

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Ústav etnologie

# **Diplomová práce**

Bc. Jakub Vozáb

**Konstrukce a užívání démonologických folklorních témat a  
motivů v populární kultuře: Případová studie videoher**

Construction and Use of Demonological Folkloric Themes and Motifs  
in Popular Culture: Video Games Case Study

Praha 2021

Vedoucí práce: doc. PhDr. Petr Janeček, Ph.D.

## **PODĚKOVÁNÍ**

Poděkování patří mému školiteli doc. Petrovi Janečkovi za odborné rady poskytnuté při psaní práce a jeho neutuchající ochotu a shovívavost při mém nesnadném úkolu, všem vyučujícím z ústavu etnologie a na studiích nových médií za poskytnuté rady a za to, že mě tam tak dlouho trpěli. Dále pak mým kolegům a kolegyním ať už na studijním oddělení, nebo kolegům a kolegyním z oddělení informačních systémů, kteří trpěli mé manýry a motivovali mě k dokončení. Závěrem pak především také mé rodině a blízkým a přátelům a mé partnerce, bez jejichž pomoci bych to nikdy nezvládl.

## **PROHLÁŠENÍ**

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

V Praze 15. 8. 2021

Bc. Jakub Vozáb

## **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 tematikou 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

## **Abstract**

Video games today represent very widespread medium, which has a huge potential. Majority of games uses for its stories and building of their world rearranged and commodified elements inspired by vernacular folklore. Thanks to that kind of games, they were able to preserve and spread some manifestations of oral tradition, mainly representation of oral literature, specifically the representatives of demonological legends, not only in collective memory of certain group, but also in the general population thanks to the mass culture of popular culture.

Based on the identification, processing, study and documentation of these manifestations in a selected sample of video games with folklore themes and subsequent research among players and developers about the knowledge of these manifestations, it can be determined whether is the manifestations or folklore, or whether these manifestations are related with folklorism or folkloresque. The thesis aims to examine these statements and to explore the possibilities of preserving the manifestations of oral literature in the collective memory of the subculture of computer game players with an overlap to the general population.

## **Keywords**

oral tradition, oral literature, storytelling, popular culture, demonological legends, video games, case study, folkloresque, collective memory

# Obsah

1. Úvod.....	7
1.1. Cíle práce .....	9
1.2. Struktura práce .....	10
Sekce 1: <b>Kontext, terminologie, otázky a metody</b> .....	13
2. Úvod do problematiky a základní terminologie.....	13
2.1. Problematika .....	13
2.2. Základní terminologie.....	17
3. Výzkumná otázka.....	20
4. Metodologie.....	22
4.1. Teoretické podklady a koncepty.....	23
4.2. Metodologický podklad dokumentace a výzkumu.....	24
Sekce 2: <b>Dokumentace, výzkum a výsledky</b> .....	26
5. Dokumentace .....	26
5.1. Hry.....	27
5.2. Postup dokumentace motivů .....	34
5.3. Dotazník.....	35
6. Analýza.....	37
6.1. Projevy a motivy .....	37
6.2. Dotazníky a hráči.....	43
Sekce 3: <b>Návrh hry, další použití a staronové teorie</b> .....	46
7. Návrh hry.....	46
7.1. Současné vzdělávací a folklorní hry .....	46
7.2. Tvoříme ideální hru .....	47
8. Teorie koloběhu života folklorního motivu.....	48
9. Závěr .....	49
10. SEZNAM LITERATURY.....	51
Použitá literatura .....	51
Metodologická literatura.....	51
Folklor a ústní slovesnost .....	52
Herní studia a hry obecně .....	53
Ostatní .....	<b>Chyba! Záložka není definována.</b>
Prameny herní povahy.....	55
11. Přílohy .....	56
11.1. Seznam her.....	56
11.2. Vzor dotazníku .....	56
11.3. Výsledky dotazníků .....	56

*„When we understand the events that occur to us, the events become history. History is understanding. Otherwise we are all just dumb animals trying to get in out the cold.“*

*„V momentě, kdy pochopíme události, které se nám dějí, stanou se historií. Historie je porozumění. Jinak jsme všichni jen tupá zvířata snažící se dostat ze zimy dovnitř.“*

*Hasphat Antabolis, The Elder scrolls IV: Oblivion*

(2006)<sup>1</sup>

## 1. Úvod

V dnešní době je populární kultura na tolik rozšířená, že ovlivňuje veškeré aspekty života. Ve své práci zpracovávám jedno z odvětví populární kultury, a to videohry. Hry samotné jsou součástí naší společnosti již od nepaměti. Huizanga tvrdí, že hra je starší než kultura sama (Huizanga, 1971, s. 9). Videohry se oproti tomu stávají pravidelnou součástí našeho života až v 70. letech, kdy vznikají arkádové hry. Ale pro naši potřebu jsou však důležitá až 80. léta, která znamenají důležitý milník pro počítačové hry (Brown, 2014, s. 20).<sup>2</sup> Ať už se jedná o arkádové hry typu *Mario*, oblíbené masivně multiplayerové hry typu *World of Warcraft*, nebo hry s velkým důrazem na vyprávění, jako jsou herní série *The Elder Scrolls* nebo *Dragon Age*. Stejně jako je dnes součástí našeho všedního života populární kultura, tak byla a je jeho součástí ústní slovesnost. Proniká k nám během našeho dospívání a období raného vývoje formou pohádek a příběhů vyprávěných staršími generacemi nebo jako mytologie, která vysvětluje svět kolem nás. V současné době se podobně, jako se mění média, mění i folklor a způsob jeho šíření, předávání a vypravování. Tato diplomová práce se právě pokouší prozkoumat provázanost těchto dvou elementů – počítačových her, jako relativně mladého média se specifickými principy fungování, a slovesného folkloru, přičemž z celého slovesného folkloru se zaměřuje pouze na démonologické pověsti. Řeší, jaký mají počítačové hry na nás dopad a jestli se touto formou dá vlastně folklor udržet.

---

1) Data vydání her čerpám primárně z [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

2) Vycházím primárně z literatury

V této práci se pokusím prozkoumat předem určenou skupinu počítačových her, které nějakým způsobem obsahují prvky ústní slovesnosti tzv. prvoplánově, nebo jimi byly ovlivněny až při tvorbě. Důvodů, proč jsem si toto téma vybral, je několik. Zprv si myslím, že v našem akademickém „rybníku“ se jedná o problematiku a oblast málo probádanou<sup>3</sup>, zadruhé se považuji za vášnivého hráče videoher a milovníka příběhů, a to kromě zjevných vlastností folkloru je stěžejní pilíř ve většině velkých her inspirovaných nebo vytvořených příběhy lidové prózy.

K sepsání této práce mě přímo inspiroval pátý díl herní série *The Elder Scrolls, The Skyrim*. Tato herní série je známá svým propracovaným světem, který s postupným vydáváním dalších a dalších dílů neustále zvětšuje, a troufám si říct, že „ožívá“. S každým novým dílem je čím dál víc komplexní a lze v něm najít mnoho prvků reálného světa a našich životů. Jistě není příliš odvážné tvrzení, že co do komplexnosti se může rovnat i takovým velikánům literatury a fantastiky, jakým byl např. J. R. R. Tolkien. V momentě, kdy jsem tuto hru hrál a plnil zrovna jeden ze stěžejních úkolů, jsem si uvědomil, jaké znalosti z herního světa jsem jen za dobu samotného hraní jako hráč získal a jak moc mi některé příběhy připadají povědomé a blízké. V ten moment vyvstala ona otázka, zda si podobný pocit ze hry mohou odnést i další hráči. Tedy zda se za pomoci vyprávění skrze hru nedozvídáme příběhy podobným způsobem, jako kdybychom seděli u ohně v lese, v kavárně s přáteli nebo na přednášce na univerzitě. A jak moc ovlivňuje familiárnost projevů, motivů a příběhů hráčův prožitek ze hry a jak podporuje její lepší zapamatování a vstřebání.

Folklor, přesněji lidová próza, mi byl vždycky velmi blízký a fascinoval mě už před nástupem na etnologii. Příběhy, legendy, pověsti a hlavně mytologie byly pro mě stěžejní a také jedním z důvodů nástupu na etnologii před několika lety. Stejnou měrou jsou pro mě důležité videohry, kromě klasického „útěku před realitou“ a samozřejmě zdroje zábavy se mi videohry staly platformou, kde jsem se mohl vzdělávat, poučit nebo si jen „zažít“ zajímavý příběh, který by jiné médium nedokázalo takto dobře předat. Domnívám se, že právě interaktivní faktor videoher je to, co je hlavním společným pilířem s ústně tradovaným folklorem.<sup>4</sup> Už ve své bakalářské práci jsem se věnoval vztahu mezi folklorem a populární

---

3) Vycházím ze zahraniční znalosti, kde se toto téma již v rámci folkloristiky nebo herních studií (game studies) řeší, viz folkloreska ve čtvrté kapitole Metodologie.

4) Podobně jak je chápán folklor například zde: Janeček, 2011, s. 115–116



kulturou<sup>5</sup>: na časovém a prostorovém vývoji fenoménu divoká honba, kde jsem lehce zmínil i herní adaptace tohoto fenoménu a vliv této adaptace na udržení tohoto fenoménu ve všeobecné kolektivní paměti.

## 1.1. Cíle práce

Cílem práce je zjistit, jestli se ústní slovesnost, přesněji část orální prózy zaměřená na démonologické pověsti, zachovává a předává ve videohrách. Jakým způsobem a v jakém rozsahu se stávají součástí videoher a jestli je možné tyto projevy ještě považovat za ústní slovesnost. Následně se zabývá tím, které aspekty z těchto projevů se uchovávají v kolektivní paměti subkultury hráčů videoher a kdo vlastně tato subkultura je. Cílem je samozřejmě také potvrzení určené hypotézy, či její vyvrácení<sup>6</sup>. Nakonec je ambicí této práce nastínit ideální návrh hry, který by mohl být použit například k uchování „vymírajících“ projevů ústní slovesnosti nebo nehmotného kulturního dědictví, a v závěru práce navrhnout teorii „koloběhu života“ folklorních motivů, která z této práce vychází.

Těchto cílů hodlám dosáhnout tím, že nejprve vytvořím vzorek her, které splňují předem stanovené předpoklady, tedy to, že se buď jedná o úspěšnou herní sérii, která je všeobecně známá v herní komunitě a vyprávění přikládá velký význam, nebo se jedná o hru či herní sérii, která se ústní slovesností inspiruje či ji nějakým způsobem přímo obsahuje. Dále v tomto vzorku lokalizuji, zaznamenám a katalogizuji takové projevy a motivy ústní slovesnosti.

Dalším krokem je dotazník, který je vytvořen na základě vybraných a nalezených projevů, témat a motivů ústní slovesnosti zaměřených na démonologické pověsti a je cílený na širokou hráčskou komunitu. Hlavním cílem dotazníku je vytvořit si všeobecný a základní obraz znalostí a kolektivní paměti této subkultury. V první řadě se tedy seznámit se znalostmi hráčů, které mohli získat hraním daných her, nebo hrou byli inspirováni k tomu, aby si je získali následně (v mimoherním světě), například samostudiem, nebo jinou formou učení. Zároveň je jeho účelem zjistit, jak moc je žánr her s důrazem na silný příběh a vyprávění oblíbený. Takový žánr se pak jeví jako ideální kandidát pro uchování ústní slovesnosti. Tím lze potvrdit, nebo vyvrátit moji domněnku o šíření a uchovávání folkloru ve hrách. Na základě

---

5) VOZÁB, Jakub, 2015. Fenomén divoké honby a jeho proměna v čase. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav etnologie. Vedoucí práce Šalanda, Bohuslav.

6) Hypotézu hodlám rozpracovat v příslušné kapitole Výzkumná otázka.

těchto informací a dat jsem pak schopen nastínit návrh ideální hry, která by mohla být použita jako jakýsi vzor pro vytváření podobných her za účelem uchování ústní slovesnosti.

Mimo můj způsob bádání existují určitě i další postupy, které mohou vést k potvrzení, či vyvrácení stanovené hypotézy a výzkumných otázek. Mezi ně může například patřit kompletní rešerše všech vydaných her v jedné velké komparatistické práci nebo je možné provést pozorování přímo v subkultuře hráčů či provést několikaletý výzkum vlivu příběhových her na kolektivní paměť této subkultury. Moje práce se ale nesnaží o kompletní vyřešení této problematiky, ale učinit takový prvotní krok, imaginární základní kámen, na kterém se dá posléze další teorie vystavět, případně výsledky této práce pak použít v praxi, ať už při samotné tvorbě her, nebo právě při uchování nehmotného kulturního dědictví. Neboť se domnívám, že právě taková práce, která by se dané problematice takto věnovala, ještě nevznikla.

Samotná kombinace již známých příběhů a her není u videoher novinkou. Některé z prvních herních sérií jsou inspirovány díly literárními i filmovými a samotný folklor se používá ve hrách již od počátku. Překvapující není ani to, že nejdříve toto médium „sahalo“ po velice známých folklorních motivech, jako je artušovský cyklus nebo tzv. grimmovské pohádky, a právě o tyto velice známé motivy se chci minimálně na začátku práce opřít a až následně přejít k čistě démonologickým tématům a motivům a to následně propracovat i k těm méně známým, jakými mohou být různé lokální variace.

## 1.2. Struktura práce

Celý text, jak jsem již zmínil v cílech práce, se nesnaží být kompletním řešením, ale spíš mým nastíněním problematiky, aby toto téma bylo možné následně dále rozpracovat. To se také projeví na rozsahu práce, která by bez problémů mohla být prací doktorskou, jak co do tématu, tak i do rozsahu, přesto zůstane u přibližně stanového rozsahu dle fakultních a ústavních zvyklostí.

Výzkumná otázka takového rozsahu a interdisciplinární téma vyžaduje kromě samotné práce na hypotéze i ujasnění vlastní terminologie, metodologie a uvedení do problematiky. A protože pracuji s médiem videoher, budou potřeba i ukázky jednotlivých démonologickým folklorních témat a motivů.

Práci jsem rozčlenil přibližně do tří tematických sekcí, které jsou dohromady tvořeny devíti kapitolami. Každá kapitola a sekce začíná citátem herní postavy, který shrnuje, či vystihuje ústřední motiv dané kapitoly.

První sekce obsahuje kapitoly tři. V první kapitole se zaměřím na všeobecnou problematiku a historický kontext, tedy jaký je rozsah již proběhlých výzkumů a v jakém časovém horizontu pracuji a o které videohry v rámci časové osy se například jedná a které používám. V této kapitole si určím i základní terminologii, se kterou již částečně pracuji, ale hlavně s ní budu pracovat v rámci celé práce. Poslední kapitola v této sekci je věnovaná samotné výzkumné otázce, přesněji všem výzkumným otázkám, které vycházejí z mé původní hypotézy o šíření a uchování folklorních témat a motivů ve videohrách. Pokusím se zde shrnout, jak jsem k této hypotéze dospěl a pokusím se vymezit veškeré otázky, které z ní plynou. Jedná se tedy o uvedení do problematiky obsahující základní rámce práce, které je třeba si určit, abych mohl v práci pokračovat.

