Abstrakt

Videohry v současnosti reprezentují velmi rozšířený kulturní fenomén. Velká část z nich k tvorbě herních příběhů a herního světa využívá rearanžované a komodifikované prvky inspirované vernakulárním folklorem. Díky těmto hrám se do velké míry dokázaly popularizovat některé projevy ústní slovesnosti, a to převážně zástupci orální prózy, konkrétně pak démonologické pověsti, a to nejenom v kolektivní paměti určité skupiny, ale díky masovosti populární kultury i ve všeobecné populaci.

Na základě identifikace, zpracování, studia a dokumentace těchto projevů ve vybraném vzorku videoher s převážně folklorní tématikou a následným výzkumem mezi hráči a vývojáři ohledně znalostí těchto projevů lze zjistit, jakým způsobem tyto hry pracují s prvky inspirovanými folklorem nebo jestli už tyto projevy nesouvisí s folklorismem, případně folkloreskou. Práce si klade za cíl prozkoumat tato tvrzení a prozkoumat možnosti zachování projevů ústní slovesnosti v kolektivní paměti subkultury hráčů počítačových her s přesahem na všeobecnou populaci.

Klíčová slova

ústní tradice, ústní slovesnost, vyprávění, populární kultura, démonologické pověsti, videohry, případová studie, folkloreska, kolektivní paměť