

Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií



Ondřej Pešek
Reprezentace d'ábla ve videohrách

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.

Praha 2025

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval/a samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 2. 5. 2025

Ondřej Pešek

Poděkování

Velice děkuji zejména Mgr. Martinu Heřmanskému, PhD. za velice vstřícný, ale zároveň věcný a metodický přístup při vedení této bakalářské práce. Poděkování si zaslouží také Viet Tran za pečlivou korekturu textu i má rodina a přátelé za podporu během náročných měsíců, kdy tato práce vznikala.

Obsah

Úvod.....	6
1. Teoretické zakotvení výzkumu.....	7
1.1. Kdo/co je to ďábel?.....	7
1.2. Ďábel a jeho role v kultuře a společnosti.....	7
1.3. Vizuální podoby ďábla a jejich vývoj.....	8
1.4. Typologie ďábla.....	9
1.4.1. Ďábel jako pokušitel.....	9
1.4.2. Protestantský vs. katolický ďábel.....	10
1.4.3. Mefistofeles a faustovská smlouva.....	10
1.4.4. Ďábel jako antihrdina.....	11
1.4.5. Ďábel jako zosobnění absolutního zla.....	11
1.4.6. Ďábel jako metafora společenských problémů.....	11
1.4.7. Antikrist.....	12
1.4.8. Ďábel jako šibal.....	12
1.5. Ďábel ve videohrách.....	13
1.5.1. Specifika videoherního ďábla.....	13
1.5.2. Vztah videoherního ďábla k filmu.....	13
2. Metodologie a reflexe výzkumu.....	13
2.1. Metoda – sémiologie Rolanda Barthesa.....	13
2.1.1. Specifika využití Barthesovy sémiologie pro analýzu videoher.....	15
2.2. Výzkumné otázky.....	16
2.3. Výběr vzorku.....	16
2.4. Sběr dat.....	17
2.5. Analýza dat a zobecnění.....	17
2.6. Etické nároky projektu.....	17
3. Diablo IV.....	18
3.1. Úvod do univerza Diabla.....	18
3.2. Lilith.....	19
3.2.1. Audiovizuální reprezentace.....	19
3.2.1. Znaky a koncepty narativu.....	21
3.3. Mephisto.....	25
3.3.1. Audiovizuální reprezentace.....	25
3.3.2. Znaky a koncepty narativu.....	26
3.4. Videoherní specifika.....	28

4.	Afterparty	29
4.1.	Audiovizuální reprezentace	30
4.2.	Příběhové znaky a koncepty	32
4.3.	Videoherní specifika	36
5.	Cuphead	37
5.1.	Příběhové znaky a koncepty	38
5.2.	Audiovizuální reprezentace	39
5.3.	Videoherní specifika	41
	Závěr	42
	Bibliografie:	44
	Ludografie:	45

Úvod

Záměrem této bakalářské práce je zjistit, jak je d'ábel reprezentován v médiu videoher, tedy jakých podob nabírá, jaké významy jsou s ním spojovány a zda interaktivní povaha videoherního média tyto podoby specificky ovlivňuje. Použita k tomu je sémiologie Rolanda Barthesa, kterou její autor koncipoval jako metodu ke zkoumání všeho, co má význam. Lze ji tedy aplikovat i na významotvorné jevy, které jsou unikátní pro videohry, a zároveň na audiovizuální složky i příběh. Právě narativ a jeho propojení s interaktivitou přináší specifický předmět zkoumání, který částečně nutí zabrousit do oboru game studies. Videohry od počátku milénia prošly značnou proměnou a v současnosti patří mezi nejzásadnější narativní média – důkazem budiž například udílení cen Britské filmové a televizní akademie BAFTA Games Awards, nominace věrné adaptace titulu *The Last of Us* na 24 cen Emmy za rok 2023. Tuto atraktivitu pomáhá doložit také účast hollywoodských herců v hlavních rolích velkorozpočtových titulů, například Keanu Reeves a Idris Elba v titulu *Cyberpunk 2077*. Téma práce vzniklo prolnutím mé profilace v rámci bakalářského studia směrem k antropologii náboženství, absolvování kurzu Úvod do studia ludologie zde na FHS, který se věnuje akademickému zkoumání videoher, a praxe v herní publicistice. I na základě svých znalostí si troufám tvrdit, že je téma tohoto projektu akademicky relevantní. Téma d'ábla ve videohrách se pak jeví atraktivním i proto, že není příliš probádané. Výzkum náboženství ve videohrách probíhá i v českém prostředí, příkladem budiž práce Víta Šislera *Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in video games*, v zahraničí pak, kromě mnohých prací o náboženství, vznikají i práce věnující se problematice démonů, do jejich sféry d'ábel spadá. Jedna z těchto prací, *A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames* S. Jonathona O'Donella, byla zásadní inspirací pro tuto práci, podobně jako zbylý výzkum této problematiky se však nevěnuje d'áblovi samostatně a dopodrobna, nýbrž démonům obecně. Postava d'ábla samotná, tedy protivníka Boha (Weinstock 2021: 3), je pak pro evropský prostor, kulturně zakořeněný v křesťanských tradicích, zcela zásadní, jelikož výrazně ovlivňuje vnímání dobra a zla. Právě konflikt mezi dobrem a zlem potom stojí v základu vyprávění příběhů, videoherních nevyjímaje.

1. Teoretické zakotvení výzkumu

1.1. Kdo/co je to ďábel?

Slovo ďábel je v Novém zákoně používáno jako záměnné se jménem Satan. Toto synonymum se vyskytuje i v zákoně Starém – hebrejsky ha-Satan znamená „protivník“. (Doležalová 2012: 30, Weinstock 2021: 4) Židovské chápání ďábla se však od toho křesťanského výrazně liší. Bůh Jahve nese i negativní rysy, dokáže být krutý a krvelačný, a výrazně zlý protipól se tedy v judaismu nevytvořil. Dualistické chápání Satana jakožto zosobnění zla je vlastní až křesťanství. (Šalanda 2001: 157) Právě křesťanské pojetí ďábla a jeho variace představují cíl zkoumání této práce. Kromě dvou zmíněných synonym se v českém kontextu pro ďábla vžilo ještě jméno Lucifer, latinsky světlonoš nebo jitřenka, které vzniklo z obrazu ďábla padajícího z nebe poté, co se vzepřel Bohu. (Rejzek 2001: 351, Weinstock 2021: 4). V germánských jazycích se používají také odpovídající překlady jitřenky, tedy Morningstar (angl.) nebo morgenstern (něm.).

1.2. Ďábel a jeho role v kultuře a společnosti

Reprezentace Satana skrze umění představuje důležitý nástroj, který křesťanské učení používá k posilování vědomí o nebezpečích, která s sebou nese Luciferovo pokušení. Ďábel se od většiny ostatních nadpřirozených postav liší tím, že je pro mnohé lidi aktivní silou v jejich životě. To ale zároveň neznamená, že bychom si příběh o ďáblovi nemohli užít v případě, že v něj nevěříme – o Glumovi z Pána prstenů si také nemyslíme, že doopravdy existuje, ale přitom představuje silného antagonistu. (Hansenová, Weinstock 2021: 7) Umění s náboženskou tematikou, konkrétně vyobrazení ďábla, má tedy i jiný účel než duchovní.

Ideu Satana coby zhoubné, nás přesahující duchovní síly využívají umělci, spisovatelé a filmaři jako důležitou hybnou sílu svých narativů. (Hunter 2021: 15). Bývá využíván také jako nástroj kulturní kritiky, a to jak věřícími, tak nevěřícími. Ďábel funguje jednak jako jakési strašidlo úpadku tradiční víry, rozkladu institucí a „progresivních hodnot“. (tamtéž: 6) Příkladem může být morální panika okolo deskové hry na hrdiny Dungeons & Dragons, ve které se podle aktivistky Patricie Pullingové měly nacházet „satanské rituály“.

Postava ďábla, podobně jako kostlivci, upíři a další příšery, nabízí přehledné, jednoduché, dualistické rozlišení mezi dobrem a zlem, se kterým lze pracovat buď tradičně, nebo podvrtně. Kromě toho ztělesňuje kulturně specifické nejistoty a touhy, odráží pojetí hříchu a vykoupení. (Weinstock 2021: 2) Navíc, „zlo vyvolává silnější intelektuální a emoční reakce než dobro“, „Satan prodává“. (Sterritt 2021: 71-72) Výjimkou nejsou ani videohry,

právě naopak. Jak však podotýká Jaroslav Švelch, jehož teorie bude rozebrána v další kapitole, „záliba v obludách“, mezi něž lze zařadit i d'ábla, pravděpodobně přispěla k reputaci her coby infantilního, kulturně marginálního a potenciálně škodlivého média. (Švelch 2024: 83)

V hrubých obrysech jsou dějiny d'ábla na Západě historií postupného růstu jeho vlivu na společnost, doprovázeného významnou proměnou jeho domnělých vlastností. (Muchembled 2008: 24) Z „podřadného vazala“, který se nacházel ve stínu Boha a sloužil jen jako jakási připomínka zla, která neměla jasně danou podobu ani povahu, se postupně stala nadlidská, nepolapitelná bytost. (tamtéž: 34, 42) V průběhu historie byl spojován nejen s každodenními podobami zla a hříchu, ale také se specifickými fenomény své doby, jako byly morové rány, rozpad vazalských vztahů či proměny sexuální morálky.

Období renesance přineslo individualizaci a psychologizaci podob zla, strach ze Satana proto ustupoval. (Sichére in Muchembled 2008: 212) S myšlenkami osvícenství strach z d'ábla v tradiční podobě také upadal a vnímání zla se, spolu s vírou, zvnitřňovalo. (tamtéž: 215) Strach z Lucifera se udržel v těch kulturách, které si uchovaly náboženskou senzibilitu – například v USA je protestantská etika hluboce zakořeněná. Obecně se však Satan stal spíše motivem a symbolem nežli křesťanským mýtem. (tamtéž: 220, 277) V moderním světě pak podle Victorie Nelsonové populární kultura představuje znovuočarovaný svět, v němž se mohou bez omezení rozvíjet představy naivní víry. (Weinstock 2021: 7)

Nezanedbatelnou část této popkulturní produkce představuje tvorba Hollywoodu. Podle Roberta Muchembleda je americká „posedlost d'áblem ... opravdu charakteristický rys“, který lze vysledovat například i v kolektivní psychóze z rituálního zneužívání dětí satanistickými rodiči. (Muchembled: 295). Evropa je dle jeho názoru takovými „dramatickými obrazy posedlá méně“. (tamtéž: 281)

1.3. Vizuální podoby d'ábla a jejich vývoj

Jelikož tato bakalářská práce analyzuje audiovizuální médium, je pro ni zásadní to, jak d'ábel vypadá. Současná antropomorfizovaná podoba d'ábla se vyvinula časem (Hansenová, Weinstock 2021: 4). V Bibli, která je kořenem představ o d'áblu, se vyskytují dva velice odlišné popisy bytosti, jež je za d'ábla považována. Ve Starém zákoně se poprvé objevuje v pasážích o Adamovi a Evě coby bezejmenný plaz, který pokouší k prvotnímu hříchu. (tamtéž: 3) V Novém zákoně, konkrétně ve Zjevení Janově, se pak představa podoby d'ábla

zásadně liší – je tam popisován jako „veliký rudý drak se sedmi hlavami a deseti rohy, a na těch hlavách [má] sedm korun“. (Bible21: Zjevení 12:3) Podle svatého Petra má ďábel zase podobu řvoucího lva. (Muchembled 2008: 28)

Ve středověku nebyl vzhled ďábla zásadní, důležitá byla jeho povaha původce zla. Velkou roli proto sehrála lidská imaginace, a to jak ve folklórních, tak uměleckých dílech. Například v románském sochařství 11. a 12. století měl ďábel různé zvířecí i lidské podoby a byl asociován i s různými barvami, kromě černé a červené i se zelenou. (tamtéž: 29, 34) Představa Dante Alighieriho, jehož Peklo patří mezi zásadní díla, co se týče koncepce ďábla a s ním spojeným prostředím, je vcelku podobná té biblické – jeho ďábel je „okřídlené monstrum se třemi obličejí, které požívá duše zatracených“. (Hansenová, Weinstock 2021: 4) Světoznámá tvorba Hieronyma Bosche pak zachycuje ďábly s psí hlavou vedle hmyzu, lidských monster a dalších kreatur, které trápily Boschovy současníky. (Muchembled 2008: 43) Klasická podoba s rohy a paznehty, kterou nalezneme i v českých pohádkách a lze ji podle mého názoru považovat za jednu z nejvíce stereotypních, zase pochází nikoliv z křesťanského kánonu, ale z řecko-římského boha Pana. (Hansenová, Weinstock 2021: 4) Častý atribut v podobě vidlí má podobně původ nejspíše v Poseidonovi. (Hendricks 1992: 497-498)

Na začátku 19. století došlo k zajímavému rozdělení. Zatímco ortodoxní teologové se snažili o sjednocující efekt křesťanského mýtu, v lidské imaginaci začala představa Satana kopírovat různé módní vlny. Autoři jako M. G. Lewis nebo William Blake Satana popisovali jako sličného mladíka, přičemž Satanův úděl, byť ne přímo jeho ztělesnění, nesou i postavy jako Frankensteinovo monstrum nebo Drákula. (Muchembled 2008: 214-217). Tento trend, jenž ďábla ztotožňuje s velice rozdílnými podobami zla, pak pokračuje dodnes.

1.4. Typologie ďábla

Pro snazší práci při sémiotické analýze jsem na základě různých přístupů k ďáblu vytvořil pracovní typologii nejzásadnějších pojetí ďábla, které se často opakují. Tyto typy nejsou neprostupně oddělené, spíše jde o jakési soubory vlastností, které se obvykle vyskytují společně, avšak mohou se různě kombinovat. Seřazeny jsou podle obvyklosti od nejvyšší po nejnižší.

