

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**HUSITSKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA**

**Obraz náboženství v počítačové hře Bioshock: Infinite**  
**Image of religion in Bioshock: Infinite computer game**

Diplomová práce

Vedoucí práce:

**Mgr. Zuzana Marie Kostíková, Ph.D.**

Autor:

**Bc. Jiří Kothera**

## **Poděkování**

Chtěl bych v první řadě poděkovat Mgr. Zuzaně Marii Kostičové, Ph.D. za její ochotu, přínosné rady a odborné vedení, bez kterých by tato práce nebyla dokončena. Dále bych chtěl poděkovat rodině, přítelkyni i přátelům za podporu.

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci vypracoval samostatně, že všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány a práce nebyla využita k získání jiného či stejného titulu.

**Anotace:**

Málokterá mainstreamová počítačová hra vyvolala svým zasazením a příběhem takovou kontroverzi, jako Bioshock: Infinite (Irrational Games, 2013). Třetí díl série Bioshock, která po celém světě prodala přes 25 milionů kopií (z toho B:I 11 milionů), je narozdíl od předchozích dílů zasazený do fiktivního města Columbia na počátku dvacátého století, které se na první pohled jeví jako dokonalá společenská utopie. Již po chvíli začne ovšem narativ odkrývat mnohovrstevné problémy společnosti utlačované zločincem bílé elity a náboženským fanatismem ztělesněným postavou Z.H.Comstocka, charismatického vůdce celé komunity. Obliba hry a její stabilní místo na nejvyšších místech v nejrůznějších žebříčcích popularity není dána jen přitažlivým audiovizuálním zpracováním a komplexními herními mechanikami. Jde především o příběhovou stránku užívající na produkt určený pro masové publikum až nebývalé množství náboženské symboliky – zejména křesťanské, historických odkazů a polysémických příběhových prvků. Tato práce se bude zabývat analýzou narativu a nábožensko-společenských fenoménů objevujících se ve hře. Zejména se zaměří na ty, které jsou přímo spojeny s náboženskými a nacionalistickými tématy ve Spojených státech.

**Klíčová slova:**

Bioshock, Infinite, náboženství, politika, videohra, mýtus americké výjimečnosti, hraniční mýtus, kovboj

**Annotation:**

Few mainstream computer games have caused such controversy as Bioshock: Infinite (Irrational Games, 2013). The third installment of the Bioshock series is set in the fictional city of Columbia in an alternate history of early twentieth century, which at first glance appears to be a perfect social utopia. After a while, however, the narrative begins to uncover the multilayered problems of society oppressed by a fraction of the white elite and religious fanaticism embodied by the character of Z.H.Comstock, the charismatic leader of the whole community.

The popularity of the game and its stable position at the top of the various popularity charts are not only due to the attractive audiovisual processing and complex game mechanics. It is primarily a story that uses (for a mass audience product) an unprecedented amount of religious symbolism - especially Christian, historical references, polysemic story elements and the story based on the concepts of Frontier myth and American exceptionalism. This work will deal with the analysis of narrative and religious-social phenomena appearing in the game, especially those that are directly related to the religious and nationalistic topics in the United States.

**Keywords:**

Bioshock, Infinite, religion, politics, videogame, American exceptionalism, Frontier myth, cowboy

# Obsah

1. Úvod.....	6
1.1 Cíle práce .....	8
1.2 Vznik a vliv videoher .....	8
2. Kontext.....	12
2.1 Série <i>Bioshock</i> .....	14
2.1.1 <i>Bioshock</i> .....	14
2.1.2 <i>Bioshock 2</i> .....	16
2.1.3 <i>Bioshock: Infinite</i> .....	17
2.2 Nástin příběhu hry .....	17
3. Teorie .....	22
3.1 Imerze a interakce .....	22
3.2 Realismus a interaktivita .....	23
3.3 Estetické ztvárnění náboženských témat.....	28
3.3.1 Motiv exodu a vyvoleného lidu.....	28
3.3.2 Vůdce a prorok .....	30
3.3.3 Prorocké vize .....	33
3.4 Náboženská témata v širším narativu herního světa .....	34
3.4.1 Milenialismus a apokalypsa .....	34
3.4.2 Zbožštění americké historie.....	35
3.4.3 Americká nadřazenost, rasismus a spojení s náboženstvím .....	37
3.4.4 Křest a zkušenost znovuzrození .....	39
3.5 Shrnutí evangelikálních, nacionalistických, mileniálních a „kultických“ prvků .....	40
4. Metoda .....	42
4.1 Mýtus americké výjimečnosti .....	42
4.2 Hraniční mýtus .....	45
5. Analýza .....	49
5.1 Konkrétní projevy ve hře .....	49
5.2 Prvky hraničního mýtu v <i>Bioshock: Infinite</i> .....	49
5.2.1 Eliminace nebílých .....	50
5.2.2 Postava kovboje.....	53

5.2.3 Individuální agrese jako služba komunitě .....	56
5.2.4 Šíření demokracie .....	58
5.3 Prvky mýtu americké výjimečnosti v <i>Bioshock: Infinite</i> .....	59
5.3.1 Comstock jako Božský činitel .....	59
5.3.2 Zvláštní národ, zvláštní osud .....	60
5.3.3 Kvalitativní odlišnost od starého světa .....	64
5.3.4 Uniknutí z pasti dějin .....	66
5.3.5 Comstock a Columbie jako intervencionisté .....	66
5.4 Shrnutí .....	68
6. Závěr .....	69
6.1 Kritika konkrétně čeho? .....	69
6.2 Rozdělené cesty .....	70
6.3 Kritika mainstreamového náboženství jako ekonomické riziko. ....	71
6.4 Rekapitulace cílů .....	73
6.5 Další výzkum .....	74
7. Použitá literatura: .....	77

# 1. Úvod

*Bioshock: Infinite* (2013) je hrou pro jednoho hráče viděnou z první osoby s lineárním příběhem končícím jedním způsobem. Jde o žánr akční adventury s RPG<sup>1</sup> prvky. Hra je hratelná na všech velkých platformách své doby (Windows, PS3/4, Xbox 360/One, OSX a Linuxu). Narativ hry obsahuje prvky retrofuturismu a alternativní historie – staví na základě historických událostí, které se ovšem vyvinuly jinak, než v reálném světě a ukazuje vyspělé technologie tak, jak si je lidé z daného období představovali. Narativ je silně závislý na teorii mnohovesmíru. Mnohovesmír je teorie o existenci mnoha vesmírů koexistujících vedle sebe. Přestože je ve vědě tento termín pouhou hypotézou, v populární kultuře, zejména žánru science fiction, je často používán, a to zejména ve spojení s motivem lidského rozhodování. Následek každé lidské volby se zrcadlí v jednom z těchto paralelních vesmírů.

*Infinite* je třetím dílem ekonomicky i kriticky oceňované série. První dva díly byly zasazeny do světa podmořského města *Rapture*, které vzniklo jako utočiště pro elitu své doby (60. let 20. stol.).<sup>2</sup> Meritokracie ovšem po určité době zkolabovala díky neudržitelnosti společenského řádu, a zejména díky drogové závislosti svých obyvatel na látce jménem *ADAM*, poskytující uživateli nadpřirozené schopnosti. Výrazné grafické zpracování inspirované stylem Art deco, kritika ultraliberální politiky, silná morální i politická témata i filosofické otázky týkající se pojetí lidství a svobodné vůle způsobily kladné přijetí hry a rozvířily diskusi o umění ve hrách i mezi tou částí populace, která hry příliš nehraje.<sup>3</sup>

Druhý díl měl stejné prostředí, ale možná i díky tomu, že byl vývojářský tým odlišný od tvůrců prvního dílu (včetně absence hlavního designéra *Kena Levina*), tak se výrazný úspěch

---

<sup>1</sup> *Role-playing game*, v češtině se ujal výraz „*Hra na hrdiny*“. Hráč prochází příběhem s jednou nebo více postavami a podle daných pravidel za tyto postavy jedná. Mimo médium videohry je žánr oblíbený také jako stolní hra (v našem kontextu je nejznámější *Dračí doupě*), nebo v rámci tzv. *larpu* (z anglického *live action role-playing*) – živého hraní rolí.

<sup>2</sup> KUHN, Brittany. *The Architecture of Bioshock as Metaphor for Ayn Rand s Objectivism*. 2016.

<sup>3</sup> CLARKSON, Michael. *Bioshock*. In: *Critical Distance* [online]. 2009 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.critical-distance.com/2009/06/17/Bioshock/>



neopakoval. Hra nepropadla, ale již neobsahovala provokativní témata ani silný příběh prvního dílu.

Třetí díl se z hlubin moře vydává do oblak. Zde je vytvořena jiná forma dystopie. *Bioshock: Infinite* je sci-fi videohra s prvky steampunku zasazená do roku 1912 do létajícího města Columbia.<sup>4</sup> Columbia byla původně založena samozvaným prorokem Zacharym Halem Comstockem jako náboženské útočiště pro své následovníky. Fyzička Rosalinda Lutece objevila způsob, jakým dát městu možnost vznášet se na obloze. Comstock pak využil této možnosti, odtrhl se od Ameriky a proměnil Columbiu v plovoucí, svrchovaný městský stát. Pro celé město ovšem v otrockých podmínkách žijí jeho údržbáři – černoši, asiáté, Irové a další menšiny. Tento na apartheidu založený stát stojí na poslouchání náboženských příkázání, vůli proroka a ideji výjimečnosti Spojených států.

Bohatý a komplexní příběh se v zásadě scvrkává na transdimenzionální příběh o vykoupení mezi otcem a dcerou a iluzorní povahu svobodné vůle v kontextu mnoha alternativních dimenzí.

Středobodem života v Columbii je náboženství. Moc a vláda v Columbii se zcela dějí v kontextu oficiálního náboženství města a pochází pouze od zakladatele náboženství a města Zacharyho Hale Comstocka. Město vyrostlo ze sbírky věřících, kteří následovali Comstockovo nové pseudokřesťanské náboženství. Ten založil Columbiu jako útočiště pro své následovníky a vytvořil politickou strukturu, která čerpala veškerou svou moc z náboženství. Pravidla, zákony, zvyklosti i zábava zde jsou nástroje prodchnuté náboženskými prvky. V Columbii dochází k úplné fúzi politiky a náboženství takovým způsobem, že občanské struktury města jsou součástí oficiálního náboženství. Například oslavy Dne nezávislosti města tak jsou považovány za náboženské svátky. V tomto světě jsou všechny aspekty sociálního života stanoveny náboženským hegemonem a slouží k udržení *status quo* jeho moci.

Obliba hry a její stabilní místo na nejvyšších místech v nejrůznějších žebříčcích popularity není dána jen přitažlivým audiovizuálním zpracováním a komplexními herními mechanikami. Jde

---

<sup>4</sup> Steampunk je retrofuturistický subžánr science fiction. Obvykle míchá starý, viktoriánský vizuál s moderní technologií. Futuristických prvků je často dosaženo vložením novějších technologií do technologií starších, případně jejich kontrastem. Například město Columbia v *Bioshock: Infinite* se vznáší díky průlomovému objevu v kvantové mechanice, přičemž stále využívá technologie přehrávání videa tak, jak byla známá v roce 1912.

především o příběhovou stránku užívající na produkt určený pro masové publikum až nebývalé množství náboženské symboliky – zejména křesťanské, historických odkazů a polysémických příběhových prvků. Byť se v celém díle objevuje velké množství vědeckofantastických motivů, mohou být tyto brány jen jako jakési metafory či pozlátka určené ke ztraktivnějšímu produktu pro potenciálního zákazníka. Tyto motivy nutně neinterferují se samotným příběhem, který by se mohl odehrávat v mnoha jiných dobách i místech, a který se zabývá nadčasovými otázkami úlohy člověka ve společnosti, autorit a vztahu k transcendentnu i jeho zástupcům na zemi.

## 1.1 Cíle práce

Tato práce si klade za cíl analyzovat narativ a soustředí se na nábožensko-spoločenské fenomény objevující se ve hře. Interpretuje je s užitím religionistických a ludologických metod a snaží se nalézt původní inspirace jednotlivin v ní obsažených ve vztahu k náboženským hnutím nejen ve Spojených Státech. Analýza B:I není pouze pokusem zjistit, jak je náboženství obecně vytvářeno skrze různá média, ale také zkoumá, jak jsou události, postavy a témata z historie užívány, kombinovány a pozměněny tak, že vytváří specifický obraz náboženství pro masové publikum.

V následujících kapitolách si v krátkosti představíme celý kontext kolem videoher obecně, poté si představíme sérii *Bioshock* a příběh *Infinite*. V teoretické části bude nutné, abychom si vysvětlili základní koncepty a pojmy týkající se videoher. S touto výbavou již bude možné se dostat k hlavní, analytické části práce, v níž postupně rozebereme jednotlivé prvky herního audiovizuálu a širší náboženská témata spojená s americkou historií a narativem herního světa - zejména *mýtus americké výjimečnosti* a *hraniční mýtus*. V závěru se pokusíme objasnit určité volby tvůrců hry a jejich dopad na výsledné vyznění celého produktu.

## 1.2 Vznik a vliv videoher

Videohry se zrodily z rychlého technologického pokroku během vesmírného závodu v 60. letech. Přístup k počítačům rostl s tím, jak se zmenšovala jejich velikost a cena. V roce 1972 vytvořil *Allan Alcorn* hru *Pong* jako programovací cvičení během práce v nově vzniknuvším *Atari Incorporated*. *Pong* se stal v roce 1975 prvním komerčně úspěšným videoherním počinem

uvedeným na trh.<sup>5</sup> Byl natolik úspěšný, že odstartoval vznik videoherního průmyslu a přiměl další společnosti, aby testovaly trh a vyvíjely své vlastní hry a platformy. Z mnohých z těchto společností se posléze stali hlavní hráči videoherního průmyslu.

V prosinci 1993 vydala společnost *id Software* vedená *Johnem Romerem* a *Johnem Carmackem* očekávanou hru *Doom*.<sup>6</sup> Podle *Lowoodovy Historie počítačových her* měla obrovská popularita *Doomu* trvalý vliv na téměř všechny aspekty herního světa – „od grafických a síťových technologií, přes styly hry, pohyb v herním prostředí, ale ovlivnila také pojetí autorství a veřejnou kontrolu obsahu“<sup>7</sup> Mezi nejvýznamnější fenomény, kterými *Doom* obohatil herní svět byla bezpochyby popularizace žánru FPS.<sup>8</sup> Charakteristickým znakem žánru je to, že hráč vnímá herní prostředí perspektivou herního charakteru – jeho očima, což hráči umožňuje interagovat s narativním světem jako tato postava. I když se pohyb v *Doomu* omezoval pouze na dvě osy – postava se mohla rozhlížet do stran a pohybovat se „dovnitř“ prostoru, stále se jednalo o jedinečný zážitek pohybu v rámci narativního světa.<sup>9</sup>

Ačkoli nebyl *Doom* první FPS hrou, jeho obliba definovala žánr a nastavila laťku, podle které byly poměřovány všechny další FPS hry, jako *Star Wars: Jedi Knight* (1995) nebo *Descent* (1995). Jako střílečka z pohledu první osoby tak existuje *Bioshock: Infinite* i díky odkazu vytvořenému *Doomem*.<sup>10</sup>

V průběhu let průmysl rostl a videohry se staly široce dostupné tím, jak je začali vývojáři tvořit pro různé platformy ke komerční i osobní spotřebě. Rostoucí dostupnost videoher vytvořila

---

<sup>5</sup> KENT, Steve L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond : the Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*. [s.l.]: Prima Pub., 2001, s. 38-48.

<sup>6</sup> LOWOOD, Henry. A brief biography of computer games. In: *Playing Video Games*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2006, s. 27.

<sup>7</sup> KENT, Steve L. *The Ultimate History of Video Games*, s. 25-27.

<sup>8</sup> First person shooter – „Střílečka“ z pohledu první osoby

<sup>9</sup> NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces* [online]. 2008, s. 102-103 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://mitpress.mit.edu/books/video-game-spaces>.

<sup>10</sup> Ibid. s. 459-460.

široké publikum a mnoho situací, ve kterých se mohl konzument s hrami setkat. Jak se videohry vyvíjejí, jejich tvůrci začali využívat narativního potenciálu videoher k tomu, aby odraželi složitý kontext žitého světa, do kterého jsou vytvářeny a vydávány. Od vstupu na trh dochází (kromě rok a půl trvající krize v roce 1983) k téměř lineárnímu nárůstu prodeje a popularity videoher.<sup>11</sup> V roce 1973, rok poté, co byl představen *Pong*, utratili Američané cca 40 milionů dolarů za videohry.<sup>12</sup> V roce 2012 byla tato částka mnohonásobně vyšší – 20.77 miliard dolarů. V roce 2012 hrálo videohry 58% Američanů. Z této množiny bylo 68% ve věku 18ti let nebo starších, 64% z nich mělo 35 let nebo méně. Průměrný věk hráče videoher byl 30 let. Mimoto bylo mezi dětmi i dospělými 45% hráčů ženského pohlaví. Dospělé ženy (18 let a více) tvořily výrazně větší podíl na celkovém počtu hráčů (31%), než muži a chlapci ve věku 17 let a méně – těch bylo jen 19%.

V rámci videoherního průmyslu v Česku také vidíme neustálý růst výnosů z prodeje videoher. V roce 2013 (tedy v roce vydání *Bioshock: Infinite*) tvořil celkový obrat z prodeje videoher na PC a konzole přes 2,5 miliardy korun. V loňském roce (2019) to bylo již kolem 4 miliard.

Jen v rámci her vytvořených v České republice vznikl v roce 2015 zisk cca 1,7 miliardy korun (zejména díky exportu mezi zahraniční publikum), v roce 2018 to bylo již přes 3 miliardy, což je zhruba dvojnásobný zisk, než měl v daném roce celý český filmový průmysl. Česká vývojářská studia se řadí mezi evropskou špičku. Z desítek na našem území vzniknuvších her bychom mohli zmínit populární tituly a série *Mafia*, *Operace Flashpoint*, *Machinarium*, *Beat Sabre* nebo *Kingdom Come*. Každým rokem se číslo nových titulů zvedá o více než 30, z toho zhruba dvě třetiny míří na PC a konzole, kde jde zpravidla o komplexnější produkty, než na mobilních telefonech a v internetovém prohlížeči.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Ibid. s. 220-258.

Mezi lety 1983-1985 došlo k poklesu zisku videoherního trhu z cca 3,2 miliard dolarů na 100 milionů, jde tedy o pokles asi 97%.