Druhá sekce obsahuje také dvě kapitoly a je zaměřená na samotný výzkum. První kapitola je o dokumentaci, a to jak démonologických motivů, tak dat z dotazníkového šetření. Následující kapitola je zaměřená na analýzu. Zde se pokusím shrnout a analyzovat mnou provedenou dokumentaci démonologických motivů a témat.

Poslední sekce je pak opět sekce primárně teoretická, obsahující pouze dvě kapitoly. První řeší případný návrh ideální hry, tedy výsledky, ke kterým jsem došel a následně další varianty využití, tedy jakési úspěšné zakončení mého výzkumu, ve kterých nastiňuji případné teorie a použití, které z mé hypotézy vycházejí.

Celá práce je pak zakončena závěrem, v němž shrnuji veškerá svá zjištění a pokládám další otázky, které výsledky bádání stanovují a kterými je možné se dále zabývat, a celý problém tak dále rozvíjet.

Protože moje práce pro zkoumání subkultury používá pro své účely dotazník, je třeba tento dotazník a případné výstupy mít k dispozici. Tyto dokumenty jsem přiložil na konec práce. Obdobnou měrou jsou důležité právě nalezené projevy, motivy a studované počítačové hry, které jsou zase potřeba pro dokreslení situace. V rámci mého studovaného média počítačových her je třeba ukázat nějaké přílohy potřebné k dokreslení této problematiky. Rozsah a forma příloh se může lišit podle zdokumentovaných motivů a projevů, nevylučují se klasické obrázkové přílohy, ale vzhledem ke studovanému médiu ani přílohy v audiovizuální formě.

Na závěr tohoto úvodu je ještě zde ve struktuře práce třeba zmínit způsob a formu citování. Dlouho jsem přemýšlel, jakým způsobem budu citovat, protože mi jak Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, tak Ústav etnologie FF UK nabízí více variant. Nakonec jsem se rozhodl respektovat anglosaský způsob citování a budu uvádět jen jméno autora a rok vydání knihy, případně stranu, kompletní bibliografický zápis lze pak pro přehlednost nalézt na konci každé sekce a následně na konci celé práce. Poznámky pod čarou budou v této práci použity pro vysvětlení pojmů nebo na dokreslení situace podobně, jak tomu bývá převážně v literatuře, kterou cituji.

Literatura:

BROWN, Harry J. Videogames and Education, Taylor & Francis Group, 2008. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=1899956>.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o původu kultury ve hře. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon.

# Sekce 1: Kontext, terminologie, otázky a metody.

*A co že to chceme zkoumat a už to někdo někdy zkoumal?*

*„The line between our myths and truth is fragile and blurry.“*

*„Hranice mezi našimi mýty a pravdou je křehká a rozmazaná.“*

*Lara Croft, Tomb Raider*

(2013)

## 2. Úvod do problematiky a základní terminologie

Než započneme s hlavní částí práce, je třeba si nejdříve ujasnit, jak je na tom současné bádání a jestli se touto, případně podobnou problematikou, někdo nezaobíral. Je třeba si ujasnit, o jaké pole působnosti se jedná, a hlavně rozsah studovaného tématu. Jak jsem již v úvodu zmínil, hodlám se pustit do něčeho, do čeho se pustila jen hrstka přede mnou. Má práce je bez pochyby práce interdisciplinární, a tak se k ní musí i přistupovat. Kromě bádání na poli folkloristiky, nastíním i bádání herních studií, které je důležité právě v kontextu počítačových her. Následně je třeba nezapomenout nastínit i historický kontext a případný časový vývoj této problematiky. Nedílnou součástí tohoto úvodu do problematiky je i ustanovení základních termínů, které budu používat po celou dobu práce a neustálé vysvětlování by mohlo být rušivé.

### 2.1. Problematika

O vztahu populární kultury a folkloru bych mohl psát nekonečně dlouho a existuje celá řada společných témat, která by tento vztah mohla obsahovat. Já se pro moji práci zaměřím na jenom části těchto dvou velkých témat a oblastí. Na poli populární kultury se zaměřím na videohry, primárně počítačové hry. Po zralé úvaze jsem se rozhodl, že se zaměřím jen na hry, které běží na platformě Windows, přestože některé významné hry a herní série běží na jiné platformě. Pokusím se ale i ty alespoň okrajově vzít také v potaz. V části folkloru se zaměřím na ústní slovesnost, přesněji jen na lidovou prózu, a to konkrétně na zástupce démonologických pověstí a vše kolem nich. Pokusím se neopomenout ani ostatní formy, tedy

vše od pohádek, pověstí až po lokální či globální mýty a legendy, ale jen okrajově a pro dokreslení situace. Lidovou prózou se jak u nás, tak v zahraničí zaobírala celá řada autorů a vědců, a proto musím pro svou práci vybrat jen některé. Pro základní práci ve folkloristice a metodologii folkloru používám několik obecných knih a známých autorů jako je například Beneš nebo Sirovátka s Leščákem, kteří se dají považovat za základní literaturu v případě studia folkloru. Následně pak *Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska* od kolektivu autorů z Akademie věd ČR. Při přípravě mé bakalářské práce se mi osvědčily i dva cizojazyčné katalogy, které obsahují většinu západních projevů lidové prózy a pro některé studium jsou dobré pro zařazení do tématu (D. L. Ashliman a L. Dégh).

Pro počáteční dělení lidové prózy jsem se rozhodl použít dělení na žánry nastíněné v *České prozaické folkloristice v letech 1945–2000* od Marty Šrámkové, kdy její dělení hodlám rozšířit o kategorii mytologie, která by sice v určité situaci mohla být považována za součást legend, ale protože některé projevy jsou mimo křesťanskou tematiku, nechám si legendy jenom pro ně a v mytologické sekci budou všechny ostatní mytologické projevy.

Mezi základní „folkloristický pilíř“ své práce, v tomto případě katalogizační pilíř, považuji Lufferův *Katalog českých démonologických pověstí*, který mi pomůže lépe a jednodušeji zařadit nalezené motivy a témata ve hrách. Použiji jeho dělení démonologický pověstí, ale pro svou potřebu si je lehce upravím. Protože některé projevy ústní slovesnosti a motivy, s kterými pracuji, jsou na pomezí mezi folklorem a populární kulturou samotnou, vypůjčím si kromě základních informací o folklorismu i práci relativně novou a pokusím se zapracovat, jak do toho všeho zapadá folkloreska od Michaela Fostera a Jeffreyho A. Tolberta.<sup>7</sup> Celou folkloristickou sekci zakončím jak jinak než Vladimírem Jakovlevičem Proppem a jeho *Morfologií pohádky*, primárně jako metodologickým rámcem studia pohádek. Pro studium sociální skupiny a subkultury jsem kromě *Sociologické encyklopedie* od Akademie věd ČR, použil jako vodící publikaci Petra Janečka a Dany Bittnerové *Folklor atomového věku*.

Na poli herních studií musím nejprve zmínit všeobecný zdroj zabývající se hrami obecně, a to Johana Huizingu a jeho *Homo ludens*. Tato kniha je hezký úvod do studia her, nehledě na disciplínu, kterou se chci zaobírat. Kromě přesahu do antropologie a sociologie je tento pramen vnímán jako základní literatura herních studií. Následně tu mám „klasiku“ *Understanding Video Games*, která nastíní všeobecný rámec herních studií. Dále nesmím opomenout také Iana Bogosta, který se zajímal mimo jiné o hry s přesahem, ať už se jedná o

---

7) Knihu „The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World“ od zmíněných autorů vysvětlím níže.

vzdělávací hry, nebo třeba hry pro čistě komerční účely. Na to navazuje podobně známý autor Jesper Juul s jeho *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, který krásně osvětluje příchod a hlavně rozmach ležérního hraní (casual gaming), které mimo jiné napomohlo hrám k jejich masovému rozšíření. Následuje celá řada článků, ty primárně čerpám z uznávaného mezinárodního časopisu *Game Studies*<sup>8</sup>.

Kdybychom chtěli najít počátek studia her, mohli bychom dojít až do dávnověku. Jak už jsem v úvodu zmiňoval, hra je starší než kultura sama (Huizinga, 1971, s. 9). A Huizinga má pravdu, protože od nepaměti si všichni hrají. V hledáčku folkloristů zase hry byly primárně spojené s dětským folklorem, kdy první pokusy o studium právě dětského folkloru začaly v druhé polovině 19. století a trvají prakticky do dnes (Janeček & Bittnerová, 2011, s. 15–19). Nás ale zajímají videohry, tedy specifická část her, která by bez moderní technologie nebyla možná, přesněji bez audiovizuální techniky a příslušném softwaru. První výzkumy mohly samozřejmě začít až po vytvoření prvních videoher, kdy už můžeme hovořit o prvních hrách z roku 1958 *Tennis for Two*, nebo o *Spacewar* z roku 1962 (Tavinor, 2009, s. 34). První ale, kdo se vážně teoreticky zabýval videohrami, byl až Chris Crawford, který v roce 1982 vydal jako jeden z prvních knihu o designu nesoucí název *The Art of Computer Game Design* a hlavně několik let před všemi ostatními (Smith et al., 2013, s. 38). To odstartovalo vlnu studií, konferencí a odborných periodik a až po roce 2000 můžeme už mluvit o herních studiích jako o novém interdisciplinárním vědním oboru (Tavinor, 2009, s. 16).

Od počátku herních studií se herní teoretici přou mezi dvěma přístupy, přesněji třemi přístupy, jak přistupovat ke hrám, a to přístup ludologický, naratologický a třetí interaktivní fikce (Tavinor, 2009, s. 16). Ludologický přístup chápe hry jako hry, a ne jako prostředek k něčemu, nebo něčeho. Přistupuje k hrám jako k hlavnímu studovanému tématu a lze a měli by se studovat tedy hry samotné, a ne prvky, které jsou z nich odvozené. Tedy jak prohlásil jeden z hlavních ludologů Gonzalo Frasca: „*Hry nemohou být pochopeny skrze teorie odvozené z vyprávění.*“ (Smith et al., 2013, s. 214) Naratologický přístup<sup>9</sup> je pak v opozici k ludologickému: nelze oddělit vyprávění či vyprávěcí části hry od hry samotné a zároveň není možné oddělit hru od sociálních vlivů běžného života. Naratologický přístup se primárně snaží studovat hry jako text, kdy hry jsou schopny být pochopeny skrze techniky literárních a mediálních věd (Crawford, 2009, s. 55). Poslední přístup „interaktivní fikce“ se zaměřuje na

---

8) Dostupný na <http://gamestudies.org/>.

9) Teorie vyprávění, nebo také naratologie

interaktivnost videoher ať už z hlediska narace a ovlivnění příběhu, nebo čistě jen z pohledu simulace a toho, že nám hry simulují reálné skutečnosti (Tavinor, 2009, s. 23). Druhým důležitým bodem a zájmem herních studií jsou herní žánry. Většina autorů, hráčů, či žurnalistů si většinou vytváří kategorie sama, já nastíním kategorie vytvořené v *Understanding Video Games*, kde jsou hry rozděleny do čtyř kategorií: action (akční), adventure (dobrodružné), strategy (strategie) a process-oriented (procesně orientované)<sup>10</sup>. Akční hry jsou primárně zaměřené na postřeh a jemnou motoriku, ať už se jedná o hry typu *Call of Duty*, nebo *Prince of Persia*. Dobrodružné hry pak jsou všechny hry založené na příběhu, a které se mohou kompletně obejít bez akčních prvků. Příkladem mohou být *The Longest Journey*, nebo *Baldur's Gate*. Strategie pak jsou někde mezi akčními a dobrodružnými hrami, kdy největší důraz je kladen na taktiku. Příkladem takového typu her mohou být *Civilization* nebo *Starcraft*. Poslední kategorie jsou pak hry, které postrádají pevné cíle a většinou si je hráči vytvářejí sami. Mezi hry této kategorie lze například považovat simulátory jako je *Flight Simulator* nebo *The Sims* nebo masivně multiplayerové hry jako *World of Warcraft* (Smith et al., 2020, s. 55–57). Pro svůj následný výzkum jsem se rozhodl využít toto dělení, ale lehce jej upravím a rozšířím, jelikož cílovou skupinou dotazníku je hráčská komunita, a tak je třeba používat kategorie, které jsou jí všeobecně známé.

Počátek studia ústní slovesnosti, potažmo samotného folkloru, je oproti herním studiím podstatně starší a je datován do druhé poloviny 19. století, kdy termín folklor poprvé použil W. J. Thoms. Poté následovalo období rozkvětu díky velkému množství sběratelů a všeobecné snahy o zachování nalezených projevů (Brouček, 2007, s. 219). Ústní slovesnost jako součást folkloru se tak stala hlavním studovaným prvkem, primárně spojeným s literaturou (Leščák, 1982, s. 39). Také námi vybrané projevy jsou studované již od začátku folkloristiky a pověsti ani ty pověrečné také nepřicházejí zkrátka a první sbírky na našem území tu máme z roku 1863 od Josepha Grohmana (Luffer, 2014, s. 29).

Folklor v populární kultuře není nic neobvyklého a už od vzniku populární kultury si rozličné žánry a média populární kultury vypůjčují či nějakým způsobem interpretují populární kulturu. Vezměme si ku příkladu klasickou pohádku o Popelce. Kromě klasických variant<sup>11</sup> zde máme různé knižní varianty a s příchodem dalších médií i další verze této pohádky, vždy nějakou specifickou variantu, která se převedením kodifikovala a vytvořila se

---

10) Viz příloha 1 seznam her.

11) Podle ATU dostupné online: <https://sites.pitt.edu/~dash/type0510a.html>



její verze. Ať už se jedná o rozhlasovou pohádku, nebo o Popelku od Walta Disneyho<sup>12</sup>. Všechny tyto verze mají společný motiv, motiv lidové pohádky o Popelce. U našeho studovaného žánru to není jinak. Démonologické pověsti ze své podstaty jsou často vyprávěné, používané a různě interpretované. Kdejaký příběh, film či jiné médium využívá nadpřirozeno a nemusí se jednat jen o čistou interpretaci pověrečné pověsti.

V dnešní době se již na folklor nahlíží různě. Mezi tzv. současný folklor můžeme považovat tzv. městský folklor, který nějakým způsobem vysvětluje dění kolem nás v moderním světě, kde příběhy o nadpřirozenu, démonech a důvodech chození do lesa již nejsou tak podstatné. Oproti tomu proč se bát v prázdné tramvaji nebo v opuštěném domě je v dnešní době „důležitější znalost“. Kromě městského folkloru je v současném folkloru velice rozšířený folklor elektronický, do něhož někteří autoři řadí různé memy.

Nás ale bude městský folklor zajímat jen okrajově, protože ač sice některé hry jsou inspirovány městským folklorem, případně se dá tvrdit, že ho pomohly dovytvářet (například *Slender Man*<sup>13</sup>), ve většině her se objevují ostatní motivy, případně tvoří jakousi brikoláž (Janeček & Bittnerová, 2011, s. 11).