1.4.1. Ďábel jako pokušitel

Většinu kategorií, které představím, přesahuje a spojuje role ďábla jakožto pokušitele. Tato vlastnost je jednou z nejzásadnějších pro podobu ďábla v Bibli – již bezejmenný plaz,

jenž není d'áblem doslova nazván, pokouší Adama a Evu ke hříchu, v Novém zákoně potom „svádí celý svět“. Jednotlivé variace se potom liší tím, jak k tomuto pokoušení přistupují a jaké následky s sebou nese. Může jít jen o žert, oboustranně výhodnou smlouvu i projev absolutního zla. (Bible21: Zjevení 12:9)

1.4.2. Protestantský vs. katolický d'ábel

Mimo níže uvedené rozlišení se dále sluší uvést rozdíl mezi d'áblem katolickým a d'áblem protestantským, evangelickým. Podle Roberta Muchembleda v USA chápání světa vychází od jednotlivce a hraje zásadní úlohu v kolektivní spáse, v Evropě je to většinou naopak. To se promítá i do vnímání Lucifera – pro protestanty je zápas se Satanem individuální, probíhá každý den jejich života. (Poole 2009: 185 in Hauka 2021: 199) Eschatologie pak představuje komunitní projekt – evangelíci věří, že konec světa přijde brzy a je potřeba k němu směřovat. Katolické představy oproti tomu vycházejí z církevního dogma a individuálního vstupu do nebe, jehož dosažení je na každém jedinci. Konec světa potom přijde někdy ve vzdálené budoucnosti. (Hauka 2021, tamtéž) Z rozdílu těchto představ vychází odlišnost reprezentací ve filmech *Ďáblův advokát* a *Constantine*. Zatímco v prvním snímku postava d'ábla jménem John Milton chce přivodit konec světa a příchod Antikrista, ve druhém se Antikrista snaží zastavit, aby mohl d'ábel časem vládnout světu. (Hauka 2021: 199)

1.4.3. Mefistofeles a faustovská smlouva

Specifickou, avšak hojně používanou variací na smlouvu s d'áblem představuje smlouva faustovská. Ta pochází z německé folklórní legendy o Faustovi ze 16. století. Hlavní postava Johannes Faustus v ní odevzdá po 24 letech svou duši, výměnou za všechno myslitelné poznání, nadlidské výkony a blaženost sexu, d'áblu-Mefistofelovi. (Muchembled 2008: 133-134) Mefistofeles byl mnohými autory vykládán a používán nikoliv přímo jako d'ábel, ale spíše jako jeho ztělesnění a zástupce na zemi. Šlo o jakéhosi lidového d'ábla, který měl humanoidní formu, aby mohl s lidmi komunikovat. (Hunter 2021: 15) Motiv smlouvy je velice vděčný, jelikož je obecný a lze jej vztáhnout na mnoho životních situací. Navíc umožňuje různě realistická pojetí. Polidštěná podoba d'ábla pak dobře funguje v zápletkách, jelikož lze nadpřirozenou povahu postavy před čtenářem nebo divákem tajit, filmařům navíc ušetří práci s vizuálními efekty.

1.4.4. Ďábel jako antihrdina

Pojetí postavy d'ábla jako spojence lidí je oblíbeným moderním tropem ve filmu a literatuře. Velice úzce je s ním spojena povaha Lucifera coby padlého anděla, vykázaného z Božího království na zem. Původně v křesťanské – a to zejména římskokatolické – teologii je takovýto vykázaný d'ábel zásadně negativní postavou, protože se na rozdíl od ostatních andělů rozhodl konat zlo. S výrazně odlišnou moralitou d'ábla přišel v 17. století John Milton. Ten tuto postavu uchopil ambivalentně a vykreslil Satanovu revoltu jako z jistého pohledu ospravedlnitelnou. (Yang 2015: 31-35) Filmy tento narativ často používají pro kritiku teologie a morálky s ní spojené. Lucifer může spolupracovat s lidmi proto, že pravidla nastavená Bohem a vynucovaná anděly se v dané situaci zdají být nespravedlivá nebo přímo nepřátelská, jako tomu je ve snímku *Proroctví* z roku 1995. Může tak činit čistě ze svých vlastních zájmů, a lidi jen využít, nebo být opravdu spíše na jejich straně, jak se děje v seriálu *Lucifer*, Gaimanově *Sandmanovi* nebo Bulgakovově *Mistrovi a Markétce*. V každém případě ale vítězství d'ábla závisí na vůli lidí. (Hansenová, Weinstock 2021: 4, 178-188)

1.4.5. Ďábel jako zosobnění absolutního zla

Do této kategorie zařazují ty podoby d'ábla, které mají až mytickou povahu. Ztělesňují čisté zlo, případně destrukci, chaos a negaci všeho, co představuje dobro – nemají kladné povahové vlastnosti. Vizuálně má často nejbližší k mytickým příšerám. Příkladem může být d'ábel ze Zjevení Janova 12:3, kde je popisován jako „veliký rudý drak se sedmi hlavami a deseti rohy, a na těch hlavách sedm korun“, respektive „veliký drak – ten dávný had, zvaný d'ábel a satan, který svádí celý svět“. (Bible21: Zjevení 12:9) Spadá sem také již výše zmíněný Dantův d'ábel. Zároveň se ale do této kategorie hodí zařadit velice specifickou podobu d'ábla, s jakou přišel John Carpenter v *Princi temna*. V tomto snímku jde o syna Antibohe, který má však formu zelené tekutiny v nádobě a jeho podstata překračuje lidské chápání, jde o materialitu mimo lidstvo. (Sederholm 2021: 103, 108, 111)

1.4.6. Ďábel jako metafora společenských problémů

Práci s postavou Lucifera se nemusí zkoumat jen náboženská problematika. Satan může posloužit také jako užitečná metafora zcela sekulárních společenských témat. Ve známém filmu *Ďáblův advokát* je na postavě Johna Milтона, majitele úspěšné právnické firmy, která se v průběhu ukáže být Satanem, přiznanou kritikou kapitalismu a fenoménů s ním spojených. Milton reprezentuje přehnanou oblibu sexu, jídla, pití a peněz, které odpovídají smrtelným hříchům ustanoveným už ve středověku. Zároveň je však velice lidsky

vypadajícím právníkem, který už nemusí využívat nadpřirozené moci, jelikož má k dispozici postavení v soudním systému a nezměrné finanční prostředky. Díky tomu může přimět hlavní postavu filmu, Kevina Lomaxe, aby pro něj hájil i ty nejvíce vinné, tedy nejhříšnější, klienty. Zápletka byla také spojena s koncem milénia, které bylo v době vzniku snímku velkým tématem. (Hauka 2021: 200-202)

Đábel však nemusí být jen analogií ke společenským problémům, ale i jejich alternativním řešením. Jak rozebírá Simon Bacon, filmy Čarodějky z Eastwicku a Čarodějnice režiséra Roberta Eggerse podávají Satana coby možnost pro ženy vymanit se z patriarchálního systému, který pomáhala budovat křesťanská církev. (Bacon 2021: 149-150)

1.4.7. Antikrist

Podle biblické tradice je Antikrist nadpřirozenou bytostí, synem Satanovým, který získá pozemskou moc, aby se mohl postavit proměněnému Kristovi. (Palmer 2021: 95) Nejde tedy přímo o ďábla, nicméně je jakýmsi jeho ztělesněním, zosobněním na Zemi, podobně jako Mefisto. Ačkoliv má tato postava kořeny již v tradici, která předcházela Starému zákonu, oživení se dočkala ve 40. letech 20. století díky angloamerické evangelické církvi. Ta z něj učinila centrální figuru blížícího se konce světa, který odvrátí pouze druhý příchod Krista. Tohoto pozapomenutí využil také filmový průmysl v letech 70., kdy začaly vznikat hororové snímky jako Exorcista nebo série Znamení. V těchto filmech má boj dobra a zla až fetišizovanou podobu, přičemž možnost poražení Antikrista je v nich prezentována jako náhoda, nikoliv cílené úsilí – to vždy selže. (tamtéž: 87, 95) Tento scénář neodpovídá biblickému popisu, v něm je Antikrist spolu s ďáblem poražen Ježíšem. Svatý Augustin pak dokonce tvrdil, že svět je plný mnoha Antikristů, nešlo u něj o jednu bytost. (tamtéž: 98-99)

1.4.8. Đábel jako šibal

I přes většinovou vážnost postavy ďábla není neobvyklé jeho využití v komediálním podání, kde dochází k defuzi ďábelskosti do odlehčeného přístupu k životním trápením a problémům. (Fowkes 2021: 58) V takovýchto snímcích se projevuje šibalská povaha ďábla. Ta spíše než z církevního učení pochází z folklóru, kde v podobě Belzebuba představoval „pitomečka, kterého je snadné obalamutit“. (Muchembled 2008: 213) Takovýto ďábel často není explicitně imorální a bývá nakonec poměrně snadno přemožen. Hrané filmy z logických důvodů i v těchto případech upřednostňují humanoidní formy ďábla, nicméně pro animované to neplatí. V raných disneyovkách tak najdeme například Satana s rohy, tesáky a

chlupatým ocasem. Tyto filmy našly v d'ábelských událostech zábavnou povahu, ve snímku Hell's Bells je například d'ábel poražen svými posluhovači. (Telotte 2021: 45-46)

1.5. D'ábel ve videohrách

1.5.1. Specifika videoherního d'ábla

Chápání videoherního d'ábla pomáhá kniha Hráč vs. příšery Jaroslava Švelcha z roku 2024. Nezabývá se přímo Satanem, nýbrž monstrozitou obecně, nicméně jeho teorii lze na d'ábla bez problému aplikovat. Podstatné je rozlišení mezi takzvanou vznešenou a spoutanou monstrozitou. V procesu spoutávání monstrozity to, co kdysi bylo děsivým a podvratným monstrem, se postupně stává součástí našeho každodenního kulturního prostředí a ztrácí svůj osten. Tento proces není jednosměrný a nevytváří binární rozlišení, jde spíše o škálu. (Švelch 2024: 24-26, 28) Videohry se však podle Švelcha většinou kloní ke spoutané podobě – ničí tajemství v zájmu hratelnosti. (tamtéž: 28) Pro lepší hráčský zážitek je totiž nutné předvídat povahu nepřítele, aby nad ním bylo možné zvítězit. Využití monster je potom obecně praktické proto, že činí násilí morálně akceptovatelným a umožňuje obejít ratingové orgány. (tamtéž: 63, 71) Co se týče vizuálních znaků, sluší se zmínit realismus. Vývojáři videoher mají tendenci dávat i očividně nereálným bytostem co nejrealističtější anatomii, aby byla dosažena iluze reálného. (tamtéž: 86)

1.5.2. Vztah videoherního d'ábla k filmu

Jak Švelch dále popisuje, design příšer ve hrách je často kritizován pro repetitivnost a stereotypní reprezentace. (tamtéž: 142) Na videoherní estetiku totiž měly přímý vliv zejména příšery ze světa filmu. (tamtéž: 81) I přes různé kulturní zdroje v různých zemích je totiž jedním ze způsobů, jak snížit riziko spojené s vývojem her, vsadit na osvědčené vzorce. (tamtéž: 138) Těmi jsou právě filmy a literatura, jejichž uchopení d'ábla byla rozebrána výše. Jak však zároveň říká známý vývojář David Jaffe, „bitky ve filmech jsou celkem krotké“ a hry mají tendenci k hyperbolickému znázorňování spektakulárního násilí. (tamtéž: 88)

2. Metodologie a reflexe výzkumu

2.1. Metoda – sémiologie Rolanda Barthesa

Pro hledání významů ve videohrách budu využívat metodu sémiotické analýzy, konkrétně přístupu Rolanda Barthesa. Ten navrhl sémiologii jako vědu o znacích, přičemž znak je podle něj cokoli, co má význam (Barthes 2018: 7, 112) – metodu tak lze použít na obrazové, textové složky i hratelnostní znaky, které se ve hrách vyskytnou. Každý jednotlivý

znak se pak dále skládá z označujícího a označovaného. Označující je to, co je vidět, tedy samotný sled fonémů nebo obrázek, například kulatý červený objekt se zeleným výhonkem nahoře. Označovaným se potom myslí koncept, který máme k danému fonému či obrázku přiřazený, tedy v tomto případě jablko. Jejich vztah existuje na úrovni jazyka a vzniká na základě lidské domluvy. Je zcela arbitrární a může se lišit i mezi různými jazyky a kulturami. Existuje však ještě druhá úroveň, úroveň mýtu, kde se již hotový znak stává novým označujícím – smyslem. Tomu ideologie přidává další signifikát, dodatečný význam, a tím tvoří takzvaný znak nový, signifikaci. (Barthes 2018: 113-119) Právě mýtus je jakýmsi pojivem a tím, co sémiologa zajímá. V Mytologiích Barthes prezentuje tři způsoby četby a dešifrování mýtu – cynický, který se hodí k hledání formy pro koncept, demystifikační, jež slouží k dešifrování mýtu, a dynamický pro čtení mýtu. Pro účely analýzy se zdá být nejvhodnější způsob demystifikační. Ten dekomponuje signifikaci mýtu, přijímá jej jako podvod – například v černochovi salutujícímu francouzské vlajce nachází alibi francouzského imperialismu. (Barthes 2018: 127)

Pro demonstraci metody, jak by mohla být využita v této práci, lze uvést příklad založený na schématu Barthesova mýtu a stereotypní podoby d'ábla, která vychází z mé představy:

Označující (forma) Fyzické rohy, oblek	Označované (koncept) Myšlený koncept rohaté bytosti v obleku	J a z y k M ý t u s
Znak/nové označující (smysl) Korporátní d'ábel	Označované (koncept) Korporátní nenasytnost, morální zkaženost	
Znak (signifikace) Kapitalismus je nevyhnutelně zlá, mocná věc		

2.1.1. Specifika využití Barthesovy sémiologie pro analýzu videoher

Oproti filmům, u kterých lze sémioticky analyzovat „jen“ audiovizuální a příběhové prvky, videohry přidávají další typ signifikantů. Ty vycházejí z interaktivní podstaty videoher – hráč není pouze pasivním pozorovatelem, ale přímo řídí konflikt, je aktivně zapojen do děje. (Švelch 2024: 14) Posouvá jej kupředu, je vykonavatelem akce a může být stavěn před těžká morální rozhodnutí. Označujícím se tak může stát například možnost sebrat, nebo nesebrat nějaký předmět či zabít, či ušetřit nepřítele. Tituly, které nabízejí dialogové či příběhové volby, nejčastěji RPG, pak mohou vytvářet různé významy ať už jednotlivými rozhodnutími, či vážností jejich následků. Dalším rozdílem je, že ve videohře kamerou hýbe hráč, kompozice záběru tak není pevně dána jako u filmu a autoři s tím musejí počítat. (Švelch 2024: 92) Dábel může být ve hrách reprezentován jak v podobě nepřítele, se kterým se hráč aktivně utká, tak pouze ve filmových či jiných neinteraktivních sekvencích. V nich hráč často nemá pod kontrolou ani kameru a reprezentace se tak formálně prakticky neliší od těch filmových.

Na základě těchto teoretických východisek jsou kapitoly věnované jednotlivým hrám rozděleny vždy na tři podkapitoly. Audiovizuální znaky a koncepty analyzují animaci, zvukové efekty a hudbu, tedy jak d'ábel a symbolika s ním spojená vypadá a zní, a jaké významy z toho vyplývají. Znaky a koncepty narativu zkoumají jednání postav, obsah dialogů a strukturu scénáře. Do videoherních specifik pak spadají významy spojené s interaktivitou, herními mechanikami a podobně. Zde Barthesovu metodu doplňují koncepce ze Švelchovy knihy *Hráč versus příšery*, jež byly představeny výše v pasáži 1.5.

2.2. Výzkumné otázky

Hlavní výzkumná otázka:

Jak je ďábel reprezentován ve videohrách?

- Jaké označující a označované prvky tvoří znak „ďábla“ ve videohrách a jaký je jejich význam v procesu kulturní signifikace?