<sup>12</sup> PICARD, Martin. Video games in the United States. In: *Wall Street Journal* [online]. 1974 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [https://vgsales.fandom.com/wiki/Video\\_games\\_in\\_the\\_United\\_States](https://vgsales.fandom.com/wiki/Video_games_in_the_United_States)

<sup>13</sup> INSTITUTE FOR DIGITAL ECONOMY, CZECH GAME DEVELOPERS ASSOCIATION a CREATIVE EUROPE - MEDIA. *Czech Video Game Industry – 2019 – GDACZ* [online]. 2019 [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: <https://gda.cz/czech-video-game-industry-2019/>

V rámci tuzemské demografie hráčů se čísla od amerického kontextu příliš neliší. Podle serveru *PayPal* byl věkový průměr českého hráče v roce 2018 33 let, třetinu z toho tvořily ženy. Hráčů (součet PC, konzolí, mobilních her a webových her) bylo přibližně 40 % populace.<sup>14</sup>

Jak vidíme na této demografii, je logické, že se vývojáři her začali zaměřovat na dospělejší publikum, pro které tvoří složitější témata a obsah.

---

<sup>14</sup> STATISTA.COM. Video Games - Czechia | Statista Market Forecast. In: *Statista* [online] [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/outlook/203/132/video-games/czechia>

## 2. Kontext

Klíčem k porozumění specifickým rétorickým prvkům v *Bioshock: Infinite* je pochopení kontextu okolo vývoje a vydání hry. *Bioshock: Infinite* byl vytvořen a vydán v době, kdy začala vzrůstat u lidí ve věku 18 – 35 let politická participace a politici začali využívat alternativních médiálních zdrojů k tomu, aby oslovili mladší voliče. Tato statistika naznačuje, že věková skupina hrající videohry více vnímá politické zprávy zprostředkované těmito zdroji.

Souběžně s tímto vzestupem a poklesem politické účasti se zvyšuje počet mladých jednotlivců, kteří nejsou spojeni s organizovaným náboženstvím. Většina z této zvětšující se části populace má zvýšenou nedůvěru k míchání náboženství s politikou a se souvztažností náboženské příslušnosti a určitých sociálních a politických přesvědčení. Víra a její projevy hrály a hrají v americkém životě významnou roli a v minulosti sloužily jako obhajoba mnoha raných kolonistů usazujících se v Americe. Náboženská témata jsou všudypřítomná po většinu americké historie a *Ústava Spojených států* obsahuje zvláštní ochranu náboženské svobody. Zatímco Amerika zůstává nejnáboženštějším průmyslově vyspělým národem na světě<sup>15</sup>, počet mladších Američanů, kteří se hlásí k náboženské příslušnosti, klesá.<sup>16</sup> Zatímco tedy Amerika zůstává náboženským národem, největší část hráčů počítačových her (tedy lidé ve věku 18-30 let), je vůči organizovanému náboženství stále apatická. Navíc se zvyšuje počet jednotlivců, kteří si myslí, že v politice je příliš mnoho náboženské rétoriky a kteří se domnívají, že církve a náboženské instituce by neměly být v politice.<sup>17</sup>

Zatímco lidé ve věku 18–30 let patří mezi nejrychleji rostoucí demografickou skupinu těch, kteří se nehlásí k žádné církvi, ve Spojených státech existuje více příčin poklesu náboženské

---

<sup>15</sup> FISHER a HOUT. *Event Transcript: Religion Trends in the U.S.* [online]. 2013 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.pewforum.org/2013/08/19/event-transcript-religion-trends-in-the-u-s/>

<sup>16</sup> NEWPORT, Frank. This Easter, Smaller Percentage of Americans Are Christian. In: *Gallup.com* [online]. 2009 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://news.gallup.com/poll/117409/Easter-Smaller-Percentage-Americans-Christian.aspx>

<sup>17</sup> FISHER a HOUT. *Event Transcript* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.pewforum.org/2013/08/19/event-transcript-religion-trends-in-the-u-s/>;

NEWPORT, Frank. *This Easter, Smaller Percentage of Americans Are Christian* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://news.gallup.com/poll/117409/Easter-Smaller-Percentage-Americans-Christian.aspx>

příslušnosti. Nespokojenost s vnímaným spojením náboženství a politiky mohlo za vytvoření stále se zhoršujícího pohledu na náboženství ve veřejném životě. Jako videohra má *Bioshock: Infinite* v této souvislosti jedinečný hlas, protože zprostředkovává politická a náboženská témata skupině lidí, která tato témata obvykle záměrně nevyhledává. Navíc *Bioshock: Infinite*, který je kritický ke spojení náboženství a politiky, pravděpodobně rezonuje s touto skupinou, která se jeví být skeptickou k oběma institucím.

S tímto nárůstem apatie vůči organizovanému náboženství a sníženou politickou účastí také koresponduje vznik takzvaných *Hnutí čajových dýchánek*<sup>18</sup>, pravicově-konzervativních hnutí, která jsou inspirována Bostonským *Hnutím čajových dýchánek*, protestní stranou proti nespravedlivému zdanění komodit ve druhé polovině 18. stol. Ta jsou obecně vnímána jako hnutí se silným náboženským podtónem. Zatímco vývoj *Bioshock: Infinite* začal koncem roku 2007, o zasazení a některých klíčových narativních prvcích bylo rozhodnuto až v roce 2009.

Popularita *Hnutí čajových dýchánek* mezi konzervativci vyústila ve znatelný nárůst náboženské rétoriky přítomné v politice a přinejmenším částečně podpořila splynutí nejen náboženské příslušnosti a konzervativní politiky, ale také náboženské příslušnosti a hlubokého patriotismu.<sup>19</sup> Pozice podporované některými *Hnutími čajových dýchánek* jsou svými zastánci rétoricky odůvodněny touhou vrátit se k *Zakladatelské Ústavě*.<sup>20</sup> *Hnutí* dávají zakladatelům, kteří vytvořili *Ústavu*, mýtický status.<sup>21</sup> Někteří dokonce naznačují božskou inspiraci při tvorbě listiny. Tento mýtický stav v kombinaci s božskou inspirací dává *Ústavě* *posvátný* status. Pro tato hnutí tak slouží *Ústava* jako zakládací dokument Ameriky a jako základ *mýtu americké výjimečnosti*. Základním posláním zde je obhajovat potřebu návratu k základním principům, které *Otcové zakladatelé* vytvořili, aby zachránili národ před zničením. Tyto prvky obklopovaly vývoj *Bioshock: Infinite* a ovlivnily poselství obsažená ve hře a jejich schopnost rezonovat s publikem.

---

<sup>18</sup> Tea parties

<sup>19</sup> GOLDSTEIN, Jared. Can Popular Constitutionalism Survive the Tea Party Movement? *Northwestern University Law Review*. 2015, roč. 105, č. 4.

<sup>20</sup> Ibid. s. 1808.

<sup>21</sup> Ibid. s. 1807-1819.

## 2.1 Série *Bioshock*

Ačkoli se tato práce zabývá analýzou pouze třetího dílu série, není možné se nezmínit o dvou předchozích dílech. Vzhledem k jejich příběhové odlišnosti a důrazem na jiné, než náboženské složky by byl pokus o zahrnutí narativu celého univerza mimo kapacity a intence této práce. Pro uvedení čtenáře, jenž o existenci série doposud nevěděl, bude však nutné alespoň nastínit základy, ze kterých *Infinite* vychází.



Obrázek 1 Vstup do města Rapture - Ukázka za hry Bioshock

### 2.1.1 *Bioshock*

První díl byl vyvinut společností *2K Boston* (později přejmenovanou na *Irrational Games*) a vydán byl v roce 2007 na PC a tehdejší konzole. Koncept byl vytvořen týmem kolem herního veterána *Kena Levina*, člověka stojícího i za duchovním předchůdcem *Bioshocku* jménem *System Shock* (1995).

První díl představil několik klíčových prvků, které můžeme nalézt i v *Infinite*. Téma společenské dystopie, původně zamýšlené jako ideální společnost zde vycházela z myšlenky objektivismu, konkrétně z formy, jež směru dala americká filosofka a spisovatelka *Ayn Randová*.



*Randová* věřila, že žádná lidská bytost nic „nedluží“ žádné jiné lidské bytosti na světě, a že každému člověku by mělo být dovoleno dosáhnout svého vlastního štěstí a ekonomického úspěchu bez ohledu na kohokoli jiného. Její teorie obsahují mnoho různých politických, ekonomických a náboženských otázek, avšak tvůrci *Bioshock* používají hru především k prozkoumání důsledků jediné otázky, která se ve filosofii *Ayn Rand* neustále objevuje: „Jak by vypadala společnost, kdyby byli všichni opravdu jen sami za sebe a nemuseli by být věrní nikomu kromě sebe?“

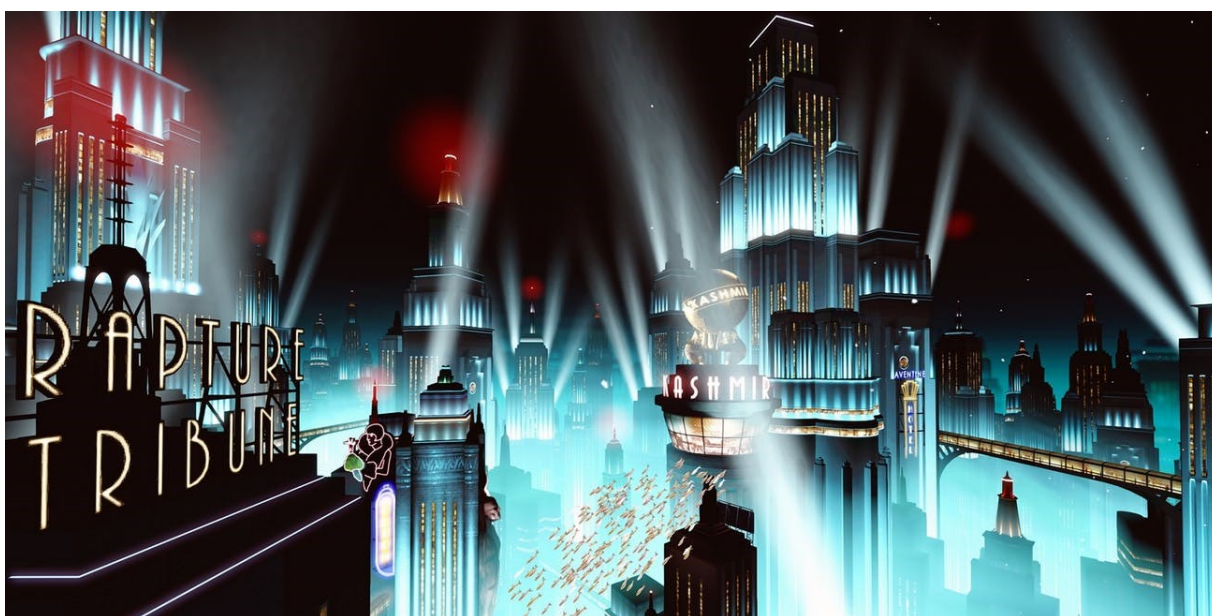
Hra se odehrává v roce 1960 v podmořském městě *Rapture*, ve kterém se snažil objektivistický magnát *Andrew Ryan* (narážka na *Ayn Rand*) vytvořit vzkvétající utopii pro tehdejší společenskou elitu, která by byla chráněna před mocí světových vlád. Zejména po objevení látky *ADAM*, která dávala člověku nadlidské schopnosti (telekineze, pyrokineze apod.), došlo k výraznému rozkvětu celého města. Hráč však do města dorazil až poté, co díky nedostatku této (extrémně návykové) látky, došlo k rozpadu celé společnosti a hlavní postava se tak ocitla v podmořských ruinách obývaných tzv. *Splicery* – kdysi plnohodnotnými členy společnosti, nyní však bytostmi nevratně ovlivněnými zhoubnými účinky látky i její absencí. Mezi nimi tvoří nejvýraznější postavy dvojice *Little Sisters* (*Malých sestřiček*) a *Big Daddies* (*Velkých Tatků*) – *ADAMem* změněné dívenky, snažící se ukořistit pro sebe a svého obřího ochránce zbytky žádané látky.



Obrázek 2 Big Daddy a Little Sister - Ukázka za hry Bioshock

Příběh byl retrospektivně podáván za pomoci zvukových nahrávek rozesetých po celé hře. Na začátku přichází nemluvná a nespecifikovaná hlavní postava jménem *Jack* do města náhodou – po letecké nehodě, kterou jako jediná přežije a zachrání se připlaváním k podivnému majáku uprostřed moře. Tím se dostane dolů, do kdysi vzkvétajícího města. Zde začne od samého začátku užívat *Plasmidy*, látky založené na *ADAMu* k tomu, aby získal nadpřirozené schopnosti.

Výrazný art deco styl hry, mnoho na tehdejší dobu inovativních a unikátních prvků, silné (a na videohru velice poctivě zpracované) téma, ale i míchání několika herních žánrů způsobily, že hra byla nadšeně přijata hráči i kritiky a kolem hry se vytvořila silná fanouškovská základna.



Obrázek 3 Rapture - Ukázka za hry Bioshock

### 2.1.2 Bioshock 2

Pokračování na sebe tedy nenechalo čekat. V roce 2010 vychází druhý díl, odehrávající se opět v podmořském *Rapture*, ovšem tentokrát je hráčova postava *DELTA*. Čtvrtý pokus o vytvoření prvního *Big Daddyho* (*Velkého Tatky*). Kulisy byly zachovány, vývojářský tým se však změnil a na příběhu z původních tvůrců nepracoval téměř nikdo. Pokračování tak nedosáhlo kvalit svého předchůdce, nicméně i přesto mělo slušné prodeje. Cesta ke třetímu dílu byla otevřená.

### 2.1.3 *Bioshock: Infinite*

*Infinite* vystupuje z dějové linky svých předchůdců, avšak zachovává ikonické prvky série, jako je ovládání nadpřirozených schopností a retrospektivní odhalování příběhu pomocí zvukových nahrávek v různých lokacích, avšak přidává výraznější výpravu a zejména postavu pomocníka – Elizabeth, která hráče doprovází většinu hry.



Obrázek 4 Columbia - Ukázka za hry *Bioshock: Infinite*

## 2.2 Nástin příběhu hry

V roce 1912 je Booker DeWitt (hráčova postava) převezen tajemnými dvojčaty Lutecovými na ostrovní maják u pobřeží Maine. „*Přiveď nám dívku a splat' dluh,*“ je pokyn, který DeWitt slyší předtím, než vstoupí do budovy s raketovým sílem, které jej dopraví do létajícího města Columbia.

Bookerova přítomnost v Columbii zůstává bez povšimnutí, dokud policista neidentifikuje písmena „AD“ vytetovaná na Bookerově ruce. To je znamení *Falešného pastýře*, jehož příchod prorokoval vůdce města a prorok Zachary Hale Comstock: „*Falešný pastýř odvede Beránka (Elizabeth) a způsobí pád Columbie.*“

Booker, nyní hledaný, se probouje na *Ostrov Monumentu*, na kterém uvnitř obří sochy nachází Elizabeth – dívku, kterou hledá. Cestou objeví zařízení zvané *Siphon* a zjistí, že Elizabeth má

schopnost otvírat trhliny v časoprostorovém kontinuu, které vedou do paralelních světů. Poté, co Booker osvobodí Elizabeth, její strážce *Songbird* – deset metrů vysoký mechanický pták - zaútočí a zničí věžovou sochu, v níž byla držena, a Booker s Elizabeth jen náhodou unikají. Dvojice utíká do „*Vzducholodě První dámy*“ Comstockovy ženy. Elizabeth plánuje odletět do Paříže - města, které vždy chtěla vidět. Když však Booker nasměruje loď do New Yorku s úmyslem přivést Elizabeth k Lutecovým, Elizabeth jej omráčí a uteče. Booker po probuzení najde vzducholod' pod kontrolou Daisy Fitzroyové, vůdkyně *Vox Populi*. „*Vox*“ je povstalecká organizace složená převážně z dělnické třídy, cizinců a lidí nebílé barvy pleti, z nichž všichni nějakým způsobem trpí pod nadvládou vedoucí vrstvy Columbie. Fitzroyová nabízí, že Bookerovi vrátí vzducholod', pokud Booker získá zásilku zbraní ze slumů v Columbii.

Booker se znovu připojí k Elizabeth a společně se vydávají hlouběji do města. Zatímco Elizabeth využívá své schopnosti manipulace s trhlínami, aby oběma pomohla v jejich úkolu, postupně naráží na fyziologické a psychologické důsledky manipulace s realitou ovlivňující Bookera i další obyvatele Columbie. Jedna trhlina oba zavede do světa, ve kterém Booker zemřel a stal se mučedníkem pro *Vox Populi* a *Vox* je právě uprostřed občanské války. Fitzroyová tohoto vesmíru věří, že žijící Booker podkopává oběť Bookera-mučedníka a oslabuje postavení *Voxu*, a tak se obrátí proti němu. Elizabeth tuto Daisy Fitzroy zabije, aby jí zabránila v popravě malého syna továrníka Jeremiaha Finka - muže stojícího za celým technickým zázemím Columbie. Později, když Booker nastartuje vzducholod', objeví se Elizabeth, která však má trochu odlišný vzhled - modré šaty a kratší vlasy. Když se chystají Columbii opustit, opět se objeví *Songbird* a shodí oba zpět do Columbie.

Když si Booker a Elizabeth uvědomí, že nemohou opustit Columbii, aniž by zastavili *Songbirda*, hledají způsob, jak jej ovládnout. Zatímco pokračují v hledání možností útěku, začnou díky *Trhlinám* odhalovat spiknutí stojící za založením města. Potkávají přízrak Lady Comstockové z alternativního vesmíru, kterou nechal Comstock takto oživit pomocí *Siphonu* a v něm uvězněné alternativní Elizabeth. Dojde k odhalení původu dvojčat Lutecových. Nejsou to skuteční sourozenci, ale dvě verze stejného kvantového fyzika ze dvou různých realit. Rosalinda, ženská verze, je původem z této reality, zatímco Robert, muž, pochází z Bookerova vesmíru. Comstock vzal Elizabeth od svého alternativního já v Robertově vesmíru a přijal ji za svou dceru, kterou vychovával jako budoucí vládkyni města. Díky používání zařízení tvořícího *Trhliny* přijímal „proroctví“ (ve skutečnosti však šlo o nahlížení do alternativních realit), avšak

díky ozáření se stal sterilním a nepřírozně rychle stárnul. Dvojčatům Luteceovým dal za úkol postavit *Siphon*, aby si podmanil jejich moc. Poté naplánoval vraždu jich i své ženy, aby ukryl pravdu o původu Elizabeth a obvinil ze smrti lady Comstockové Daisy Fitzroyovou. V tomto procesu však Comstock neúmyslně rozšířil dvojčata Lutecovy do *mnohovesmíru* a dal jim stejné schopnosti, jako má Elizabeth. Při tom, co se Booker a Elizabeth snaží dostat do Comstockova domu je Elizabeth zajata *Songbirdem* a odnesena dovnitř sídla. Booker se jí snaží zachránit, ale je *Trhlinou* přenesen do budoucnosti ke staré Elizabeth, která trpěla desítky let týrání a vymývání mozků v Bookerově nepřítomnosti; jako Comstockova nástupkyně vedla válku proti světu pod sebou. Zjistila, že Songbird zatím zastavil všechny Bookerovy pokusy o její záchranu a nabídla Bookerovi, že pokud zamezí existenci této budoucnosti, dá mu prostředky k ovládnutí Songbirda.