## 2.2. Základní terminologie

Pro snazší pochopení své práce a následný výzkum si musím určit několik základních pojmů a termínů. Vzhledem k tomu, že oblast videoher a herních studií je rozsáhlá a relativně nová, je třeba tyto termíny nějakým způsobem sjednotit. Oproti tomu folkloristika je v porovnání s herními studiemi disciplína stará a má práce nemá za cíl pojmut celou širší tohoto vědního oboru, ale i zde je třeba zdůraznit jen některé pojmy a některé pojmy v rámci práce ustálit. Některé definice vycházejí od mnou vybraných autorů ze studovaných oborů a jejich výběr nebyl nikterak snadný. Ostatní definice jsem buď použil kombinací s již prostudované literatury, nebo jsem vytvořil pro potřeby práce definice vlastní.

Mezi první pojem, který potřebuji vysvětlit je *ústní slovesnost*. Ústní slovesnost, tak jak jí chápe národopisná encyklopedie je součástí folkloru a zahrnuje všechny projevy, které vzniknou spontánně a jsou ústně tradované. Ústní slovesnost pak obsahuje všechny projevy lyrické, epické, prozaické i veršované a dramatické (Brouček, 2007, s. 488–489). Druhým možná ještě důležitějším pojmem jsou *démonologické pověsti*, někdy také pověrečné pověsti

---

12) [https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella\\_\(1950\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella_(1950_film))

13) Podrobná historie hry *Slender Man* dostupná zde: <https://wapo.st/2QitZg>, případně oficiální stránky hry: <http://slenderarrival.com/>

nebo i numinózní. Jedná se o pověsti, které jsou spjaté s nadpřirozenem, většinou se jedná různá setkání s neznámými bytostmi, existence prokletých míst, ale také různá proroctví a znamení. (Luffer, 2014, s. 8–9). Pro naše potřeby k nim zařadíme i některé mytologické pověsti po vzoru světové folkloristiky (Luffer, 2014, tamtéž). Dalším pojmem je **populární kultura**. Populární kultura nebo také popkultura je podobně jako ústní slovesnost velice široký pojem s mnoha definicemi. Pro naše potřeby je populární kultura chápána jako vše, co je vnímané v hlavním proudu (mainstream) a je odlišené od tzv. vyšší kultury, tedy například od klasických děl. Vzhledem k tomu, že mě v mé práci zajímá primárně masové rozšíření populární kultury a jenom jedna část, přesněji videohry, tak nám toto jako definice stačí. Další hlavní pojem je **videohra**. Co vše se ale skrývá pod pojmem videohra? Videohra, nebo v mém případě velice často počítačová hra, je hra, která by nebyla možná bez audiovizuální techniky (často obrazovka a počítač / herní konzole) a bez potřebného programu (softwaru), z kterého je hra spouštěna. Přestože většina zkoumaných her v mé práci jsou počítačové hry, pro přehlednosti používám primárně pojem videohra. **Démonologický (pověrečný) motiv ústní slovesnosti**, zkráceně často jen **motiv**, vnímám jako jeden záznam ústní slovesnosti: může se třeba jednat o konkrétní pověst, samostatný motiv, bytost nebo událost ze zkoumané pověsti či herního celku. V případě teoretické sekce a následné teorie tento pojem budu někdy zaměňovat za termín folklor, ale pokusím se udržet pojem motiv. **Folklorismus** je termín poprvé použit H. Moserem a nejlépe se dá vystihnout jako druhotný život folkloru, který je využit, adaptován mimo své původní podmínky (Brouček, 2007, s. 220) Pro svou práci pak folklorismus mimo jiné chápu jako folklor, který je či byl institucionalizován a „masově“<sup>14</sup> se šíří. **Folkloreska** je pojem relativně nový, který dle mého vyplňuje pomyslnou mezeru mezi folklorem a folklorismem, a lze jej považovat za jakékoliv použití folkloru v populární kultuře, které zapříčiní zvýšený pocit autenticity u daného projevu populární kultury (Foster & Tolbert, 2016, s. 10). Pro mou práci je tento termín klíčový, protože z velké části se budu snažit o zařazení folkloresky do folkloristiky a všeobecného studia folkloru. Pojem **autenticita** je v mé práci užíván jako něco pravého něco původního, tedy autentického. Může se jednat třeba o původní projevy nebo historické údaje. Oproti tomu termíny **fake** a **fakelore** představují pravý opak. Jedná se o smyšlené nebo vymyšlené, které mohlo dorůst až do formy pseudofolkloru. Dobrým příkladem může být třeba již zmiňovaný *Slender Man*. Charakteristické vlastnosti fakelore (podvrhu) jsou, že je falešný a syntetický (Bendix, 1997, s. 191). Následná dvojice pojmů spolu přímo souvisí. **Sociální skupina** a **subkultura** někdy

---

14) Nemusí se jednat o masové šíření v mediálním slova smyslu, ale je šířen a propagovat ve všeobecné populaci.

označují tutéž věc. Ve své práci budu používat primárně pojem subkultura. Dle sociologického slovníku<sup>15</sup> je asi nejlepší definicí: určitá skupina nebo širší společenství, které mají společný systém hodnot, norem, vzorů chování a někdy životní styl. V mojí práci se pak setkáme jen s jednou subkulturou, a to subkulturou hráčů videoher, kdy se pokusím tuto subkulturu definovat a následně s ní pracovat. Poslední důležitý pojem mé práce je ***kolektivní paměť***. Tento termín, někdy používán jako historická nebo sociální paměť, je dle sociologického slovníku<sup>16</sup> paměť určitého společenství. Součástí takové paměti jsou různé dovednosti nebo struktura myšlení. Pro účely práce chápu kolektivní paměť folkloristicky: tedy jako to, v čem je uchováván folklor, a jako to, co z něj mimo jiné folklor činí. Folklor je tedy uchováván ve všeobecné paměti a tím předáván mezi generacemi.

---

15) <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura>, více v seznamu literatury

16) <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Pam%C4%9B%C5%A5>, více v seznamu literatury

*„Change is coming to the world. Many fear change and will fight it with every fiber of their being. But sometimes change is what they need the most. Sometimes, change is what sets them free.“*

*„Blíží se změna. Mnozí se změn bojí a snaží se proti nim za každou cenu bojovat. Ale občas je právě změna to, co nejvíce potřebují. Občas je změna osvobodí.“*

*Morrigan, Dragon Age: Origins  
(2009)*

### 3. Výzkumná otázka

Pro lepší uchopení toho, o co se ve své práci snažím, je třeba si položit velkou řadu otázek a určit z nich tu hlavní výzkumnou. Již v úvodu jsem nastínil jednu z mých základních otázek, která byla primárně o tom, že mě zajímalo, jak moc si lidé, kteří hrají počítačové hry jako já, pamatují různé věci a skutečnosti z her. Na tuto vcelku jednoduchou otázku se následně navázaly další otázky. Jako například: Pokud hra obsahuje folklorní motiv, jedná se o folklor nebo je to něco jiného? Či tyto: Jaký je obvyklý, či oblíbený motiv používaný v těchto hrách? Je nějaký žánr ústní slovesnosti, který převládá? Nebo také: O jaké hry se jedná? Ale i spousta dalších otázek. Z tohoto počátečního shluku otázek jsem dokázal sestavit tři základní, které si myslím, že jdou ruku v ruce a mohou být všechny považovány za hlavní výzkumnou otázku.

První zní: *Jsou projevy ústní slovesnosti, přesněji démonologická témata a motivy, přítomny v populární kultuře, přesněji ve videohrách?*

Druhá z nich zní: *Jsou tato démonologická témata a motivy uchovávána v kolektivní paměti sociální skupiny (subkultury) hráčů videoher?*

A třetí neméně důležitá: *Představují videohry novou platformu pro šíření, uchovávání a konstrukci či snad rekonstrukci folkloru?*

Všechny tyto tři otázky s sebou nesou mnoho podotázek, na které je třeba odpovědět buď před započatím výzkumu, nebo by se na ně měla najít odpověď v průběhu výzkumu. Otázky jsem si rozdělil do tří kategorií. První kategorie se týká studovaných her, druhá sociální skupiny samotné a třetí se týká samotných studovaných démonologických motivů a témat.

V rámci první kategorie je důležité si položit otázky typu: Které hry jsou součástí mého studovaného vzorku? Mohu si tyto hry nějak roztrdit? Co mají tyto hry společného? Jsou některé hry něčím specifické? Jedná se o čistě folklorní hry nebo jen hry používající folklorní motivy? Na většinu otázek v první kategorii je třeba odpověd' před započítím výzkumu, protože by jinak brzdily lokalizaci a dokumentaci démonologických témat a motivů.

Druhá kategorie je trochu složitější, protože většinu odpovědí na tyto otázky mohu dostat až po provedení alespoň prvotním sběru dotazníků a zároveň musí některé otázky být velmi specifické, protože se jedná o snahu o určení subkultury, ale snažíme se jimi také pochopit motivace této skupiny. Mezi otázky patří: Jaká skupina hráčů to je? Co je charakterizuje? Kde jsem danou skupinu hráčů našel? Hrají specifické hry? Jak jsou staří? Jak často se věnují videohrám?

Třetí kategorie otázek je pro moji práci asi nejdůležitější a odpovědi na ně určují celý směr mé práce, a to jsou otázky na hledané a studovaná démonologická témata a motivy. Základní otázky se nesou v duchu: O které motivy se jedná? Do jakých kategorií je mohu rozdělit? Jedná se o folklor, motiv nebo inspiraci? Mají něco společného? Odkud jednotlivé motivy pocházejí? Dají se charakterizovat jako folklor, folklorismus nebo jako folkloreska?

V momentě, kdy si zvládnou odpovědět na velkou část z těchto otázek, mohu z nich vytvořit hypotézu, kterou se pokusím svou následnou prací potvrdit či vyvrátit. Má hypotéza, stvořená z mých základních výzkumných otázek, v současnosti zní takto:

*Díky populární kultuře, konkrétně videohrám, se do velké míry dokázaly uchovat, rozšířit, a dokonce i vzniknout některé projevy ústní slovesnosti, převážně zástupci démonologických pověstí, a to v kolektivní paměti subkultury hráčů videoher. Na základě identifikace, zpracování, studia a dokumentace těchto motivů ve vybraném vzorku videoher lze potvrdit, jestli se o projevy či folklor vůbec jedná nebo jestli už tyto motivy nesouvisí s folklorismem, případně folkloreskou.*

V případě, že se má hypotéza potvrdí a videohry jsou doopravdy novým prostředkem pro uchování slovesného folkloru. Pak tato práce může představovat už jednou zmíněný „základní kámen“ pro další studium v této oblasti a vést i k nové teorii o slovesném folkloru.

„Nothing is true, everything is permited.“

„Nic není pravda, všechno je povoleno.“

Ezio Auditore, Assassin's Creed 2  
(2009)

## 4. Metodologie

Metodologie mé práce má dvě části; první je všeobecný metodologický podklad práce, výzkumných otázek, hypotézy a následné teorie. Druhá část je pak metodologický základ mého výzkumu, ať už dokumentace démonologických projevů, témat a motivů, tak následného dotazníkového šetření. V této kapitole je třeba si dovysvětlit pojmy, ale ne tak jak jsem to udělal v části s terminologií, ale je třeba si je objasnit a popsat některé procesy a metodologická stanoviska, ze kterých má práce a výzkum vycházet. Přestože jsem většinu základních zdrojů a literatury vypsál, zhodnotil a shrnul již ve druhé kapitole, považuji za nutné zdůraznit některé z nich, které pro práci jsou důležité a utvářejí základní metodologický rámec práce, dokumentace a výzkumu v ní.

Za základní rámec mé práce považuji knihu od Fostera a Tolberta *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* (Folkloreska: Zasazení nového rámce folkloru ve světě populární kultury). Tato kniha slouží jako ústřední zdroj pro základní výzkumné otázky mé práce. Autoři zde novým způsobem přistupují k projevům ústní slovesnosti a zavádí nový pojem folkloreska, který v současném kontextu chápou jako úrok stranou od folkloru, zároveň je jím ale folkloreska značně ovlivněna. Tomuto termínu se budu věnovat více v této kapitole. Další významný koncepční zdroj je Walter J. Ong a jeho *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Oproti tomu vzhledem k populární kultuře, novým mediím a videohram nesmím opomenout *Jazyk nových médií* od Leva Manoviche, která je základním zdrojem sloužícím právě pro pochopení vztahů mezi novými médii a videohrami. Jako poslední nesmím zapomenout uvést knihu od trojice autorů Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas H. Smith, Susana P. Tosca *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, kterou považuji za základní jak faktografickou, tak i koncepční knihu pro studium videoher.

Dalším důležitým zdrojem pro mou práci, který ovlivňuje její podobu a následný výzkum, je určitě vybraná množina her, ve kterých démonologická témata a motivy hledám. Pro určení vzorku jsem použil primárně svou roli insidera<sup>17</sup>, prvně jsem zvolil množinu padesáti nejlépe hodnocených her<sup>18</sup> a k tomu jsem následně přidal hry inspirované folklorem, mytologií nebo hry s démonologickými motivy a tématy. Ty jsem setřídil do pár kategorií podle žánrů a v nich následně hledal příslušné démonologické motivy. Na to navazuje druhý důležitý zdroj, a to etnografické a folkloristické katalogy, jako je ten třeba od Jana Luffera, který jsem zmínil již začátkem práce, a k němu i další cizojazyčné katalogy, které jsou nedílnou součástí práce s projevy ústní slovesnosti a pomáhají mi při utřídění a porovnání nalezených motivů s těmi již katalogizovanými.

Na závěr knižního okénka nesmím zapomenout zmínit řadu důležitých metodologických knih, které jsem minimálně při návrhu výzkumu využil, jako třeba Keith F. Punche a jeho *Úspěšný návrh výzkumu*, který mě úspěšně provedl celým výzkumem. Dále pak neopomenou Romana Douška a jeho *Úvod do etnologického výzkumu*. Některé další z nich mi pak pomohly při následné analýze jako třeba Robert K. Yin a jeho kniha o případových studiích *Case Study Research: Design and Methods*.

#### 4.1. Teoretické podklady a koncepty

V první části je třeba ujasnit a určit základní koncepty a metodologická stanoviska, které mohou být v různých případech vnímány lehce rozdílně, a je proto důležité si před samotným výzkumem tyto koncepty objasnit a případně stanovit. Pro zjednodušení situace jsem velkou část těchto pojmů vysvětlil v terminologii a vlastně mi stačí zde vysvětlit jenom dva koncepty, nebo spíš vztahy, které jsou pro mou následující práci a výzkum důležité. A to je rozdíl a vztah mezi autenticitou a podvrhem a následně rozdíly a vztahy mezi folklorem, folklorismem a folkloreskou.