Výzkumné podotázky:

1) Jaký vliv má na reprezentaci ďábla médium videohry?

Jak podstata videoherního média (interaktivita, zapojení hráče) ovlivňuje označující a označované v konstrukci znaku ďábla?

- Tato otázka se nabízí vzhledem k využití prací o ďáblově v kinematografii. Hry jsou oproti filmům interaktivní a aktivně vtahují hráče do děje – jak reprezentaci ovlivňuje právě interaktivita?

2) Jak se do reprezentací ďábla ve videohrách promítají zavedené tropy?

Jakým způsobem zavedená označující přispívají k procesu signifikace ďábla ve videoherním prostředí?

- Replikují videohry motivy, které již existují v literatuře a kinematografii, nebo přicházejí s nějakými vlastními, originálními přístupy k postavě ďábla?

2.3. Výběr vzorku

Do vzorku jsou zahrnuty celkem tři videohry. Všechny tituly jsou mladší 10 let a měly úspěch u hráčů i kritiků. Velkorozpočtové hry, takzvané AAA, zastupuje *Diablo 4* z roku 2024, nejnovější pokračování velice populární franšizy s ďáblem přímo v názvu. Vzhledem ke kontinuitě narativu napříč sérií ale bylo nutné do jisté míry pracovat i s předchozími díly. Druhé dva lze považovat za nezávislé, tzv. indie (z angl. independent). Jejich výběr ovlivnilo kromě úspěchu také to, jak moc se na první pohled pojetím ďábla liší od mainstreamu. První indie titul představuje *Afterparty*, již vytvořilo Night School Studio. Toto studio v roce 2021

koupila společnost Netflix¹, nicméně hra vyšla ještě před touto akvizicí v roce 2019. Příběh titulu pojednává o dvou nerozlučných přátelích, kteří se ocitnou v pekle a aby se dostali ven, musejí porazit d'ábla v pití alkoholu. Druhým nezávislým titulem je *Cuphead* od kanadských autorů Studio MDHR. Hra je dílem bratří Moldenhauerových, jejich rodiny a přátel, kteří se vývoji věnovali ve volném čase. Společnost Microsoft získala práva na časově exkluzivní vydání na své konzoli Xbox, na ostatních platformách však vyšel *Cuphead* vlastním nákladem. Hra představuje dva antropomorfní hrnečky animované ve stylu raných animovaných filmů, které sbírají duše pro d'ábla, majitele kasina.

2.4. Sběr dat

Sběr dat se z velké části spoléhal na vlastní hraní her, jelikož právě interaktivita odlišuje videohry od ostatních audiovizuálních médií. Při průchodu hrou jsem si vytvářel psané či hlasové poznámky a pořizoval snímky obrazovky v momentech, které mi přišly klíčové. Vytváření vlastního záznamu nebylo nutné, jelikož vzhledem k popularitě her ve vzorku existuje na serverech YouTube či Twitch dostatek záznamů od jiných hráčů a jejich obsah se nemůže lišit dost na to, aby toto řešení bylo problematické.

2.5. Analýza dat a zobecnění

Vzhledem k tomu, že analýza představuje základ použité metody, probíhala v různé míře po celou dobu výzkumu. Některé významy jsem vyčetl ze hry již při jejím hraní, jiné vyvolaly impuls ke čtení další literatury a následné interpretaci. Vzhledem k poněkud abstraktní povaze použité metody jsou zjištění poplatná z velké části konkrétním hrám, díky výběru vzorku, opoře v kontextu kinematografie a způsobu položení výzkumných otázek však lze do určité míry závěry vztáhnout na celé videoherní médium.

2.6. Etické nároky projektu

Veškerá použitá data jsou veřejně dostupná, jelikož jsem si použité hry běžným způsobem zakoupil a záznamy z nich je možné běžně použít k nekomerčním účelům. Nebylo tedy potřeba pracovat s informovanými souhlasy a nenastaly ani jiné etické překážky. Ukázky z použitých interaktivních děl byly adekvátně citovány. V případě využití cizích záznamů z hraní platí, že autorství v plné míře připadá vlastníku autorských práv na hru.

¹ Viz.: <https://nightschoolstudio.com/joining-netflix/>

3. Diablo IV

3.1. Úvod do univerza Diabla

Ve světě videoherní série Diablo neexistuje přímá zmínka o žádné skutečně existující náboženské tradici, nicméně je zjevné, že čerpá primárně z biblické mytologie. Základem zápletek jednotlivých dílů je věčný konflikt mezi nebem a zemí, anděly a démony, v jehož středu se nachází lidský svět Sanctuary. Ten byl stvořen andělem Inariem a démonkou Lilith, přičemž tyto dvě postavy jsou velice zásadní právě pro analyzovaný čtvrtý díl. Obě byly za stvoření Sanctuary vykázány ze svých příslušných říší. Nejde však o nejmocnější bytosti, které v univerzu existují a s nimiž se hráči setkávají. Ty představují takzvaná prvotní zla, která lze považovat za jakéhosi trojjediného d'ábla. Všechny vznikly z Tathameta, druhé stvořené bytosti, poté, co byl poražen Anuem, první bytostí, která měla být shrnutím všeho dobrého a zlého. Tyto události však herní série pouze zmiňuje jako bájeslovné podklady. Diablo, tedy španělsky d'ábel, podle nějž se celá franšíza jmenuje, je jedním ze tří prvotních zel. Jeho atributem je hrůza, zatímco jeho bratři Mephisto a Baal jsou spojeni s nenávistí, respektive destrukcí. Je pravda, že v příběhu prvního dílu se Diablovi podařilo své bratry absorbovat do sebe a stát se jediným prvotním zlem, to ale díky zásahu hlavních hrdinů nemělo dlouhého trvání.

Lze tedy říct, že univerzum série Diablo je jakousi volnou fantasy adaptací biblické mytologie, která se pohybuje na hranici apropriace, a přidává k ní prvky dalších kultur a náboženství. V Anuovi a Tathometovi vidíme paralelu s Bohem a d'áblem, byť v tomto případě nebe a peklo vznikly až po jejich bitvě, nejde o věčné říše. Zajímavá je pak již zmíněná trojjednost, jež zde přísluší straně pekla, nikoliv nebe. Diablo je, alespoň co se jména týče, směsicí křesťanské a islámské tradice, jelikož jeho celé jméno zní Al'Diabolos, má tedy arabský určitý člen. Mephisto potom nese přímočarý odkaz na faustovskou legendu německého folklóru, v níž je Mefistofeles „lidovým d'áblem“, ztělesněním d'ábla na zemi. Jakousi odchylku představuje Baal, jenž je okultní postavou goetické tradice, jež si vzala pro změnu jméno z hebrejských zdrojů. Ve hrách nechybí ani církve vyzývající nebe, Katedrála světla, již založil a vedl anděl Inarius. Její symbol kombinuje keltský křesťanský kříž, kalich a slunce. Jde tedy opět o jakýsi amalgám známých prvků s příměsí fikce, který je povědomý, nutně neznamená nic konkrétního, ale je vcelku jasné, co je jím myšleno. Záběr na tento kříž je hned prvním záběrem v *Diablu IV*.

Pokud chceme mluvit o reprezentaci d'ábla ve hře *Diablo IV*, je třeba se zaměřit hned na dvě bytosti. Samotný Diablo se v tomto díle nevyskytuje a Baal také ne, důležitou postavu však představuje Mephisto. Spolu se svou dcerou Lilith tvoří hlavní dva antagonisty hry, ačkoliv zápornost jejich rolí není zcela jednoznačná – Lilith je od začátku hry prezentována jako úhlavní nepřítel, její motivace však postupně mění význam a Mephisto, jenž se zdá spíše jako spojenec, nakonec se ukáže jako antagonista. Ačkoliv Mephistova dcera nepatří mezi prvotní zla, během událostí *Diabla IV* je mocnější než oni – Diablo, Baal i Mephisto jsou uzavřeni v pekle, kde pomalu obnovují svou moc, zatímco Lilith poté, co je vyvolána v Sanctuary, může v lidském světě působit neomezeně. Proto o této démonce lze hovořit jako o reprezentaci d'ábla v *Diablu IV*.

3.2. Lilith

3.2.1. Audiovizuální reprezentace

Hráč se s Lilith setká během prvních pár minut hry. Do Sanctuary je z pekla přivolána postavou Eliase, která svými vizuálními znaky dává najevo svou nezaměnitelnou zápornou roli – je velice bledý, mluví chladným tónem a oči má zakalené, v hlavě kovové prvky a na krku nosí pentagram. Běžně známý symbol satanismu a okultismu nechybí ani na zemi jeskyně. V krvavém rituálu využije skupinu lovců pokladů, s nimiž se hráč dříve krátce seznámil ve filmové sekvenci, všude je červená barva spojená s krví. Vyvolávaná bytost, Lilith, je pak označena za dceru nenávisti. Autoři hry těmito audiovizuálními výjevy vyvolávají jasně negativní asociace, které lze pochopit bez jakéhokoli hlubšího vhledu do náboženství a okultní tematiky nebo znalosti předchozích dílů série. Když se Lilith zjeví, jsou nejprve vidět její dlouhé, zanedbané nehty na nohou, poté se zjeví její celá, prakticky lidská figura, již nabourávají obrovská jakoby netopýří křídla, pětice obrovitých rohů a podivně průsvitná, rudě prosvícená kůže. Nadpřirozené aspekty jejího těla okamžitě hráče odkážou do rejstříku pekla a zla. Zároveň ji Elias nazve „požehnanou matkou“, což vyjadřuje jeho úctu k ní a zároveň ustanovuje mateřskou ženskost Lilithiny role.

Ačkoliv je rohatý a okřídlený d'ábel přes boha Pana a další folklórní interpretace spjat s křesťanskou tradicí, a drtivá většina si tedy Lilith dokáže okamžitě zařadit, ve skutečnosti tato bytost pochází již ze starověkého Sumeru coby sukuba, a následně se stala součástí židovského kánonu. V obou náboženstvích začala jako podřadný ženský démon, většinou spojovaný se sexem, rozením démonských potomků a trápením dětí. (Patai 1964: 312) Také byla první manželkou Adama, nebyli však spolu šťastní také proto, že se mu odmítla poddat a trvala na rovnosti ve vztahu. (tamtéž: 296-297) V období kabalismu se prosadila zrozená

v jedné bytosti se Samaelem, andělem Satanem, jako zlý protipól Adama a Evy. (tamtéž: 300, 308) V 90. letech 20. století ji však teoložka Judith Plaskow vyložila jako ženu, velkou matku, která se postavila represivní patriarchální struktuře a vytvořila nový typ „sesterství“. Tento nový přístup k Lilith byl pak využit moderním feministickým hnutím. (Schaeffer 2023: 2-3)

Pojetí Lilith coby velké matky namísto podřadného ženského démona využívá i *Diablo IV*. Opakovaně je přímo nazývána matkou (zatímco anděl Inarius otcem) a její status aktuálně nejmocnější bytosti ve světě Diabla ji činí vším, jen ne podřadnou. A to, aniž by se dostala do databáze The Woke Ranking, jež shromažďuje – podle mínění hráčů – videohry s progresivní agendou². Vývojářům se povedlo vytvořit postavu, která neprovokuje svou progresivitou, ale zároveň není, vyjma oděvu, nikterak sexualizována, ačkoliv se to vzhledem k jejímu bájeslovnému původu nabízelo. Tvůrci hry vyjádřili jakousi vznešenost Lilith i jejím vzezřením a vystupováním. Zatímco ostatní démoni i Inarius jsou opatřeni hlubokým, modulovaným hlasem, který přehledně označuje negativní roli, Lilith zní lidsky a také tak interaguje s ostatními. Zároveň však křídly, rohy a výrazným dekoltem jasně připomíná příslušnost k rase sukub. Tento obraz je narušen až v závěrečném souboji, kde se stává spoutanou příšerou a slouží jako závěrečný boss. Švelch definuje bosse neboli „šéfy“ jako monstra, která jsou větší, spektakulárnější než obyčejní nepřátele a slouží jako vyvrcholení celých her nebo jejich částí. (Švelch 2024: 95) U hraných bojových sekvencí s bossy je zvykem, že nepřítel v jednotlivých fázích mění podobu. To slouží zejména jako oživení, ale také jako prostředek vývoje postavy. K tomu dojde i zde – Lilith změnila podobu na drakovitěji vypadající monstrum bez nohou, které značí její zoufalost a návrat k větší monstrozitě, která je potvrzena zvířecím řevem, a jež nadále snižuje pochyby hráče – monstrozita je často využívána k morálnímu ospravedlnění násilí. (Švelch 2024: 61) Když je však Lilith poražena, vrátí se jí lidštější vzezření. Jak vidno, vývojáři využívají humanoidního vzezření k vyvolání sympatií v cutscénách a dalších nehratelných pasážích, zatímco pro eskalaci souboje a ospravedlnění násilí v něm se více hodí zvýrazněná monstrozita.

Kromě filmových sekvencí a závěrečného souboje je Lilith v průběhu hry vizuálně reprezentována třemi dalšími způsoby. Tou nejčastější, ale zároveň nejabstraktnější formou, kterou je Lilith vyjádřena, jsou rudé okvětní lístky, takzvané blood petals. Právě interakcí

² Jedná se o nezávislý projekt, který shromažďuje hry na základě fanouškovských diskuzí na platformě Steam. Viz.: <https://wokedetector.cirnoslab.me/full-list>

s těmito okvětními lístky se hráčova postava „setkává“ s Lilith po většinu hry – k přímé konfrontaci z očí do očí dojde až na konci příběhu. Protagonistovi jsou tyto lístky nevědomě podány, což jej s Lilith spojí, i když je následně vyzvrátí – „má ji v sobě“ – a umožňuje mu při následných setkáních s lístky na zemi vidět záblesk minulých událostí, jichž byla sukuba součástí. Asociaci s krví dá hráči postava mnicha Iosefa, který je rovnou označí za zlo. V jeho kontextu je toto prohlášení vcelku logické, jelikož je příslušníkem katedrály, nicméně bez něj by lístky působily neškodně – koneckonců, v našem žitém světě je často červené listí na podzim považováno za krásné. To, že jsou očarovane, však znepokojivost posiluje. Druhým jsou jakési přízraky Lilith, v nich se ale kromě toho, že ukazují její moc a všudypřítomnost, příliš významu nenachází – pro vývojáře jsou tyto obdoby hologramu levným způsobem, jak postavu viditelně zapojit bez nutnosti vytvářet nákladné a komplikované filmové sekvence. Poslední způsob zobrazení se pak vyskytuje ke konci příběhu, kdy Lilith hrdinu uvězní v „noční mŕě“ a zjevuje se mu jako obrovská hlava na blízkém horizontu. Ta zdůrazňuje, jak moc je v danou chvíli hlavní hrdina v její moci – zcela.