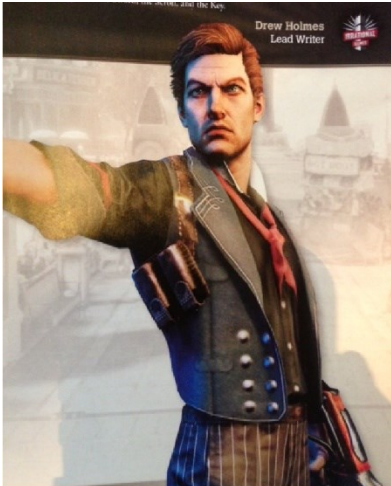
Booker se vrátí do přítomnosti, zachrání Elizabeth a pronásleduje Comstocka do jeho vzducholodi. Comstock požaduje, aby Booker řekl Elizabeth o její minulosti a vysvětlil, proč Elizabeth chybí malíček levé ruky. Booker se rozzuří a utopí Comstocka ve křtitelnici poté, co začne Comstock verbálně útočit na Elizabeth a obviňovat Bookera za všechny její těžkosti. Booker poté tvrdí, že o Elizabethině prstu ví, ale nepamatuje si okolnosti. Rozhodne se zničit *Siphon*, který omezoval dívčiny schopnosti, aby měla Elizabeth možnost využít své moci v plnosti a dozvěděla se pravdu. S pomocí ovládnutého *Songbirda* pár odrazil útok *Vox Populi*, poté nařídil *Songbirdovi* zničit *Siphon*. Když je zařízení ovládající *Songbirda* zničeno, *Songbird* se na oba pokusí zaútočit. Elizabeth otevírá *Trhlinu* a přenáší všechny tři do podvodního města *Rapture* (dějiště prvních dvou dílů série), Booker a Elizabeth jsou přeneseni do bezpečí jedné z budov města, ale *Songbird* je mimo ní a je rozdrčen obrovským tlakem oceánu.

V této realitě vezme Elizabeth Bookera na povrch do majáku, kterým se dá z *Rapture* odejít. Projdou dveřmi budovy a objeví se na místě stojícím mimo prostor a čas, kde se až k obzoru objevují stovky dalších majáků a alternativních verzí Bookera a Elizabeth. Elizabeth vysvětluje, že jsou v jedné z nekonečného množství možných realit, které jsou podobné i drasticky odlišné díky rozhodnutím, které jejich různé verze udělaly. Booker vyjeví Elizabeth pravdu o jejím původu. 8. října 1893 Robert Lutece navštívil Bookera a jménem Comstocka požadoval, aby „přivedl dívku a splatil dluh“ s odkazem na Bookerovu novorozenou dceru Annu DeWittovou - původ Bookerova tetování „AD“. Booker neochotně souhlasil s prodejem Anny, ale brzy změnil názor. Přijel příliš pozdě na to, aby zabránil Comstockově odchodu trhlinou do

Rosalindina vesmíru, pouze způsobil, že zavírající se trhlinka oddělila prst malé dívky. Comstock následně vychoval Annu jako Elizabeth, svou dceru. Kvůli uříznutému prstu Elizabeth existuje ve dvou realitách najednou, její prst v Robertově realitě a zbytek jejího těla v Rosalindině. To dává Elizabeth možnost otevírat a vytvářet trhliny podle libosti. Později Robert cítil vinu za své činy a přesvědčil Rosalindu, aby mu pomohla přivést Bookera do Columbie ve své realitě, aby zachránil Elizabeth. Tímto momentem začíná hra – na lodi u majáku. Elizabeth vysvětluje, že ať už Booker podnikne jakékoli kroky proti Comstockovi, Comstock zůstane naživu alespoň v jednom z těchto vesmírů; Lutecovi se již mnohokrát pokusili ukončit cyklus za pomoci Bookerů z různých vesmírů, ale výsledek byl vždy stejný.

Jediným způsobem, jak přerušit kruh, je zabránit tomu, aby byl Comstock vůbec stvořen. Elizabeth přenese Bookera na místo, kde byl pokřtěn a očištěn od svých hříchů poté, co se zúčastnil *Masakru u Wounded Knee*. Booker se v poslední chvíli vyhnul křtu a poté se stal v Robertově vesmíru otcem Anny, zatímco v Rosalindině vesmíru se nechal pokřtít, stal se Comstockem, založil svou církev, a nikdy neměl děti. Comstock, sterilní díky technologiím dvojčat Lutecových, kterým byl vystaven, si byl vědom Bookerovy identity a naplánoval únos malé Anny, aby si zajistil dědice z vlastní krve. Při Bookerově křtu se k Elizabeth připojí několik alternativních verzí Elizabeth z jiných vesmírů. Booker jim umožní utopit ho, čímž zabrání tomu, aby se jeho křest vůbec uskutečnil, a tak zabránil Comstockovi a Elizabeth vůbec existovat. Všechny Elizabeth začnou postupně mizet a obrazovka se ztmaví do černa.

V scéně po titulcích se Booker probudí ve svém bytě 8. října 1893. Z vedlejší místnosti uslyší křičet dítě, zavolá na Annu a otevře dveře do jejího pokoje. Následným setměním obrazovky končí celá hra.



Booker Dewitt - protagonista hry, obrázek pochází z oficiální příručky ke hře



Zachary Hale Comstock - Antagonista hry



Elizabeth - Deuteronistka hry



Daisy Fitzroyová - Vůdkyně hnutí Vox Populi



Jeremiah Fink - Továrník a spoluvůrce technického zázemí Columbie



Robert a Rosalinda Lutecovi - Dvě verze kvantového fyzika

### 3. Teorie

Abychom lépe porozuměli tomu, jakým způsobem mohou videohry vykreslit politická a náboženská témata mladšímu publiku, musíme se seznámit s narativními elementy v *Bioshock: Infinite*. Nejprve se podíváme na specifické rétorické prvky videoher obecně – interaktivitu, realismus, ludologické a naratologické aspekty. Poté se zaměříme na to, jakým způsobem tyto narativní elementy zprostředkovávají dva silné politické a náboženské mýty: *mýtus americké výjimečnosti a hraniční mýtus*.

Zejména v rámci českého kontextu jsou některé koncepty zatím definovány velice vágně, či vůbec, bude proto vhodné si je přiblížit či přizpůsobit prostředí tohoto interaktivního média.

#### 3.1 Imerze a interakce

Kvalitativní studie provedená *Brownem a Cairnsem* analyzovala pocity hráčů při hraní jejich oblíbené hry a přiměla je k rozdělení imerze do tří na sebe navazujících stupňů: (1) *zapojení*, (2) *soustředění* (3) *úplné ponoření*. Nejvyšší stupeň (3) je stav umožňující prožít pocity empatie a silné atmosféry skrze grafiku, zápletku a zvuky (protože v tomto kontextu jsou zmíněny vizuální, sluchové a mentální prvky).<sup>22</sup> Podobným způsobem definuje imerzi *Jennettová* jako postupnou, časovou, progresivní zkušenost, která zahrnuje potlačení celého okolí, spolu se soustředěnou pozorností a zapojením se ve smyslu "bytí" ve virtuálním světě.<sup>23</sup> V rámci následující práce budeme užívat jak výraz *imerze*, tak český výraz mající k anglickému termínu významově nejbliže – *ponoření se*.

Videohry mají k vyprávění možnost užívat prvků převládajících ve filmech, knihách i hudbě, ovšem k tomu jsou schopny vytvořit mnohem větší pocit imerze díky přímému ovlivnění situace z rukou hráče. Dovolují konzumentovi interagovat s textem, na rozdíl od možnosti pouhého pasivního přijímání a sledování. Tato interakce dává zprávám ukrytým ve hře potenciál posílit či ovlivnit postoje a konání příjemce, které zažil či zažije v reálném životě.

---

<sup>22</sup> BROWN, Emily a Paul CAIRNS. *A grounded investigation of game immersion* [online]. Vienna, Austria: ACM Press, 2004 [cit. 31.03.2020]. DOI: 10.1145/985921.986048

<sup>23</sup> JENNETT, Charlene et al. Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies* [online]. 2008, roč. 66, č. 9. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2008.04.004



Videohry mají navíc možnost oslovit lidi, kteří by jinak o témata v nich zobrazená neměli zájem skrze jiná média.

Popularita videoher roste relativně rovnoměrným způsobem. Krátce si připomeňme, že v roce 2012 se za videohry jen ve Spojených státech utratilo 20,77 miliard dolarů. 58% američanů videohry hrálo a 64% z nich bylo ve věku 35 let a méně.<sup>24</sup> Jak roste množství a věkové rozpětí hráčů, tak vzniká větší množství společností tvořících hry s komplexnějšími světy, vážnějšími tématy a obsahem cíleným více na dospělé publikum.

Tento trend je možný také díky technologickému vývoji. Videohry mají mnoho narativních vlastností filmů, knih a televizních programů, ovšem jsou schopny vytvořit mnohem větší pocit imerze tím, že konzumenta vloží do narativu. Namísto toho, aby konzument pasivně přijímal příběh, může se do něj aktivně zapojit a v některých hrách ovlivnit jeho průběh a vyvrcholení. Narozdíl od filmů, knih a televizních pořadů tak může hráč vidět následky svých rozhodnutí a činů, které ve hře udělal. Tento interaktivní proces mimo jiné pomáhá rozvíjet schopnost řešení problémů a kritické myšlení hráčů a také posiluje rétorickou legitimitu videoher.<sup>25</sup>

Hry vytvořené pro dospělé publikum obvykle obsahují náboženská a politická témata a sdělení. Popularita videoher umožňuje, aby byla tato sdělení zprostředkována přímo i nepřímo velkému množství jednotlivců. Přirozená vlastnost videoher umožňuje hráči, aby na tato sdělení reagoval, místo toho, aby je pouze pasivně sledoval. Sdělení, která vidí hráči ve hrách, mají potenciál ovlivnit jejich vnímání a následné chování v jejich žitém světě.

### **3.2 Realismus a interaktivita**

Ponoření se do herního světa vzniká, když interakce hráče s objekty ve hře odráží očekávání hráče z toho, jak by se objekty chovaly v žitém světě.<sup>26</sup> Ve videohrách se schopnost hráče ponořit do jiné reality hry zvyšuje interakcí, ale závisí také na realismu hry. Pokud hra není sama o sobě konzistentní a neodpovídá dostatečně žité zkušenosti hráče, tak je imerze narušena

---

<sup>24</sup> ESA. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry: 2013 Sales, Demographic, and Usage Data.* [online]. Entertainment Software Association, 2013. Dostupné z: <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2013.pdf>

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition* | The MIT Press. In: . 1997, s. 112 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://mitpress.mit.edu/books/hamlet-holodeck-updated-edition>

a hráč přechází z aktivního účastníka v narativním světě hry k roli vnějšího pozorovatele, zaměřeného na odlišnosti mezi žitým světem a herním světem. Imerze a realismus jsou utvářeny narativní věrností a koherencí videoherního světa a zvyšují přesvědčivost u sdělení obsažených ve hře. Jedinečná přesvědčivost videoher vychází z jejich schopnosti dát hráči pocit, že je v interaktivním narativním světě obklopen zcela jinou realitou.<sup>27</sup> Až donedávna byla velká část narativního potenciálu videoher omezena výpočetní silou, kterou mají konzumenti i vývojáři k dispozici. Rychlý vývoj technologií umožnil tvůrcům videoher vytvořit komplexnější světy se zvyšující se mírou realismu a imerze, které lépe odrážejí žitý svět.<sup>28</sup> Technologie umožnila vývojářům vytvářet videohry s mnohem vyšší úrovní realismu v herních světech i jejich příbězích. Aby se dosáhlo úrovně realismu nezbytné pro dostatečně imerzivní zážitek, musí mít videohry určité klíčové prvky. *Shapiro* rozděluje realismus na dvě hlavní kategorie: *smyslové (příběhové)* a *imaginativní (konceptní)* prvky.<sup>29</sup> Příběhové prvky zahrnují vlastnosti, které přispívají k tomu, jak jsou vnímány narativní prvky - vzhled, zvuk, pocit, zasazení a tempo. Konceptní prvky, jako jsou typy postav, jejich úsudek a emoce, se více vztahují k tomu, jak se herní aspekty shodují s předpochopením a představami hráče v tom, co by se v dané situaci dělo v žitém světě.

Zatímco příběhové prvky do značné míry spadají pod technické aspekty vývoje, konceptní prvky se spoléhají na schopnost hry apelovat na převládající výklady hráče. Realismus je tedy funkčně měřen podle toho, jak se videohra u neznámé zkušenosti shoduje s očekáváním hráče. To umožňuje videoherám mít narativní soudržnost a uvěřitelnost i u her, jež se odehrávají v prostředí, které hráč nikdy v žitém světě nenavštíví. Toho je dosaženo prostřednictvím prvků v narativním světě, které reagují tak, jak by hráč za těchto okolností očekával, a to na základě vlastních zkušeností.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Ibid. s. 98.

<sup>28</sup> SHAPIRO, M.A., Jorge PEÑA a Jeffrey HANCOCK. Realism, imagination, and narrative video games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. 2006, s. 275-289.

<sup>29</sup> Ibid. s. 278.

<sup>30</sup> Ibid.

Realismus můžeme vnímat jak jako vztah herního světa a žitého světa hráče, tak jako narativní uvěřitelnost a vnitřní soudržnost tohoto světa. Videohry jsou složeny z předem naskriptovaných (napsaných a naprogramovaných) událostí a vztahů, a i když nabízejí řadu možností, tak jejich imerze a realismus existují díky vzájemnému vztahu hráčské interakce a herních pravidel.<sup>31</sup> Obousměrný vztah mají rovněž narativ a pravidla. Jak se mění narativ, mohou se měnit i pravidla hry. Změny v příběhu mohou vytvářet nové cíle, nové zdroje konfliktů a dokonce nové formy hry. *Ang* říká, že:

*„nejlepší příběhy mohou dokonce účinně změnit pravidla hry. To je něco, co by pravděpodobně nebylo tolerováno hráčem bez důvodu daného příběhem.“*

Pravidla ve hrách by měla být plynulá, narativ by měl poskytnout jejich vysvětlení a dávat smysl jejich změnám, díky nimž se virtuální svět stává věrohodnějším.<sup>32</sup>

Tedy akce v narativu mohou ovlivnit hráče a hráč může ovlivnit narativ.<sup>33</sup> To umožňuje jednomu či více hráčům hrát stejnou hru a mít různé narativní zkušenosti v závislosti na svých volbách a užitých strategiích, což umožňuje měnit sdělení hry. Tato interakce mezi hráčem a vyprávěním dává videohrám přidanou vrstvu přesvědčivosti, protože hráči jsou do narativního procesu více zapojeni.<sup>34</sup>

*Lee, Park a Jin* popisují interaktivitu jako vědomý komunikační akt. Definiují ji jako:

---

Například ve sci-fi sérii *Mass Effect* může hráč disponovat silou, která umožní vrhat nepřítele do zdi pouze pomocí myšlenky. Zatímco většina hráčů tuto moc pravděpodobně nemá, je rozumné očekávat, že osoba hozená do zdi bude nějakým způsobem zraněná. V důsledku toho se v tomto případě postavy ve hře fyzicky zraní.

Postavy, které se zraní v důsledku vržení do zdi myšlenkou jsou příkladem narativní věrnosti, protože se zranění shoduje s převládající interpretací hráčů na základě jejich zkušeností. Příkladem narativní pravděpodobnosti je například rozsah zranění těchto postav, který je ovlivněn jejím typem, vzdáleností zdi, úrovní hráčské postavy atp., protože svět je soudržný a funguje v rámci svých vlastních pravidel.

<sup>31</sup> ANG, Chee Siang. Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming* [online]. 2006, roč. 37, s. 318-320. DOI: 10.1177/1046878105285604

<sup>32</sup> Ibid. s. 320.

<sup>33</sup> Ibid. s. 318.

<sup>34</sup> Ibid. s. 320.

*„vědomí, že osoba v komunikačním procesu s alespoň jednou inteligentní bytostí může přinést reciproční efekt ostatním účastníkům komunikačního procesu pomocí střídání replik mluvčích, zpětné vazby a možnosti výběru“<sup>35</sup>*

Je třeba poznamenat, že v jejich případě se definice „*inteligentní bytosti*“ může vztahovat na člověka, postavu, reaktivního agenta, počítač nebo robota. Tato definice tedy může zahrnovat zážitky ze hry pro jednoho i pro více hráčů.<sup>36</sup> Jejich definice dobře zapadá do rétorické analýzy, protože ji můžeme vztáhnout na každého hráče majícího svůj jedinečný zážitek. Prvek vědomosti se také dotýká každého hráče, neboť ten do kontextu hry přináší svůj vlastní jedinečný pohled. Poznává, že každý hráč bude mít poněkud odlišnou zkušenost založenou na tom, jak který hráč interaguje s různými prvky hry a jak jej ty ovlivňují nazpět.<sup>37</sup> Interaktivita ve videohrách je mezi hráčem a hrou obousměrná – a to je to, co odlišuje videohry od jiných, jakkoli poutavých, avšak pasivních forem médií, jako jsou filmy, divadlo nebo televizní pořady. Realismus je konstantní charakteristika hry a je určena hráčem prostřednictvím interakce s narativním světem. Pokud je hra dostatečně srovnatelná s žitým světem hráče (má vysokou úroveň realismu), pak je hráč ponořen do hry, což může zvýšit přesvědčivost sdělení do hry vložených.

Vědci se zaměřují na dva primární přístupy ke studiu videoher: ludologii a naratologii. Naratologie označuje různorodý výzkum prováděný narativní teorií napříč mnoha disciplínami. Ludologie se týká studia her a herních aktivit.<sup>38</sup> Záměrem studia videoher nebylo nahradit naratologický přístup, ale doplnit jej, přičemž bylo možné zahrnout i prvky, které jsou pro videohry jedinečné.<sup>39</sup>

---

<sup>35</sup> LEE, Kwan Min, Namkee PARK a Seung-A JIN. Narrative and Interactivity in Computer Games. In: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2006, s. 263.

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> FRASCA, Gonzalo. Ludology. In: *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. [online]. 1999 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

<sup>39</sup> Ibid.

Tato práce se zaměřuje především na narativní prvky v *Bioshock: Infinite*. Přestože navrhovaná metoda nazírá z narativní perspektivy, nevyklučuje z analýzy ludologické komponenty, jako jsou herní prvky nebo herní mechaniky. Rétorická analýza nemůže oddělit narativní a herní prvky od mechanismů videohry, protože herní mechanismy dělají to, jakým způsobem hráč prožívá příběh, a jsou tedy nedílnou součástí vyprávění.