##### *Autenticita versus podvrh*

Pro studium mezi populární kulturou a slovesným folklorem jsou tyto dva pojmy nesmírně důležité. Autenticitu v tomto kontextu chápeme jako snahu o pravost nebo pravdivost či původnost použitých projevů a motivů. Naproti tomu podvrh (fakelore)<sup>19</sup> můžeme spojit s již také vysvětleným termínem pseudofolklor. To je tedy nějaký projev, který je vydáván za

---

17) Jako hráč počítačových her se v této pozici považuji za insidera a mám tím pádem všeobecné znalosti a zkušenosti o videohrách.

18) <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/pc/filtered>

19) Viz 2.2. Základní terminologie

pravdivý, tedy autentický, ač jím není. V rámci mé práce a výzkumu jsou tyto dva pojmy vzájemně potřebné a při dokumentaci si musím dát pozor při určování pravosti či nepravosti nalezených projevů.

### *Folklor versus folklorismus versus folkloreska*

Všechny tyto pojmy jsem samostatně měl možnost již vysvětlit v úvodu práce, ale pro stanovenou hypotézu nás zajímají jejich vzájemné vztahy. Začal bych od folkloresky, která je mezi těmito termíny termín nejmladší. Za folkloresku se dá považovat jakékoliv použití folkloru v populární kultuře, které zapříčiní zvýšený pocit autenticity u daného projevu populární kultury. Můžeme tedy vztah mezi folklorem a folkloreskou charakterizovat jako půjčování motivů. Ačkoliv je vztah s folklorismem dost ošemetný, protože toho mají spoustu společného, například se dají oba považovat za jakýsi druhotný život folkloru, jsou zde jisté rozdíly. Ty vidím právě v pocitu autenticity. Ve chvílích, v nichž nám folklorismus přijde falešný, jak to popisuje Foster (Foster & Tolbert, 2016, s. 10), připadá nám folkloreska tak nějak pravá. Vztah folkloru a folklorismu již nemusím moc popisovat, protože jedny z hlavních rozdílů mezi folklorem a folklorismem jsou institucionalismus, uniformita a masovost folklorismu.

## 4.2. Metodologický podklad dokumentace a výzkumu

V momentě, kdy mám ustanovenou terminologii, základní rámec práce podchycený a koncepty vysvětlené, se musím zaměřit na zodpovězení otázek z minulé kapitoly a určit si rámec dokumentace studia vybraných her.

Jako základní metodou výzkumu jsem si zvolil dokumentaci dat. Zvolil jsem si ho jako základní etnografickou metodu výzkumu a nenapadá mě lepší varianta pro nalezení a zpracování projevů ústní slovesnosti, a to nehledě na médium, ve kterém dané projevy a motivy dokumentuji a zkoumám. Druhou metodou je strukturovaný dotazník, který jsem distribuoval online, čímž nejlépe podchytí větší množství hráčů a pomůže nám určit velikost sociální skupiny, se kterou pracujeme.

Mé vybrané metody se vzájemně doplňují a pomáhají mi si vytvořit ucelený obraz problematiky. Jedná se o výhodné spojení pro mou hypotézu. Etnografická dokumentace projevů ústní slovesnosti představuje základní formu shromažďování a studia folkloru. Co se týče studia subkultury, určitě by interview mohlo nést jiné a zajímavé výsledky, případně zúčastněné pozorování by mohl být také zajímavý způsob, ale pro moji potřebu se online dotazník jeví jako vhodnější volba, protože mi jde primárně o statistická data, které můžeme



porovnávat a mým cílem není zkoumat znalosti a prožitek do hloubky, ale spíš rozšíření znalostí a povědomí o folkloru ve velké skupině hráčů. Vzhledem k tomu, že mým primárním cílem je zjistit v jakém rozsahu jsou démonologická témata a motivy přítomné ve videohrách a jestli se jedná o vypůjčené motivy, druhotný život folkloru nebo folklor samotný, jsou vybrané formy výzkumu adekvátní.

## Literatura:

BROUČEK, Stanislav, Richard JEŘÁBEK a Lubomír TYLLNER. Lidová kultura: národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 978-80-204-1712-1. Dostupné také z:

[http://eu.avcr.cz/Projekty/Narodopisna\\_encyklopedie/index.html](http://eu.avcr.cz/Projekty/Narodopisna_encyklopedie/index.html)

BENDIX, Regina. In Search of Authenticity : The Formation of Folklore Studies, University of Wisconsin Press, 1997.

CRAWFORD, Garry a GOSLING, V. (2009). More than a game: Sportsthemed video games & player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1), 50–66

FOSTER, Michael Dylan a Jeffrey A. TOLBERT. *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press, 2016. ISBN 978-1-60732-417-1.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon.

JANEČEK, Petr a Dana BITTNEROVÁ. *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011. ISBN 978-80-7036-315-7.

LEŠČÁK, Milan a Oldřich SIROVÁTKA. *Folklór a folkloristika: o ľudovej slovesnosti*. Bratislava: Smena, 1982.

LUFFER, Jan. *Katalog českých démonologických pověstí*. Praha: Academia, 2014. ISBN 978-80-200-2383-4.

SMITH, Jonas Heide., Simon. EGENFELDT-NIELSEN a Susana Pajares. *TOSCA. Understanding video games: the essential introduction*. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-020-3116-777.

TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 231 s. *New directions in aesthetics*. ISBN 978-1-4051-8788-6.

## Sekce 2: Dokumentace, výzkum a výsledky.

*Folklor ve hrách a jsou hráči znalí folkloru?*

*„What is a man but the sum of his memories? We are the stories  
we live! The tales we tell ourselves!“*

*„Co je člověk, když ne snůška jeho vzpomínek. My jsme příběhy, které žijeme!  
Příběhy, které si sami sobě vyprávíme!“*

*Clay Kaczmarek, Assassin's Creed Brotherhood*

(2010)

### 5. Dokumentace

Celou dokumentaci jsem rozdělil na tři hlavní části. První část je příprava množiny videoher. Druhá část je samotná dokumentace démonologických motivů a témat. Třetí část je dotazník směřovaný hráčům videoher. Používám dané tři části, protože je nejdříve nutné správně vytvořit množinu videoher, následně je třeba ověřit moji domněnku rozsahu projevů ve videohrách a pak teprve lze za pomoci několika výzkumných otázek připravit a odeslat dotazník, a tak vytvořit ucelený pohled na situaci.

První dvě části dokumentace lze považovat prakticky za klasické studium a analýzu dokumentů. S hlavním rozdílem, že na rozdíl od klasického dokumentu pracuji s videohrou. Následná dokumentace démonologických motivů je velice podobná jako dokumentace v terénu. Jediný rozdíl lze opět pozorovat v tom, že terénem je v tomto případě prostředí vybraných her. Dotazník spolu s rozhovorem pak dotváří data z druhé strany, tedy jak jsou případně nalezené projevy vnímány, tvořeny, uchovávány nebo předávány dál.

Než začneme se samotnou dokumentací projevů, musíme provést dva důležité kroky s mou množinou her. Zaprvé si musím onu množinu studovaných videoher rozdělit podle žánrů. Žánrů bude celkem osm. Primárně vycházím z myšlenky, že žánry jsou náhodně vytvořené, ale drží se určitých konvencí (Smith et al., 2020, s. 53). Přesto jako základ použiji již zmíněné a navržené žánry. Zadruhé je třeba si vysvětlit základní informace o daných žánrech a vybrat si jejich stěžejní hry, které budou představovat zástupce jednotlivých žánrů,

a pak teprve se pustit do zkoumání motivů a tedy hlubšího zkoumání daných her. Všechny tyto sesbírané motivy tak vytvoří menší databázi vhodnou k další práci, případně k analýze.

## 5.1. Hry

Které hry jsem tedy pro svou práci vybral? V první řadě se jedná o tzv. TOP 50 nejlépe hodnocených her na serveru Metacritic<sup>20</sup>. Důvod, proč jsem zrovna vybral tyto hry, a hlavně tento web, je jednoduchý. Metacritic je webová stránka, která se kromě zpravodajství ze světa videoher snaží o vytvoření široké databáze co nejvíce her a následně i o jejich hodnocení. Hodnocení vytváří tým, že za pomoci svého algoritmu<sup>21</sup> zprůměruje hodnocení různých ostatních recenzentů, a to nejenom na webu, ale i v klasických médiích. Bohužel neexistuje způsob, jak zjistit, které všechny recenze a jednotlivé váhy těchto recenzí Metacritic používá, neboť tuto skutečnost drží v tajnosti. Přesto je tento web jeden z nejobektivnějších herních recenzentů. Následně jsem k těmto hrám přidal hry a herní série, které kladou velký důraz na příběh, jsou všeobecně známé či úspěšné, nebo videohry, v nichž příběh či samotné nastavení světa hry bylo vytvořeno na motivy nebo s projevy ústní slovesnosti. Důvod pro tuto volbu byl jednoduchý vzhledem k tomu, že se snažím zkoumat provázanost lidové prózy a videoher. Jde mi jde primárně o hry, kde se mohou tyto projevy objevit. Finální seznam obsahuje přes sto dvacet titulů a není problém tuto množinu kdykoliv rozšířit. V neposlední řadě je třeba podotknout, že přestože některé z vybraných herních titulů mají svůj český název, tak pro sjednocení budu u všech používat oficiální název anglický.

Hry z množiny jsem následně rozdělil do sedmi žánrů s tím, že v dotazníku figuruje žánrů osm. Zde v tomto dělení chybí sportovní hry. Jelikož jsem ve své množině neměl žádnou hru, která by spadala do tohoto žánru a obsahovala alespoň démonologické téma, tuto kategorii jsem v rámci rozdělení vypustil.

---

20) <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc/filtered>

21) Znění algoritmu je bohužel tajné.

Jedná se tedy o tyto žánry s příklady her (herních sérií):

<b>Akční</b> ( <i>Action</i> ):	Bioshock, Metro.
<b>Akční-dobrodružné</b> ( <i>Action-adventure</i> ):	Assasin's Creed, Grand Theft Auto, Red Dead, Tomb Raider.
<b>Dobrodružné</b> ( <i>Adventure</i> ):	DreadOut, Never Alone.
<b>Role-playing</b> :	The Elder Scrolls, The Witcher.
<b>Simulace</b> :	The Sims.
<b>Strategie</b> ( <i>Strategy</i> ):	Heroes of Might and Magic.
<b>MMO</b> :	The Secret World, World of Warcraft.

Kompletní seznam her rozdělený podle žánrů lze pak nalézt v příloze práce. Velkou částí z nich se ale budu zabírat níže.

### 5.1.1. Akční hry

První kategorií jsou akční hry. Akční hry jsou hry, které obsahují nějakou formu boje. Nejdůležitějším prvkem a zároveň způsobem jak hru „vyhrát“ je fyzická zdatnost hráče a motorické dovednosti s důrazem na koordinaci oka a ruky (Smith et al., 2020, s. 55). Jedná se také o žánr, který je nejstarší a většina arkádových her se dá zařadit do tohoto žánru. Jako stěžejní zástupce jsem vybral dvě videoherní série *Bioshock* a *Metro*.

#### *Bioshock*

Herní série *Bioshock* v současnosti obsahuje tři díly a první vyšel již v roce 2007, následoval druhý díl *Bioshock II* v roce 2010 a v roce 2013 pak díl třetí nesoucí název *Bioshock Infinite*. Kompletní trilogie se všemi rozšířeními následně vyšla v roce 2016. Všechny hry jsou zasazeny do alternativní historie a první dvě se odehrávají ve vymyšleném podvodním městě Rapture, zatímco poslední díl v létajícím městě Kolumbie. Všechny hry nesou silný utopistický nádech, propadající se do dystopie. Herní série není na motivy žádného dalšího díla, ale dle slov autorů jsou první dva díly silně ovlivněny objektivismem a knihou *Atlasova vzpoura* od Ayn Randové. Oproti tomu poslední díl nese silné motivy „Otců zakladatelů“ a americké výjimečnosti. *Bioshock* jsem vybral, protože kromě velice propracovaného světa na klasickou akční hru, obsahuje hra i mnoho témat o předurčení, nadpřirozenu a superschopnostech.

## *Metro*

*Metro* je podobného ražení. V současnosti se také jedná o trilogii: první díl *Metro 2033* vyšel v roce 2010, v roce 2013 následovalo *Metro: Last Light* a poslední díl *Metro Exodus* vyšel relativně nedávno, a to v roce 2019. Oproti hře *Bioshock* je tato herní série inspirovaná knižní trilogií od ruského autora převážně sci-fi literatury Dmitrije Gluchovského. Děj je zasazen do postapokalyptické verze našeho světa, kdy se po nukleární válce přeživší ukryli do moskevského metra. V něm se převážná část her odehrává. Hlavním motivem všech tří her je nové uspořádání světa, kdy jsou přeživší nuceni se ukrývat v tunelech bývalého metra a jejich každodenní život je ovlivněn touto skutečností. Kromě motivu přežívání a sociálních problémů, je zde i silný motiv neznáma až nadpřirozena, který sebou přinesla radiace. *Metro* je krásným příkladem boje s neznámem a každodenního potkávání se s ním.

## *Ostatní*

Mimo těchto dvou herních sérií je třeba zmínit i celou řadu dalších her a herních sérií v akčním žánru, které co do komplexnosti se nemusí rovnat výše zmíněným sériím, ale jsou to minimálně dobré příklady her, v nichž nějaké démonologické motivy a témata figurují. Ať už se jedná o tematicky upíří akční hru *Blood II: The Chosen*, čistě válečně zaměřenou herní sérii *Call of Duty*, herní sérii *Darksiders*, kterou prostupuje motiv jezdců apokalypsy, či čistě vymyšlený svět hry *Diablo*, kde figurují různí démoni a nadpřirozeno.

### *5.1.2. Dobrodružné hry*

Druhou kategorií jsou pak hry dobrodružné, někdy také známé jako adventury. Hlavní myšlenkou za tímto žánrem je detektivka a potřeba přemýšlet. Často pak hry v tomto žánru neobsahují boj, dokonce může být hráč vystaven tomu, že se boji musí za každou cenu vyhnout, jinak riskuje prohru (Smith et al., 2020, s. 56). V rámci této kategorie jsou primárně hry zaměřené na vyprávění či logické hádanky, které vedou k rozuzlení příběhu. Zároveň mezi tyto hry zařazují i videoherní horrory. Jako stěžejní zástupce jsem vybral hry dvě, a to *DreadOut* a *Never Alone*.

## *DreadOut*

Jedná se o hororovou adventuru vydanou v roce 2014. Tato hra čerpá inspiraci z indonéskeho folkloru a mytologie. Hráč přejímá roli středoškolské studentky, která se spolu se svými spolužáky ocitá v opuštěném městě a setkává se s nadpřirozenými bytostmi a různými démonologickými motivy.