3.2.1. Znaky a koncepty narativu

Zatímco vizuální design je v *Diablu IV* poměrně přímočarý, příběh je zdrojem velké mytologické ambivalence, a Lilith jakožto titulní antagonistka ji zřetelně ztělesňuje. Když se protagonistovi poprvé zjeví skrze okvětní lístky, hráč ji sleduje prostřednictvím filmové sekvence, v níž promlouvá k věřícím v kostele a během chvíle se jí podaří pomocí slov posílených její nadpřirozenou mocí získat na svou stranu, a to tak úspěšně, že zabije kněze. Zde se jasně projevuje typická vlastnost ďábla coby pokusitele. Stačí pár vět a z oddaných pobožných vesničanů se stanou následovatelé sukuby. Nadpřirozenost této Lilithiny schopnosti je jasně vyjádřena rychlostí, s jakou proběhne změna nálady, vývojáři se však nepřiklonili ke stereotypním mléčným očím a podobným znázorněním myšlenkové kontroly. Lidé v kostele vlastně jen radikálně změní názor.

Obsah Lilithiny promluvy je totiž velice přesvědčivý a naprostým opozitem té kazatelovy. Svatý muž totiž věřící káravým tónem obviňuje z hříchu, zatímco sukubina první věta zní „hřích je jejich přirozeným právem“. Říká lidem, aby se osvobodili od vězení svého srdce, a nabízí se jako síla proti slabosti, kterou přisuzuje víře v Inaria. Zdůrazňuje své mateřství, které vychází z jejího (spolu)stvoření Sanctuary. Zároveň představuje svůj plán pro tuto říši – ukončení odvěkého konfliktu a pomoc proti pánům pekla – nestojí ani na straně nebe, ani prvotních zel, má své vlastní plány pro lidi. Všechny tyto promluvy sice nijak nepopírají Lilithinu příslušnost k hříchu, ten je zde využit jako náležitost lidské

přirozenosti, její slova jsou tak osvobozující, povzbuzující. „Bud'te krásní ve hříchu.“ Navíc prohlašuje, že vykoupení nezajistí Světlo, nýbrž si jej lidé mohou vydobýt sami. Lilith se tak prezentuje jako někdo, kdo představuje alternativu majetnický moralistického postoje církve a jejích institucí. Ten není pro americké reprezentace d'ábla neobvyklý, jak poukazuje ve své studii Simon Bacon. Širším schématem, který také často využívá americká kinematografie, a lze jej z této scény vyvodit, je netradiční rozlišení dobra a zla, v němž d'ábel figuruje jako spojenec lidí, byť jen dočasný či zdánlivý. Další zmatek v tom, co je pro obyvatele Sanctuary dobré, a co zlé, představuje fakt, že noví následovníci Lilith oslovují „dcero nenávisti“, a to obdivným tónem, nikoliv ze strachu. Tato juxtapozice přesvědčivých slov a k nim připojených konceptů zla zároveň objasňuje rozsah Lilithina vlivu, a dále činí černobílé pojetí morálky o to složitějším. Anebo také jednodušším, pokud hráč vezme vizuální prvky a přímočaré pojmy jako bernou minci. Když lidé v kostele zabíjejí kněze, kamera zabírá krev postupně pokrývající vitráž zobrazující svatého muže.

Než se hráč dostane k další filmové scéně, v herním světě a dialogích se ukazuje, nakolik jsou lákavá slova Lilith jen iluzí, nebo minimálně zvrácenou pravdou. Sanctuary je pod jejím vlivem plná démonů, kteří útočí na hráčovu postavu, a v některých místech se objevují „nádory nenávisti“, rudý krvavý gel, který deformuje prostředí a brání v postupu.

Druhá filmová sekvence, jež opět následuje po interakci s okvětními lístky, dále prohlubuje sukubinu osobnost. Nachází svého syna Rathmu, jehož měla s Inariem, který však zároveň svého potomka zabil, mrtvého na zemi chrámu. Říká mu, že by mu držela místo nehledě na to, na kterou stranu by se postavil. Mluví sama se sebou, nesnaží se tedy nikoho klamat a je tedy zřejmé, že říká pravdu. Namísto rudé v této scéně dominují barevné paletě šedomodré tóny, jež stále působí chladně, nikoliv však zcela záporně a dotváří smysl smutné, citlivé scény. Navíc symbolicky odpovídá zbarvení Lilithiných očí – jedno je modré, to druhé šedé. Jak scéna graduje, Lilith dává svými slovy najevo hněv, který je podpořen dramatickým a temným hudebním motivem, a jenž předznamenává pomstu. Ta se v dalších sekvencích projevuje buď pokusitelskými, nebo vyloženě zlými činy. Nejprve se na svou stranu snaží získat hrdinova družníka Donana, což se jí nepodaří – podaří se mu ji slovy odmítnout. Z toho plyne, že Lilith lze odolat, je však třeba vědět, co je zač a jak ji zahnat. Po tomto nepovedeném pokusu na to jde „po zlém“ – využije Donanova syna coby hostitele pro démona Astarotha. Ten jí dá možnost vstoupit tam, kde již není vítána – do pekla. Typický motiv d'ábla, který je v první řadě padlým andělem, je tu tedy obrácen, respektive jde o zrcadlení Inariova osudu, druhou stranu téže mince – Lilith je d'áblem vykázaným

z pekla. Současně však v tomtéž příběhu figuruje i skutečný padlý anděl – Inarius. Toho však nebeské síly vykazaly za stvoření lidské říše, tedy něco, co je v Bibli považováno za věc kladnou.

Následující ukázka zobrazuje Lilith, kterák rozmlouvá s Eliasem. Říká mu, že nepřišla lidi zachránit, ale dát jim šanci bojovat sami za sebe. Kdo se k ní nepřidá, ať se brání sám. „Kdo není se mnou, je proti mně,“ říká Ježíš Kristus ve zjevení Matoušově. (Matouš 12:30 B21) Zároveň je však tato rétorika vlastní vůdcům a jiným politikům, kteří se snaží využít černobílé vidění světa – obdobné fráze využívali Vladimír Iljič Lenin nebo Adolf Hitler, ale i George W. Bush, jenž po útoku na Bílý dům prohlásil: „Buď jste s námi, nebo jste s teroristy“. (iDnes) Jde tedy o způsob vyhranění a vyslání jasného signálu, kdo jsou my a kdo oni, který nemusí být přijímán kladně a vnímán jako nekompromisní a netaktní (Judt 2018: 809). Vzhledem k tomu, že Lilith přichází s radikální novou alternativou starých pořádků, je tato rétorika na místě, byť tón jejího hlasu naznačuje, že empatie vůči nepříteli není její silnou stránkou. Další Ježíšův apel, který zní „milujte své nepřátele“, se na Lilith tedy vztáhnout nedá. (Matouš 5:44 B21) Jelikož však jde o výzvu značně idealistickou, neznačí její nesplnění automaticky zápornost.

V postavě Lilith lze rozpoznat i prvky faustovského pojetí Satana. Svým „dětem“, tedy obyvatelům Sanctuary, kteří se přikloní na její stranu, slibuje všechny lidské vědomosti. Lháři pak mají zhynout s výčitkami.

Posléze vyjde najevo další fáze Lilithina plánu, která posiluje ustanovení této postavy coby odporující patriarchální struktuře. Způsob, jak ukončit věčný konflikt, je vzít zbývající moc svému otci Mephistovi a stát se rovnou prvotních zel, aby se Diablo a Baal nemohli vrátit a vést válku. Když se protagonista setká s Eliasem, ten opakuje, že sukuba chce Sanctuary zajistit pro lidi. Zdá se tedy, že není jen vůdkyní bažící po neomezené moci, ale chce ji využít pro účel, jež se jí zdá správný.

Když vstoupí do pekla, dostane se do přímého souboje s andělem Inariem. Ten opravdu představuje Lilithino opozitum. Je kompletně zahalený mohutnou zbrojí a tětím s kapucí, kvůli které mu není vidět do tváře. Zatímco Lilith tedy svůj obličej a podobu ukazuje světu neomezeně, anděl je zde nepřístupný. Také mluví nepřátelsky hlubokým modulovaným hlasem a namísto křídel má jakési bílé světelné paprsky, které při kontaktu se zemí zlověstně elektricky jiskří. Nebýt toho, že je hráči/protagonistovi jako anděl představen, Inarius by tento symbol čistoty a dobra prakticky vůbec nepřipomínal. Při rozhovoru se sukubou brání

svoje činy tím, že jen ony mu zaručí právoplatné místo v nebi – jedná čistě sobecky, Sanctuary, svůj vlastní výtvar, považuje za zvrácený. Lilith však odvětlí, že už mu nebesa otevřena nejsou, utrhne mu křídla a prohlásí, že patří do pekla. Následně armáda démonů porazí Inariovo vojsko. Tato konfrontace je přehledným příkladem toho, jak *Diablo IV* pracuje s tradičními křesťanskými představami dobra a zla – anděl je zde tím, kdo jedná čistě z vlastních zájmů, a je to vyjádřeno audiovizuálně i scénářem. Oproti tomu sukuba vyjadřuje upřímný zármutek nad smrtí svého syna Rathmy a jejím cílem je svoboda Sanctuary. Role Inaria není nepodobná té, kterou rozpoznává Regina Hansen v archandělu Gabrielovi ve filmu *Prorocství* z roku 1995. V něm se andělé rozhodli nepřijímat do nebe další lidi, aby si zachovali své nadřazené postavení. Samotný Gabriel pak ve víře, že jedná správně, zabíjí ze zvěle. (Hansen 2021: 180-182). Andělé jakožto negativní figury tedy nejsou novým konceptem – postbiblická tradice dokonce chápe Gabriela jako toho, kdo spustil apokalypsu. (tamtéž) Vítězná, avšak zlověstná hudba na konci konfrontační scény v pekle ovšem upozorňuje, že ani Lilithin triumf není zcela kladným výsledkem.

Jak příběh hry spěje ke konci, autoři více telegraficky vyjadřují, jak Lilith smýšlí a jak ji chápat. Činí tak v již zmíněné „noční můře“, kde v nadlidské pronikavě září její oči, doplněné méně výraznými konturami obličeje. Tím je jasně vyjádřena aktuální nadvláda nad protagonistovou myslí, kterou Lilith má. Tu využije k tomu, aby hrdinu pokoušela a pokusila se jej získat na svou stranu, a nabízí mu ultimátum – buď se spojí s Lilith, nebo zůstane uvězněn ve své mysli navždy. Nabídka je to lákavá – protagonista by se stal lídrem armády bojující za svobodu Sanctuary, o níž by mu logicky opravdu mělo jít. Nabízí mu roli pastýře, bez něhož se podle ní lidé, i přes dar svobodné vůle, neobejdou. V těchto promluvách již lze snadno najít paralely s naším žitým světem – hra celou dobu nabourává stereotypní představy o dobru a zlu, ale zde napřímo předkládá myšlenky k diskusi o lidské svobodě a potřebě vládní či ideové kontroly. Tato idea a celkový motiv Lilithina boje proti starým pořádkům, který hráčova postava zmaří, je ukončen porážkou sukuby v souboji. Když se z drakovitého monstra změní zpět do své původní podoby, vyčítá hrdinovi, že si jeho prostřednictvím lidé zvolili tyranii místo svobody. Zatímco umírá a mění se v bílý popel, jenž nakrátko vytvoří impozantní sochu, kamera se otočí od ní a odhalí velkolepou kamennou sochu Mephista za hrdinovými zády. Tento výjev doprovází poměrně tesklivá hudba, jež dává najevo, že dobru nebylo stoprocentně učiněno zadost.

3.3. Mephisto

Diablo IV za svou hlavní zápornou postavu vydává Lilith – jí je věnována naprostá většina vizuálně působivých filmových scén, nachází se na přebalu hry a hráč s ní na obrazovce stráví zhruba půl hodiny. Zároveň se ale ve hře skrývá ještě tradičnější, zákeřnější reprezentace d'ábla. Tou je Mephisto, jemuž je přímo věnováno zhruba 15 minut, avšak pro narativ Diabla je zcela zásadní.

3.3.1. Audiovizuální reprezentace

Ačkoliv je běžně s Mefistofelem asociována lidská podoba, v herní sérii *Diablo* tomu tak není. Ve čtvrtém díle se objevuje jako velký zkrvavený vlk. Ten sice může vyvolat vzdáleně asociaci s Goethovým Faustem, kde nejprve doktora Fausta Mefistofeles sleduje v podobě černého pudla, tento vlk však neslouží jako maskování. Má totiž částečně odhalenou lebku, v níž jsou vyryty pekelné ornamenty. Jde o formu, kterou na sebe Mephisto ve světě Diabla bere často, jak je protagonistovi později řečeno jedním ze společníků. Ony ornamenty se mihnou jen velmi krátce ve filmové scéně na začátku hry, která tak stejně jako v případě Lilith ustanovuje, že tato postava by měla v první řadě být vnímána jako negativní. Nejprve je částečně hororovým způsobem naznačeno, že tento vlk protagonistovi zabil koně, aby mu následně způsobil noční můry. V nich je vystředěným kamerovým úhlem a záblesky lebek a dalších znepokojivých symbolů předvedeno, že je na něm cosi nadpřirozeného. Tyto obrazy jsou dokresleny strašidelným nesrozumitelným šepotem.

Pro rozmluvy s Mephistem však *Diablo IV* využívá stejný kamerový úhel, z jakého hráč ovládá postavu, vlk tak vypadá vcelku obyčejně. S tímto živočišným druhem d'ábel běžně spojován není, vývojáři však využili negativní konotace, která je s ním v běžném vnímání spojena, tedy že jde o člověku nebezpečnou psovitou šelmu. Hráč se tedy přirozeně bude mít na pozoru, když jej spatří. Tomu odpovídá hluboký modulovaný hlas, jímž tento vlk mluví, a který dává okamžitě na vědomí, že nejspíš nemá dobré úmysly. Schopnost mluvit s sebou však s sebou nese přítomnost intelektu, a tedy informaci, že nejde o běžného vlka. Ten navíc během dialogů sedí s ocasem stočeným, což dává najevo klid a sebevědomí, tedy dvě vlastnosti, které se zdají být hodné pána pekla, ale zároveň nemají přímo nic společného s ohněm nebo násilím. To, že Mephisto coby vlk figuruje prakticky pouze ve statických rozhovorech, a nikoliv ve filmových scénách, znamená, že nepůsobí zdaleka tak velkolepě a vznešeně, a naopak vyvolává dojem jakési obyčejnosti, každodennosti, a paradoxně tak působí člověku blíž. První setkání navíc doprovází skladba, jež použitím strunného nástroje působí částečně konejšivým dojmem. Při dalších, kdy už protagonista ví,

s kým jedná, již hraje hudba zlověstnější. Asociace s peklem poměrně zřejmě vyvolávají Mephistovy portály, které mají oranžovo-červenou barvu.