Narativní rozměr videoher funguje jako rétorický text, ve kterém může být kulturní mýtus předáván. Do narativního světa hry *Bioshock: Infinite* je vložena celá řada politických a náboženských sdělení. Přenos kulturního mýtu skrze příběhový svět *Bioshock: Infinite* slouží k zesílení politických a náboženských sdělení obsažených ve hře. Prostřednictvím převládajících amerických kulturních mýtů vytváří *Bioshock: Infinite* herní svět a předává narativní sdělení, která mohou být nápodobna prožívanému, žitému světu hráče. To zvyšuje narativní věrnost a realismus herního světa, napomáhá imerzi a přidává vrstvu přesvědčivosti politickým a náboženským sdělením obsaženým ve hře. Hráč *Bioshock: Infinite* tak interaguje se všemi těmito prvky. Jedinečné vlastnosti videoher tak dávají videoherním příběhům možnosti odlišné od ostatních narativních médií. Umožňují nejen šíření mýtu, ale také nabízí možnost jej prožít.

### 3.3 Estetické ztvárnění náboženských témat

Jako audiovizuální médium, videohra zprostředkovává svůj obsah skrze estetiku – postavy, jejich pohyb, krajinu, architekturu, nasvícení scén, ale i zvuk – konverzace mezi postavami, hlas vypravěče, zvuky přírody a prostředí, hudbu i další zvukové efekty. Svět *Infinitu* je postaven kolem specifických symbolů amerického křesťanství.

#### 3.3.1 Motiv exodu a vyvoleného lidu

Ve hře ovládá hráč postavu detektiva ve městě postaveném ve stylu federální architektury 19. století. Budovy z menších pálených cihel, estetika výrazně inspirovaná *Kolumbovou Světovou výstavou* v Chicagu v roce 1893, ale i novoklasicistní budovy s bílými či zlatými kopulemi a sloupy připomínají americké monumenty – *Bílý dům* či *Kapitol* uvádějí hráče do historického rámce revolučních a porevolučních Spojených států.



Obrázek 5 Administrativní palác a Čestný soud ze Kolumbovy Světové výstavy v roce 1893, zdroj: Expomuseum.com

V prvních minutách hry se hráč ocitá v budově, která by se dala popsat jako kaple či kostel a která je nazvána jako *Uvitací centrum*. Místnost je naplněná po kotníky vodou, na ní plují zapálené svíčky. Ve slabém osvětlení akorát prosvítají paprsky slunce z vnějšku. Hráč vidí několik zpodobnění proroka Comstocka. Vysoký, bílý starší muž s bílými vlasy a impozantním plnovousem na jedné z vitráží kouká s rozpřeženými rukama směrem k divákovi. Nad ním je nápis „*A Prorok přivede lid do Nového Edenu*“.



Obrázek 6 Vitráž s propagandou Z.H.Comstocka - Ukázka za hry Bioshock: Infinite

Ve scéně je hned několik odkazů na biblické příběhy a jejich americké interpretace. Obraz lidu kráčejícího směrem k *Novému Edenu* je možné nalézt již v intelektuálních hnutích spojovaných s *puritanismem* a *kongregacionalismem* počátku kolonizace na konci 17. a začátku 18. století.<sup>40</sup> Po úvodní fázi kolonizace *Nové Anglie* začaly následující generace uvažovat o svých předcích kvazimytologickým způsobem. V očích koloniálních teologů, jakými byli *Increase* a *Cotton Matherovi* nebo *Edward Johnson* připomínaly činy jejich předchůdců biblický *Exodus*.<sup>41</sup> Tato

<sup>40</sup> JUE, Jeffrey K. Puritan millenarianism in old and New England. In: *The Cambridge Companion to Puritanism* [online]. 2008, s. 269 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1017/CCOL9780521860888.016

<sup>41</sup> MCKENNA, George. *The Puritan Origins of American Patriotism*. [s.l.]: Yale University Press, 2007, s. 33-41.

mytologizace měla trvalý efekt na všechny další generace. Například popularizace Winthropovy řeči o „*Městu na kopci*“ *Kennedym* či *Reaganem*.<sup>42</sup>

Obrazy Comstocka v tomto případě korespondují s populární koncepcí mýtycké minulosti prvních amerických kolonií.

### 3.3.2 Vůdce a prorok

Comstockův obraz se v průběhu hry objevuje v různých formách – na pohlednicích, plakátech, v podobě soch, maleb i nákreseů na zdi. Nežřídkou bývá korunován aureolou obepínající jeho hlavu. Některé z obrazů pod sebou nesou nápis „*Otec Comstock. Náš prorok.*“ Výrazy *otec* a *prorok* společně s aureolou ukazují na silný křesťanský rámec. Ten je ještě znásobený Comstockovou podobou velmi připomínající populární podobu *Mojžíše* (nejpatrněji viditelnou ve filmu *The Ten Commandments* (Desatero přikázání, 1956)).

---

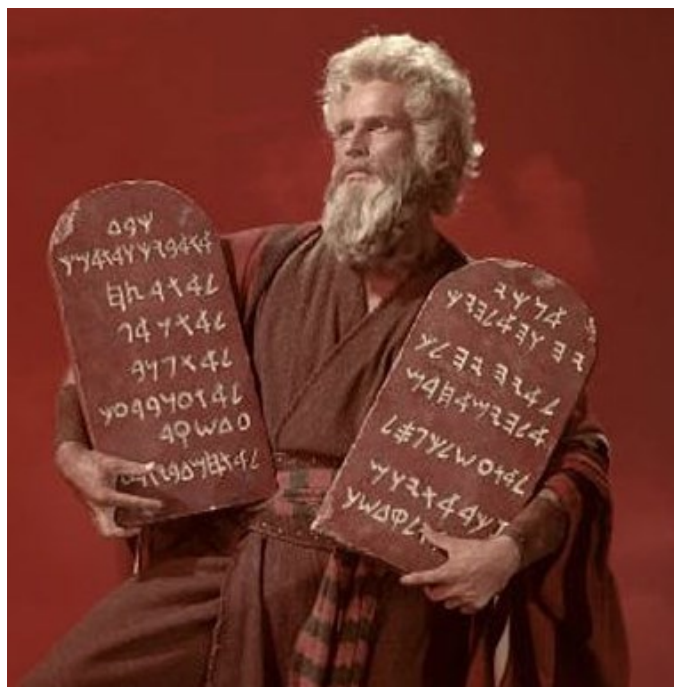
HANKINS, Barry. *American Evangelicals: A Contemporary History of a Mainstream Religious Movement*. [s.l.]: Rowman & Littlefield Publishers, 2008, s. 2.

<sup>42</sup> GAUSTAD, Edwin S. a Leigh SCHMIDT. *The Religious History of America. The Heart of the American Story from Colonial Times to Today* [online]. San Francisco: HaperOne, 2009, s. 65 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.christianbook.com/the-religious-history-of-america-ebook/edwin-gaustad/9780062467812/pd/80062EB>





Obrázek 8 Zachary Hale Comstock



Obrázek 7 Charlton Heston jako Mojžíš ve filmu *The Ten Commandments* (1956)

Comstockova role v Columbiu je dvojitá – je jak silným vůdcem, tak náboženskou postavou, která vyžaduje naprostou věrnost svých poddaných. Bílá populace města k němu vzhlíží jako k otcovské figuře. Absolutní loajalita je vidět ve scéně, kdy hráč vidí Comstockovy strážce uprostřed modlitby. Pokud se rozhodne některého z nich zastřelit, ostatní nebudou reagovat, ale budou v modlitbě pokračovat.

V narativu hry je Comstock zobrazován jako postava s prorockými schopnostmi, které používá k tomu, aby vedl svůj lid a soudil ty, kteří padli v jeho očích. Tímto způsobem *Infinite* povzbuzuje asociace, které si většinová společnost spojuje s takzvanými sektami a kulty. Tento narativ se neobjevuje jenom ve spojených státech, ale je rozšířený i u nás a v Evropě. Obsahuje určitou nespokojenost s náboženskými skupinami vedenými charismatickou postavou, která izoluje hnutí od většinové společnosti. Tento strach z nových mimomainstreamových hnutí byl ve velkém zažehnut nekřesťanskými organizacemi, například následovníky východních tradic nebo příznivci alternativní spirituality, které se začaly objevovat v šedesátých a sedmdesátých letech dvacátého století v rámci americké kontrakultury. Nekonvenční náboženství byla vnímána jako hrozba pro tehdejší společenské normy. Posléze začaly vyplouvat na povrch zprávy o vymývání mozků a zneužívání členů. I přes nezaslouženost většiny těchto nařčení dosáhla hladina negativní nálady kolem takovýchto skupin nových výšin v devadesátých letech

ve spojení s novými případy vražd, sebevražd a násilí u náboženských hnutí *Svatyně Lidu*, *Nebeská brána*, *Óm Šinrikjó* a *Davidiánů*.<sup>43</sup> Tyto tragédie posílily stereotyp, že nekonvenční náboženství jsou vedená silnými osobnostmi vyžadujícími až limitní poslušnost svých členů.

*Infinite* bere tento stereotyp a konstruuje Comstockovo hnutí jako typické klišé horlivé sekty nebo kultu. V rámci interview pro internetový magazín *ShackNews* Levine odhalil, že v původní verzi scénáře byla přítomna postava deprogramátora, který měl dostávat členy z vlivu hnutí. To ukazuje, že Levine si je vědom dlouhotrvajícího diskursu ohledně nových náboženských hnutí a jeho části záměrně použil pro stavbu narativu *Infinite*.<sup>44</sup>



Obrázek 9 Propaganda Z.H.Comstocka - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

<sup>43</sup> SHUPE, Anson, David G. BROMLEY a Susan E. DARNELL. The North American Anti-Cult Movement. *The Oxford Handbook of New Religious Movements* [online]. 2008, s. 198 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780195369649.003.0009

<sup>44</sup> REMO, Chris. Levine: *Bioshock* Originally About Cult Deprogrammer (Updated). In: *Shacknews* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.shacknews.com/article/48731/levine-Bioshock-originally-about-cult>

### 3.3.3 Prorocké vize

V počáteční fázi hry je hráčova postava svědkem vozového průvodu, kde je Comstockův příběh prezentován ve formě výjevů ze života. Jeden z výjevů ukazuje Comstocka jako prostého farmáře, kterého právě navštěvuje anděl v bílé róbě a dává mu vizi města v oblacích. Takovýto populární obraz anděla můžeme najít ve více případech, ovšem asi nejznámějším je v rámci rané americké náboženské historie patrný v rámci *Církve Ježíše Krista svatých posledních dní*. V jejich příběhu je zakladatel *Joseph Smith* navštíven v roce 1823 andělem, který mu sdělil místo, kde nalezne dosud neobjevený biblický text. Smithova náboženská společnost rychle rostla a i dnes tvoří vlivnou část amerického náboženského spektra. I přes to zůstává skupina stále obklopena mnohými kontroverzemi.<sup>45</sup>

Dalo by se diskutovat, zda je Comstockovu vizi anděla možno chápat jako přímou narážku na Josepha Smithe. Spojením prvků v podobě náboženských vizí, profétismu a Comstocka jako charismatického vůdce ovšem hra pobízí hráče k tomu, aby si myslel že on, i postava Bookera jsou konfrontováni s nekonvenčním náboženským hnutím, které je vykresleno jako sekta s mnoha očividnými křesťanskými elementy.



Obrázek 10 Propaganda Z.H.Comstocka - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

<sup>45</sup> WHITTAKER, David J. Church of Jesus Christ of Latter-Day Saints. In: *The Blackwell Companion to Religion in America* [online]. John Wiley & Sons, Ltd, 2010 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1002/9781444324082.ch33

## 3.4 Náboženská témata v širším narativu herního světa

### 3.4.1 Milenialismus a apokalypsa

Comstockovo náboženství je vystavěno kolem prorockých vizí nebeského města, ale i kolem předpovědi zničení světa pod ním. Tento apokalyptický pohled se v rámci mileniálního narativu v historii objevoval v různých formách. Od doby prvních puritánských osadníků se motiv konce světa stal důležitou součástí jejich identity stejně jako u kongregationalistických, revivalistických a evangelikálních hnutí. Tento konec světa byl brán jako drastický, ale přesto naprosto pozitivní přerod po kterém Ježíš nastolí božskou vládu nad všemi lidmi. Několik historických konfliktů bylo soudobými protestanty (jako byli například *Jonathan Edwards*) interpretováno jako střet dobra se zlem, který vyústí v utopický stav světa.<sup>46</sup> Americká válka o nezávislost byla také brána jako konečná konfrontace mezi bohem a silami satana. Stejně byla vnímána i americká *Občanská válka* o osmdesát let později.<sup>47</sup>

V *Infinite* Comstock nejen čeká na apokalypsu, ale sám se aktivně snaží k jejímu příchodu přispět. V jednom z prostřihů do budoucnosti (z úhlu pohledu hlavní postavy Bookera) vidíme destrukci New Yorku roku 1983 pomocí fiktivní technologie, kterou Comstock získal. Tato destrukce je zde nazvána jako *Soudný den*.

Obraz *konce světa* či *konce času* je jedním z úhelných kamenů klasického evangelikálního fundamentalismu. Jako důsledek stoupajícího vyčleňování těchto hnutí z veřejného diskursu na počátku dvacátého století se konzervativní protestanté snažili restrukturalizovat a hledali nějaký společný základ, na kterém by mohli postavit silnou komunitu. Mnoho konzervativců v této době žilo podle tzv. „*Pěti bodů fundamentalismu*“, což byly společné body jejich víry. Jedním z těchto bodů byla víra ve druhý příchod Ježíše Krista v *Soudný den*. Tato myšlenka byla popularizována angloirským misionářem *Johnem Nelsonem Darbym*. Jeho interpretace *Knihy Zjevení* měla velký vliv na to, jakým způsobem je *Druhý příchod Ježíše Krista* chápán.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> MCKENNA, George. *The Puritan Origins of American Patriotism*, s. 67.

<sup>47</sup> Ibid. s. 69.

<sup>48</sup> WEBER, Timothy P. *On the Road to Armageddon: How Evangelicals Became Israel's Best Friend*. Grand Rapids, Mich: Baker Academic, 2004, s. 19-43.

Dnes tato idea přežívá nejenom v evangelikálních kruzích, ale stala se oblíbenou i v populární kultuře, jako například v bestsellerové křesťanské sérii *Left Behind (Napospas osudu)* Tima LaHaye a Jerryho Jenkinse.<sup>49</sup> Kromě evangelikalismu je ovšem apokalypticismus většinou společností spojován s takzvanými *Doomsday sektami* zmíněnými dříve, které se dostaly do hromadných sdělovacích prostředků zejména skrze hromadné sebevraždy, násilí nebo jiné tragédie. Je důležité zmínit, že jsou ve většinovém vnímání patrné rozdíly mezi evangelikálními milenialisty, kteří jsou tolerováni, nebo alespoň nejsou viděni jako hrozba a těmi, kteří ať už oprávněně, či ne za hrozbu považováni jsou.

### 3.4.2 Zbožštění americké historie

Další prvek americké kultury, který *Infinite* prezentuje je historie Spojených států. Skrze Comstockův život získá hráč náhled na důležité události americké historie i na jejich fiktivní adaptace použité pro účely herního světa. Důležitou částí narativu jsou událost založení Spojených států a postavy, které se o něj zasloužily, tedy *Otcové Zakladatelé* – *George Washington, Benjamin Franklin a Thomas Jefferson*.

V úvodní části hry, když hráčova postava odchází z *Uvítacího centra*, dorazí do zahrady kde jsou tito tři zakladatelé ve formě soch v nadživotní velikosti. Pod sochami klečí lidé v bílých róbách se sepjatýma rukama a modlí se. Sochy pod sebou mají nápisy – například „*Otec Jefferson*“. Sochy jsou také oděny v bílém a každá drží jiný předmět: Klíč, svitek a meč. Americké historické postavy jsou tak zpodobňovány jako křesťanští svatí a jsou aktivně uctíváni. Idea amerického *civilního náboženství* (termín připisovaný *Robertu N. Bellahovi*<sup>50</sup>) je nyní obecně známá. Ukazuje, jak může být idea amerického státu opředena náboženským jazykem. Nicméně zobrazení otců zakladatelů jako svatých jde ještě o kousek dále a nezachází pouze s analogiemi k náboženství, ale samo o sobě ve hře náboženské je.

---

<sup>49</sup> SHUCK, Glenn W. *Marks of the Beast: The Left Behind Novels and the Struggle for Evangelical Identity*. New York: NYU Press, 2004.

<sup>50</sup> STAUFFER, Robert E. Bellah's Civil Religion. *Journal for the Scientific Study of Religion* [online]. 1975, roč. 14, č. 4, s. 1-21. DOI: 10.2307/1384412.



Obrázek 11 Otcové Zakladatelé v Uvítacím centru - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

Tématické vlákno Ameriky a její ideje se táhne celým příběhem. Comstock a jeho přívrženci jsou ukazováni jako lidé až fanaticky věřící v ideu amerického národa. Založení státu je zde prezentováno spíše jako mýtus, než jako historie. V narativu hry to byl opět anděl, kdo přinesl *Otcům Zakladatelům* nápad založit Spojené státy. Po jejich vzniku šlo vše dobře až do *Občanské války*. Ta může být brána jako jeden z největších sekulárních mýtů americké historie s postavou *Abraham Lincolna*, velké osobnosti, která přijala riziko války na americkém území aby zrušila otroctví.

Hra ovšem nabízí jinou perspektivu *Lincolnova* konání. Zde je *Lincoln* zobrazován jako d'ábelská postava, jejíž boj proti otroctví je boj proti samotným základům amerického státu. Jako postava, která vytváří rozkol v americkém lidu a vede národ do záhuby. Na jednom z obrazů je ve hře zobrazena scéna, ve které *Lincoln* a *Washington* vedou své armády. *Washington* má na sobě bílou róbu a svatozář, zatímco *Lincolnovi* žhnou rudé oči, má rohy a ocas.



Obrázek 12 Abraham Lincoln proti Georgi Washingtonovi na vyobrazení bitvy - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

### 3.4.3 Americká nadřazenost, rasismus a spojení s náboženstvím

Otroctví a špatné zacházení s lidmi považovanými za ne-bílé tvoří důležitou složku narativu hry. Celá ekonomika je postavena na ramenou černých, asijských a Irských obyvatel, které jako levnou pracovní sílu vykořisťuje bílý aparát. Tyto komunity jsou trpěny, ale musí žít v nižších patrech města a je na ně pohlíženo jako na divochy, kteří mají štěstí, že mohou žít pod přísnou nadvládou Comstocka. V audionahrávkách vyskytujících se ve hře (zde nazývaných jako *Voxofony*) je možné nalézt výroky o výhodě systému otroctví, který se zachoval i po skončení *Občanské války*. V očích Comstocka a jeho přívrženců by měla být amerika národem bílých lidí, kteří naplňují svůj osud naprostých vládců všech národů světa. Tyto pocity jsou ve hře mimo jiné znázorněny na nástěnné malbě, na které *George Washington* drží zvon a dvě kamenné desky – další nápodoba Mojžíše a deseti přikázání - a je obklopen stylizovanými postavami znázorňujícími židy, indiány, Iry, asiaty a černochoy. Po stranách malby je psáno „*Je naší svatou povinností bránit se před cizími hordami*“, také „*pro víru*“, „*pro čistotu*“ a „*pro Boha a zemi*“.