## *Never Alone*

Jako druhou stěžejní hru jsem vybral *Never Alone* vydanou také v roce 2014. Jedná se o plošinkovku s logickými a hádankovými prvky, která je inspirovaná čistě folklorem Iñupiatů z Aljašky. Celý děj je tak prakticky jedna samostatná pověst, kdy kromě hlavního děje hráč potkává různé bytosti právě ze zmíněného folkloru. Mimo samotné hry je součástí i video databanka s vysvětlujícími poznámkami a dalším folklorem.

## *Ostatní*

Žánr dobrodružných her obsahuje mnoho her se silným zaměřením na příběh, vyprávění a prostředí, a proto se jeví jako ideální pro zpracování démonologických motivů. Mezi dalšími hrami, které jsem měl ve své množině, je například adventura *Röki*, z prostředí severského folkloru a mytologie. Dalším hezkým příkladem je *The Path*, která vysoce nekonvenčním způsobem zpracovává motiv Karkulky. Posledním dobrým příkladem je *Year Walk*, která je inspirovaná švédskou převážně vánoční tradicí.

### *5.1.3. Akční-dobrodružné hry*

Další kategorie je kategorie moje vlastní, nejedná se ale o čistě novou kategorii, protože s rostoucí propracovaností her začala vznikat řada mezižánrových her a bylo třeba je osamostatnit. Tento žánr se vyznačuje kombinací akčního elementu s různými hádankami a hlavolamy dobrodružných her. Většina her v této kategorii se podobně jako dobrodružné vyznačují silným soustředěním na příběh. Tento žánr je díky této kombinaci prvků velice oblíbený, a proto jsem zde vybral her několik. Jedná se o videoherní sérii *Assassin's Creed*, dvě série od stejného videoherního studia *Grand Theft Auto* a *Red Dead* a jako poslední remake známé značky trilogii *Tomb Raider*.

#### *Assassin's Creed*

Jedná se o velice rozsáhlou videoherní sérii, která v současnosti čítá něco kolem dvaceti čtyř her napříč různými platformami. První hra vyšla již v roce 2007 a poslední přírůstek do této série vyšel v loňském roce. Ústřední motiv hry je boj mezi asasíny a templáři, který trvá od počátku věků až po nedalekou budoucnost. Každý díl herní série je zasazen do jiného historického období a mimo historické reálie daného období často obsahuje i místní folklor, pověsti, legendy nebo je minimálně herní prostředí tím inspirováno. V současnosti byly vydány hry z prostředí Egypta za vlády Ptolemaiovců, prostředí Peloponéských válek, ranně středověké Anglie, období třetí křížové výpravy, renesanční Itálie, z Karibiku ve zlaté pirátské době, z období americké války o nezávislost, Velké francouzské revoluce, viktoriánské

Anglie a mnohé další. Hráč, vtělen velmi často do postavy asasína v dané době, si kromě samotného příběhu daného dílu může prožít leckterou historickou událost od pádu Bastily přes účast na Bostonském pití čaje. Pro naše účely nás ale zajímá ta část, kdy se hráč setkává s mytologickými bytostmi či zažívá situace z pověrečných pověstí.

### *Grand Theft Auto*

Další vybranou hrou je herní série od studia Rockstar. Jedná se o herní sérii, která v současnosti čítá přibližně deset různých dílů a jejíž první díl vyšel již v roce 1997. Nás ale zajímají až poslední tři díly této videoherní série, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Grand Theft Auto IV* a nejnovější *Grand Theft Auto V*. Všechny hry jsou zasazeny přibližně do současnosti a ústředním motivem je vypracovávání se „zespoda“ v rámci zločinu v dané oblasti, v rámci otevřeného světa. Důvod, proč jsem tyto hry vybral, byl vcelku jednoduchý, přestože v ústředním motivu nefigurují žádné pověrečné pověsti. Postavy, za něž hráč může hrát, se v rámci otevřeného světa s různými formami nadpřirozena mohou setkat, tak jak se setkáváme s nadpřirozenem v našem světě.

### *Red Dead*

Druhou vybranou hrou od stejného vývojáře jako předchozí GTA je *Red Dead*. V současnosti jsou vydané tři díly této herní série: *Red Dead Revolver* z roku 2004, *Red Dead Redemption* z roku 2010 a poslední díl série *Red Dead Redemption 2* z roku 2018. Všechny tři díly jsou stylizované do westernu. V mém případě mě zajímají poslední dva díly této série, protože podobně jako předchozí vybraná série poslední dva díly této série jsou hry s otevřeným volně přístupným světem, kdy nadpřirozeno standardně nefiguruje ve hře, ale přesto se hráč může potkat s různou formou nevysvětlitelných událostí.

### *Tomb Raider*

Poslední vybranou hrou je *Tomb Raider*, potažmo jeho reboot z roku 2013 a následné dva díly: *Rise of the Tomb Raider* z roku 2015 a *Shadow of the Tomb Raider* z roku 2018. Hráč ve všech dílech této trilogie ovládá Laru Croft, britskou archeoložku, která v jednotlivých dílech postupně navštíví Japonsko, Sibiř a Latinskou Ameriku a která ve stylu Indiany Jonese odhaluje tajemství starověkých civilizací, místní pověry a pověsti a artefakty.

### *Ostatní*

Mezi další hry, které v rámci tohoto žánru zaujaly mou pozornost, patří herní série *Dishonored*, v níž se hráč vžije do role asasína s nadpřirozenými schopnosti v lehce temném steampunkovém světě. Další hrou je pak *Hellblade: Senua's Sacrifice*, zasazená do světa

inspirovaným severskou a keltskou mytologií. Poslední hrou je pak *Okami*, zasazená do tradičního Japonska protkaná jak japonskou mytologií, tak jejím folklorem.

#### 5.1.4. Role-playing hry

Velkou a trůfám si říct, že jednou z hlavních kategorií pro moji práci, je právě žánr role-playing, někdy zvaný jako hry na hrdiny nebo rolové hry (zkráceně RPG). Tato kategorie, pokud vynecháme akční hry, je tak jednou z nejstarších v rámci her jako takových. Primárním důvodem je vzor v klasických stolových rolových hrách typu D&D<sup>22</sup> či v našem prostředí možná více známá varianta Dračí doupe. Vzhledem k tomu, že už ze své podstaty tyto hry používají často fantaskní motivy, není divu, že při studiu démonologických pověstí, motivů a témat bude tento žánr skoro hlavní. Pro mé potřeby jsem vybral dvě velké videoherní série. První z nich je *The Elder Scrolls* pro její komplexnost a rozsáhlost a druhá je série *The Witcher* pro blízké středoevropské zasazení.

##### *The Elder Scrolls*

Tato videoherní série je tady s námi již od roku 1994 a přesto za tu dobu vyprodukovala jenom pět titulů<sup>23</sup> (*The Elder Scrolls: Arena*, *The Elder Scrolls II: Daggerfall*, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*). Důvod, proč jsem tuto sérii vybral, je její všeobecná známost jak na poli her, tak v rámci kolektivu hráčů, a v neposlední řadě její rozsáhlý a komplexní svět a příběhy. Jedná se o, řekl bych, klasický případ fantasy světa, v němž můžete běžně potkat všemožné nadpřirozené bytosti a rasy. Není problém, aby se hráč zapletl s kdekým démonem či duchem. Pro samostatné studium démonologických motivů by tato herní série vystačila i jako samostatný zdroj.

##### *The Witcher*

Druhým zástupcem co do komplexnosti jsem vybral sérii *The Witcher*, která kromě knižní předlohy je inspirovaná převážně středoevropským folklorem a slovanskou mytologií. První hra, nesoucí název *The Witcher*, vyšla již v roce 2007, druhý díl *The Witcher 2: Assassins of Kings* v roce 2011 a poslední a asi nejznámější díl této videoherní série *The Witcher 3: Wild Hunt* vyšel v roce 2015. Hráč po celou dobu hraje za postavu Geralta, zaklínače, který cestuje po světě a za odměnu se zbavuje různých monster a prokletí. Nebudu zde dále rozebírat, proč jsem si ji vybral, protože vše popisuji dále v práci i na příkladu.

---

22 Dungeons & Dragons

23) Pro srovnání oproti sérii Assassin's Creed, za menší dobu a má na svém kontě již před dvacet dílů



## *Ostatní*

V rámci této kategorie nesmím zapomenout na celou řadu dalších RPG her, které stojí za povšimnutí. *Black Book* je letos vydaná hra odehrávající se v 19. století na území Ruska a je silně protkána ruským, potažmo slovanským folklorem, a velkou řadou pověrečných pověstí. Další tu máme hry inspirované různou mytologií, ať už je to severská mytologie a série *The Banner Saga*, nebo hru inspirovanou velšskou mytologií jako je japonská hra *Tears to Tiara*.

### *5.1.5. Simulační hry*

V rámci tohoto žánru, do kterého v rámci mého řazení spadají všemožné simulátory, ať už letecké, nebo automobilové, jsem zařadil i známou videoherní sérii *The Sims*. *The Sims* je rozsáhlá série ve které hráč ovládá virtuální obyvatele. Mimo jiné jim může stavět domy a celkově se o ně starat. Hra je často připodobňována domečku pro panenky. Díky tomuto obsahuje hra i rozličné tematické události a není tedy divu, že i zde můžeme najít základní pověrečné motivy, primárně tedy žánru parodie.

### *5.1.6. Strategické hry*

Další kategorie co do menší důležitosti jsou hry strategické, přesto jsem považoval za důležité aspoň lehce zdůraznit nějakého zástupce, který může mít mírně co dočinění s démonologickými motivy a tématy. Tím zástupcem je dnes již klasická tahová strategie *Heroes of Might and Magic*, která jako typickým zástupce hry z propracovaného fantasy světa, plného elfů, magie, trpaslíků, démonů a různých démonologických bytostí.

### *5.1.7. MMO hry*

Poslední a troufám si říct, že takovou zvláštní kategorií je žánr masivně multiplayerové online hry (zkráceně MMO), někdy také označované jako MMORPG, protože velká část her v tomto žánru používá právě prvky RPG jako základní herní mechanismy. Tyto hry se oproti klasickým rolovým hrám liší počtem hráčů hrající najednou stejný či společný příběh. Díky tomu lze v rámci těchto her kolektivně zažívat různé příběhy, herní motivy či jen sdílet v reálném čase stejnou situaci. Většina těchto her je tak ideální prostředí nejenom pro folkloristický výzkum, ale samostatný antropologický výzkum. Pro mé potřeby jsem vybral hry dvě, první je *The Secret World* a druhá je všeobecně známá hra *World of Warcraft*.

#### *The Secret World*

Prvním vybranou hrou je *The Secret World*, v dnešní době možná spíše známější jako *The Secret World: Legends*. Jedná se o MMORPG původně vydanou v roce 2012 a následně znovu vydanou pod novým názvem s novým herním enginem v roce 2017. Oproti klasickým

zástupcům tohoto žánru se hra odehrává v současnosti. Má to ale jeden podstatný rozdíl. Hra se drží hesla: všechny pověsti, mytologie, fámy, které známe, jsou v herním světě pravdivé. Takže není problém narazit v herním světě na různé varianty současných, ale i starších pověstí a démonologických bytostí. Proto se hra jeví jako ideální kandidát pro studium. Jedinou nevýhodou může být jen nízká hráčská popularita a populace této hry.

### *World of Warcraft*

Druhým zástupcem tohoto žánru je pak všeobecně známá hra, minimálně na poli MMORPG, a to *World of Warcraft*, vydaná v roce 2004. Po celou dobu její existence se hra drží na předních příčkách co do počtu hráčů a popularity. Díky jejímu zasazení můžeme v herním světě najít vše od démonů, různých fantaskních ras přes duchy a prokletá místa.

### *Ostatní*

V rámci tohoto žánru je dobré zmínit ještě populární korejské MMO *Ragnarok Online*, které v sobě kombinuje mnoho mytologií a démonologických motivů. Pak nesmím zapomenout zmínit i *The Elder Scrolls Online*, které budu primárně řešit v rámci RPG kategorie. Přestože se jedná o jiný žánr, je zasezen do stejného světa jako ostatní hry z herní série *The Elder Scrolls*.

## 5.2. Postup dokumentace motivů

V rámci postupu je nejdůležitější mít hotovou množinu her a vytipované projevy či motivy v daných hrách. Následná dokumentace je pak záležitostí času. Kromě samotného hraní pak mohou dobře posloužit audiovizuální záznamy hraní nebo dokumentace ke hře, ať už se jedná o webové stránky vytvořené samotnými hráči, nebo přímo znalostní databázi vytvořenou vývojáři hry. Pro lepší představu procesu a postupu dokumentace jsem si zde připravil příklad na hře z herní série, se kterou jsem pracoval již v bakalářské práci.

### *5.2.1. Příklad dokumentace: The Witcher 3*

Příklad dokumentace projevu ukážu na již zpracované videohře<sup>24</sup>, a to *The Witcher 3* od polského herního studia CD Projekt. Hra je převážně vytvořena na motivy knižní série, ale samotná knižní série je inspirována slovanskou mytologií, středoevropským folklorem, a dokonce několika pohádkami. Proto se jedná o ideální příklad dokumentace projevu. Hru jsem zařadil do žánru *role-playing*. Následně je důležité se s hrou seznámit a prozkoumat

---

24) Mimo jiné tato herní série sloužila i jako zdroj k mé bakalářské práci, takže jsem s ní dobře seznámen.

většinu herních textů a samotný příběh. Tím, že hra obsahuje nejednu kategorií lidové prózy, vyberu si pro můj příklad jen jeden. A to pohádku *O Červené karkulce*. Ta je dokonce ve hře přítomna hned dvakrát: první je vedlejší úkol s názvem Little Red (Malá červená), kdy se jedná o postavu vůdkyně banditů, která se nakonec ukáže být vlkodlakem. Zde vidíme dva spojené motivy dohromady, a to jméno postavy a pak spojení se zlým vlkem. Druhý motiv je daleko „přesnější“: v rámci úkolu se hráč dostane do zvláštní země, nesoucí již všerhající název *Land of a Thousands Fables (Země tisíce pohádek/příběhů)*. Zde hráč potkává rovnou postavu Červené karkulky (Little Red Riding Hood), tedy přesněji její mrtvou postavu, a hráč je v rámci pokračování příběhu nucen převzít její červenou kápi, aby přilákal vlka (velikostí podobného vlkodlakovi) a následně ho jako lovec v příběhu karkulky zabít. Co se týče mého studovaného fenoménu, a to démonologických motivů a témat, tak je toho tato konkrétní hra plná už z podstaty hlavního příběhu a námětu hry. Hlavní postava Geralt je zaklínač, což je v jednoduchosti speciální povolání přímo stvořené na vypátrání a zneškodnění různých nadpřirozených bytostí, magie, prokletí a různých přízraků. Takže není divu, že ve hře kromě klasických démonologických bytostí jako jsou polednice, duchové, různé druhy revenantů až po vlkodlaky a upíry. Můžeme zde najít znázorněné i všemožné pověry, prokletí a rituály na odhánění zlých duchů.