To se změní na konci hry, když se protagonista a jeho spojenci dostanou do pekla a setkají se s Mephistem skutečně „tváří v tvář“ – onen vlk byl jen jakýmsi omezeným zhmotněním. Skutečné prvotní zlo se ukáže být nadlidsky velkou lebkou démona obalenou koulí průhledného rudého gelu. To odpovídá situaci, že je Mephisto uvězněn a znovu nabírá síly. Zároveň tento výjev vykresluje menší uchopitelnost a abstraktnost podstaty jeho bytosti. Koule slizu ale také přímočaře vyjadřuje nechutnost a jeho rudá barva nepřátelskost. Když se tato podoba spojí s dunivým hlasem, zlá povaha Mephista vychází jasně najevo.

Hráč má možnost na chvíli zhlédnout i pravou podobu Mephista v plné síle, a to skrze Lilithinu vizi na konci hry, když protagonistovi říká, že si zvolil tyranii místo svobody. Prvotní zlo je zde ztělesněno děsivým rohatým démonem v prostředí pekla. Spolehlivost této vize je potvrzena již zmíněným záběrem na hrdinu s Mephistem ztvárněných vitráží chrámového okna. Na hlavě má masivní rohy, z trupu mu ční čtveřice paží a ostrý ocas, který připomíná snad i jakousi mořskou příšeru. Tento výjev úspěšně komunikuje myšlenku, že to právě zlo teprve přijde.

3.3.2. Znaký a koncepty narativu

Ač postavu Mephista v *Diablu IV* tvoří vizuální prvky, které s tímto jménem běžně spojovány nejsou, jeho chování je naopak velice typické a odpovídá typu lidového pokušitele. Kde Lilith vyvolává komplexní otázky o rozlišení dobra a zla nebo obhajitelnosti svržení statusu quo, Mephisto je svým pojetím mnohem více přímočarý. Přesto však nejde o adaptaci příběhu o Faustovi – smlouva s Mephistem v *Diablu IV* není výměnou duše za požitky, nýbrž protislužbou, která ovšem má v konečném důsledku špatné následky. Nikoliv však pouze pro protagonistu, který smlouvu uzavírá, ale pro celý svět Sanctuary. Pomineme-li jméno, zapadá tato postava spíše do archetypu ďábla–spojence.

Když se Mephisto hrdinovi poprvé ukáže a promluví s ním, zatají svou identitu, podobně jako například John Milton v *Ďáblově advokátovi*. Hra u dialogů vždy zobrazuje jméno mluvčího, a v tomto případě je to „zkrvavený vlk“. To mu dodává zjevnou nebezpečnost, ale zároveň také zranitelnost. Na otázku, co je zač, odpoví, že je jakýmsi obdivovatelem. Tvrdí, že protagonistu zachránil, když mrznul v horách a zemřel mu kůň. Že to však byl Mephisto, kdo oře zabil, si už nechá pro sebe – hráči to je přitom v oné filmové scéně poměrně zřetelně naznačeno, dále se tedy ustanovuje, že má vlk skrytý úmysl. Zároveň

je však v důležitém ohledu upřímný. Když se protagonista nedá a zeptá se, proč mu vlk pomáhá, odvětlí, že je to jednoduché – také chce, aby byla Lilith zastavena. Vyhrazuje se přitom proti řádu Horadrim³ a svými vědomostmi o situaci prozrazuje, že jeho moc je značná. To následně stvrdí tím, že vytvoří hrdinovi portál, který ho má dovést do jeho cíle. První setkání s Mephistem tedy končí ambivalentně – vlk je zjevně mocnou bytostí, jež má zájem v ovlivnění věčného konfliktu, tají však svou pravou totožnost, jelikož ví, že by tím hrdinu odradil.

To se potvrdí při druhé interakci, kdy už protagonista ví, že vlk je ztělesněním Mephista. Na základě toho se také změní jméno mluvčího, který se ale nenechá znepokojit a klidně prohlásí, že si i tak mohou pomoci. Hrdina se diví tomu, že prvotní zlo potřebuje pomoc smrtelníka, a Mephisto mu vysvětlí svůj osud, tedy že byl uvězněn v pekle a jeho moc je nyní omezená. Tato zápleтка zapadá do schématu, které popisuje Regina M. Hansenová na základě filmů *Proroctví* a *Constantine*, tedy situaci, kdy je ďábel závislý na lidském snažení. Zde vidíme další kontrast s Lilith – zatímco ta má nad lidmi výhodu, Mephisto je odkázán na pokoušení jednoho, byť velice schopného hrdiny. Motivace Mephista v *Diablu IV* není nepodobná té Luciferově ve filmu *Proroctví* – chce zabránit tomu, aby byl narušený řád, který dlouho funguje, tedy aby Lilith splnila svůj cíl odstranit věčný konflikt, a on měl klid ve své říši. Takto alespoň vlk svůj záměr prezentuje – ve skutečnosti Lilith hodlá získat moc svého otce, v ohrožení je tedy celá jeho existence.

Mephisto tedy představuje druhou stranu mince Lilithiny snahy zrušit status quo, a vývojáři hráče nutí se přiklonit na jeho stranu. Jeho apel je poměrně silný, jelikož porazit Lilith pro hrdinu znamená zachránit svůj svět – vláda Lilith by byla absolutistická a způsobila by překotné změny, zatímco bez ní by Sanctuary zůstalo povědomě stejné. Cyklus věčného konfliktu by trval dál, ale akutní problém vnímaný jako zlo by byl poražen. Jak dokládají populární videoherní série *Assassin's Creed*, *Star Wars Jedi* nebo *Final Fantasy*, boj proti zlému establishmentu je velice úspěšnou a pro hry praktickou formulí. Diablo však jde opačnou cestou.

Jak vyplývá z komentářů pod videi ze hry na YouTube, pokoušející snaha ze strany Mephista byla také úspěšná. Podobně, jako fanoušci sympatizují s Lilith, své následovníky si našla i druhá strana konfliktu. K tomu lze najít dva důvody. Mephisto zaprvé protagonistovi skutečně pomáhá z pastí, které mu Lilith připraví – vytváří portály do různých

³ Řád mocných mágů, který má za cíl porazit prvotní zla.

dimenzi a vysvobodí ho z její noční můry – a pomáhá mu k jejímu poražení, které hra většinu času prezentuje jako hlavní svůj cíl. Tím dalším může být jeho upřímnost. Konstatuje, že není pochyb, že v budoucnu budou nepřáteli, ale nyní se navzájem potřebují. Když se spojenkyně Neyrelle diví, proč hrdina věřil prvotnímu zlu, Mephisto se nesnaží nic přikrášlovat a vysvětlí jí, že „v tom důvěra nehrála roli. Pouze následoval rozum“. Tato prohlášení nadále zdůrazňují složitost rozlišení dobra a zla, s níž *Diablo IV* pracuje.

Hra řeší problém volby mezi Lilith a Mephistem třetí cestou – sukuba je zabita a Mephisto uvězněn v kameni duše. Zdánlivě jsou tím poraženi oba, ale jak se ukáže v závěrečné filmové scéně, Mephisto sílí i uvězněn v kameni, jeho osvobození je tedy jen otázkou času a spojení s vlkem nese nedožrnné následky. Důvodem k tomuto způsobu zakončení hry je příprava pro pokračování v podobě příběhového rozšíření čtvrtého dílu a případných dalších her. Motiv nekonečného cyklu totiž představuje ideální zápletku pro franšizu, nejen silný nosný motiv s morálním problémem. Když zlo nikdy neprohraje, je pořád s čím bojovat.

3.4. Videoherní specifika

Diablo IV stejně jako předchozí díly patří do žánru RPG, tedy her na hrdiny, který vznikl transformací z deskového RPG Dračí doupě (angl. Dungeons & Dragons). (Švelch 2024: 47) Jeho základem je v první řadě právě hraní určité role. Existují různé třídy hrdinů (rytíř, mág, lukostřelec apod.), kterým lze za zkušenostní body vylepšovat různé dovednosti a tím si hraní přizpůsobit sobě. Spolu s varietou zbraní pak lze pomocí těchto schopností a vlastních voleb procházet příběhem. *Diablo IV* tuto formuli následuje jen z poloviny. Na výběr je několik typů postav i velké množství zbraní a schopností, ale možnosti voleb v rámci příběhu tu chybějí. Jednání všech postav má tedy jasně danou linii, z níž nelze vybočit. To omezuje rozsah, jakým by mohli vývojáři prostřednictvím ďáblova pokoušení na hráče působit. Například titul Zaklínač 3, který se také řadí mezi akční RPG, sklídl chválu mimo jiné i za to, jak vyobrazil nehostinnou krajinu morality středověku prostřednictvím dialogových voleb, které dávaly hráči na výběr mezi různými odstíny zla, jež bylo často nesnadné od sebe rozlišit. (Toumpoulidis 2023: 16) Analyzovaný titul takovéto volby nenabízí, ač by k nim byl jeho příběh velice vhodný – hráč by mohl mít možnost se spojit buď s Lilith, nebo s Mephistem, případně se přiklonit k nějakému třetímu řešení. Dochází tu tedy k morálnímu rozporu mezi vůlí hráče a předem daným příběhem. *Diablo IV* hráči prakticky vnucuje, že Lilith je zlá a je nutné ji porazit, ačkoliv to svým narativem zpochybňuje. To dokládají i četné komentáře pod videi z hraní *Diablo IV* – často zmiňují, že

Lilith zabít nechtěli. Jev, kdy dochází ke zpochybňování hrdinství protagonisty a monstrozity nepřítele, Jaroslav Švelch nazývá selhání odstupu. Nedůvěra v to, co hra po hráči chce, se podle něj stala běžnou součástí vyprávění ve videohrách. (Švelch 2024: 109, 116) O to prázdněji vyznívá efektivita, jakou se Lilith a Mephistovi daří hráče pokoušet. Návrhy obou zní velice přesvědčivě, a díky tomu, že hráč skrze svou vytvořenou postavu příběh prožívá více, než kdyby sledoval film, je koncept d'ábla silnější. K uspokojivějšímu zážitku u lineárních videoher vede jasné postavení hrdiny na stranu dobra a antagonisty na stranu zla, i když třeba jen zdánlivě, aby se jednající hráč necítil hrou zrazován a byl motivován aktivně posouvat příběh svými akcemi kupředu. Úspěšným příkladem jsou například série akčních adventur/RPG *Assassin's Creed*, *Star Wars Jedi* nebo *Final Fantasy*.

Další kontradikci lze vysledovat mezi reprezentací Lilith ve filmových sekvencích a v závěrečném souboji. Ten vyvstává z použitého typu kamery, které *Diablo IV* využívá, tzv. axonometrické projekce. Hráč postavy a herní svět sleduje ze zvýšené perspektivy a nemůže kamerou hýbat – ta vždy zabírá pevně daný výřez herního světa. Z toho důvodu nemohou nepřátelé působit tak velkolepě a hrozivě, jak by to bylo možné u pohledu třetí nebo první osoby s volnou kamerou, kde rozměry vyniknou mnohem lépe. Hrozivost Lilith, úspěšně vyvolaná ve filmových sekvencích, je v souboji významně potlačena. Tzv. cutscény však stále tvoří majoritu Lilithiny reprezentace, což s sebou nese zanedbatelnou odlišnost oproti filmům, a to o to více, že jediná interakce v herním prostředí proběhne na konci hry. Na druhou stranu to pak činí kontrast s většinovým vyobrazením Mephista o to výraznějším. Ten ve vlčí podobě nepůsobí tolik hrozivě, ale zároveň, na rozdíl od Lilith, není plně spoután. Jeho vznešenost je nepřímo úměrná té Lilithině – s postupem v příběhu stoupá. První rozhovory s vlkem vyžadují hráčovu interakci, ty další už se odehrávají v předělových scénách, byť méně filmových než ty s Lilith, aby se na konci dvakrát změnila jeho podoba, viditelná již v sekvencích zpracování rovných těm Lilithiným.

4. Afterparty

Afterparty vypráví příběh Mila a Loly, dvou vysokoškolských absolventů a dlouholetých nerozlučných přátel, kteří se znenadání ocitnou v pekle. Nepamatují si svou smrt a myslí si, že se tam ocitli neprávem. Postupně zjišťují, že jediným způsobem, jak se dostat zpět do světa živých, je porazit d'ábla v pití alkoholu.

Tato zápleтка je humorně neobvyklá, přičemž slouží jako základ pro autorský komentář o morálce a společenských problémech. Peklo od začátku příliš nepřipomíná

horoucí říši, která je s ním běžně spojována. Krajina je sice plná temných skalních útvarů s vodopády lávy, ale zároveň se v ní nacházejí domy a další budovy, které se neliší od amerických metropolí. Herní mapa se dělí na několik čtvrtí, které se rozprostírají na samostatných ostrovech, schéma tedy může vzdáleně připomínat New York. Jak je protagonistům vysvětleno vedlejšími postavami, nacházejí se v prostoru, kterému se říká Nikde, opravdové peklo, kde probíhá mučení hříšníků, je jinde, a dostanou se do něj později, až jim bude určen trest, a to pouze v „pracovní“ době. Ve volnu se pije a chodí do klubů. Byrokratizace procesu přijetí do pekla, která se objevuje například i v díle spisovatele Terryho Pratchetta, představuje další způsob, jak říši hříšníků autoři hry normalizují. Démoni mají práci, rodinné životy, používají místní sociální síť a večery tráví v barech, do kterých jezdí taxíky. Interakce s místními navíc vykresluje místní obyvatele jako sympatické osoby. V tom hraje důležitou úlohu také zvolená audiovizuální stylizace – svítící oči a často baculatá těla s krátkýma rukama doplňují lidsky znějící hlasy, díky kterým tyto bytosti prakticky nepůsobí děsivě. Každodennost a blízkost tohoto pojetí pekla posilují reklamy, poutače a další prvky prostředí typu „Opravujeme rohy“ s telefonním číslem končícím 666. Barevné paletě *Afterparty* dominují odstíny fialové spolu se základními barvami, které ji tvoří, tedy modrou a červenou. Tato estetika často nachází využití v klubovém a barovém prostředí vyobrazeném v populárních filmech a seriálech, jako je například *Neortodoxní* či *Sexuální výchova* na platformě Netflix a snímky *John Wick 2* nebo *Atomic Blonde: Bez lítosti*. V jedné ze čtvrtí potom dominuje zelená coby zbarvení jezer a vodopádu, tedy barva taktéž spojovaná s dělem, byť méně často než červená.