Obrázek 13 Rasistická propaganda města Columbia - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

Tato ideologie nadřazené rasy je zčásti postavená na principech radikálních nacionalistů a rasistického protestantského uskupení *Ku Klux Klan*. Skupina vznikla pár let po *Občanské válce*, ale ve známost vešla zejména ve dvacátých letech dvacátého století, kde obhajovala „stoprocentně americkou společnost“ a stála proti všem židovským, katolickým, černošským a obecně vlivům tehdy vnímaným jako cizí.<sup>51</sup> Tato dichotomie mezi americkým protestantismem a ne-protestantismem je ve hře užita k vytvoření Comstockova náhledu na Ameriku. Ve hře není jasně řečeno, zda Comstock věří v protestantskou nadřazenost, nicméně podobnost s ideologií *Klanu* je jasně patrná. Je zde dokonce radikální odnož Comstockových přívrženců, která až na odlišnou barvu hábitů vypadá stejně, jako *KKK*.

<sup>51</sup> LIEVEN, Anatol. America Right or Wrong: An Anatomy of American Nationalism. *International Journal* [online]. 2005, roč. 60, s. 132. DOI: 10.2307/40204119



### 3.4.4 Křest a zkušenost znovuzrození

Dalším opakujícím se tématem v *Infinite* je rituál křtu.<sup>52</sup> Předtím, než hráčská postava započne hlavní část příběhu, musí podstoupit rituál iniciace do náboženského společenství. Hráč se musí nechat postavou kněze pokřtít ve „*sladkých vodách křtu*“. Téma křtu, znovuzrození a přeměny se ve hře objeví několikrát a tvoří stěžejní část celého příběhu.

Křest je fundamentálním rituálem celého křesťanství a dá se nalézt v různých formách. V *Bioshock: Infinite* narativ a prostředí naznačují, že rituál zde prováděný bude spojený s konkrétní protestantskou evangelikální tradicí v Americe.

V evangelikální sféře je při křtu kruciálním prvkem osobní rozhodnutí přijmout Ježíše Krista jako jediného spasitele. Tento způsob dobrovolného přijetí Ježíše je označován jako znovuzrození a mnoho američanů užívá tohoto termínu k popisu svého náboženského smýšlení – nazývají se jako *Znovuzrození křesťané*.<sup>53</sup>

Tato emoční konverze z někoho, kdo „*hledal*“ v někoho, kdo „*našel*“ byla v americkém protestantismu výrazně rozšířená v období první a druhé vlny *Prvního velkého probuzení* na konci 18. a počátku 19. století. Konvertovaní, nebo znovuzrození jedinci nemuseli být nutně pokřtení (zde záleželo na konkrétní skupině), nicméně křest je jasným ukazatelem tohoto typu změny. *Infinite* užívá křtu ve formě plného ponoření pod vodu tak, jak to dělají například baptisté či anabaptisté, ovšem můžeme jej nalézt také u členů *Církve Ježíše Krista Svatých posledních dnů* či *Svědků Jehovových*.

Hráč v průběhu hry zjistí, že Comstock byl pokřtěn a znovuzrozen a od této chvíle se snažil naplnit proroctví, které k němu bylo sesláno andělem – Sestavit utopickou společnost uctívající *Otce Zakladatele*, věřící v nadřazenost bílé rasy a v nutnost čistoty před cizími a neamerickými vlivy.

---

<sup>52</sup> BOSMAN, Frank. Accept your baptism, and die!: Redemption, Death and Baptism in *Bioshock Infinite*. *Gamevironments*. 2017, roč. 6, s. 100-129.

<sup>53</sup> HANKINS, Barry. *American Evangelicals*, s. 44.



Obrázek 14 "Přijmi křest, abys vstoupil do města."; „Stisknutím klávesy F přijmeš křest“- Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

### 3.5 Shrnutí evangelikálních, nacionalistických, mileniálních a „kultických“ prvků

Designéři použili obrazů z celého širokého spektra amerického křesťanství, aby vytvořili estetiku, narativ i svět hry. Příklady těchto hlavních křesťanských motivů obsahují postavy kazatele, kněze, biblické příběhy a jazyk hovořící slovy Bible. Hráč může slyšet chorály a procházet budovami připomínajícími kostel. Důležitou roli zde hraje křest a znovuzrození se skrze něj.

Jazyk evangelikálního symbolismu je proměněn do neobvyklého zasazení – převažující forma religiozity je směřována k *Otcům Zakladatelům* a k prorokovi Comstockovi, kteří jsou zobrazováni na sochách či obrazech jako křesťanští svatí. Dějiny Spojených států jsou mýtizované a zdůrazňují důležitou roli andělů při vzniku národa, potažmo levitujícího města.

Americký národ je alfou i omegou převažující náboženské ideologie hry a je definován jako něco, co je stvořeno a ovládáno bílým člověkem a vyčleňuje menšiny, jako „cizácké hordy“. *Americká Občanská válka* je vnímána jako nejostudnější zrada jdoucí proti těmto principům, protože bere bílému člověku Bohem darované právo k nadvládě nad ostatními. Zde je symbolický jazyk doplněn o rasistickou rétoriku *KKK* a dalších nábožensko-politických skupin z historie USA, které obhajovaly právo na bílou vládu.

Neudržitelná situace Spojených států po *Občanské válce* vyžadovala v očích Comstocka a jeho následovníků změnu. Odletěli z pluralistického, (nebo alespoň méně bigotního) území Ameriky do oblak, aby vytvořili společnost, která bude fungovat dle jejich zásad. Nicméně celý *Exodus* bude dokončen až poté, co bude vše ostatní vyhlazeno. Comstock sní o *Soudném dni*, ve kterém bude vše, co nenásleduje ideu bílé nadřazenosti doslova zničeno v ohni. Toto mileniální očekávání je zradikalizovaným pohledem objevujícím se v samotných základech evangelikální víry. Bylo proměněno do militantní sekty očekávající, ale také se aktivně snažící o konec světa.

## 4. Metoda

Jak se z videoher postupně stává médium s větším zaměřením na příběh, tvůrci si více a více uvědomují narativní potenciál odrážet kontext žitého světa ve kterém jsou hry vytvářeny a vydávány.

Náboženská a politická témata se v příběhu *Bioshock: Infinite* silně zaměřují na *mýtus americké výjimečnosti a hraniční mýtus*. Mýty rámují politické a společenské události spíše, než empirické důkazy. Tyto rámce fungují tak, že vytváří interpretaci významu a důsledků těchto událostí.<sup>54</sup> Protože jsou mýty formou kulturního narativu, lze je často vidět v narativních sděleních prezentovaných médii dané kultury.<sup>55</sup> Média, která kultura vytváří (včetně videoher), mohou reflektovat nebo pomáhají vytvářet převládající interpretace veřejnosti. Nyní se na ně podíváme trochu blíže.

### 4.1 Mýtus americké výjimečnosti

*Mýtus americké výjimečnosti* se soustředí kolem víry, že Amerika je jedinečný a nadřazený národ, který má v lidské historii zvláštní roli.<sup>56</sup> Tato víra je klíčovým prvkem americké národní identity a nedílnou součástí americké politiky. Obecně se veřejnost spoléhá na rétoriku amerických politických vůdců, kteří dávají okolnímu světu zdání řádu. To platí zejména o americké zahraniční politice ve spojitosti s rozlehlostí světa, který je pro širokou veřejnost do značné míry neznámý. Rétorika mýtu vyjadřuje tento smysl pro pořádek a porozumění vnějšímu světu.<sup>57</sup> Jazyk, který političtí vůdci užívají, když hovoří o těchto myšlenkách a situacích, vytváří spojení mezi americkou veřejností a vnějším světem, z něhož veřejnost čerpá své porozumění o

---

<sup>54</sup> SLATTA, Richard. Making and Unmaking Myths of the American Frontier. *European Journal of American Culture* [online]. 2010, roč. 29, s. 81. DOI: 10.1386/ejac.29.2.81\_1

<sup>55</sup> VALENZANO, Joseph M. Cowboys, Angels, and Demons: American Exceptionalism and the Frontier Myth in the CW's *Supernatural*: Communication Quarterly: Vol 62, No 5. In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01463373.2014.949388?journalCode=rcqu20>

<sup>56</sup> STUCKEY, Mary E. The Donner Party and the rhetoric of westward expansion. *Rhetoric and Public Affairs* [online]. 2011, roč. 14, č. 2, s. 229-260. DOI: 10.1353/rap.2010.0224

<sup>57</sup> EDWARDS, Jason A. *Navigating the Post-Cold War World: President Clinton's Foreign Policy Rhetoric*. Lanham, MD: Lexington Books, 2008, s. 2-7.

světě kolem sebe. Rétorika užívaná americkými politickými vůdci utváří politickou realitu a informuje o tom, jak je tato politická realita chápána. Jazyk používaný v americké politice také stanovuje zásady, které definují, jakým způsobem Amerika funguje ve světě. Tyto principy jsou vyjádřeny v tzv. *Větších amerických ideálech*.<sup>58</sup> majících původ v *mýtu americké výjimečnosti*.

*Edwards* identifikoval tři hlavní složky této víry: „*Spojené státy jsou zvláštním národem se zvláštním osudem*“; „*Spojené státy jsou kvalitativně odlišné od Evropy*“ a „*Spojené státy mohou uniknout z Pasti dějin*.“<sup>59</sup> Bližší pohled na tyto tři složky odhaluje různé prvky *mýtu americké výjimečnosti*.

Víra, že Spojené státy jsou *zvláštním národem se zvláštním osudem* pramení v koloniálních představách, že si Bůh Spojené státy vyvolil pro to, aby hrály v dějinách zvláštní roli. Tato víra Americe umožňuje to, aby upřímně věřila, že její zahraniční a domácí politické činy jsou prováděny s dobrými úmysly a zároveň věří, že i jiné národy budou chtít napodobovat americké politiky.<sup>60</sup> Z koloniální éry také pochází myšlenka, že Spojené státy budou kvalitativně odlišné od Evropy. Amerika byla místem, které kolonisté považovali za panenské, čisté a za místo, kde lidé mohli budovat civilizaci na výjimečných nápadech, hodnotách a principech odlišných od zbytku světa.<sup>61</sup> Tyto jedinečné nápady, hodnoty a zásady posloužily jako základ pro *Ústavu Spojených států*, která vytvořila vládní strukturu nezbytnou pro to, aby se Amerika stala největší republikánskou společností na světě a zároveň se vymanila ze zkaženosti a chyb politiky Evropské. To Americe umožnilo neustále ospravedlňovat svou odlišnost od zbytku světa.<sup>62</sup> Třetí složkou *mýtu americké výjimečnosti* je víra, že Spojené státy mohou uniknout z *pasti dějin*. Američtí zakladatelé tvrdili, že Spojené státy mají schopnost uniknout nevyhnutelnému úpadku, který zažily všechny předchozí velké civilizace, a to díky jedinečnému americkému geografickému umístění, vládnímu systému a božskému vedení a osudu. To je také spojeno s myšlenkou, že výjimečnost Ameriky nikdy není realizována v plnosti. *Mýtus americké*

---

<sup>58</sup> Ibid. s. 3-5.

<sup>59</sup> Ibid. s. 6.

<sup>60</sup> Ibid.

<sup>61</sup> Ibid.

<sup>62</sup> Ibid.

*výjimečnosti* pramení spíše z *potenciálu* toho, čím by *mohla* Amerika být, než z toho, čím ve skutečnosti *je*. To podporuje pocit nadřazenosti a odlišnosti, který odůvodňuje neustálé snahy o zlepšení sebe sama i zbytku světa. Věří se tedy, že tato neustálá touha zlepšovat se umožňuje Americe, aby unikla nevyhnutelnému pádu, který po čase čeká všechny velké mocnosti, a často vede k výzvám k ideologickému návratu do nějaké mýtické *zlaté éry*.<sup>63</sup>

McCrisken rozeznává dva primární projevy *mýtu americké výjimečnosti*: *rétoriku příkladu* a *rétoriku intervence*. Tyto dvě oblasti rétoriky vycházejí z různých představ o tom, jak by se měla americká výjimečnost promítnout do praxe.<sup>64</sup> *Rétorika příkladu* v podstatě vyjadřuje myšlenku Ameriky jako nejlepšího způsobu života - tedy toho, čím by měly být všechny národy, a projevuje se v idejích, jako jsou „Město na kopci“, „nesvazující spojenectví“, „antiimperialismus“, „izolacionismus“ a „pevnost Amerika“.<sup>65</sup>

*Rétorika intervence* je představou Ameriky jako misionářského národa a zahrnuje aktivní prosazování americké důležitosti v politice, ekonomice a kultuře, prostřednictvím frází a politikou „zjevného osudu“, „imperialismu“, „internacionalismu“, „vůdce svobodného světa“, „podpory demokracie“ a „nového světového řádu“.<sup>66</sup> Stejně jako většina kulturních mýtů, také *mýtus americké výjimečnosti* si udržuje svůj význam i přes nenulové množství důkazů, že Amerika tak výjimečná není.<sup>67</sup> Věcná přesnost je tedy zcela sekundární vůči víře veřejnosti v *mýtus americké výjimečnosti*, který je neustále posilován prostřednictvím politické rétoriky, národních svátků, slavností a kulturních rituálů.<sup>68</sup>

---

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> MCCRISKEN, Trevor. *American Exceptionalism and the Legacy of Vietnam: U.S. Foreign Policy Since 1974* [online]. Palgrave Macmillan UK, 2003, s. 10 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1057/9781403948175

<sup>65</sup> Ibid. s. 183-184.

<sup>66</sup> Ibid.

<sup>67</sup> MCCRISKEN, Trevor. *American Exceptionalism and the Legacy of Vietnam* [online] [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1057/9781403948175

<sup>68</sup> Ibid. s. 7-8.

## 4.2 Hraniční mýtus

Výrazným rozšířením *mýtu americké výjimečnosti* je *hraniční mýtus*. Ten je ústředním prvkem americké národní identity, vyvíjí se od doby nejstarších kolonistů a nadále ovlivňuje mnoho aspektů politického a sociálního života.<sup>69</sup> *hraniční mýtus*, zrozený z touhy podporovat západní expanzi, se tak v americké společnosti objevuje v takové míře, že se jedná o americký „světový příběh o stvoření“.<sup>70</sup> Slatta poznamenává, že tento mýtus je stále výrazný navzdory tomu, že již bylo korigováno velké množství motivů, jako je například obraz amerického kovboje jako drsného a soběstačného samotáře, když je z historických záznamů zřejmé, že pro přežití na starém Západě bylo nezbytné společenství a spolehnouti se na ostatní.<sup>71</sup> Prismaticem *hraničního mýtu* se hranice nejeví jako překážka, ale jako „Něco, co by mělo být prozkoumáno a podmaněno americkou expanzí a intervencemi.“<sup>72</sup> Roztahovačné chování vykreslené v rámci *hraničního mýtu* tedy slouží jako jeden z logických projevů přijatého *mýtu americké výjimečnosti*.<sup>73</sup> *Bioshock: Infinite* výrazně užívá těchto mýtů k tomu, aby vykreslil postavy a prostředí, a tak vkládal zprávy do narativního světa.

Narozdíl od *mýtu americké výjimečnosti*, který se zaměřuje na obecné hodnoty a ideologii, *hraniční mýtus* se soustředí na konkrétní postavy a prostředí ztělesňující ideologie a hodnoty ukotvené v mýtu. Role *hraničního mýtu* v představách o založení Ameriky je pro tyto ideologie klíčová. *Bercovitch* tvrdí, že *hraniční mýtus* vznikl jako puritánský mýtus o založení země

---

<sup>69</sup> ANDERSON, Mark Cronlund. The Mythical Frontier, the Mexican Revolution, and the Press: An Imperial Subplot. In: . 2007, s. 1-2 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.utpjournals.press/doi/abs/10.3138/cras.37.1.001>

<sup>70</sup> Ibid. s. 2.

<sup>71</sup> SLATTA, Richard. *Making and Unmaking Myths of the American Frontier*, s. 86-87.

<sup>72</sup> VALENZANO, Joseph M. *Cowboys, Angels, and Demons: American Exceptionalism and the Frontier Myth in the CW's Supernatural: Communication Quarterly: Vol 62, No 5* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01463373.2014.949388?journalCode=rcqu20>

<sup>73</sup> Ibid.

v prvotních fázích osidlování a založení Ameriky.<sup>74</sup> Puritáni se usadili v *Novém světě*, aby unikli náboženskému pronásledování v Evropě a založili „*Nový Izrael*“ v divočině, která byla kvalitativně odlišná od *Starého světa*.<sup>75</sup> Puritánská mise do Ameriky byla ideologicky zakotvena v biblických příbězích a jejich chování bylo interpretováno dle křesťanských tradic.<sup>76</sup> Podle *Bercovitch* ustanovily tyto již spíše ryze puritánské, než obecně křesťanské interpretace,

„morální rámec, v němž lze určitý komplex postojů, předpokladů a přesvědčení považovat za samozřejmý, neboť je nejen vhodný, ale i správný.“<sup>77</sup>

Tento morální rámec ospravedlňoval postoje a činy charakteristické pro *hraniční mýtus*.

*Stuckeyová* v analýze rétoriky obklopující tzv. *Donnerovu výpravu*<sup>78</sup> definovala čtyři charakteristiky hraničního mýtu: (1) *odstraňování domorodých obyvatel a dalších „nebělochů“*; (2) *triumf americké civilizace nad divočinou*; (3) *triumf individuální agrese k udržení komunity*; a (4) *nezbytnost a hodnotu sociální mobility v americké demokracii a cenu imobilizace*.<sup>79</sup> Podle *Rushingové* se tyto charakteristiky manifestují v rámci *hraničního mýtu* prostřednictvím dialektické opozice hodnot individualismu a společenství.<sup>80</sup> Z tohoto konfliktu vyvěrají z různých složek mýtu další proti sobě stojící hodnoty. *Rushingová* identifikuje dvě primární složky *hraničního mýtu* demonstrující tuto dialektickou opozici: kovboj a hranice.<sup>81</sup>

---

<sup>74</sup> BERCOVITCH, Sacvan. *The Rites of Assent: Transformations in the Symbolic Construction of America*. [s.l.]: Routledge, 1993, s. 38-41..

<sup>75</sup> Ibid. s. 39-40.

<sup>76</sup> Ibid. s. 39.

<sup>77</sup> Ibid. s. 39-41.

<sup>78</sup> Šlo o tragický příběh z období kolonizace západu Ameriky, ztvárněný v mnoha knihách a filmech. V zimě let 1846-7 byla výprava kolonistů směřujících do Kalifornie nucena přezimovat poblíž Sierra Nevada. Během této zimy z výpravy zemřelo 41 lidí. Zbytek přežil, avšak byl ve velmi zbídačeném stavu.

