV: Oblivion	
Grim Fandango	
Diablo	
Sid Meier's Civilization IV	
The Witcher 3: Wild Hunt	
Company of Heroes	
Divinity: Original Sin II	
Unreal Tournament 2004	
Starcraft II: Wings of Liberty	
Minecraft	
Grand Theft Auto III	
Homeworld	
Star Wars: Knights of the Old Republic	
World of Warcraft	
Grand Theft Auto: San Andreas	
Call of Duty 4: Modern Warfare	
Warcraft III: Reign of Chaos	
The Sims	
Sid Meier's Gettysburg!	
World Soccer Winning Eleven 7 International	
Team Fortress 2	
System Shock 2	
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	
Rome: Total War	
Okami HD	
Undertale	
Thief: The Dark Project	
Age of Empires II: The Age of Kings	
Unreal Tournament (1999)	

Sid Meier's Alpha Centauri	
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	
Out of the Park Baseball 17	
The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine	
Tiger Woods PGA Tour 2003	
Dishonored	
Medal of Honor: Allied Assault	
Myth: The Fallen Lords	
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	
Overwatch	
F1 Challenge '99-'02	
Baldur's Gate	
IL-2 Sturmovik	
FreeSpace 2	
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	
Tom Clancy's Splinter Cell	
Kentucky Route Zero - Act III	
Crysis	
World of Warcraft: The Burning Crusade	
Tiger Woods PGA Tour 2005	
The Longest Journey	
Tony Hawk's Pro Skater 2	
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II	
Batman: Arkham Asylum	
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	
The Operative: No One Lives Forever	
Battlefield 2	
Street Fighter IV	
Fallout 3	
Batman: Arkham City	
Fez	
Planescape: Torment	
Neverwinter Nights	
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	
Dragon Age: Origins	
Mark of the Ninja	
Dark Souls II	
Call of Duty	
Madden NFL 2004	
The Sims 2	
World of Warcraft: Cataclysm	

World of Goo	
Spelunky	
Black & White	
Portal	
NHL 2001	
Stephen's Sausage Roll	
Tony Hawk's Pro Skater 3	
Deus Ex	
Half-Life 2: Episode Two	
Braid	
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	
Sid Meier's Civilization III	
Silent Hunter III	
Bayonetta	
Sid Meier's Civilization V	
Falcon 4.0: Allied Force	
Deus Ex: Human Revolution	
	Videohry neobsahující náboženství / obsahující reálná náboženství
	Videohry, ve kterých je náboženství založeno na předloze
	Videohry obsahující fiktivní náboženství