4.1. Audiovizuální reprezentace

Přestože se Lola a Milo se Satanem setkají až po hodině hraní, hráče symbolika d'ábla provází již od spuštění hry – ikona znázorňující ukládání má tvar d'áblovy hlavy a načítací obrazovku tvoří zeď s plakátem zvoucím obyvatele Nikde na 800 000 000 000. party pořádanou lordem Satanem. Ten na něm má šestici rohů, úzký úlisný úsměv a svítící oči stejně jako ostatní démoni. Toto zobrazení dává hráči najevo, že Lucifer má v tomto světě status celebrity a jeho akce mají velkou tradici. To dokresluje prakticky všudypřítomná elektronická hudba, která dominuje zvukovému doprovodu hry. Ještě než se tedy hráč vůbec chopí svých postav, je ustanovena role Satana coby krále večírků. Podobných plakátů si lze všimnout také na zdech v následujících hratelných pasážích, navíc je Lucifer vyobrazen pomocí různých soch nebo obrazů, které oproti „živé“ podobě Satana působí realističtěji a připomínají jeho středověká a jiná historická reálná vyobrazení. Dalším způsobem, kterým

je dávana najevo d'ablova zdánlivá všudypřítomnost, jsou častá vyobrazení kropáče. Této středověké zbrani se anglicky říká morning star – pravděpodobně proto, že svým kulatým tvarem a ostny připomíná paprsky hvězdy jitřenky. (Oxford English Dictionary 2025) Spojitost s jedním z biblických jmen pro d'ábla je tedy nasnadě, avšak může uniknout velké části hráčů, kteří nejsou obeznámeni s terminologií středověkého válečnictví. Zcela nový význam přináší využití tohoto kropáče ve zkrížení se srpem, které lze považovat za kreativní kritiku komunismu.

Ke skutečnému prvnímu setkání hrdinů se Satanem dojde na jeho party, která nepůsobí tak velkolepě, jak naznačují upoutávky a zvěsti zaslechnuté v předchozích pasážích. V rozlehlém prostoru d'ablova domu, který tvoří obrovské místnosti s vysokými stropy a trůn s lávou v pozadí, je cítit úpadek, o němž postavy také hovoří – hudba není příliš energická a démonů nebo lidí se tam také příliš nenachází. Lucifer se zjeví před hrdiny jakoby kouzlem, teleportací se zábleskem červeného světla, což ustanoví jeho nadpřirozenou povahu. Kromě protagonistů na tento příchod nikdo příliš nereaguje, ani ji nedoprovází dramatická hudba nebo výrazná práce s kamerou, nezdá se proto být nijak výjimečný. Lucifer je výrazně vyšší než ostatní postavy ve hře – oproti lidským protagonistům zhruba dvakrát – a výrazně převyšuje i všechny demony, což posiluje jeho autoritu. Jinak jeho podoba odpovídá té na plakátu z načítací obrazovky. Šest rohů trčí z hlavy, která připomíná spíše holou lebku, přičemž svítící oči a ústa mu stejně jako ostatním dodávají nadpřirozený vzhled. Žlutá barva tohoto světla potom naznačuje zlou Satanovu povahu, stejně jako ve snímku *Andělské srdce* režiséra Alana Parkera. (Leeder 2021: 125) Zubatá ústa v kombinaci s tímto vnitřním osvětlením připomínají halloweenskou dýni a k tradiční rohaté hlavě přidávají prvek spirituální mystiky. Kombinace biblické tradice s dalšími kulturními motivy se ve hře projevuje často a účelově. Oproti ostatním démonům, jejichž postavy jsou až karikaturně nelidské, u Satana dlouhé rukavice, vysoké boty a plášť zakrývají zbytek jeho těla. Díky tomu působí vážněji než démoni, kteří často fungují jako komické postavy. Autoři u oděvu využili známých prvků, jako je červený plášť a pod ním černý kabát a doplňky, které lze vidět kupříkladu i u Lucifera v české televizní *pohádce S čerty nejsou žerty*. Zároveň jim však dodali detaily, které nahrávají povaze postavy d'ábla v *Afterparty* coby krále pekla a večírků. Zmíněný plášť má honosné bílé lemování a výraznou kožešinu, které často nosí rapeři a jiné celebrity, a v kombinaci s červenou barvou zase může evokovat slavné evropské panovníky. Kolem krku má Satan drobné lebky, které dávají na odiv jeho spojení se smrtí.

Princ temnot je zde tedy okázalý a jeho oděv se pohybuje na hranici kostýmu, což může vyvolat další pochybnosti o tom, jak vážně vnímá svou úlohu.

Specifický význam nese v *Afterparty* také Satanův hlas. Namluvil jej totiž herec Dave Fennoy, tedy Afroameričan. Ve scénáři ani grafickém zpracování to není nijak zohledněno – obličej má Satan světlý v kombinaci s tmavými rohy stejně jako Lilith v *Diablu IV*. Černošský hlas je nicméně specifický a pro Američany i konzumenty americké kultury snadno rozpoznatelný. (McWhorter 2017: 60) Autoři tak velice nenásilně přiřknuli neobvyklou etnicitu, aniž by na ni jakkoliv upozorňovali. To je umocněno přízvukem, jenž herec používá – má britské i americké prvky. Ačkoliv se v minulosti v kinematografii objevili černošští d'áblové (například komedie *Souboj s Antikristem* od Paula Middleditche nebo *Ďábel a Max* z roku 1981), nelze to považovat za normu. Tento hlas nebyl slyšitelně nijak upraven, je tedy sice hluboký a vzbuzující respekt, ale zní lidsky, což lépe umožňuje s postavou sympatizovat.

Častou vlastností se Satanem spojenou je jeho zápach, nejčastěji sirný. (Hansen 2021: 183) *Afterparty* toto akcentuje, když protagonisté odér Lucifera komentují – podle Loly je cítit jako „hořící budova soudu“, Milovi připomíná „nemocniční sklep“. Pod těmito přirovnáními si toho nelze mnoho představit, jelikož jsou velice specifická a zároveň poněkud protichůdná. Zatímco spojení spáleniny se Satanem hráče nepřekvapí, rozklíčování Milova popisu není snadné. Z toho lze vyvodit, že jde o velice specifický zápach a nelze jej srozumitelně pojmenovat.

4.2. Příběhové znaky a koncepty

Zápletka *Afterparty* do velké míry vychází ze *Ztraceného ráje* Johna Milтона. Tato anglická báseň neovlivnila jen charakterizaci Satana, jak učinila s velkým množstvím příběhů po staletí, ale přímo tvoří základ zápletky. Stejně jako v klasickém anglickém díle je tu Satan andělem, který vedl povstání proti Bohu, aby byl za trest seslán do pekla a tam vládl. Navíc jde o vrstevnatou postavu, s níž lze do určité míry sympatizovat, ale která zároveň v průběhu příběhu degraduje. (Yang 2015: 31-35; Hansen, Weinstock 2021) Tento základ však hra využívá podvrtným způsobem. Se svým osudem se Satan vyrovnává právě pořádáním večírků a nadměrným pitím alkoholu, což jej výrazně humanizuje. Hra celkově tím, jak přibližuje peklo a d'ábla naší žité realitě, zvýrazňuje čistě lidskou povahu hříchu a mnohem více kritizuje prostřednictvím pekelné tematiky naši realitu než náboženství. Zmíněná degradace, která je Miltonově d'áblovi vlastní, se projevuje následky excesivního

pití. Vedlejší postavy opakovaně zmiňují, že peklo dříve nebylo zlým místem – Satan je považován za zakladatele opozice, disentu, ne zla. Revolta vůči Bohu měla být pokusem získat „podíl ze zisku“, boj za spravedlnost. Zatímco v jiných reprezentacích d'ábla jsou neřesti něčím, v čem se Lucifer vyžívá⁴ a slouží k zobrazení jeho zlé povahy, *Afterparty* Satanův alkoholismus vyobrazuje jako nemoc. Na konci příběhu je Lucifer velice zapšklý, tvrdí, že přátelství neexistuje a lidé jsou pouze „vytrhané mrkve“ – vnímá je jako podřadné. Také se chlubí tím, že přiměl člověka následovat touhu, a pyšně tvrdí, že nedokáže tolerovat neúctu k jeho osobě. Tyto tradiční d'ábelské rysy jsou však vyobrazeny do velké míry vyvolané alkoholovým deliriem, nikoliv jako pevné vlastnosti, což vyvrací pojetí Satana coby čirého zla. Zároveň je ale vidět, že se nedá považovat za morálně dobrou bytost. Vyžadování úcty má prý po otci, zde je tedy opět zpochybněna dobrota Boha. K převrácení dochází i u role d'ábla – pokušitele. Když s ním hrdinové uzavřou smlouvu, aby se dostali ven zpět na zem, jeho konečným cílem není je nachytat a v pekle udržet nebo si vzít jejich duši, nýbrž aktivně slibu dostát. Jde totiž o prostředek, jak může rebelovat proti Bohu a řádu, který ustanovil a Satan v rámci něj musí poníženě operovat. V tomto ohledu se tedy Satan blíží archetypu d'ábla-spojence v kombinaci se šibalem – dochází zde k defuzi a poražení d'ábla je poměrně snadné, ne-li absentující.

I přes vzpurný postoj vůči autoritě Boha přijímá Lucifer základní pravidla křesťanské kosmologie vcelku odevzdaně. Když se hrdinové ptají Satana, proč si zasloužili peklo, odvěti: „Proč byste si měli zasloužit něco jiného?“ Neudělali podle všeho dost pro to, aby se dostali do nebe – k tomu, aby se člověk vyhnul peklu, se v interpretaci autorů hry musí aktivně snažit o svou dobrotu, nestačí nebýt zlý. Jak hráč poznává své hrdiny, vyjdou najevo jejich křivdy – Milo kupříkladu zatají Lole přijetí do semináře, aby s ní mohl v daný den trávit čas, protože je osamělý. Horší věci, než je tato, ani jeden nespáchají, přesto jde o důvod, proč skončí v pekle. Lola si pak zaslouží stejný osud z důvodu nedostatečného altruismu – sama to komentuje tak, že nejspíš nepřispěla dost na zvířecí útulky. Dvojice je tedy spíš zklamaná životem a jejich dlouholetý přátelský vztah vyvolává vlastně nepříliš milé konverzační výměny, ale nikdo nikoho nezavraždil ani se nepokusil druhého účelově poškodit ze zášti. Hra tedy ukazuje křesťanskou morálku v nekompromisním světle, které je vlastní spíše evangelikálnímu pojetí d'ábla, i když umístěním do pekla a akcentem na individuální eschatologii má blíže spíše katolické podobě. Zároveň peklo neobvykle

⁴ Například je tomu tak ve filmu *Ďáblův advokát*, který také využívá miltonovské motivy – Satan zde vystupuje pod jménem John Milton.

vyobrazuje jako méně beznadějně místo, než bývá běžně zažité. Díky tomu uvržení do pekla nevyznívá tak děsivě, na druhou stranu ale menší rozdíl mezi ním a naším světem vyvolává zamyšlení nad dobrotou lidské povahy.

K defuzi d'ábla v *Afterparty* dochází také jeho pojmenováními. Hra se nadržuje jednoho označení, ale používá snad všechna, která jsou v angličtině běžná – the devil, Satan, Lucifer, Morningstar nebo the Prince of Darkness. Dvě z nich se mohou objevit i v jedné větě, což vtipně poukazuje na různorodost tradice jediné postavy. Primární by se mohl zdát být Satan, jelikož je tak označen coby mluvčí v titulcích dialogů, na druhou stranu však není jinak tak často využíváno. Hra navíc přichází se dvěma novými jmény, které d'áblu značně ubírají na vážnosti – přáteli je oslovován Luke, tedy zkráceninou Lucifer, jež však zní jako běžné lidské jméno. Často hráč zaslechne také Prince of Partying, jelikož jde prý o přiléhavější označení vzhledem k tomu, jak se Satan momentálně chová.

Hra nejenže polidšťuje d'ábla, ale také relativizuje křesťanství jako takové, jehož je součástí, a taktéž ostatní náboženství. Příběh *Afterparty* sice skrze miltonovský narativ pevně spočívá v křesťanské tradici, ale zároveň mnohokrát velice důrazným způsobem propojuje mytologie mnoha světových náboženství a myšlenkových proudů, čímž předkládá pochybnosti o jejich legitimitě. Prakticky ihned po příchodu do pekla spatří hrdinové váhy hříchů, u nichž stojí popis: „Zde Osiris kvůli opilecké sázce zvažil Satana vůči peříčku, aby zjistili, kdo přes zimní prázdniny nejvíce přibral“. Jednak je veškerá vážnost potlačena tím, že egyptský Bůh se Satanem nakládají s tak důležitou věcí, jako je váha hříchů, v opilosti, pro zábavu, a navíc o prázdninách – to předpokládá, že jindy chodí do školy. Hlavně je zde však diskuse o možných kořenech křesťanského vážení hříchu v Egyptě využita k vyjádření toho, že ve světě *Afterparty* existují oba titi bohové a křesťanský/židovský Bůh není ten jediný pravý. (Eliade 1969: 91-92, 14-105) Se Satanem spojují autoři také vznik buddhismu – Buddha dokázal přepít d'ábla díky téže možnosti, kterou chtějí využít hlavní hrdinové, a díky tomu dal vzniknout reinkarnaci. Toto mísení sice na jednu stranu boří křesťanský mýtus, ale zároveň svým způsobem přisuzuje Satanovi větší důležitost, jelikož jej zasazuje do jiných kánonů. Celkově však je Luciferova důležitost umenšována. Když se hrdinové ptají, jestli měl Lucifer roli ve světových válkách, je jim řečeno, že je pro něj složité přímo ovlivňovat pozemské záležitosti, byť jednou zařídil výhru určitého týmu v baseballu. Hráč je sice svědkem toho, že se d'ábel umí teleportovat a zapálit člověku vlasy, tyto nadpřirozené schopnosti jsou tu využívány spíše jako efektní triky než demonstrace moci. Defuze Satana se tedy projevuje také v ohledu jeho dějinného i fyzického vlivu.

Night School Studio se kriticky dotýká také spojení d'ábla a umění. Postava Sam hrdinům vypráví, kterak pověsti o Satanových zprávách zachycených na rock'n'rollových nahrávkách pozpátku jsou skutečné. Tato tvrzení šířila náboženská hnutí a lidé jim věřili natolik, že dala vzniknout studii o roli sugesce ve vědeckém časopise *The Journal of Psychology*. (Thorne, Himelstein 1984: 245) Někdy lze dokonce slyšet, jak d'ábel šeptá kódy k jaderným zbraním. Tím, že zde autoři tyto teorie humorným způsobem potvrdí, ve skutečnosti jen poukazují na jejich nepravděpodobnost. Jiný akcent má následná zmínka spojení Satana a rockové hudby. S ním přišla křesťanská hnutí již v 50. letech a pokračovala i v letech 70. a 80. – nařčení se nevyhnula ani skupina The Beatles. (Stephens 2018: 1-3, 122) Podle Sam v *Afterparty* však podobnost d'ábla a rockových hvězd spočívá ve společné sebestředné potřebě křičet do prázdna. Důvody k morální panice jsou tu tedy relativizovány, ale zároveň není ušetřena ani umělecká strana společenského konfliktu. Asociace veřejně známých osob s d'áblem tu nekončí u hudby. Krátce se na Satanově večírku objeví démon jménem Heidegger, který představuje přímočarý odkaz na německého filosofa spojeného s nacismem a antisemitismem. Podobně je zmíněn L. Ron Hubbard, kontroverzní zakladatel scientologické církve. Tyto historické postavy tu hrají roli d'áblůvých obdivovatelů a rádoby přátel, autoři je tu tedy jasně vyobrazují posměšně a negativně.