### 5.3. Dotazník

Poslední částí této kapitoly je dotazník. Ten jsem pro subkulturu hráčů vytvořil za pomoci platformy Google Forms. Cíleným vzorkem byli hráči videoher. Vzhledem k tomu, že mi jde o všechny hráče nehledě na socioprofesi zařazení, věk, pohlaví či bydliště, spadají mezi můj vzorek prakticky všichni, kdo někdy hráli nějakou hru, s tím, že preferovaní jsou hráči RPG či akčních adventur, ale tolik na tom nezáleží. V dotazníku se samozřejmě neptám na všechny hry ze své množiny. Primárně cílím na hry či herní série, které jsem vybral jako zástupce jednotlivých herních žánrů. Primárně mě tedy zajímají tzv. AAA hry, tedy hry od velkých studií, nebo velice populární hry a pak teprve se ptám na další hry. Prioritu her jsem určil už při sestavování množiny her a následné katalogizaci. Mezi hry, které mě určitě zajímají, jsou hry z herní série *The Elder Scrolls*, *Red Dead* a samozřejmě *The Witcher*. Poslední zmíněná hra je herní série obsahující minimálně motivy slovanské mytologie, ale také obsahující pohádkové a pověstní motivy.

Kvůli tomu, že se jedná o online dotazník, tak byl distribuován právě na internetu. Primární místo pro distribuci byla v mém případě sociální síť Reddit a jednotlivé herní subreddity<sup>25</sup>. Následně jsem také dotazník sdílel mezi mou sociální skupinou hráčů a na sociálních sítích a nechal zpracovat komunitou hráčů. návratnost bude těžké určit, protože distribuji primárně na internetu, ale právě kvůli tomu to smysl má, protože studovaná subkultura se většinou zdržuje právě na internetu a považuje internet za jeden ze svých komunikačních kanálů.

Základní podoba dotazníku není složitá.<sup>26</sup> Dotazník jsem rozdělil do čtyř sekcí, následujících po úvodu, vysvětlující smysl dotazníků, v tomto pořadí:

1. Games, Platforms and Genres (Hry, platformy a žánry)
2. Folklore, Legends, Supernaturals and Superstition (Folklor, legendy (pověsti), nadpřirozeno a pověry)
3. About you? (O tobě/Vás?)
4. Do you know? (Víš, že...?)

V první sekci se ptám na „herní zařazení“. Jinými slovy mě zajímá, jaký žánr převážně dotazovaný hraje, jak často atd. Následně mě zajímá jeho všeobecná znalost folkloru se zaměřením na známé a rozšířené démonologické motivy a témata. Následná část je pak krátká sekce o dotazovaném a poslední sekce je pak ta nejdůležitější. Je zaměřena na konkrétní projevy v mainstreamových hrách a hráčskou kolektivní paměť. Na závěr jsem položil otázku na nejoblíbenější nadpřirozený moment, který dotazovaný zažil ve hře. Pro širší dosah je dotazník psán anglickým jazykem, ale vytvořen byl i s českou jazykovou mutací pro mou sociální skupinu. Většina otázek v dotazníku jsou uzavřené otázky, zařazeno bylo pár škálových a jedna otevřená na konci. Kromě poslední sekce se ptám na obecné dotazy pro lepší ohraničení a zařazení dat.

---

25) Označení subreddit je používáno pro jednotlivé sekce Redditu, někdy je pojem chápán jako subforum, tedy podforum

26) Lze si prohlédnout v příloze na konci práce.

„*Science isn't about why – it's about why not.*“

„*Věda není o tom proč – je o tom proč ne.*“

*Cave Johnson, Portal 2*

(2011)

## 6. Analýza

V rámci analýzy musím nejdříve roztřídit a následně zpracovat nalezené motivy, rozdělit je to kategorií a určit míru jejich autenticity. V druhé části pak přistoupím ke zpracování sesbíraných dotazníků.

### 6.1. Projevy a motivy

Jak se mi potvrdilo již v úvodu této práce, i přesto, že se zaměřuji jen na část ústní slovesnosti, tak rozsah studovaného tématu je obširný. Pro mé potřeby jsem si tedy studované démonologické motivy a témata rozdělil do několika kategorií. Primárně vycházím z *Katalogu českých démonologických pověstí* od Jana Luffera s tím rozdílem, že jsem si dané kategorie lehce upravil pro tuto práci a přidal jednu navíc. Tyto kategorie v současnosti znějí: magie, osud, smrt, pověry, bytosti, poklady, parodie a současné pověsti.

Postup práce bude následovný: na začátku každé kategorii ji nejdříve představím, vysvětlím její hranice, a které motivy do ní spadají. Následně postupně popíšu jednotlivé vybrané hry a nalezené motivy v nich, na závěr každé hry pak shrnu, jak moc se liší nalezené motivy od zaznamenaného motivu v připravených katalozích, a případně přidám hodnocení zpracování.

#### 6.1.1. Magie

První kategorie vychází z Lufferovy kategorie „Člověk a Magie“ (Luffer, 2014, s.44). Pro potřeby mé práce jsem si ji zkrátil jen na magii. Do této kategorie tedy spadají veškeré motivy a témata, která mají co dočinění s magií, ať už se jedná o magii samotnou, magická místa, člověka, který se dostane do styku s magií, nebo ji sám praktikuje nebo všemožní čarodějové a čarodějnice a jejich případné rituály a setkání.

V prvním titulu, v sérii *The Elder Scrolls* (a *Elder Scrolls Online*), je magie všude přítomná. Většina obyvatel tohoto světa je schopna ji do určité míry ovládat, jsou schopni se jí učit a není na ni uvaleno (až na výjimky, např. škola nekromancie) žádné tabu. Magické místa můžou být opředena tajemstvím. Magické předměty jsou rozdílné síly a vzácnosti od obyčejných předmětů každodenní potřeby až po artefakty, které hráč potažmo obyvatel světa nemůže lehce získat. Vzhledem k tomu, že magie v Tamrielu<sup>27</sup> existuje na běžné úrovni, se mi magické motivy těžce srovnávají s motivy, které figurují u nás.

Oproti tomu ve světě herní série *The Witcher* jsou lidé a bytosti praktikující magii většinou na okraji společnosti, ať už v dobrém, nebo právě ve špatném smyslu. Vidíme zde silné paralely motivů o sletech čarodějnic, různých sabatech nepřístupných smrtelníkům, v tomto případě nepraktikujícím magii a zároveň, jak je to například ve třetím díle hry, vidíme i odpor místní populace vůči magii jako takové. Kde i místní Církev Věčného ohně (Church of the Eternal Fire) pořádá lovy na čarodějnice. Podobně na tom jsou zaklínači (witchers), tedy povolání hráčské postavy. Tím, že jsou zmutováni nejenom magií, jsou odsunuti na okraj společnosti.

Dalším rozdílným příkladem je magie v *The Secret World*. Zde je magie, podobně jako svět pověstí a legend, skryta před veřejností, a tak i magii ovládá jen hrstka jedinců. Magie se musí v jedinci probudit.

Poslední příkladem je pak magie ve *World of Warcraft*. Zde je na tom magie až na výjimky (magie démonů) velice podobně jako u našeho prvního příkladu. Čarodějové a čarodějnice nejenom, že nejsou vyvrhelové, ale jsou dokonce postaveni do pozic strážců. Všechno ostatní magické je pak vcelku stereotypní fantasy svět.

Mezi další hry, ve kterých lze najít motivy magie jsou velká část her v žánru RPG, jako například: *Asgard's Wrath*, herní série *Baldur's Gate*, *Black Book*, *Divinity: Original Sin II*, herní série *Megami Tensei*, *Nioh*, *Tears to Tiara*, herní série *The Banner Saga*, herní série *Toukiden*, *Undertale*.

### 6.1.2. Osud

Druhá kategorie také vychází z Luffera, ten ji pojmenovává „Člověk a osud“ (Luffer, 2014, s.44). Já ji pro mé potřeby pojmenuji jen jako osud. A spadají do ní všechny motivy proroctví, různých omenů, smluv s ďáblem, kleteb a předurčení.

---

27) Název světa v *The Elder Scrolls*.

První hra je *Bioshock*. Zde se nesetkáváme s proctvím klasickým, ale za pomoci různých časových smyček. Zvláště v díle *Bioshock Infinite* je hlavnímu hrdinovi prokováno, že přijde, a je tak staven do motivu d'ábla, který přichází zničit poklidné město. Dalším důležitým motivem celé herní série je motiv předurčení.

V další herní sérii *Assasin 's Creed* je podobný motiv, a to v díle *Assassin 's Creed 3*, když je hlavní hrdina předurčen zachránit svět před blížící se apokalypsou a je nakonec na hráči, jestli se rozhodne toto proctví vyslyšet.

Na začátku třetího dílu *The Witcher 3: Wild Hunt* se hlavní hrdina setkává se záhadnou osobou, která poté, co mu nabídne v místní hospodě pití a následně mu poradí, kam dál, záhadně zmizí. Hlavní hrdina se s ní následně potká až v rozšíření *Heart of Stone* (Srdce z kamene), kde znovu pomůže hráči, ale tentokrát za to chce protislužbu. Tato záhadná postava se časem ukáže, že je variací d'ábla a chodí po světě a uzavírá s lidmi smlouvy o duše. Postava, kterou od ní hráč zachrání, je parafráze na faustovskou polskou variaci o mladém šlechtici Twardowskim, který také zaprodal svou duši d'áblu.

### 6.1.3. Smrt

Další kategorii Luffer pojmenoval jako „Člověk po smrti“ (Luffer, 2014, s. 44). Já si ji nechám pojmenovanou jen jako smrt. Spadají sem všechny motivy o smrti, revenantech, zombie, kostlivcích, upírech a všem, co souvisí s neklidným uložením mrtvých.

*The Witcher* obsahuje celou řadu démonologických motivů se smrtí; přes přízraky, utopence, upíry, různé revenanty až po rituály na uklidnění mrtvých, jako je příklad, který jsem uvedl v dotazníku (viz příloha). Hlavní hrdina je požádán, aby pomohl místním uklidnit duše předků, zatímco místní stařešina provede rituál. Vzhledem k tomu, že se jedná o hru, je celý úkol vyřešen bojem s přízraky. Tento příklad je hezkým přeneseným motivem, kdy, aby se mrtví uklidnili, je třeba vykonat nějaký náboženský obřad (3.C.30)<sup>28</sup> (Luffer, 2014, s. 158).

### 6.1.4. Pověry

Tato kategorie je pro mě jednou ze stěžejních. Luffer ji sice nazývá „Numinozní jevy, duchové a různé druhy strašení“ (Luffer, 2014, s. 44), ale já jsem tuto kategorii pojmenoval čistě jen pověry a spadá sem všechno: od duchů přes bytosti, které mohou jen připomínat

---

28) Katalog českých démonologických pověstí

duchy, různé druhy strašení, ale také klasickou pověrečnost, ať už přísloví, nebo jen varování od kolemjdoucích.

V hororové hře *DreadOut* jsou zase pak použity různé druhy přízraku, bytostí z indonéského folkloru, které buď musíte porazit, anebo vyfotografovat. Hra je totiž založená na pověře, že fotografie bere duši.

Naopak v dobrodružné hře *Never Alone* jsou duchové přátelští a snaží se vám co nejvíce pomoc a usnadnit cestu Aljaškou tundrou.

Hezkým příkladem setkání s duchem je v posledním díle série *Grand Theft Auto*. Nejenom, že hráč se může připlést i k samotné vraždě, ale pokud se na v noci objeví na hoře Gordo (Mount Gordo), může spatřit ducha zemřelé Jolene a pod ním krví napsané jméno vraha.

Poslední díl v sérii *Red Dead* také přišel s mnoha hezkými pověrami. Kromě toho, že můžete potkat vlak duchů, při návštěvě lesíka známého jako Whispering Woods (Šeptající les) zaslechnete dívčí hlas. Tomu je po nějaké době mu rozumět. Hlas vás prosí, abyste už šli pryč, že to nebyl dobrý nápad sem jít. Po prozkoumání okolí ale hráč nic nenajde a až v případě kdy navštíví město, se může dozvědět o legendě vztahující se k tomuto lesu. Dalším pověrečným momentem je opakované zjevení ducha v bažinách.

Celkově musím konstatovat, že obě hry (*Grand Theft Auto* a *Red Dead*) zpracovávají démonologické motivy velice slušným způsobem. Hráč nedostává setkání na zlatém podnose, ale jde spíš o náhodné „setkání v lese“. To víc to přidává autentičnosti prožitku.

Další oblíbeným motivem ve hrách je bezhlavý jezdec (Headless horsemen), který se ve své skutečné podobě objevuje ve dvou dílech *Assasin's Creed*, a v přízračné podobě v *The Elder Scrolls*. V této sérii zůstaneme a přesuneme se do Strašidelného domu (House of Horrors), kde má hráč co dočinění s deadrickým princem, ale to ze začátku netuší, protože jediné, co předním je, je dům posedlý duchem.

V rámci pověr pak *The Elder Scrolls* dobře pracuje s pověrami opředené Temné bratrstvo (Dark Brotherhood), které je po dlouho dobu pro hráče něco neexistujícího, něco temného, co „straší“ ze tmy. Už sám o sobě rituál, který musí jedinec podstoupit, dává základ pro spoustu dalších pověr v tomto herním světě.



### 6.1.5. Bytosti

Další stěžejní kategorií jsou pro mě Bytosti. Luffer tuto kategorii pojmenoval celým výčtem různých démonologických a nadpřirozených bytostí jako „Přírodní démoni, domácí duch, démonická zvířata a byliny se zvláštní mocí“ (Luffer, 2014, s. 44). Pro mé účely stačí označení bytosti, někdy pracovně magické bytosti. Spadají sem teoreticky všechny nelidské rasy, jako elfové, trpaslíci, ale i skřeti, také magická zvířata různé přírodní i nepřirodní démoni a různé rostliny, ať už magické, nebo nadpřirozené.

V sérii *Metro* vystupuje celá řada zvláštních bytostí. Vzhledem k zasazení do postapokalyptické budoucnosti po nukleární válce lze většinu bytostí vysvětlit jako tvory zmutované radiací. Avšak pro běžné obyvatele moskevského metra (včetně protagonisty hry) jsou vnímány jako samostatné bytosti a nejsou vědecky popisovány. Většina takovýchto běžných mutantů má však v důsledku rysy běžných tvorů. Knihovníci jsou tvorové připomínající gorily, kteří obývají moskevskou státní knihovnu. Kromě významného fyzického aspektu však také oplývají zvýšenou inteligencí (oproti čistě zvířecí) – jsou schopni klást pasti a přinejmenším napodobit lidskou řeč. Vedle toho jsou však význačnou součástí hry *Metro* tzv. Temní (Dark Ones). Temní jsou inteligentní humanoidní rasa, která se aklimatizovala na radiací zničený svět. Jsou vysoce odolní proti radiaci a nízké teplotě a mají rozvinuté telepatické schopnosti. A to do takové míry, že jsou nejenom schopni komunikace pomocí myšlenek, ale jsou schopni ovlivnit lidskou mysl a při dlouhém působení ji nakonec mohou dovést k šílenství.