<sup>79</sup> STUCKEY, Mary E. *The Donner Party and the rhetoric of westward expansion*, s. 232-233.

<sup>80</sup> RUSHING, Janice Hocker. The rhetoric of the American western myth. In: . 2009, s. 16 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03637758309390151>

<sup>81</sup> Ibid. s. 15-17.



Kovboj - typický představitel *hraničního mýtu*, ztělesňuje konflikt individualismu a společenství.<sup>82</sup> Je zobrazen jako prototyp mužnosti: odvážný, vznešený, etický a romantický; soběstačný jedinec, ovšem přesto součást komunity.<sup>83</sup> Aby mohl bojovat s divokým prostředím, musí být drsným individualistou. Aby však mohl osidlovat a civilizovat hranice, musí se podřídit požadavkům komunity a spolupracovat s ní. Kovboj se musí vypořádat s paradoxem, že je sám i ve společnosti. Pokud nejde o drsného jedince, pak není hrdinou, ale pokud nereaguje na potřeby komunity, obvykle ve formě pomoci s nějakým ohrožujícím vnějším faktorem či, nemůže být dobrým a etickým, což jsou další nezbytné vlastnosti *hrdiny - hraničáře*.<sup>84</sup>

Dialektická opozice jednotlivce a společenství je také přítomna v povaze samotné hranice.<sup>85</sup> Hranice je místem neznámým a nekonečným, avšak časem dobytým a přetvořeným do něčeho známého a uceleného. Kontrast, mezi civilizací a pustinou je nedílnou součástí hranice.<sup>86</sup>

Konflikt mezi divokostí nezkrocené hranice a civilizací nesenou osadníky dále vyjadřuje dialektickou opozici individualismu versus společenství, protože osadníci bojují o přežití a dobytí této nové hranice specificky americkým způsobem.<sup>87</sup> Toto expanzivní chování také funguje jako následek *mýtu americké výjimečnosti*. Inherentní nadřazenost Ameriky

---

<sup>82</sup> Ibid. s. 15.

<sup>83</sup> Ibid. s. 16.

<sup>84</sup> Ibid. s. 17.

<sup>85</sup> Ibid. s. 16.

<sup>86</sup> Ibid.

<sup>87</sup> Ibid. s. 17.;

RUSHING, Janice Hocker. Mythic evolution of "The new frontier" in mass mediated rhetoric. *Critical Studies in Mass Communication* [online]. 1986, roč. 3, č. 3, s. 266. DOI: 10.1080/15295038609366655;

STUCKEY, Mary E. *The Donner Party and the rhetoric of westward expansion*, s. 232-233.

ospravedlňuje zásahy a dobývání hranic a území neameričanu, respektive nebílých, za účelem rozšiřování amerických hodnot.<sup>88</sup>

Prvky *hraničního mýtu* byly zkoumány i v jiných pracích zabývajících se videohrami. Například analýza užití kovboje jako postavy a metafory v *Red Dead Redemption*, případně diskuse o kulturním významu videoher po hospodářském kolapsu v roce 2008 s využitím tématu amerického západu v jeho zasazení, narativu a herních prvcích.<sup>89</sup> Užití *hraničního mýtu* jako rozšíření *mýtu americké výjimečnosti* v populárních médiích studovali také Valenzano a Engstrom v analýze televizního pořadu *Supernatural*.<sup>90</sup> Koncepty obsažené v těchto mýtech společně zdůrazňují jedinečnost Spojených států kontrastující se zbytkem světa. Tato idea posiluje božskou povahu amerického poslání rozšířit vlastní, domněle nadřazené hodnoty po celém světě i mimo něj.<sup>91</sup>

---

<sup>88</sup> STUCKEY, Mary E. *The Donner Party and the rhetoric of westward expansion*, s. 232-233.;

VALENZANO, Joseph M. *Cowboys, Angels, and Demons: American Exceptionalism and the Frontier Myth in the CW's Supernatural: Communication Quarterly: Vol 62, No 5* [online] [cit. 04.02.2020].

Dostupné z:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01463373.2014.949388?journalCode=rcqu20>

<sup>89</sup> HUMPHREYS, Sara. Rejuvenating „Eternal Inequality" on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption. *Western American Literature* [online]. 2012, roč. 47, č. 2, s. 200-215. DOI: 10.1353/wal.2012.0048

<sup>90</sup> VALENZANO, Joseph M. *Cowboys, Angels, and Demons: American Exceptionalism and the Frontier Myth in the CW's Supernatural: Communication Quarterly: Vol 62, No 5* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01463373.2014.949388?journalCode=rcqu20>

<sup>91</sup> Ibid.

## 5. Analýza

Následující kapitola se bude zabývat analýzou výše definovaných prvků a jejich vzájemného prolínání. Soustředit se budeme na prvky *mýtu americké výjimečnosti* tak, jak jsou vykresleny ve hře – ukazující Columbiu jako zvláštní město s božským posláním, které se považuje za lepší, než všechna města pod ním a které uniká „*pasti dějin*“ skrze neustálý vývoj. Zabývat se budeme taktéž *hraničním mýtem*, a to na příkladu archetypu kovboje a přítomnosti hranice. Prvky budou analyzovány s ohledem na jejich dopad na narativní věrnost a soudržnost a následně na způsob, jakým přispívají k realismu prostřednictvím hráčské interakce. Tato analýza je rozdělena na tři primární části narativního světa, které podle všeho nejjasněji obsahují mýtické prvky: 1. město Columbia 2. zvukové nahrávky voxophony rozesté po celé hře a 3. vybranou vizuální progandu nalezenou v celé Columbiu.

### 5.1 Konkrétní projevy ve hře

Příběh *Bioshock: Infinite* obsahuje silná témata *hraničního mýtu* a *mýtu americké výjimečnosti* nasycené náboženstvím. Příběh se odehrává v roce 1912 v Columbiu, městě plovoucím na obloze. Columbiu vládne Comstock prohlašující se za proroka a osobu spojenou s božstvím. Náboženství ovládá všechny aspekty společenského a politického života v Columbiu, což zahrnuje všudypřítomný rasismus a xenofobii. Tuto společnost infiltruje Booker, reprezentace kovbojské postavy v *hraničním mýtu*. Konflikt mezi Bookerem a Comstockovou Columbiu zabírá drtivou většinu náplně hry a narativního světa *Bioshock: Infinite*.

### 5.2 Prvky hraničního mýtu v Bioshock: Infinite

*Hraniční mýtus*, označovaný také jako „*americký sekulární příběh stvoření*“ je velice rozšířený ve společenském a politickém životě v Americe.<sup>92</sup> Běžné prvky *hraničního mýtu* zahrnují (jak jsme si již řekli v předchozí kapitole) postavu kovboje, eliminaci nebílých, osídlování člověkem netknutých hranic, použití individuální agrese ke službě komunitě a směřování k demokracii.<sup>93</sup> Tyto prvky jsou v *Bioshock: Infinite* reprezentovány prostřednictvím postav a narativního světa.

---

<sup>92</sup> ANDERSON, Mark Cronlund. *The Mythical Frontier, the Mexican Revolution, and the Press: An Imperial Subplot*, s. 1-2.

<sup>93</sup> STUCKEY, Mary E. *The Donner Party and the rhetoric of westward expansion*, s. 232-233.

Ikonický charakter kovboje hraničního mýtu je v celé hře reprezentován vizuálními narážkami, užitím specifického jazyka a jinými reprezentacemi spojenými s narativním světem. Eliminace domorodých a nebílých obyvatel je negativně vyobrazena v celé Columbii. Samotná přítomnost Columbie na obloze představuje osídlení člověkem netknuté hranice. Použití individuální agrese ve službě komunitě je přítomné v kontrastních vyobrazeních Comstocka a Bookera. Směřování k demokracii je vidět prostřednictvím neustálého tlaku a hrozeb Bookera a hnutí *Vox Populi* Comstockově vládě a bílým obyvatelům Columbie.

### 5.2.1 Eliminace nebílých

V *hraničním mýtu* je expanze a osidlování *nezkrocené hranice* doprovázeno eliminací domorodého obyvatelstva a nebělochů. Jedním z výraznějších aspektů morálního rámce Comstockovy společnosti je separace a odlidštění všech nejenom nebělochů, ale i „nevyhovujících“ druhů bělochů (zejména Irů). Stejně jako všechny ostatní aspekty Columbijské společnosti, i tento je odůvodněn náboženstvím. Zatímco Columbia zpočátku působí jako nebeský ráj, velmi brzy začne být patrný nekompromisní rasismus města. Postava černošky Daisy Fitzroy popisuje svou zkušenost na zvukové nahrávce takto:

„Když jsem poprvé uviděla Columbii, obloha byla ta nejjasnější a nejmodřejší, jakou jsem kdy viděla. Vypadalo to jako ... *Nebe*. Pak se vaše oči přizpůsobily světlu a viděli jste, že na vás tvrdě hledí moře bílých tváří.“

Původně Comstock zamýšlel, že bude Columbie osídlena pouze „zasloužilými“ bílými lidmi, ale nakonec se rozhodl využít nebílých a Irů k tomu, aby vykonávali všechny podřadné práce potřebné pro chod města. Jeremiah Fink, postava továrníka věrného Comstockovi říká:

„Říkal jsem vám, Comstocku: prodejte jim ráj, a zákazníci budou čekat, že každou práci zastane andělíček. Žádná otročina v Božím království! Víte, znám jednoho chlapíka z Georgie, který nám pronajme tolik černochů, kolik jich dokážete naložit. Můžete si říkat, že jsou to prostě duše konající pokání za to, aby se vyvýšili nad své současné postavení...nebo cokoli jiného, co ulehčí vašemu svědomí.“<sup>94</sup>

Vyloučení nebělochů z columbijské společnosti se projevuje nucenou prací v podobě všech náročných manuálních činností v Columbii. Převážná většina těchto prací spadá do

---

<sup>94</sup> Transkript online na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/Solution\\_to\\_Your\\_Problems](https://Bioshock.fandom.com/wiki/Solution_to_Your_Problems)

průmyslového impéria továrníka Jeremiaha Finka. Finkovi dělníci jsou nuceni žít ve *Finktownu*, špinavém ghettu, které bylo zasaženo nekontrolovatelným průmyslovým znečištěním, zpustošené hladem, vystavené slunečnímu záření a trpící nedostatkem lékařské péče. Tyto chmurné podmínky nejsou přičítány Finkovi a způsobu, jakým zachází se svými pracovníky, ale obviňují z nich samotné obyvatele a slouží jako demonstrace jejich podřadné, zvířecí povahy. Charakterizováním menšin jako přirozeně méně civilizovaných a méně lidských než bělochů tak dochází k ospravedlnění nelidského chování k nim.

Město je silně segregované a v maximální míře odděluje bílé od ne-bílých. Příklady toho, že je segregace součástí oficiálního řádu jsou rozesety po celé Columbii. Mottem místní policejní síly je „*Chráníme naši víru, majetek a rasovou čistotu.*“ Zdůraznění rasové čistoty a dávání jí na roveň víře a majetku ukazuje její důležitost a snahu o její ochranu.



Obrázek 15 Rasistická propaganda města Columbia - Ukázka ze hry *Bioshock: Infinite*

V první třetině hry se objevuje pseudotajná společnost jménem *Bratrský řád Havrana*. Ta se věnuje udržování rasové čistoty v Columbii. Její členové nosí roucha se špičatými kápěmi nápadně připomínajícími americký *Ku Klux Klan* (nejsou však bílá, ale fialová. Záměrná podobnost je však očividná). V rozléhlé hale svého sídla mají sochu *Johna Wilkese Booth* (Lincolnova vraha) v nadživotní velikosti. Kolem je pověšeno několik obrazů zobrazujících atentát na prezidenta *Lincolna*.

Místnosti pro služebnictvo a chodby v budovách v celé Columbii mají na zdech nápisy pro menšiny, které jim připomínají, jak se chovat kolem svých *pánů* a upozorňují je, že jediné chvíle, kdy by měly být vidět jsou v momentě, kdy jim slouží.

Kromě toho jsou explicitně rasistická sdělení přítomná v *kinetoskopech*<sup>95</sup> nalezených v Columbii<sup>96</sup>. Město prezentuje plně segregovanou společnost v politice i v praxi. Tato segregace je skrze morální rámec columbijského náboženství ospravedlněná a správná.

Existuje několik nahrávek Comstockových kázání, která ukazují použití náboženství k mornálnímu ospravedlnění rozdílného zacházení s nebílými:

„Danit černé více, než bílé - není to kruté? Zakázat míšení ras – není toto kruté? Dát volební právo bílému muži, ale zapovědět jej žlutému, černému, rudému – není toto kruté? Hm. Není však kruté vypovědět své děti z dokonalé zahrady? Nebo utopit své stádo v oceánu? Krutost může být poučná – a co je Columbie, když ne *Škola Páně*?“<sup>97</sup>

Comstock zde srovnává své činy s činy Božími. Káže o hierarchii a zodpovědnosti vůči ostatním rasám na základě daného, stvořeného zákona.

„Od čeho přesně *Velký Emancipátor* [Lincoln] černé emancipoval? Od denního chleba. Od vznešenosti poctivé práce. Od bohatých patronů, kteří je sponzorovali od kolébky po rakev. Od odějí a úkrytu. A co udělali se svou svobodou? Jděte se podívat do Finktonu<sup>98</sup> a uvidíte. Žádné zvíře se nerodí svobodné, kromě bílého muže. A je NAŠÍM břemenem pečovat o zbytek stvoření.“<sup>99</sup>

---

<sup>95</sup> Pozorovací přístroj určený k promítání pohyblivých obrázků v nekonečné smyčce. V reálném světě jde o vynález vzniknuvší v laboratořích patřících *Thomasi Alva Edisonovi*.

Ve světě B:I slouží k propagandě, prezentaci umění, nebo jako reklama (například na dětské cigarety).

<sup>96</sup> Nazvané jsou například „*Řešení irského problému*“ nebo „*Columbie sterilizuje slabomyslné a nepřizpůsobivé*“

<sup>97</sup> Transkript dostupný na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/His\\_Design\\_for\\_Cruelty](https://Bioshock.fandom.com/wiki/His_Design_for_Cruelty)

<sup>98</sup> Bydliště nebílých, slumy v oblasti patřící Jeremiahu Finkovi.

<sup>99</sup> Transkript dostupný na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/The\\_Lie\\_of\\_the\\_Emanipator](https://Bioshock.fandom.com/wiki/The_Lie_of_the_Emanipator)

Comstock opět obhájí podřízenost ne-bílých tím, že se odvolává na božský mandát, jež stvořil neporušitelný řád a přirovnává ne-bílé ke zvířatům. Ospravedlňuje tak své nadřazené chování.

„Jako chlapec jsem měl psa jménem Bill. A jako všichni psi i Bill byl věrný přítel. I kdybychom ho nekrmili, byl by věrný. I kdybychom ho udeřili, byl by věrný. Pouze, když barevný muž toto přijme, tak nalezne své místo ve společnosti.“

Srovnáním ne-bílých se zvířaty Comstock zdůrazňuje nekulturní přirozenost obyvatel za hranicí a nadřazenost Columbijské civilizace. Roztahovačnost bílé rasy, zde prezentovaná na obyvatelích Columbie je charakteristickým prvkem *hraničního mýtu*.

### 5.2.2 Postava kovboje

V rámci *hraničního mýtu* je kovboj prototypem mužské postavy – odvážný, vznešený, čestný a romantický.<sup>100</sup> „*Hrdina hraničář*“ je drsný jedinec, který reaguje na potřeby své komunity tak, že bojuje s vnějšími ohrožujícími silami.<sup>101</sup> Tento výhradně americký hrdina slouží jako připomínka *mýtu americké výjimečnosti*. *Bioshock: Infinite* tento obraz přejímá a z kovboje tvoří hráčovu postavu a hlavního hrdinu hry.



Obrázek 16 Booker DeWitt z obalu hry



Obrázek 17 Booker DeWitt - Model použitý ve hře - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

<sup>100</sup> RUSHING, Janice Hocker. *The rhetoric of the American western myth*, s. 15.

<sup>101</sup> Ibid. s. 17.

Vizuálně je kovboj reprezentován několika způsoby. Jako hráčova postava je Booker zřídka vidět celý. Do tváře mu vidíme pouze v odrazech a v oficiálních herních materiálech. Jediné, co je vidět po téměř celou dobu hry jsou ruce, zpravidla držící zbraň. V těch několika situacích, kdy Bookera zahlédneme celého, můžeme spatřit, že nosí otřepané oblečení, šátek kolem krku, podpažní pouzdro na pistoli a tvář se strništěm a několika jizvami. Jiný kovboj zastoupený ve hře, Preston E. Downs se ve hře objevuje pouze nepřímo – skrze opuštěné putovní divadlo se scénou Divokého západu a na zvukových nahrávkách. Na různých místech však můžeme narazit na jeho klobouky – černé, kožené kovbojské klobouky s nábojovými pásy místo stuhu a velké nože.



Obrázek 18 Putovní divadlo Prestona Downse - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite



Archetyp kovboje však reprezentuje i jazyk, kterým hovoří. Booker, dabovaný *Troyem Bakerem*<sup>102</sup>, má silný, drsný hlas. Často odpovídá krátce a jednoduše, ovšem vhodně a s porozuměním. Booker není zobrazován jako zbytečně násilný, či konflikt vyhledavající muž, naopak se často snaží vyhnout zbytečným bojům s těmi, o kterých tvrdí, že s nimi „nemá žádný spor“. Pokud jde však o ochranu Elizabeth, nebo přímou hrozbu jemu samotnému, boje se nebojí. Elizabeth po několika bojích na Bookerovu adresu utrousí poznámku, že „ví, jak se chovat v boji“.

Preston Downs, druhá kovbojská postava mluví na *voxofonech* se silným texaským akcentem. Vůči ne-bílým má předsudky, ale nakonec se více zajímá o to, jak se lidé chovají, než k jakému etniku náleží. Na *voxofonu* nalezeném v hotelovém pokoji pokrytém krví mezi dvěma mrtvými těly vysvětluje Daisy Fitzroyové, že dává přednost přímému boji:

„Starej Preston je sportovec slečno Fitzroyová. Neobere tě ve spánku, jako tihle kluci z *Voxu* s těma svejma holema. [\*Prosba o slitování; výstřely\*] Tohle je jeden skalp pro mě...[\*křik; výstřel\*]...To jsou dva. Teď, když tohle slyšíte chci, abyste urovnala svoje spory a přišla umřít před zraky básníků. Budete potřebovat zbraň bílého muže – zkuste to.”<sup>103</sup>

Preston zde ilustruje čest typickou pro kovboje. Vymezuje se vůči taktice skrytého boje Fitzroyové a otevřeně jí řekne, že se nesníží na její úroveň. Vyzývá jí, ať s ním bojuje osobně. Ukazuje zde také své předsudky proti ne-bílým tím, že srovnává čistý a čestný boj se „zbraní bílého muže“ s tím, co pokládá za zákeřné – nože a hole. Zároveň nahrávka ukazuje i Prestonovu schopnost orientace v boji tím, že při nahrávání dokáže zabít dva lidi a otevřeně vyhrožovat smrtí Fitzroyové.