Kulminaci podvratné práce s postavou d'ábla v *Afterparty* představuje konec hry, kdy se rozuzlí podzápletká s bující revoltou v pekle. Pekelní monarchové, tedy bývalí andělé serafim, jsou nespokojení s d'áblůvou vládou, a zdá se, že ji chtějí převzít. Ve skutečnosti však plánují intervenci, jelikož o Luciferu mají strach. Andělka Apollyon říká, že se odvrátil od toho, čím peklo může být – místo reflexe, zotavení, skepticismu. Lituje Belzebuba, jenž musel od Satana převzít „každodenní agendu“, a není to vůči němu fér.⁵ Satan však tuto snahu o jeho nápravu ignoruje, směje se jí a trvá na tom, aby se přešlo k picímu souboji s Lolou a Milem. Také komentuje, že mu tento zákrok připomíná zápletku filmu *Proroctví*, kde dojde k povstání archanděla Gabriela proti poslušným andělům v nebi. Význam je tu tedy obrácen. Následně skutečně dojde ke klání, jehož výsledek závisí na hráčově dovednosti, respektive jeho rozhodnutích. Když se mu podaří vyskládat skleničky na sebe dříve než Luciferovi, Lola s Milem vyhraje, d'ábel splní svůj slib a pošle je zpět na zem. Pokud hráč úspěšný není, dá mu velkoryse několik dalších pokusů, což nadále podtrhuje jeho nadšení do hry a splnění slibu. Pokud i tak hrdinové prohrají, musejí zůstat v pekle.

⁵ Charakterizace Belzebuba coby Satanova zástupce či nejdůležitějšího spojence odpovídá Miltonově *Ztracenému ráji*. (Irish 2022: 347)

Existuje však i třetí možnost – hru vzdát a zůstat v pekle dobrovolně. K tomu jsou narativně dány dva důvody – hrdinové mohou chtít pomoci Satanovi vypořádat se s jeho závislostí. Zadruhé se jim v pekle dařilo a našli si přátele, s čímž měli na zemi problémy. Na základě dílčích rozhodnutí potom závisí, jak se Satanův osud vyvine. Pokud si hráč počínal spíše empaticky a pomohl těm správným postavám, Lucifer svůj alkoholismus začne porážet. Při jiných rozhodnutích ďábel propadne svým neřestem. Doslova tu lze tedy aktivně sympatizovat s ďáblem, což morální polemiku a ideu, kterou svou písní *Sympathy for the Devil* vyjádřila například kapela The Rolling Stones na základě Bulgakovova *Mistra* a Markétky, dovádí do značného extrému. (Hansenová, Weinstock 2021: 4) Osud hrdinů je pak v konečném důsledku vyňat hráči z ruky – pokud se mu nepodaří porazit Satana v pití, hrdinové stráví v pekle tři měsíce, aby Sam objevila další možnost, jak se z pekla dostat. Skutečný vliv tak rozhodnutí mají „pouze“ na Lucifera.

4.3. Videoherní specifika

Žánrově se titul *Afterparty* řadí mezi adventury. Herní náplň spočívá v pohybu po herním prostředí, vybírání možností v rozhovorech s postavami a občasné interaktivní sekvenci, která může spočívat v mačkání správných kláves v daný čas. Interaktivita je pak poměrně omezená a filmovost taktéž. Přesto se tu nachází specificky videoherní Satan.

Jak bylo zmíněno výše, hráč svými rozhodnutími ovlivňuje osud hrdinů a Lucifera. Drtivou většinu těchto rozhodnutí činí dialogové volby – hráč si v průběhu rozhovorů, které probíhají mezi hrdiny a dalšími postavami, může vybrat ze dvou způsobů, jak odpovědět. K dispozici je také třetí možnost v případě, že si před rozhovorem hráč dojde k baru pro alkoholický nápoj. Tyto odpovědi posílené alkoholem bývají odvážnější a často umožňují lepší progres hrou, ale také může hrdiny znemožnit, jelikož se v opojení chovají nepříjemně. Tak či tak hra odměňuje pití tím, že za něj schovává jednu možnost navíc, což jde ironicky proti cíli monarchů donutit Satana přestat pít – alkohol je u Lucifera nepřítel, ale pro hrdiny pomůcka.

V pekle Lolu s Milem čekají morálně komplikovaná rozhodnutí. Občas je možné se rozhodnout spíše dobrosrdečně, jindy manipulativněji. Aby hrdinové získali od pekelných Monarchů pečeti vyžadované Luciferem pro účast v picí hře, mají na výběr z několika různých způsobů jednání u každého z nich. Démonu Asmodeovi lze pomoci obnovit vztah s jeho přítelkyní, nebo jej pouze přímo porazit v taneční soutěži. Apollyon pak vyžaduje, aby hrdinové schválně prohráli soudní proces, aby určitý člověk šel do pekla, a to pomohlo

pekelné opozici vůči Satanovi. Když tak neučiní, stačí ji porazit v picí hře. Vždy však jde o případ morálních odstínů šedi – v konečném důsledku jsou Monarchové démoni a Milo s Lolou, coby lidé, nemusejí mít zájem o dobro Satana nebo pekla. *Afterparty* tedy představuje poměrně komplexní pojetí morálky. Peklo samotné však na druhou stranu nepůsobí jako tak děsivé místo, jak bývá jindy vyobrazováno, dochází tedy k jeho relativizaci, a tím i d'ábla. Rozhodnutí nejde změnit a je na ně omezený čas, což limituje čas na přemýšlení a nutí hráče co nejvíce přímočaře následovat svůj morální kompas. Tím se vytváří jakási paranoia. Pro to, aby vůbec mohli soupeřit se Satanem, musejí protagonisté učinit mnoho rozporuplných voleb. Dostat se ven z pekla zde často znamená dělat činy, za které se do pekla chodí, a je na hráči, jak se v nich vyzná a nutí ho neustále pochybovat o následcích svých činů. Hrdinové se k sobě navíc po celou dobu hry nechovají příliš hezky, ačkoliv mají být nejlepší přátelé. To je vše samozřejmě naprosto úmyslné, nicméně v kombinaci s komplikovanou povahou Satana v *Afterparty* dochází, podobně jako v *Diablu IV*, k selhání odstupu. Díky možnosti příběhových voleb si ale hráč může najít z vnitřního konfliktu cestu ven. Co se týče spoutávání monstra, k tomu tu dochází, nicméně z jiného důvodu než v *Diablu IV*. Vzhledem ke statickosti kamery tu nikdy není d'ábel tak vznešený, ale zároveň ani nedojde k fyzické konfrontaci. Zabití nepřítele je často považováno za základní videoherní akci, zde má ale souboj s bossem formu picí hry, v níž ke smrti dojít nemůže ani na jedné straně – Satan je anděl a protagonisté jsou již mrtví. (tamtéž: 61) Spoutanost Satana se tu projevuje nejvíce jeho redukcí na zadavatele úkolů – hrdinové si několikrát připadají připravení, aby Lucifera vyzvali, on jim ale stanoví další podmínku a pošle je pryč splnit ji. Tímto způsobem musejí nejprve získat povolení od monarchů a následně dát dohromady tým, který jim pomůže v samotných hrách. Dochází tu tak k zajímavému jevu, kdy funkci, již ve většině her plní vedlejší postavy, zastává hlavní antagonista, a to, aniž by skrýval svou identitu nebo jeho zápornost vyplynula časem.

5. Cuphead

Příběh *Cuphead* je zasazen do pohádkového světa Inkwell Isles, u něhož vývojáři ze Studio MDHR zcela přiznaně čerpali z raných animovaných filmů od Disney a dalších filmových studií ze 30. let minulého století – tato inspirace je dokonce vyzdvihována v popisku hry v oficiálním internetovém obchodě Xbox Store. Zápletkou hry je poměrně přímočará – sleduje Cupheada a Mugmana, antropomorfní hrníčky–dvojčata, která se ocitnou v kasinu, jehož provozovatelem je sám d'ábel, a upíší mu své duše výměnou za

šanci na nevidané bohatství. Ďábel vychází z konkrétního krátkého filmu ze série Silly Symphonies, a to *Hell's Bells* z roku 1929 z produkce Walta Disneyho. Aby sourozenci unikli peklu, musejí porazit další dlužníky. Ti vypadají podobně hravě jako hlavní hrdinové – hrníčky se musejí utkat, mimo jiné, se skupinou obrovské kořenové zeleniny, pirátem, drakem nebo robotem.

5.1. Příběhové znaky a koncepty

Jak bylo řečeno výše, ďábel je v *Cuphead* majitelem kasina. Spojení Satana s hazardem má velice dlouhou tradici. Slova, že sázení je ďáblové dílo, se připisují již sv. Augustinovi. Obecnější představy spočívaly v hazardu jakožto vstupní bráně k dalšímu hříšnému jednání a utrpení. Dále bylo argumentováno, že podstata hodu kostkou spočívající v šanci jde proti jasnému božímu plánu a řádu. (Binde 2007: 13)

Bratrům se v hazardních hrách velice daří, a tak jim ďábel dá nabídku – když budou hrát dál a vyhrají, všechna kořist v kasinu bude jejich. Pokud prohrají, jejich duše propadnou peklu. Cuphead hází a prohraje. To hrdiny, kteří mají povahu spíše dětských než dospělých postav, vyděsí, a prosí ďábla o alternativu. Ten jim ji nabídne – mohou sesbírat duše ostatních dlužníků a on je možná ušetří. Slovo možná je zde velice podstatné a ukazuje velice záludnou povahu faustovské smlouvy, jež je obecně velice běžným a vděčným motivem pro fikční narativy. Jak vyplývá z druhé scény, ďábel nepočítá s tím, že by hrdinové uspěli, a když vidí, že se jim duše skutečně daří sbírat, říká svému pobočníkovi King Diceovi, že pokud si protagonisté něco zkusí, bude připraven. Jakmile hráč porazí všechny dlužníky a tím získá všechny smlouvy na duše, dojde k dalšímu setkání s ďáblem, který jim nabídne, ať se přidají na jeho stranu – vidí totiž v jejich dovednostech potenciál. Vzhledem ke spíše pohádkovému tónu narativu a telegrafickému vykreslení ďábla jakožto antagonisty, jež pokouší k hazardu a využívá slovní kličky, dává hráči smysl spíše druhá možnost, tedy nepřidat se k ďáblu. Ta vyústí v souboj – předpokládaná ideální možnost, kdy si hrdinové ponechají duše výměnou za duše cizí, zcela vzala za své kvůli onomu možná. Ďábel se dokonce cítí hrdiny zrazen. Motiv této dvojité smlouvy s ďáblem ukazuje, o jak nebezpečný obchod jde, a že z něj ve skutečnosti není cesty ven, aniž by se dlužník ďáblu úspěšně vzepřel. K tomu zde dojde a dobro vítězí nad zlem, nicméně jelikož ďábel neumírá, lze předpokládat, že je toto řešení jen dočasné. Ďáblu se tu mimochodem vždy říká „the devil“ – žádné jiné jméno tu není použito, což posiluje jednoznačnost jeho charakteru.

5.2. Audiovizuální reprezentace

Ve hře d'ábel vystupuje ve třech scénách – na začátku, uprostřed a na konci – které dohromady trvají jednotky minut. První sekvence má podobu obrázků v knize a d'ábel v ní vypadá prakticky totožně jako ve zmíněné disneyovce, pouze je barevný, ne černobílý. Dlouhé, tenké končetiny typické pro tento animační styl doplňuje tělo s černou srstí, ocas, velké oči a výrazný zubatý, křivě podlý úsměv. Než ke vznešenému vládci pekel tak má blíže klasické, lidové podobě. Díky tomu, že hrdinové mají formu antropomorfních hrnečků, působí d'ábel obrovsky a tedy hrozivě, když se nad nimi tyčí. Jemný rozdíl oproti předloze *Cuphead* přináší v podobě rohů, které jsou zde větší než špičaté uši, což přináší větší děsivost postavy. Oproti *Hell's Bells* je polidštěn tím, že mluví, to je ovšem znázorněno jen pohybujícími se ústy a dialogy předávanými pomocí titulků. Hra obecně dabing neobsahuje, aby zůstala věrná zdrojům své inspirace – jediný zvuk, jenž d'ábel vydává, je zlověstný smích. Je tedy ustanoveno, že tento d'ábel je rozhodně zlou, podlou figurou. Zvukový podkres jinak zastávají jazzové skladby, které zvýrazňují hravý tón animace. I přesto má ale d'ábel jen díky schopnosti hovořit, v porovnání s předlohou, výrazně jinou povahu. Oproti němému stvoření v *Hell's Bells*, které se plácá po břiše poté, co sní pokrm vyrobený z produktu vemene draka, aby byl následně přechytračen jedním ze svých poručníků, má mnohem méně komickou povahu, i když se na něm vizuálně prakticky nic nezměnilo. Opět se tedy ukazuje, že polidštění d'ábla může přinést větší hrozivost než spíše zvířecí podoba. Jak shledal při analýze *Hell's Bells* J. P. Telotte, v tomto filmu toho je na d'áblovi lidského velice málo. (Telotte 2021: 46)

Druhá scéna s d'áblem má již formu pohyblivé filmové sekvence, a vývojáři ze Studio MDHR v ní opět posouvají d'ábla pryč od *Hell's Bells*, aby jej nadále polidštili a učinili z něj méně komického antagonistu. Scéna se odehrává v nikterak děsivé d'áblově kanceláři a d'ábel v ní rozpráví se svým poručníkem King Dicem. Zde je znázorněna skutečná velikost d'ábla – je podobně vysoký jako jeho zástupce, jelikož se nad ním stojící King Dice musí sklánět. Hra obsahuje i lidského bosse, námořníka, a vzhledem k němu je patrné, že Cuphead a Mugman jsou velice malého vzrůstu. D'ábel je tedy svou velikostí může děsit, ale z pohledu lidského hráče tak impozantní není, a jde o předzvěst slabosti antagonistovy povahy. K polidštění d'ábla nadále jednoduše přispívají lidské propriety jako peníze v ruce a doutník v ústech, které jej pojí s rolí ředitele kasina a zároveň odkazují na dobové gangsterky. To je podtrženo i slovníkem, který postavy používají – d'ábel použije například slovo *fink*, které se řadí do americké, neformální a staromódní angličtiny.

(Cambridge Online Dictionary) Na samotné fyzické podobě d'ábla se stále nezměnilo nic kromě toho, že se červeně zablesknou okraje jeho zorníček. Účinný způsob, jakým hra posiluje d'áblu děsivost, je jeho přibližování hlavy ke kameře, jako by mluvil ke hráči/divákovi. Tato technika je taktéž převzata od dobových filmařů. (Telotte 2021: 46) Celá scéna je pak opět podkreslena jazzovou skladbou, která zní víceméně neutrálně a vyznění scény příliš neovlivňuje. Jediná část soundtracku, která nese význam vokály, hraje v hlavním menu hry, kde text stručně přeríkává příběh hry. Podání zpěvu je v duchu dobovosti spíše veselé a následky smlouvy s d'áblem tak vyznívají nepříliš vážně, což jde ruku v ruce s grafickým stylem.