Jakožto plnohodnotný magický svět je série *The Elder Scrolls* plný zvláštních inteligentních ras (elfové, khajiitové), nadpřirozených bytostí (draci, upíři, vlkodlaci), ale i různých magických rostlin (nirnroot). Kromě běžných fantasy ras (jako jsou elfové různých druhů či orkové) jsou ve světě *The Elder Scrolls*, významně zastoupené také „zvířecí lidé“ (beastmen) – rasu lidí se zvířecími rasy. Je možné hrát mimo jiné např. za khajiita – kočičího člověka, nebo argoniana – ještěřího člověka. Vedle toho jsou zde i mnohé bytosti, které jsou k nalezení i v našich pověstech. Ve hře se může protagonista stát vlkodlakem. V jedné z her se může hráč nakazit lykantropií, když je zraněn vlkodlakem, zatímco v dalším dílu musí provést specifický rituál. Zde po vypití krve dalšího vlkodlaka získá hráč možnost změny do vlkodlačí podoby.

Série *The Witcher* podobně jako svět *The Elder Scrolls* je plnohodnotný fantasy svět a jako takový obsahuje plejádu běžných fantasy ras (elfové, trpaslíci) či dalších přímo

magických a nadpřirozených tvorů (ghúlové, golemové, trollové). Vzhledem k záběru série (protagonistou je zabíječ nestvůr) obsahuje tato série velké množství magických nestvůr (primárně ve hře určených k zabití) převzatých z mytologií či jí inspirovanými a pověrami (ve velké míře ze slovanského prostředí). Typickými nepřátelskými netvory jsou např. nekkeři – malý ogrovití tvorové žijící v tlupách okolo podzemních doupat nebo kikimory – velká hmyzovitá monstra žijící ve společenstvích podobných mravenčím koloniím. Dalším zajímavým příkladem jsou trollové, obří humanoidní bytosti dnes již v relativně ustálené fantasy podobě. Navíc se zde však objevují i některé další zajímavé motivy trolla, např. příběh trolla žijícího pod mostem a hlídající jeho přechod. Typicky slovanským tvorem je například lešij. Ve hrách jde o silného lesního ducha s jelení lebkou místo hlavy a končetinami z větví stromů a popsáni jako silně teritoriální tvory lovců lidí, kteří vstoupí do jejich lesa.

Mezi další hry, ve kterých lze najít další magické bytosti jsou například: herní série *Heroes of Might and Magic*, *The Secret World*, *World of Warcraft*, herní série *Baldur's Gate Series*, *Black Book*, *Divinity: Original Sin II*, herní série *Megami Tensei* nebo třeba *Röki*.

#### 6.1.6. Poklady

Tato kategorie je jedna ze dvou, kterou nechávám pojmenovanou stejně jako Luffer, a to „Poklady“ (Luffer, 2014, s. 44). Pod tuto kategorii spadají všechny možné motivy pokladů, tajných skrýší, strážců tajemných pokladů apod. Mým asi jediným herním zástupcem je série *Tomb Raider*. Jak je v samotném názvu vidět, velká část hry je koncipována jako hon za pokladem, který může být ukrytý, stráženy. Celá trilogie si dokonce zakládá na složitých hádankách, které hráč musí splnit, aby se vůbec k „pokladu“ většinou k artefaktu dostal. Motiv pokladu je pak silný ještě v pirátsky orientovaném dílu *Assassin's Creed: Black Flag*.

#### 6.1.7. Parodie

Druhou kategorií, kterou nechávám stejně pojmenovanou, jsou „Parodické pověsti“ (Luffer, 2014, s. 44). Zde spadá vše od satirického nahlížení na pověrečné pověsti a motivy přes nadsázku až po různé motivy. Motiv je následně vyvrácen a celou dobu se třeba jednalo o člověka, a ne ducha. Většina „realistických“ videoher se pokouší o nějakou formu parodických pověstí. Dobrým příkladem takové parodie jsou duchové a nemrtví v *The Sims*, kteří nejenom, že se vyskytují v různých archetypech a způsobují obtíže hráči, ale hráč za ně může i za správných okolností hrát. Druhým hezkým příkladem parodické pověsti je Baba Yaga (Ježibaba) z *Rise of the Tomb Raider*. Z počátku to vypadá jako setkání s reálnou Ježibabou ovládající kouzla, se kterou se musí hráč vypořádat, ale postupně zjistí, že místní

žena používá psychotropní rostliny a způsobuje hráči vidiny a žádná Ježibaba nikdy neexistovala.

### 6.1.8. *Současné pověsti (Urban legends)*

Poslední kategorie prakticky nespadá do démonologických pověstí a motivů, ale vzhledem k tomu, že řada současných pověstí má pověrečný podtext nebo nějakým způsobem pracuje s nadpřirozenem nebo nevysvětlitelnými jevy, mi přišlo užitečné tuto kategorii sem přidat. Zde spadají všechny motivy, které jsou považovány za současné pověsti a motivy, ale zároveň zde patří vše, co nelze vysvětlit za pomoci nadpřirozena, ale jedná se třeba mimozemskou civilizaci, nevysvětlitelné jevy apod.

Prvním hezkým případem je již několikrát zmiňované *Metro*. V rámci hry *Metro* (mimo zvláštních bytostí) existuje i panický strach z radiace a z opuštění metra. Poslední díl této série je na tom přímo postaven a hlavní hrdina je hnán představou, že mimo metro (nemyslitelné pro většinu přeživšího obyvatelstva) se dá žít a daleko na východě se dá žít i venku.

Dobrým příkladem je třeba *Assasin's Creed Syndicate*, kdy se hráči podaří bojovat proti samotnému Skákajícímu Jackovi (Spring-heeled Jack), který podobně mysteriózně, jak se objeví, tak i na konci souboje zmizí.

Druhou skvělou hrou, která dle mého perfektně pracuje se současnými pověstmi a různými pověrečnými motivy je hra *The Secret World*. Kromě samotného hlavního tématu, tedy že hráč se stává členem tajné společnosti dle hráčova výběru, se v jejím rámci pak setkává s celou škálou současných pověstí a fám.

## 6.2. Dotazníky a hráči

Dotazník jsem nakonec primárně distribuoval na internetovém fóru Reddit. Co se týče návratnosti, byl jsem vysoce překvapen ochotou herní komunity. Přestože jsem se snažil jim co nejvíce vyjít vstříc a otázky jsem klad primárně uzavřené, byl jsem mile překvapen ochotou v rámci finální otázky na oblíbený nadpřirozený či pověrečný moment ze hry, který zažili.

Nejprve začnu lehkým demografickým zasazením mé skupiny hráčů. Genderové rozložení je převážně mužské (65 %), méně pak bylo žen (26 %) následovala možnost non-binary (8 %) a zbytek se rozhodl identifikovat jako gender fluid, nebo žádný gender nevedli. Věkové rozložení dotazovaných je vcelku rovnoměrné. Nejvíce ze všech dotazovaných

uvedlo, že je ve věku 22–25 let (27 %), následovaly dvě kategorie po stejných procentech 19 %, a to 26–30 a 19–21, další věk 15–18 byl zastoupen ze 12 % a hráči mezi lety 31–35 let z 11 %, zbytek jsou pak kategorie starší. Co se týče tzv. socioprofesionálního zařazení, vyšlo celkem vyrovnaně: pracující (48 %) proti studujícím (45 %), zbylí dotazovaní buď jsou v penzi, nebo z různých důvodů nepracují.

Následně mě zajímaly jejich všeobecné znalosti her a jejich preferovaná platforma, a jak moc hrají. Přes 83 % uvedlo počítač jako preferovanou platformu. Co se týče preferovaného žánru, nejvíce obdržely RPG (67 %), následovaly akční-adventury (55 %), pak strategie (42 %) a v závěsu hned akční hry (41 %), vcelku nastejno pak dopadly simulátory (28 %) a samostatné adventure (24 %), pak MMO (20 %) a jako poslední sportovní hry (7 %). Co se týče času, který u her dotazovaní tráví, na prvním místě se umístily 28–15 hodin týdně (26 %) a v podobném ražení 14–7 hodin týdně (24 %), na třetím místě se pak umístili více vášniví hráči s 42–29 hodin týdně (16 %). Zbytek si pak rozdělili hráči, kteří hrají opravdu jen málo nebo kteří hraním týdně tráví ještě více času než 42 hodin. Pro mě a moji následnou práci je důležité, že cca 89 % respondentů uvedlo, že aspekt, který na hrách milují, je příběh. Co se týče znalosti vybraných her, tak většina se udržela na vysokých 90 % příčkách, kromě výjimek, jako je herní série *Metro* (54 %) a *Never Alone* (7 %) a *The Secret World* (6 %). Tento trend pak pokračoval i v rámci dotazu, jestli dotyčnou hru hráli nebo o ní mají alespoň nějaké povědomí.

Další sekci a otázky, na které jsem se ptal hráčů, byly známé démonologické pověsti, pověry či motivy. Zde mě nepřekvapila všeobecná znalost obecných pověr a některých až skoro populárních syžetů, jako je česnek proti upírům, sůl proti zlu či bezhlavý jezdec. Co mě ale překvapilo byla nízká znalost faustovského motivu (50 %) a mizejícího stopaře (29 %). Oproti tomu neznalost polednice (18 %) mi nepřišla tak zásadní, neboť se jedná o střeoevropský motiv, a tím pádem není tak globálně rozšířen. Co se týče znalosti nadpřirozených bytostí, znalost dotazovaných byla prakticky stoprocentní.

Poslední částí mého dotazníku pak byly konkrétní znalosti mnou studovaných motivů a syžetů. Projevila se snaha dotazovaných si o hrách, jež hráli, zjistit více informací (84 %). Zároveň v momentě, kdy dotazovaní nějakou hru zrovna hrají, mají velké tendence si o daném příběhu či světě něco zjistit: velmi často (42 %), někdy (32 %), pořád (19 %). Vzhledem ke studovaným motivům mě pak nepřekvapila všeobecná znalost strašidelného domu v *The Elder Scrolls: Skyrim* (65 %). Přibližně na stejno pak byly také všeobecně známé

motivy Baby Yagy v *Rise of The Tomb Raider* (36 %) a bezhlavého jezdce v *Assassin 's Creed 3* (30 %). Všechny ostatní motivy se pak udržely v rozmezí 25–16 %.

Pro mě asi nejzajímavější částí dotazníku byla částečně bonusová otázka. Částečně, protože jsem chtěl u dotazovaných hráčů zjistit, jestli nějaký motiv nebo nadpřirozeno v nich zanechalo takový dojem, že si jej nejenom pamatují, ale nebojí se ho sdělit. Nejvíce mě překvapily právě ty, které pro ostatní nemusí být vůbec nadpřirozené, natož pověrečné, jako třeba dětské charaktery ve vesnici Goldshire ve hře *World of Warcraft*, nebo až parodické momenty, kdy hrdina pije s deadrickým<sup>29</sup> princem Sanguine a posléze si musí získat jeho přízeň v *The Elder Scrolls: Skyrim*. Po dalším prozkoumání obdržených odpovědí jsem zhodnotil, že mě mile překvapila celková ochota, s jakou se skoro přes polovinu dotazovaných pustilo do šíření vlastních pověrečných zážitků z her.

#### Literatura:

LUFFER, Jan. Katalog českých démonologických pověstí. Praha: Academia, 2014. ISBN 978-80-200-2383-4.

SMITH, Jonas Heide., Simon. EGENFELDT-NIELSEN a Susana Pajares. TOSCA. Understanding video games: the essential introduction. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-020-3116-777.

---

29) Démonická bytost na úrovni d'áblů.

## Sekce 3: Návrh hry, další použití a staronové teorie.

*Je to všechno vůbec k něčemu a co to pro současné pojetí folkloru znamená?*

*„Učení ještě nikdy nikomu neublížilo. Teda skoro nikdy a skoro nikomu.“*

*Štika, Paní Jezera: Pátá část ságy o Zaklínači*

*Andrzej Sapkowski*

*(1999)*

### 7. Návrh hry

Na základě mého proběhlého výzkumu se pokusím nastínit návrh hry. Než ale přistoupím k samotnému návrhu, tak bych zde rád zmínil aspoň základní informace o vzdělávacích hrách a pak také nastínil i některé folklorní hry, které buď byly v mém vzorku, ale nestihl jsem je do této doby probrat, nebo jsem je tam nezařadil schválně. Následně popíšu ideální návrh hry, do které by se mohl vložit jakýkoliv démonologický motiv, a mohl být tak uchován.

#### 7.1. Současné vzdělávací a folklorní hry

Nejprve si musíme určit, co to vlastně vzdělávací hra je a jak se liší od her v mém vzorku her. Vzdělávací hra spadá pod takzvané serious games (vážné hry). Kdy vážné hry jsou hry, v nichž hlavní smysl není zábava (Smith et al., 2020, s. 247). V tomto případě vzdělávací hry jsou hry, které mají v první řadě vzdělávat a pak teprve můžou bavit. Jaké jsou tedy existující vzdělávací hry a lze to na základě předchozího výzkumu aplikovat na folklor? Nejlepším a nejbližším případem pro mou práci je videoherní série *Assassin's Creed*, která doopravdy není vzdělávací hrou, ale její dvě poslední vydání<sup>30</sup> mají zajímavý přidaný prvek, který se dokonce již ve vzdělávání používá. Mám zde na mysli přidané rozšíření s názvem *Discovery Tours* v (překladu „poznávací prohlídka“). Toto rozšíření prakticky odebere základní hru ze světa *Assassin's Creed Origins* a *Assassin's Creed Odyssey* a zůstane nám jen virtuální svět antického Egypta<sup>31</sup> a antického Řecka<sup>32</sup>. V tomto případě má uživatel možnost projít si (či projet) svět bez příběhových a herních prvků a prozkoumat starověký svět. Na několika místech ve virtuálním světě jsou pak připraveny konkrétní procházky se zastaveními, jako

---

30) Poslední díl *Assassin's Creed Valhalla* zatím toto rozšíření nemá implementované.

31) Egypt přibližně v 1. století př. n. l. (pozdní vláda Ptolemaiovců).

32) Řecko přibližně v 5. století př. n. l. (období Peloponéské války).

kdybychom byli například v muzeu a zastavovali se u jednotlivých památek. Toto rozšíření dokonce bylo již ve výuce použito.<sup>33</sup> Druhým hezkým příkladem jsou hry z herního studia Charles Games z Univerzity Karlovy: např. *Attentat 1942* a letos v srpnu vydaná druhá hra tohoto studia *Svoboda 1945 (Liberation.)*. Obě tyto hry jsou zasazeny do podobného období a dají se považovat za hry na pomezí vážných her, protože se snaží být co nejvíce faktograficky přesné, ale pomocí herního elementu se hráči snaží přiblížit konkrétní historické období.