Ukažme si kromě demonstrace kodexu cti také další vlastnost typickou pro kovboje, službu komunitě:

„Pane Comstocku, až se příště uvidíme, nebude to o mluvení. Podívejte. Šel jsem do toho „Sálu Hrdinů“, abych pro vás skalpoval toho vašeho „*Falešného pastýře*“. Ukázalo se ale, že ....DeWitt [Booker] mluví jazykem Siouxů. Pomohl mi prohodit pár slov s tím chromým

---

<sup>102</sup> Americký herec, zpěvák a dabér, v jehož portfoliu jsou postavy z mnoha populárních videoher a animovaných seriálů. Objevil se například v sériích *Call of Duty*, *Brothers in Arms*, *Metal Gear Solid*, *Batman* či *Far Cry*.

<sup>103</sup> Transkript dostupný online na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/Calling\\_You\\_Out](https://Bioshock.fandom.com/wiki/Calling_You_Out)

dítětem o které jsem se ehm...staral. Teď, když slyším, jak se mají děti ve vašem městě, tak přemýšlím, že až si půjdu pro vaši kůži, nechám ho držet nůž.“<sup>104</sup>

Preston Downs ospravedlňuje užití individuální agrese vůči Comstockovi a jeho mužům ve službě společnosti tím, že chrání a stará se o zmrzačené siouxske dítě a dokonce se snaží rozšířit své pojetí spravedlnosti tím, že navrhuje, aby samo dítě Comstocka skalpovalo. Toto užívání násilí jako formy spravedlnosti a ochrany komunity před okolním zlem je jednou z významných vlastností kovboje v rámci *hraničního mýtu*.

Zatímco však Preston reprezentuje postavu kovboje v *hraničním mýtu*, Booker je prototypem „*hrdiny hraničáře*“. Je to drsný individualista, kretý násilí užívá jen jako nástroj k ochraně druhých, konkrétně Elizabeth a trestá špatné skutky *Vox Populi* a *Zakladatelů města*. Je to muž držící slovo a totéž očekává od ostatních. To je ukázáno v situaci, kdy je vyslán, aby zajistil zbraně pro *Vox Populi* výměnou za *Vzducholod' První dámy* od Daisy Fitzroyové. Booker je překvapen, když se místo dodržení dohody od Fitzroyové dočká pokusu o své zabití.

Booker je dokonalý příklad kovbojského hrdiny, což se projevuje v jeho silném smyslu pro službu komunitě. Jeho touha bránit Elizabeth způsobila nejen to, že bojoval se všem silami zakladatelů města a *Vox Populi*, ale zejména to, že nakonec obětoval svůj život, aby zabránil Comstockovi v existenci. Jakmile si Booker uvědomí, že zdrojem zla ohrožujícího Elizabeth je on sám, touží ji zachránit i za cenu svého života. Tím splňuje další z hlavních charakteristik kovboje v *hraničním mýtu*.

### 5.2.3 Individuální agrese jako služba komunitě

Další z charakteristik *hraničního mýtu* je civilizování nezkrocené hranice. Aby však mohla být civilizována, musí být komunita chráněna před různými vnějšími hrozbami. Hrdinský kovboj tak musí k uspokojení potřeb komunity užít individuální agrese vůči vnějšímu ohrožení, zbravidla se projevující fyzickým násilím. Agresi lze ovšem užít i proti komunitě. Na hranicích se musí pro své vlastní dobro každý starat i o přežití ostatních, takže agrese jednotlivce vůči komunitě může mít katastrofální následky.

---

<sup>104</sup> Transkript dostupný online na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/Coming\\_for\\_Comstock](https://Bioshock.fandom.com/wiki/Coming_for_Comstock)

V *Bioshock: Infinite* představují Booker a Comstock dva naprosto protikladné charaktery, projevující se v rámci individuální agrese odlišným způsobem. Comstock zde manifestuje zvrácenou formu, Booker hrdinskou.

Comstock užívá individuální agrese k tomu, aby zvýšil a udržel svou moc a kontrolu. Kromě dehumanizace všech nebílých nařizuje svým výkonným silám přímou a systematickou likvidaci všech členů *Vox Populi*, skupiny povstalců, která vznikla díky jeho útlaku.

Kromě toho ze zvukové nahrávky *Lady Comstockové* víme, že Comstock zavraždil více, než 40 svých politických a osobních rivalů<sup>105</sup>. Comstock nechal zavraždit Roberta a Rosalindu Lutecovi, ale i Lady Comstockovou, aby odstranil každého, kdo znal pravdu o jeho „*Božských prorocích*“ a „*Božském zrození z jeho sémě*“ – Elizabeth. K zakrytí svých činů využíval služeb Jeremiah Finka, jehož najal k vraždám, které měly vypadat jako nehoda. V několika případech začlenil nepohodlné protivníky do svého mýtu, například z vraždy Lady Comstockové obvinil Daisy Fitzroyovou – černošskou služku, která posléze uprchla a stala se vůdkyní *Vox Populi*.

Naopak Bookerovo chování může být v rámci herního narativu považováno za hrdinské. Booker po celou dobu hry nezištně chrání Elisabeth před vším nebezpečím, se kterým se oba setkávají. Obvykle se to projevuje zabitím všeho a všech, s kým se utkají. V průběhu hry můžeme vidět vnitřní vývoj Bookerovy postavy z muže, který má úkol zachránit dívku a odvést ji do New Yorku v někoho, kdo by se ochotně obětoval, aby ji udržel v bezpečí. Tato nezištná individuální agrese vyvrcholí jeho vlastní smrtí poté, co zjistí, že on sám je Comstockem a nechá Elisabeth utopit jej před tím, než se nechá pokřtít.

Comstock užívá individuální agrese způsobem, jež může být považovaný za zvrácený. Buď svou agresi udržuje v tajnosti, nebo prohlašuje, že tak činil ve službě Columbií, aby si tak udržel vlastní moc a auru božství. Booker je oproti tomu reprezentací kovbojského hrdiny, který užívá individuální agrese k ochraně komunity, Elizabeth a vlastně každého, kdo trpěl a zemřel pod nadvládou Comstocka.

---

<sup>105</sup> Pro zajímavost je třeba zmínit, že skutečné jméno Lady Comstockové se nikde ve hře neobjevuje a po celou dobu je tak označována pouze takto, jen ze *Twitteru Kena Levina*, hlavního designéra, víme, že je její skutečné jméno *Annabelle Watson*. Její vzhled je silně inspirován skutečnou postavou dcery amerického prezidenta *Theodora Roosevelta Alicí Roosevelt Longworthovou*.

## 5.2.4 Šíření demokracie

Poslední z výše zmíněných součástí hraničního mýtu je tendence k šíření demokracie. V *Bioshock: Infinite* je šíření demokracie zachyceno v povaze Comstockovy autority v Columbii a ohrožení této autority díky Bookerovi DeWittovi i *Vox Populi*. Tyto hrozby znázorňují nevyhnutelné šíření demokracie v rámci hraničního mýtu.

Comstock se zprvu dostal na svou pozici vládce Columbie skrze úspěšné petice *Kongresu Spojených států*, který posléze financoval stavbu města. Vznik Columbie a její božský původ byl, dle Comstockových tvrzení, inspirován zjevením *Archanděla Columbie*<sup>106</sup>. Díky tomuto spojení s božským principem posléze Comstock vytvořil teokratický stát, ve kterém se jmenoval jedinou, svrchovanou autoritou.

Po *Boxerském povstání*<sup>107</sup> použil Comstock Columbii k tomu, aby jako odvetnou akci zničil Peking. Tuto událost Spojené státy odsoudily, Comstock se tak od států odtrhl a vyhlásil nezávislost. Columbie, původně vzniknuvší jako americká kolonie používá americké ikony „*Otců zakladatelů*“ – *George Washingtona, Thomase Jeffersona a Benjamína Franklina* k vytvoření dojmu, že je Comstockova forma vlády stejná, jako ta, kterou zamýšleli zakladatelé. Reálná forma vlády je však antitezí demokratické vlády a funguje jako totalitní náboženská monarchie. V Columbii se netoleruje žádné jiné náboženství, než *Církev Comstockova* a každý, kdo se postavil vůči autoritě vládce města byl odstraněn.

Columbie byla původně vládou Spojených států představena jako výkladní skříň demokracie a dobré vůle pro celý svět, avšak Comstock město přetvořil v pravý opak toho, co je možné nalézt v rámci *hraničního mýtu*. Ukázalo se však, že Comstockova náboženská monarchie je zranitelná. Ve světě *Bioshock: Infinite* existují dvě hlavní hrozby, které se staví proti jeho autoritě: Zaprvé *Vox Populi*, undergroundové hnutí, jež vzniklo jako reakce na nelidské zacházení s menšinami v columbijské společnosti. Cílem anarchistického hnutí je odstranit Comstocka a ukončit jeho vládu. Hnutí získává větší dynamiku díky příchodu Bookera DeWitta.

---

<sup>106</sup> V americkém povědomí jde o ženskou personifikaci Spojených států. Její nejikoničtější zpodobnění můžeme vidět ve formě Sochy Svobody v New Yorku.

<sup>107</sup> Historická událost. Konflikt v letech 1899-1901 mezi Čínou a aliancí koloniálních mocností. Cílem činy bylo zamezit rostoucímu vlivu evropských velmocí ve své zemi. Výsledkem konfliktu bylo vítězství západu. Hra na tyto události navazuje.

V Columbii vypukne občanská válka mezi *Zakladateli* a *Voxem*. V jedné z realit se hnutí podaří získat nadvládu nad městem, ale ukáže se, že *Vox Populi* je stejně nemilosrdné a exkluzivistické jako *Zakladatelé* a neštítí se politických vražd vůči svým odpůrcům. Hnutí nemá zájem na znovuzavedení demokracie, ale primárně mu jde o pomstu.

Druhou Comstockovou hrozbou je Booker. Kovbojský, typicky americký hrdina není na rozdíl od *Zakladatelů* a *Vox Populi* vykreslen jako extrémista, ale jako člověk přinášející spravedlnost a ukazující nebezpečí protidemokratické vlády a principů, které zastávají obě zneprátelené frakce.

Booker je nápomocný při povstání *Voxu* jako zprostředkovatel zbraní, osobně zabije Comstocka a nakonec mu v důsledku zabráni v celé existenci. Na rozdíl od *Zakladatelů* i *Voxu* však Booker zůstává nezkažený a nezkorumpovaný mocí či penězi. V *hraničním mýtu* tato nezkaženost zdůrazňuje vlastnosti typického amerického hrdiny a odráží představy o nadřazenosti a šíření americké demokracie, které doprovází dobývání hranic.

### **5.3 Prvky mýtu americké výjimečnosti v *Bioshock: Infinite***

*Hraniční mýtus* je základním mýtem spojených států. *mýtus americké výjimečnosti* má v *Bioshock: Infinite* v tomto mýtu kořeny. Daný morální rámec poskytuje základ k mnoha postojům a ideologiím, které tvoří *mýtus americké výjimečnosti* a které můžeme objevit ve hře. *Bioshock: Infinite* spoléhá v rámci narativního světa na překrývání těchto mýtů zejména v postavě Comstocka a plovoucího města Columbie. Jejich užití zdůrazňuje náboženské prvky v rámci *mýtu americké výjimečnosti*, na které se zaměříme na následujících stranách.

#### **5.3.1 Comstock jako Božský činitel**

Stejně jako se puritáni usadili v *Novém světě*, Comstock založil Columbii a vytvořil „*Nový Eden*“ aby vytvořil novou, ideální náboženskou společnost. Jeho poslání má základ v božském mandátu a je ospravedlněné vykonstruovaným náboženským mýtem skrze který se Comstock prohlašuje za člověka spojeného s božstvím. Skrze tuto božskou autoritu se snaží prosadit morální rámec, jak definoval *Berkovitch*, aby ospravedlnil a rozšířil svou vizi dokonalé společnosti.

### 5.3.2 Zvláštní národ, zvláštní osud

Část *mýtu americké výjimečnosti* je zrozena z myšlenky, že založení Ameriky bylo přímo vedeno Bohem, vyvolivším si Spojené státy k tomu, aby měly zvláštní místo v dějinách lidstva. Stejná myšlenka je základnem božských nároků Comstocka a Columbie, jak je zachyceno na jednom ze záznamů Comstockova kázání:

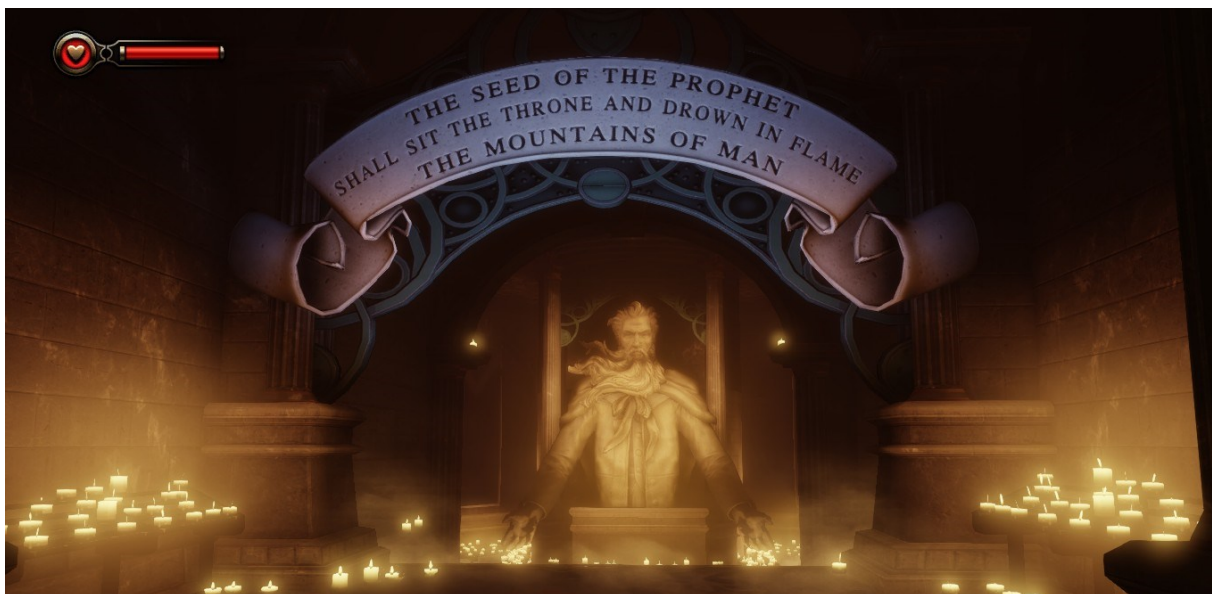
„A pak měl archanděl vidění: město lehčí, než vzduch. Zeptal jsem se: „Proč mi to ukazuješ, archanděli? Nejsem silný. Nejsem spravedlivý. Nejsem svatý.“ A on mi řekl tu nejpozoruhodnější věc: „Máš pravdu, Proroku. Ovšem pokud je milost na dosah někomu, jako jsi ty, jak ji může kdokoli jiný nevidět sám v sobě?“<sup>108</sup>

Comstock zde tvrdí, že Columbie je božského původu. Zároveň se s božstvem přímo spojuje tím, že byl archandělem nazván Prorokem. Božský původ Columbie dává městu účel a určitý osud. V jedné z výše zmíněných nahrávek Comstock označuje Columbiu za „*Školu Boží*“. Tento termín užívá k ospravedlnění své rasistické vlády. Dává příklady boží krutosti, aby ukázal, jak může být poučná. Tím, že Comstock prohlašuje, že má stejné záměry, jako Bůh, ospravedlňuje své činy, dává jim tím na závažnosti a tvoří představu toho, že vše co se v Columbiu děje se tak děje s Božím posvěcením. Na jiné nahrávce Comstock nazývá město „*jinou archou pro jinou dobu*“. Srovnáním Columbie s Noemovou archou Comstock prohlašuje město za útočiště spravedlivých a úkryt před božím soudem. V jednom ze svých hlavních kázání také Comstock naznačuje, že je město zvěstovatelem božího hněvu vůči „*Sodomě tam dole*“.

Božský osud Columbie je patrný i v jednom z prvních obrazů, který hráč ve městě uvidí a který se týká božího soudu: „*Prorokovo semě usedne na trůn a utopí v plamenech Hory člověka*“

---

<sup>108</sup> Transkript dostupný online na: <https://Bioshock.fandom.com/wiki/Undeserving>



Obrázek 19 Propaganda Z.H.Comstocka - Ukázka ze začátku hry Bioshock: Infinite

Jazyk využívá podobnosti s jazykem Bible krále Jakuba, prorocství samo hovoří o budoucnosti města, kdy Comstockovi potomci naplní božský osud města a zničí svět na zemi (a jak víme, v jedné z realit se postarší Elizabeth zkázonosného díla opravdu ujme). Toto spojení osudu Columbie s Comstockovou dynastií vytváří základy morálního rámce, o který Comstock usiluje. Tento rámec funguje výhradně jako rozšíření náboženství, které staví do centra všeho právě Comstocka. Jeho božství je založeno na víře v to, že jako prorok pravidelně přijímá božské vize budoucnosti. Jeho pozice božského proroka je prosazována a propagována v celé Columbii – na plakátech s nápisy „*Otec Comstock, náš Prorok*“, *kinetoskopech* s propagandistickými zprávami o „*Daru prorocství otce Comstocka*“ i ve velebení jeho schopnosti vidět do budoucnosti. Toto neusálé zobrazování Comstocka jako proroka doplněné vydáváním vlastních textů nazvaných „*Slovo Proroka*“ posiluje jeho pozici a roli božského vůdce všech obyvatel Columbie. Toto je jediné povolené a oficiální náboženství Columbie. V jednom momentě hry se Booker a Elizabeth setkají s číňankou, která se modlí v malé skryté buddhistické svatyni. Booker ihned poznamenává, že se „*Comstockovi nelíbí, když jsou uctívány modly, které nejsou on sám.*“ Jejich překvapení jen potvrzuje Comstockovu absolutní náboženskou autoritu ve městě.

Ta je patrná už od prvních chvil po příchodu do města. Všichni nově příchozí do města vstupují skrze budovu „*Církve Comstockovy*“ a musí přijmout křest, kterým se stanou formálními členy jeho církve „*ve jménu Proroka, ve jménu Zakladatelů a ve jménu Páně.*“<sup>109</sup>

Důležitým motivem v rámci celého náboženského systému je výše zmíněné *Sémě proroka*: střed jeho proroctví, budoucnost Columbie, *Elizabeth – Beránek*. Svázáním osudu svého rodu, jež má mocenský nárok založený na proklamaci božství a osudu města zde vzniká v rámci ideje týkající se „*zvláštního národa, zvláštního osudu*“ začlenění myšlenky „*božského člověka, božského osudu*“, jež je základem, na kterém Comstock ospravedlňuje své činy a existenci Columbie.