Třetí setkání hrnečků ukazuje d'ábla nejprve na trůnu, což jej odvrací od polidštěné role zpět do úlohy vládce pekla. Scéna je zabrána z pohledu protagonistů, pomyslná kamera je tedy velice nízko. Snímání záporné postavy zespoda patří mezi běžné techniky, jak zvýraznit moc a dominanci postavy. (Reid and Sanders 2021: 120) Když hráč následně zvolí možnost přidat se na stranu d'ábla, změna loajality hrnečků je vyjádřena červeně žhoucíma očima, zlámanými brčky, vypadanými zuby a podlými úsměvy. Antagonista si potom v pozadí spokojeně, zlověstně mne ruce, zatímco před ním hoří plameny. Hra si u této krátké scény vystačí s těmito audiovizuálními promluvami – dialogy zcela absentují. V závěrečných titulcích pak hraje úvodní skladba hry *Don't Deal with the Devil*, ale pozpátku. To jednak vyjadřuje fakt, že hrdinové se d'áblovi skutečně upsali, a také jde o referenci zpětně nahraných d'áblových vzkazů v rockových a metalových písních.

Jestliže se hráč rozhodne d'áblovi vzepřít, je jeho rozhořčení vyjádřeno plameny a vypláznutím jazyka, který se ukazuje jako hadí, rozšklebený. Tím je zvýrazněna monstrozita a zároveň se zde asociuje forma d'ábla coby plaza v rajské zahradě. Následuje souboj, kde d'ábel zastává roli bosse. V ruce nyní drží trojzubec, který by se v souboji mohl hodit jako zbraň. Hra ale vyvrací očekávání, jelikož d'ábel klasický atribut během potyčky vůbec nepoužije a na konci se trojzubec zkroutí, jako by byl nafukovací, čímž je zbraň zesměšněna. Místo toho d'ábel na trůnu poměrně klidně sedí a na přicházející projektily příliš nereaguje, což vyjadřuje jeho nadhled. Když zaútočí, činí tak hlavou, která se na prodlužujícím se krku vlní a opět odkazuje na drakovité monstrum či plazu, tedy biblické podoby d'ábla. Další transformací, k níž během souboje dojde, na chvíli připomíná zakroucenými rohy lidového d'ábla inspirovaného Panem. Změna podoby patří mezi časté nástroje d'ábla, jak je známo například z *Fausta*, namísto maskování zde však dochází k přechodu mezi různými tradičními vyobrazeními. Přechod do druhé fáze souboje je znázorněn tím, že antagonista

vyleze ze své kůže a coby kostlivec skočí poklopem dolů do pekla – když je slabý, vrací se do své domovské říše. Tam již nemá lidské rozměry a spíše komickou podobu, ale hlava se podobně jako ve snové sekvenci v *Diablu IV* zvětší a zabere většinu obrazovky, aby byla dána najevo hrozivost. Tu posiluje také rudý akcent srsti. Na konci této části je ďábel poražen, přičemž se dá do pláče – to postavu výrazným způsobem polidšťuje a zároveň ukazuje její vnitřní slabost. Přemožení ďábla způsobem, který jej zesměšní, odpovídá konci *Hell's Bells* a archetypu šibala, byť pláč jako takový je u ďábla poměrně unikátní. Není ukázáno, že by byl antagonista zabit, smrtí v *Cuphead* nekončí ani jeden souboj, tím se hra drží stylu pohádky pro děti. Smrt ďábla však zobrazována nebývá obecně, jelikož není chápán jako smrtelná bytost – bývá zahnán, často zpět do pekla. (Bacon 2021: 158)

5.3. Videoherní specifika

Mírumilovný vizuální styl je pro herní náplň *Cuphead* značně zavádějící. Žánrově totiž titul patří mezi hry run'n'gun, tedy kombinaci 2D „skákačky“⁶ a střílečky. Hlavně jsou však souboje v ní nebyvale obtížné⁷ a jde o vlastnost, jež v kombinaci s hravým uměleckým zpracováním předurčuje hru specifickému, dospělejšímu publiku.

Dvě ze tří pasáží s ďáblem mají v *Cuphead* formu neinteraktivních předělových scén. Spoutání jeho monstrozity proběhne až v závěrečném souboji, ovšem ve značném rozsahu. Hlavní útoky, které musí hráč brát v potaz, jsou modré světelné koule, které nemají s ďáblem nic společného. Jsou však nutné pro uspokojení soubojového systému hry, který z velké části spočívá v rozstřelování létajících projektilů. Fyzické proměny popsané výše, které odkazují na různé tradice ďábla, sice také slouží jako útoky, spíše však mají funkci signalizace snižujícího se zdraví a zvyšující se agresivity nepřítele. Ačkoliv jsou změny podoby ďáblů vlastní, zde neslouží k maskování a účinnějšímu působení na lidi, ale jako herní mechanika. Rozhraní hry totiž vůbec neobsahuje běžný ukazatel zbývajících zdraví nepřátel.

V tomto titulu oproti předchozím dvěma analyzovaným nedochází k selhání odstupu nebo morálním pochybám. Ďábel je zde jasně zápornou postavou, přesto však vývojáři dávají hráči možnost se k pánu pekel přidat. Hráč k tomu teoreticky může být motivován tím, že přeci jen páchá násilí na bytostech, které jsou ve stejné situaci jako protagonisté, vzhledem k pohádkovému, karikaturnímu ladění ale k tomuto rozhodnutí většina hráčů pravděpodobně nedojde. Připraví se navíc o celý finální souboj. V metarovině lze uvažovat

⁶ „Skákačkou“ se ve videoherním prostředí myslí taková hra, jejíž hlavní herní náplní je fyzické překonávání překážek.

⁷ Viz agregátor novinářských i hráčských recenzí Metacritic: <https://www.metacritic.com/game/cuphead/>

i o obtížnosti *Cuphead* jakožto součást znaku d'ábla. Náročnost potyček je možné vyložit jako složitost dostat d'áblu zadání. Přidat se na jeho stranu před závěrečným soubojem znamená značně jednodušší dokončení hry. Šibalská povaha, kterou ustanovuje vizuální stránka hry, je tu tak nabourávána.

Závěr

Jak vyplývá z případů tří analyzovaných titulů, reprezentace d'ábla ve videohrách dokáže být velice různorodá, ač ne bytostně svébytná nebo převratně originální. *Diablo IV* svými dvěma hlavními antagonisty přináší dvě odlišné podoby vládce pekel. U Lilith se d'ábelská povaha projevuje spíše coby nástroj společenské kritiky, což je stále aktuální, nicméně pro d'ábla typické téma v rozličných příbězích v různých médiích. Její vizuální podoba s rohy pak odpovídá běžným představám a využití jako závěrečného bosse je zase typickou ukázkou videoherního projevu spoutávání monstrozity. Mephisto dostává svému jménu a představuje tradičního lidového pokušitele, který mění podoby. Společně pak tyto dvě postavy slouží jako prostředky diskuze o složité povaze dobra a zla. Nutnost Lilith porazit však koliduje s touto morální nejednoznačností narativu.

Afterparty Satana představuje coby naprosto relativizovanou postavu, jejíž zlá povaha vyplývá z velké části nikoliv z podstaty, ale z alkoholismu coby následku snahy se vyrovnat s nešťastným osudem. Problematika dobra a zla je tu tak v prostředí pekla dovedena do extrému. Díky kontrastně stereotypnímu vyobrazení s rohy a červeným pláštěm však není pochyb, že skutečně jde o d'ábla. Ten musí být i v této hře poražen, ale nikoliv násilím – picí hra je pouze formalitou bez následků pro Lucifera.

Případ *Cuphead* je potom specificky odlišný tím, že u něj podoba (nejen) d'ábla vychází z konkrétního filmu od společnosti Disney. Zároveň však tuto prakticky identickou vizuální formu šibala modernizuje polidštěním povahy. I zde je d'ábel využit jako finální nepřítel, jeho poražení však nepředstavuje morální dilema a jde ruku v ruce s morálně jednoznačným narativem. Tomu také odpovídá krátká stopáž sekvencí s d'áblem – v rámci jednotek minut by bylo velice složité předat komplexnější poselství.

Souhrnně tak lze říci, že ani v jedné z her se Lucifer nijak výrazně neliší od konvencí známých z jiných médií – rohy a červená barva tvoří jasně rozpoznatelné znaky, přičemž odlišnosti spočívají z velké části v celkovém stylu uměleckého zpracování. Narativní koncepty ovšem nabízejí značnou rozmanitost. Všechny zkoumané hry pracují ve značné

míře s pracovními kategoriemi, které jsem ustanovil na základě podob ďábla v kinematografii – faustovská smlouva, společenská kritika a šibalství tu jsou silně přítomny. Jednotlivé tituly jim však dokázaly přidat vlastní prvky, případně tyto kategorie různě kombinují.

Světy a postavy, s nimiž analyzované hry pracují, jsou velice komplexní a dle mého názoru by si zasloužily další individuální zkoumání ve větším rozsahu. Míra svébytnosti ďábla se nezdá na základě vzorku tohoto výzkumu nutně být související s tím, zda jde o vysokorozpočtový, či nezávislý titul. Kde se však tento rozdíl projevuje, je využití specifických vlastností herního média pro přetváření znaku ďábla. Obě indie hry nabízejí hráči, i přes opačné extrémy asociace dobra a zla s Luciferem, možnost si v konfliktu morality najít vlastní cestu. V případě AAA *Diablo IV* naopak vliv média na narativ prakticky absentuje a do velké míry zde autonomie hráče jde proti úmyslu příběhu. Pro předávání komplexních morálních poselství ve videohrách, které s sebou postava ďábla nese, se zdá být vhodné jisté rozvětvení příběhu, jehož ubírání tak může hráč ovlivnit a najít si cestu, jež mu hodnotově vyhovuje. Co se však na základě mého výzkumu pojí s videoherním ďáblem napříč herním průmyslem, je nutnost ďábla, ať už symbolicky nebo doslovně, porazit, ať je jeho charakter jakýkoliv. Tato nutnost na druhou stranu ale může být pojata takovým způsobem, aby pozměnila zavedené představy. Videoher, které se věnují ďáblovi nebo peklu, ale existuje mnoho, a jejich zkoumání by mohlo přinést další závěry jak pro společenskovědní pochopení videoher, tak v oboru game studies.

Bibliografie:

Barthes, Roland. 2018. *Mytologie*. 3rd ed. Dokořán.

Bible: Překlad 21. století. 2024. 11th ed. Praha: Biblion.

Doležalová, Andrea. 2012. „Názvy d'ábla v češtině a jejich ekvivalenty v jiných slovanských jazycích..“ Bakalářská práce, Masarykova univerzita.

https://is.muni.cz/th/rif5j/Bakalarska_diplomova_prace_Andrea_Dolezalova.pdf.

Eliade, Mircea. 1969. *Myths and Symbols: Studies in Honor of Mircea Eliade*. Edited by Joseph M. Kitagawa and Charles H. Long. 1969 ed. Chicago: Chicago University Press.
https://archive.org/details/mythssymbolsstud0000unse_u3b6/page/n3/mode/2up.

Hendricks, William. 1992. “Giving the Devil His Due: A Visual Approach.” *Sage Journals* 89 (4): 489-489. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/003463739208900404>.

Irish, Bradley J. 2022. “Envy, Beelzebub, and Paradise Lost.” *Huntington Library Quarterly* 2022 (85): 347-357. <https://muse.jhu.edu/article/882919>.

Judt, Tony. 2017. *Poválečná Evropa: Její historie od roku 1945*. 2nd ed. Praha: Prostor.

McWhorter, John. 2017. *Talking Back, Talking Black*. New York: Bellevue Literary Press.

Muchembled, Robert. 2008. *Dějiny d'ábla*. Praha: Argo.

Oxford English Dictionary, s.v. “morgenstern (n.),” July 2023, <https://doi.org/10.1093/OED/4224263794>.

Palmer, R. Barton, Simon Bacon, Katherine A. Fowkes, Regina M. Hansen, David Hauka, Russ Hunter, Barry C. Knowlton, Murray Leeder, Jeffrey, and Andrew Weinstock. 2021. *Giving the Devil His Due: Satan and Cinema*. Edited by Jeffrey Andrew Weinstock and Regina M. Hansen. New York: Fordham University Press.
<https://doi.org/10.1515/9780823297924>

Patai, Raphael. “Lilith.” *The Journal of American Folklore* 77, no. 306 (1964): 295–314.
<https://doi.org/10.2307/537379>.

Reid, Darren R., and Brett Sanders. 2021. *Documentary Making for Digital Humanists*. OpenBook Publishers. <https://doi.org/978-1-80064-197-6>.

Schaeffer, Brogan. 2023. "The History and Transcendence of Lilith: Understanding the Ancient Myth and Exploring Its Recent Use in the Feminist Movement." Diplomová práce, Idaho State University.

<https://www.proquest.com/openview/1861c3fb14c814e15865bd733177f46f/1>.

Stephens, Randall J. *The Devil's Music: How Christians Inspired, Condemned, and Embraced Rock 'n' Roll*. Harvard University Press, 2018.

<https://doi.org/10.2307/j.ctv2867qq>.

Šalanda, Bohuslav. 2009-03-12T16:07:40Z. *Ďábel ve folkloru*.

<https://hdl.handle.net/10195/32554>.

Švelch, Jaroslav. 2024. *Hráč versus příšery: k čemu slouží monstra v počítačových hrách*. Praha: Akropolis.

Thorne, Stephen B., and Philip Himmelstein. 1984. "The Role of Suggestion in the Perception of Satanic Messages in Rock-And-Roll Recordings." *The Journal of Psychology* 116 (2): 245–48. <https://doi.org/10.1080/00223980.1984.9923643>.

Toumpoulidis, Charalampos. 2023. "Breaking down a videogame level's design: Deconstruction of the narrative in The Witcher III: The wild hunt." Diplomová práce, Malmö University. <https://mau.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1774335&dswid=2048>.

Yang, Shenghua. 2015. "Body Narrative of the Image of Satan in Paradise Lost." *Advances in Literary Study* 3 (2): 31-35. <https://doi.org/10.4236/als.2015.32005>.

2001. „Unie se postavila za odvetu.“ IDnes.cz. https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/unie-se-postavila-za-odvetu.A010919_224532_zahranicni_mhk.

Ludografie:

Blizzard Entertainment [Activision Blizzard]. 1996. Diablo, PC

Blizzard Entertainment [Activision Blizzard] 2000. Diablo II, PC

Blizzard Entertainment [Activision Blizzard]. 2012. Diablo III, PC

Blizzard Entertainment [Activision Blizzard]. 2023. Diablo IV, PC

Night School Studio. 2019. Afterparty, PC

Studio MDHR. 2017. Cuphead, PC