Abychom nebyli jenom u vážných či vzdělávacích her, chtěl bych zde ještě zmínit jednu čistě dle mého názoru folklorní hru, a to hru *Black Book* od ruského studia Morteshka. Hra vznikala přímo na motivy ruských démonologických (pověrečných) pověstí (bylička (cz) / bailichka (en))<sup>34</sup>. Hráč se vžívá do role Vasilisy, která vyhledá černou knihu, aby podepsala smlouvu s ďáblem, získala magickou moc a mohla zachránit svého milovaného ze spárů smrti. Kromě samotného motivu černé knihy se hráč setkává se spoustou démonologických bytostí a motivů. Bohužel jsem měl možnost zkusit si zahrát jen demoverzi, ale už samotný koncept považuji za více než zdařilý.

## 7.2. Tvoříme ideální hru

Co by měla ale obsahovat ideální vzdělávací hra? A co by měla obsahovat hra „poutavá a zábavná“? Pokud dokážeme identifikovat jednotlivé vlastnosti, tak zvládneme vytvořit jakýchsi pět pravidel pro ideální hru pro uchování a šíření folklorních motivů. V první řadě by měla být interaktivní, tedy hráč/student musí být vtažen do hry, tak jako nám ukazují *Discovery Tours*. Následně by informace měly být kompaktní. Nesmí hráče zahltnout a měly by být rozděleny do jednotlivých úseků (úkolů). Související vlastnost je, že svět musí být rozsáhlý, musí nám připadat živý a poslední vlastností je to, že hráč musí mít potvrzené, že informace, které vstřebává, jsou pravdivé. Když jednotlivé vlastnosti shrneme, bude mých pět pravidel, která by hra měla mít, znít:

- 1) Interaktivnost
- 2) Kompaktní informace
- 3) Propracovaný svět plný znalostí
- 4) Zajímavá stylizace
- 5) Pravdivost

---

33) <https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html>

34) <http://blackbookgame.com/blackbook.html>

*„A journey of thousand miles begins with a single step. So just take  
it step by step.“*

*„Cesta trvající tisíce mil začíná jediným krokem. Takže udělej jeden za druhým.“*

*Waka, Okami*

(2006)

## 8. Teorie koloběhu života folklorního motivu

V poslední kapitole bych se rád zamyslel nad jednou teorií, která mě napadla při zpracovávání dotazníku a hledání motivů. Když vezmeme v úvahu to, že folklor je něco ústně tradovaného, variabilního, vznikajícího spontánně, může být jeho příkladem třeba pověst o polednici. Existuje více variant této pověsti a na každém místě se vypráví jinak.

Dále si vezmeme folklorismus. Ten chápu jako institucionalizovaný folklor nebo také jako život folkloru v jiném prostředí než původním. V našem případě se pověst o polednici v ten moment, kdy jednu variantu této pověsti fixujeme a vydáme ku příkladu knižně, tak se stane folklorismem.

Poslední pojem je pak pojem poměrně nový, a to folkloreska. Tento pojem chápu jako nějaký motiv, který využívá folklor ke zvýšenému pocitu autenticity. V našem případě to bude tak, že chceme naprogramovat hru z vesnického prostředí, ale jako ústředního nepřítele si nevezmeme celou pověst, nýbrž pouze démonologickou bytost polednici, kterou ve své hře použijeme.

Co se ale stane, když nepoužijeme původní pověst, ale použijeme onu fixovanou pověst, koupíme si do rodiny knihu s pověstí o polednici a naši vnuci si ji již budou pamatovat jen z tohoto čtení? To, co před sebou máme je tzv. koloběh života folklorního motivu. Za správných podmínek se z jednoho motivu může stát v jeden moment folklor, v druhém folklorismus a ve třetím folkloreska, protože i folkloreskní polednice ze hry může časem být předávána už jen ústně, a tím se znovu stát folklorem.

### Literatura:

SMITH, Jonas Heide., Simon. EGENFELDT-NIELSEN a Susana Pajares. TOSCA. Understanding video games: the essential introduction. 2nd ed. New York: Routledge, 2013. ISBN 978-020-3116-777.



„A famous explorer once said that the extraordinary is in what we do, not who we are.“

„Známý objevitel jednou řekl, že neobyčejné jsou věci, které děláme, ne to, čím jsme.“

Lara Croft, Tomb Raider

(2013)

## 9. Závěr

Démonologické motivy jsou samy o sobě natolik široké téma, že připojíme-li k němu relativně nové médium, získáme z toho nový neprobádaný terén nesmírných rozměrů. Tento terén jsem se na těchto stránkách pokusil alespoň lehce rozkrýt. V první řadě bych si ale měl odpovědět na své předchozí položené otázky.

První z nich zněla: *Jsou projevy ústní slovesnosti, přesněji démonologická témata a motivy, přítomny v populární kultuře, přesněji ve videohrách?* Troufám si říct, že ano, dokonce si myslím, že videohry jsou dostatečnou živnou půdou pro to, aby vznikala démonologická témata nová. A ona skutečně vznikají. Vzhledem k tomu, že interaktivnost videoher zaručuje intenzivnější prožitky, se nové bytosti objevují u téměř každé hry. Zároveň se na příkladu her *Grand Theft Auto* a *Red Dead Redemption 2* ukázalo, že hry nemusí být fantaskně zaměřené, aby nejenom, že obsahovaly, ale rovnou šířily kvalitní pověrečné motivy.

Druhá otázka zněla: *Jsou tato démonologická témata a motivy uchovávané v kolektivní paměti sociální skupiny (subkultury) hráčů videoher?* Na tuto otázku odpovím také kladně. Nejenom, že si myslím, že jsou uchovány, ale videohry podněcují tuto subkulturu, aby si své znalosti o nich prohlubovala a dále je šířila. Dotazníkový sběr ukázal, že se nejedná o úzkou homogenní skupinu lidí, ale že je její součástí celá škála věků, genderů a zálib.

Poslední hlavní otázka byla: *Představují videohry novou platformu pro šíření, uchování a konstrukci či snad rekonstrukci folkloru?* Na tuto otázku také rád odpovím, že ano. Interaktivnost média a široké publikum zajišťují dostatečný prostor, aby se nejenom dalo pracovat s již známými motivy, ale aby vznikaly motivy nové nebo příbuzné. Vynalézavost a zvědavost hráčů je také ku prospěchu, protože ti sami často nachází pověst či pověru tam, kde

ji ani tvůrci nezamýšleli, a to se zase dostáváme na začátek: z folklóresky se může vcelku rychle stát znovu folklor.

Mohu s radostí říct, že svou hypotézu o uchování, šíření a vzniku považuji za potvrzenou. Nezbyvá mi než jen konstatovat, že na základě zjištěných závěrů je jasné, že se jedná o komplexní problém a je záhodno se jím dále zabývat.

## 10. SEZNAM LITERATURY

### Použitá literatura

#### Metodologická literatura

AGAR, Michael H., [2008]. *The professional stranger: an informal introduction to ethnography*. 2nd edition. Bingley: Emerald. ISBN 978-0-12-044470-0.

BARKER, Chris. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-099-2.

DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Čtvrté nezměněné vydání. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2011. ISBN 978-80-246-1966-8.

DOUŠEK, Roman. *Úvod do etnologického výzkumu*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav evropské etnologie, 2014. Etnologické příručky. ISBN 978-80-210-6883-4.

HENDL, Jan a Jiří REMR. *Metody výzkumu a evaluace*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1192-1.

MANOVICH, Lev, 2018. *Jazyk nových médií*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum. Studia nových médií. ISBN 978-80-246-2961-2.

MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*. Brno: Jota, 2000. Nové obzory (Jota). ISBN 80-7217-128-3.

MCLUHAN, Marshall. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press, 2011. ISBN 978-1-4426-1269-3.

ONG, Walter J. *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2006. Limes. ISBN 80-246-1124-4. Dostupné také z: [http://toc.nkp.cz/NKC/200612/contents/nkc20061697206\\_1.pdf](http://toc.nkp.cz/NKC/200612/contents/nkc20061697206_1.pdf)

PUNCH, Keith. *Úspěšný návrh výzkumu*. Vydání druhé. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0980-5.

YIN, Robert K. *Case study research: design and methods*. Fifth edition. Los Angeles: Sage, c2014. ISBN 978-1-4522-4256-9.

## Folklor a ústní slovesnost

ASHLIMAN, D. L. Fairy lore: a handbook. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2006. ISBN 978-031-3333-491.

BENDIX, Regina. In Search of Authenticity : The Formation of Folklore Studies, University of Wisconsin Press, 1997.

BENEŠ, Bohuslav. Úvod do folkloristiky: určeno pro posl. fak. filozof., obor etnografie. 2., přeprac. vyd. (1. v SPN). Praha: SPN, 1989. ISBN 80-210-0090-2.

BRONNER, Simon J. Folklore: the basics. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2017. The Basics. ISBN 978-1-138-77495-7.

BROUČEK, Stanislav, Richard JEŘÁBEK a Lubomír TYLLNER. Lidová kultura: národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 978-80-204-1712-1. Dostupné také z:

[http://eu.avcr.cz/Projekty/Narodopisna\\_encyklopedie/index.html](http://eu.avcr.cz/Projekty/Narodopisna_encyklopedie/index.html)

CAMPBELL, Joseph, 2017. Tisíc tváří hrdiny. Praha: Argo. Capricorn (Argo). ISBN 978-802-5721-841.

DÉGH, Linda. Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre. Bloomington: Indiana University Press, 2001. ISBN 978-0-253-33929-4.

FOSTER, Michael Dylan a Jeffrey A. TOLBERT. The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World. Logan: Utah State University Press, 2016. ISBN 978-1-60732-417-1.

HORÁLEK, Karel. Folklor a světová literatura. Praha: Academia, 1979.

HORÁLEK, Karel. Studie ze srovnávací folkloristiky. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1966.

JANEČEK, Petr a Dana BITTNEROVÁ. Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti. Praha: Národní muzeum, 2011. ISBN 978-80-7036-315-7.

KROHN, Kaarle. Folklore Methodology. Austin: University of Texas Press, 1971. American Folklore Society Bibliographical and Special. ISBN 0-292-72432-2.

LEŠČÁK, Milan a Oldřich SIROVÁTKA. Folklor a folkloristika: o ľudovej slovesnosti. Bratislava: Smena, 1982.

LUFFER, Jan. Katalog českých démonologických pověstí. Praha: Academia, 2014. ISBN 978-80-200-2383-4.

LUKAVEC, Jan, 2016. Bytosti na pomezí: texty o literární fantastice. Praha: Pulchra. ISBN 978-80-7564-003-1.

NILES, John D. Homo narrans: the poetics and anthropology of oral literature. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999. ISBN 0-8122-3504-5.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie [online]. Jinočany: H&H, 1999 [cit. 2018-04-16]. ISBN 80-86022-16-1. Dostupné z:

SIROVÁTKA, Oldřich. Česká pohádka a pověst v lidové tradici a dětské literatuře. Brno: Ústav pro etnografii a folkloristiku AV ČR v Brně, 1998. ISBN 80-85010-06-2.

SIROVÁTKA, Oldřich. Současná česká literatura a folklór. Praha: Academia, 1985. Studie ČSAV.

ŠRÁMKOVÁ, Marta. Česká prozaická folkloristika v letech 1945-2000: (přehled, vývoj, témata, bibliografie). 1. vyd. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2008. 150 s. ISBN 978-80-87112-08-3.

VYHLÍDAL, Zdeněk. Klasická pohádka a skutečnost. Olomouc: Matice cyrilometodějská, 2004. ISBN 80-7266-164-7.

### Herní studia a hry obecně

BENDOVIÁ, Helena, 2019. Co je nového v počítačových hrách. Praha: Nová beseda. Co je nového. ISBN 978-809-0675-193.

BENDOVIÁ, Helena, 2016. Umění počítačových her. Praha: NAMU. ISBN 978-807-3314-217.

BINMORE, K. G. Teorie her: --a jak může změnit váš život. Praha: Dokořán, 2014. Aliter. ISBN 978-80-7363-549-7.

BOGOST, Ian. How to do things with videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, ©2011. 180 s. Electronic mediations; v. 38. ISBN 978-0-8166-7646-0.

BOGOST, Ian. How to talk about videogames [online]. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 2015, ©2015. Electronic Mediations; 47 [cit. 2020-06-08]. ISBN 978-1-4529-4988-8. Dostupné z: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=4391849>

BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge, MA: MIT Press, c2007. ISBN 978-026-2026-147.

BROWN, Harry J.. Videogames and Education, Taylor & Francis Group, 2008. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=1899956>.

CRAWFORD, Garry a GOSLING, V. (2009). More than a game: Sportsthemed video games & player narratives. Sociology of Sport

FREITAS, Sara de. Education in computer generated environments. New York: Routledge, 2014. ISBN 978-041-5634-021.

FREITAS, Sara de. a Paul. MAHARG. Digital games and learning. New York: Continuum International Pub. Group, c2011. ISBN 978-144-1198-709.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o původu kultury ve hře. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon.

IUPPA, Nicholas V. a Terry. BORST. Story and simulations for serious games: tales from the trenches. Boston: Elsevier, c2006. ISBN 978-024-0807-881.

JUUL, Jesper. A casual revolution: reinventing video games and their players [online]. Cambridge, MA: MIT Press, 2009 [cit. 2020-07-08]. Dostupné z: <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=10347250>.

KING, Geoff a KRZYWINSKA, Tanya. Tomb raiders and space invaders: videogame forms and contexts [online]. London: I. B. Tauris, 2006 [cit. 2020-07-08]. Dostupné z: <http://site.ebrary.com/lib/natl/Doc?id=10133089>.

PAUL, Christopher A. Wordplay and the discourse of video games: analyzing words, design, and play [online]. New York: Routledge, 2012. Routledge studies in new media and cyberculture; 10 [cit. 2020-06-08]. Dostupné z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=957077>.

POLITOPOULOS, A., Mol, A., Boom, K., & Ariese, C. (2019). "History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), 317-323. doi:10.1017/aap.2019.30

SMITH, Jonas Heide., Simon. EGENFELDT-NIELSEN a Susana Pajares. TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. 4th ed. New York: Routledge, 2020. ISBN 978-020-3116-777.

TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 231 s. *New directions in aesthetics*. ISBN 978-1-4051-8788-6.

ZICHERMANN, Gabe a Christopher. CUNNINGHAM. *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media, 2011. ISBN 14-493-9767-0.

## Prameny herní povahy

### Hry

Assasin's Creed

Bioshock

DreadOut

Grand Theft Auto

Heroes of Might and Magic.

Metro.

Never Alone.

Red Dead

The Elder Scrolls, The Witcher.

The Sims.

Tomb Raider.

The Secret World

World of Warcraft.

## 11. Přílohy

### 11.1. Seznam her

V samostatném dokumentu s názvem „Priloha\_1\_Seznam\_her.“

### 11.2. Vzor dotazníku

V samostatném dokumentu s názve „Priloha\_2\_vzor\_dotazniku.“

### 11.3. Výsledky dotazníků

V samostatném dokumentu s názve „Priloha\_3\_vysledky\_dotazniku.“