Comstockovo božství je totiž téměř bezvýhradně přijímáno bílými občany města a stejně bezvýhradně odmítáno obyvateli z řad menšin. Když hráč vyjde z budovy *Církve Comstockovy* a poprvé vstoupí do města, spatří majestátní sochu Comstocka. Občané stojící pod ní však tvrdí, že ani socha „*nedokáže zachytit jeho božství*“. Jiní zase zaslechli, že hezké počasí na oslavu *Dne Nezávislosti Prorok* předpověděl. Ačkoli není Comstock vykreslován jako neporazitelný, mnoho občanů předpokládá, že takový je. Po zničení obří sochy anděla, ve které byla držena Elizabeth se občané stále odkazují na Comstockovo božství: „*Jakto, že to Prorok nepředvídal? Říká nám jen to, co sám považuje za moudré...to bude dobré, to bude dobré.*“ I přes zničení jednoho z primárních symbolů Comstockova božství lidé odmítají uznat prorokovu omylnost. Kromě pár epizodních postav<sup>110</sup> je jedinou skutečnou opozicí vůči neomylnosti a božství Zachary Hale Comstocka hnutí *Vox Populi*. Nejprve na několika málo místech a po vypuknutí občanské války již zcela otevřeně nalézáme zvandalizované plakáty „*Otec Comstock, náš Prorok*“, na kterých nově stojí „*Otče lži, nevidíš nic!*“. Na dalším plakátu stojí „*Řekni nám*

---

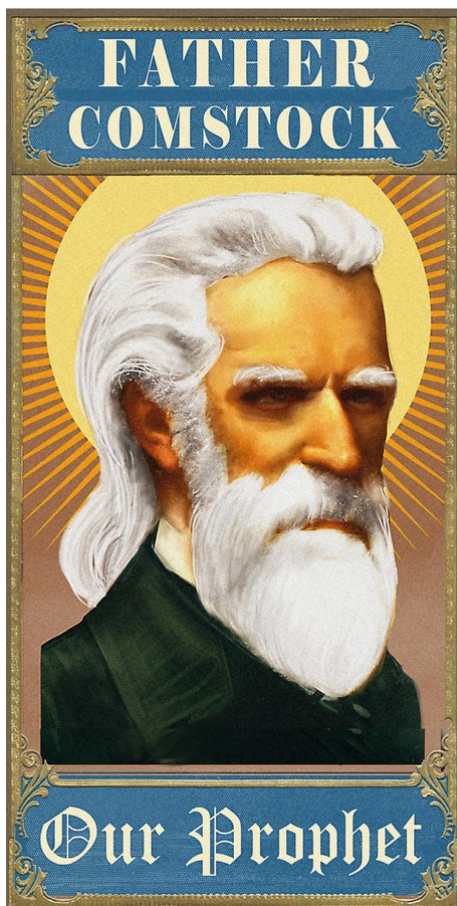
<sup>109</sup> Tomuto křtu se ve hře nedá vyhnout. Nutnost samotného aktu způsobila kontroverzi ještě před vydáním hry. Jeden z vývojářů, věřící křesťan, chtěl podat výpověď, aby nemusel participovat na tomto, dle jeho názoru, nuceném křtu a znevažování svátosti.

Po vydání několik hráčů ze stejného důvodu požádalo o vrácení peněz za hru, v níž se tato scéna objevuje na samotném začátku. Ve hře je však křest naprosto stěžejním motivem a je na konci uspokojivě vysvětlený. Jeho absence by znamenala, že by příběh přestal dávat smysl. V rámci meta-příběhu celé série také některé nucené volby vyvolávají otázky týkající se svobodné vůle samotného hráče.

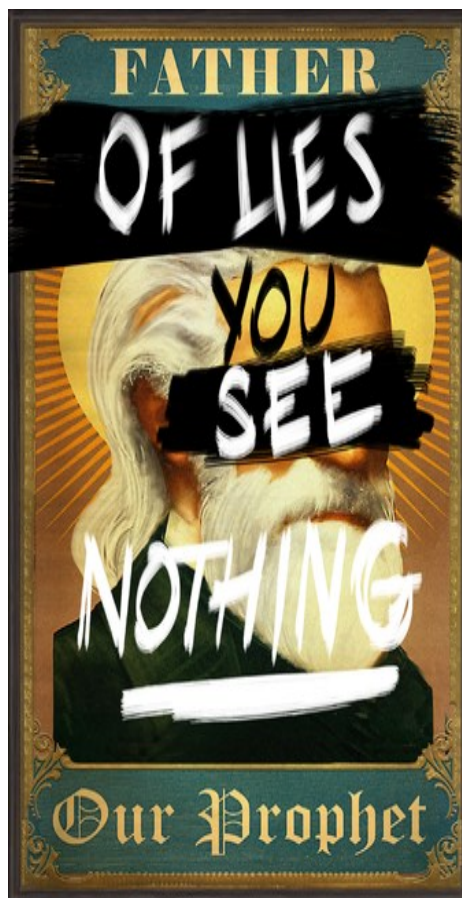
<sup>110</sup> Například manželi *Montgomeryovými*, kteří jsou prakticky jedinými členy tajné abolicionistické společnosti „*Columbijských přátel černochů*“.



proroku, viděl jsi nás přicházet?“. Vox Comstockovo božství jasně popírá, ovšem bílými občany Columbie je široce přijímáno i s jeho prezentací „božského člověka/národa, božského osudu“.



Obrázek 21 Propaganda Z.H.Comstocka - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite



Obrázek 20 Propaganda Vox Populi užívající propagandy Z.H.Comstocka - Ukázka ze hry Bioshock: Infinite

Comstockovy vize však nebyly ani božské, ani prorocké, jak je vysvětleno na zvukovém záznamu fyzičky Rosalindy Lutecové:

„Bratře, to co Comstock nepochopil je to, že naše zařízení není oknem k proctví, ale k pravděpodobnosti.“<sup>111</sup>

Ukázalo se, že prorocké vize pochází ze stroje otevírajícího časoprostorové trhliny, postaveného fyziky Rosalindou a Robertem Lutecovými. Stejný stroj byl použit k odcizení Elizabeth, středobodu Comstockovy propagandy, z paralelního světa. „Prorokovo sémě“ tedy není Comstockovým dítětem. Skutečný původ Elizabeth se zakryl tvrzením o zázračném

<sup>111</sup> Transkript online na [https://Bioshock.fandom.com/wiki/A\\_Window](https://Bioshock.fandom.com/wiki/A_Window)

sedmidenním těhotenství, které dále přispívá božskému narativu. Když začne hrozit odhalení pravdy za těmito dvěma stěžejními prvky Comstockova mýtu, lady Comstocková i dvojčata Lutecovi jsou odstraněni a jejich smrt je dále užita k podpoře Comstockovy agendy. Tyto akce však zničí Comstockovu kredibilitu i nároky na božskou autoritu a vůdcovství, tedy základy jeho snahy o „zvláštní národ, zvláštní osud“.

### 5.3.3 Kvalitativní odlišnost od starého světa

Ačkoli jsou Comstockovy lži odhaleny Bookerem a Elizabeth, mezi obyvatele města se tato odhalení nedostanou. Jejich víra v božské poslání Columbie tak zůstává netknutá a město je tak stále vnímáno jako kvalitativně odlišné od *starého světa*. Starým světem je zde Amerika. Columbie vystoupila z „unie“ poté, co americký kongres odsoudil decimaci Pekingů po *Boxerském povstání*. Vzhledem k tomu, že je Columbie řízena a založena Bohem, nelze odpor spojených států vůči ní tolerovat. Comstock věřil, že i založení Ameriky bylo řízeno Bohem, ovšem Amerika se od svého božského poslání postupně odvrátila. V jednom ze svých kázání říká:

„A když dal Anděl Columbie Zakladatelům nástroje k vybudování nového Edenu, učinili tak bez váhání. 85 let připravovali Pánovi cestu. Když však přišel *Velký odpadlík*, přinesl s sebou válku a pole *Edenu* byla nasáklá krví bratrů. Jedinou emancipaci, kterou nabízel, byla smrt.“<sup>112</sup>

Zde Comstock přiznává Bohem inspirované založení Ameriky a identifikuje příchod *Velkého odpadlíka* jako zlomový bod ve snaze o naplnění božského poslání Ameriky. Ve světě *Bioshock: Infinite* odkazuje *Velký odpadlík* k postavě *Abrahama Lincolna*. Jak Comstock káže i na dalších zvukových záznamech, *Lincolnův* akt emancipace otroků je pro Ameriku hlavní událostí, kterou se lid odvrátil od svého poslání a začal stát v opozici vůči Bohu tím, že odmítl uznat stvořený řád a hierarchii ras. Démonizace *Lincolna* se také odráží v oslavných vyobrazeních *Johna Wilkese Booth*a a *Lincolnovu* zobrazování s planoucím očima a rohy. K tomu je třeba připočít Comstockovu politiku založenou na rasové diskriminaci a postoje stojící přesně proti *Lincolnově* emancipaci otroků. Protože Amerika nebyla dost americká, Comstock se rozhodl převzít roli, o které si myslel, že by jí měla Amerika plnit. Columbie se tak stala „*Novým*

---

<sup>112</sup> Transkript online na: [https://Bioshock.fandom.com/wiki/The\\_Gift\\_of\\_the\\_Emancipator](https://Bioshock.fandom.com/wiki/The_Gift_of_the_Emancipator)

*Edenem*“ a jako taková byla postavena vedle zbytku světa, zejména Ameriky jako „*Sodomy tam dole*“

O původu Columbie Comstock řekl:

„Jak se měsíce a roky mění ve vzpomínky, obrátili se i muži v Kongresu ke spravedlnosti. A díky lidské technologii a dolarům z Washingtonu zaměřil Pán svou vůli na Columbiu a vyvýšil ji vysoko nad *Sodomu tam dole*.“

V tomto úryvku Comstock bere božský původ Columbie a staví jej do přímého kontrastu se „*Sodomou tam dole*“. Ta je v Columbii často užívaným motivem a obrazně i doslova zdůrazňuje odloučení a odlišnost od Ameriky i zbytku světa pod sebou.

Odkazy na Americké kořeny jsou po celém městě v různých formách. Otcové Zakladatelé mají sochy v nadživotní velikosti přímo v *Církvi Comstockově* a občané se k nim pravidelně modlí. Columbijská vlajka obsahuje 13 vodorovných červených a bílých pruhů, přese které je uprostřed bílá hvězda na modrém erbu. Také Columbie oslavuje každého 6. července vlastní *Den nezávislosti* – událost odtrhnutí se od Spojených států.



Obrázek 22 Vlajka a prapor Columbie, čerpající z vizuálu vlajky USA - Ukázka ze materiálů hry *Bioshock: Infinite*

I přes všechny odkazy a podobnosti se však Columbie vnímá jako zřetelně lepší, než Amerika, starý svět. Tato odlišnost pramení především z myšlenky, že Columbie, nikoliv Amerika je tím národem, který skutečně následuje *Bohem danou cestu* a tudíž jí čeká *Bohem daný osud*.

### 5.3.4 Uniknutí z pasti dějin

Comstock věří, že Columbie bude moci uniknout z tzv. *pasti dějin*, pokud bude dodržovat božskou cestu, jež je městu vyjevována skrze Comstockova proroctví. „*Prorokovo sémě bude sedět na trůnu a utopí v plamenech Hory Člověka*“. Comstock věří, že mu *archanděl* řekl, že město bude existovat pouze tak dlouho, jak dlouho budou u moci jeho potomci. Jedním z jeho hlavních cílů tedy zajistit své nástupnictví. S *Lady Comstockovou* však záné potomstvo mít nemůže, neboť jej používání stroje dvojčat Lutecových učinilo sterilním. Proto tento stroj použije k zajištění potomka z paralelního světa. Protože budoucnost Columbie spočívá na tomto potomkovi, zamkne Elizabeth v obří věži – soše anděla uprostřed města, aby jí ukryl a posléze studoval a kontroloval její schopnost otevírání interdimenzionálních trhlin.

Comstock také vytvořil postavu „*Falešného pastýře*“, který přijde a „*svede Beránka na scesti*“, aby zabránil jakémukoli pokusu Bookera DeWitta zachránit svou dceru a narušit tak proroctví. Poté zabil každého, kdo věděl o skutečném původu Elizabeth, aby jí zabránil v tom, dozvědět se pravdu, a aby ochránil svůj pečlivě budovaný mýtus božství.

Kromě proroctví a nutnosti existence Comstockovy linie věří obyvatelé Columbie také tomu, že již dosáhli ideální utopické společnosti, která je na rozdíl od všech předchozích společností odolná vůči degradaci a rozpadu. Součástí snahy o uniknutí z *pasti dějin* v rámci *mýtu americké výjimečnosti* je myšlenka, že Amerika ještě neodsáhla skutečné velikosti, ale neustále se snaží zlepšovat proto, aby jí dosáhla. Columbie oproti tomu již věří, že se na vrchol dostala a označuje město jako „*Nebe*“. Fundamentalistická společnost města se vyznačuje velmi zdvořilými, řádnými a zákon dodržující lidmi a praktickým dodržováním Božího řádu zahrnujícího rasovou segregaci s bílou společností na jejím vrcholu.

### 5.3.5 Comstock a Columbie jako intervencionisté

*Božský osud* a Comstockova proroctví přispívají k výraznému intervencionistickému způsobu vyjádření *mýtu americké výjimečnosti*. Columbia existuje jako „*město na kopci*“<sup>113</sup>, doslova vznášející se v oblacích nad Amerikou i obrazně skrze morální nadřazenost a víru v dosažení skutečného potenciálu, kterého již Amerika nebyla schopna. Idylická fundamentalistická

---

<sup>113</sup> Termín převzatý z ježíšova Kázání na hoře označuje v moderním americkém kontextu jakýsi „*maják naděje*“, který má Amerika zpodobňovat.

společnost, která je ospravedlněná a udržovaná božským posláním pohání intervencionistickou misi existující od počátků Columbie.

Jeden z *kinetoskopů*, který je možné nalézt ve hře, ukazuje následující rámeček: „*Columbie začíná svou cestu šíření americké vize světu!*“<sup>114</sup> Comstockova původní myšlenka ohledně Columbie byla o tom ukázat světu, co by Amerika mohla a měla být. Součástí toho měly být i násilné intervence, jak se ukázalo v rámci *Boxerského povstání*. Kongres se proti tomuto násilí postavil, načež Comstock okamžitě vystoupil ze Spojených států a Columbie zmizela v oblacích. Comstock věřil, že Amerika je „*Nový Eden*“ připravující cestu pro Pána. Jednalo se o intervenční misi vyjádřenou aktivním politickým a kulturním prosazováním americké velikosti s božským cílem. Amerika však ukázala Comstockovi, že nemůže toto posláním naplnit tím, že se postavila proti svému Bohem inspirovanému poslání. Comstock tak překřtil Columbiu na „*Nový Eden*“ a převzal dřívější roli Ameriky. Spojením Columbie jako „*Nového Edenu*“ se „*Sodomou tam dole*“ podporuje intervencionistickou rétoriku Columbie jako misionářského města/národa. Božský původ a posláním města je také propojen s božstvím Comstocka, který dal městu tento účel po setkání s *archandělem*. Comstock užívá svého božského mandátu k tomu, aby ospravedlnil morální rámec, o kterém se domnívá, že je správný a řádný, a který jako takový přijímají i obyvatelé města. Z toho, že je jejich život uspořádán *Prorokem* odvozují, že je vedený bohem. Díky tomu jej akceptují. Comstockovo spojení s božstvím je také zdrojem mnoha proroctví, díky kterým mohou uniknout z *pasti dějin*. Ve spojení se svým morálním kodexem tak mohou být kvalitativně odlišní od Ameriky. Společně tak vytváří projekci utopické společnosti, která se cítí být nadřazená vůči Americe a zbytku světa. Comstock této nadřazenosti využívá k ospravedlnění intervencí vůči světu pod sebou.

V *Bioshock: Infinite* je však ideální společnost pouhou iluzí. Comstockovo božství je, jak se v průběhu hry zjistí, lidského původu a jeho božské posláním zmaří *Vox Populi* a Booker DeWitt. Jakmile Booker zajistí *Vox Populi* zbraně, hnutí začne vlastní intervenci v podobě totální občanské války v ulicích. Násilné prosazování své ideologie, snaha o odstranění *Zakladatelů* a zničení jejich způsobu života skrze bezohledné zabíjení obyvatel Columbie vytvoří z města hořící ruinu jako odplatu za špatné zacházení. Díky tomuto násilí *Vox Populi* prokáže, že jeho

---

<sup>114</sup> Online na:

[https://Bioshock.fandom.com/wiki/A\\_Look\\_Back\\_at\\_Opening\\_Day?file=Bioshock\\_Infinite\\_A\\_look\\_back\\_at\\_opening\\_day](https://Bioshock.fandom.com/wiki/A_Look_Back_at_Opening_Day?file=Bioshock_Infinite_A_look_back_at_opening_day)

poslání není o nic lepší, než poslání Comstocka. Booker tak musí pro ochranu Elizabeth v průběhu hry užít násilí proti oběma stranám a nakonec jsou Comstock, Columbie i *Vox* vymazáni z existence skrze Bookerovu ochotnou oběť vlastního života.

## 5.4 Shrnutí

*Bioshock: Infinite* vytváří postavu specificky amerického kovbojského hrdiny Bookera DeWitta – drsného individualisty, který užívá fyzického násilí k tomu, aby ochránil svou dceru před *Zakladateli* vedenými Zachary Hale Comstockem a protivládnímu hnutí *Vox Populi* a zajistil její bezpečnost. *Hraniční mýtus* funguje v rámci zasazení levitujícího města jako jeho *zakladatelský mýtus*. Skrze nároků na *božský mandát* Comstock vytváří ideální společnost, která je hluboce ovlivněná náboženským pojetím *mýtu americké výjimečnosti*. Tento mýtus se projevuje prostřednictvím silné intervencionistické rétoriky a praktik založených na představách božského poslání. Comstock se jako božský intervencionista násilně srazí s Bookerovým drsným individualismem, což vyústí v jeho eliminaci.

## 6. Závěr

*Bioshock: Infinite* představuje narativní svět, kde náboženská intervencionistická politika slouží jako metafora pro nemoc v srdci Ameriky, kterou dokáže vyřešit pouze destruktivní síla sekulárního libertarianismu. Představením vize *Čisté Ameriky* Zacharyho Hale Comstocka hra odmítá výklad *mýtu americké výjimečnosti* a aplikaci božského mýtu na americký původ a osud prismatem božského intervencionismu. V takřka všech případech je náboženství v *Inifite* zobrazeno, když ne jako nebezpečné a nehumánní, tak alespoň jako neobvyklé a podivné. Hráč je konfrontován s následovníky charismatického vůdce aktivně hlásajícího ultranacionalismus a nadřazenost bílé rasy, ideje, které legitimizuje skrze Boží vůli. Prorok Comstock je vykreslen jako bigotní a krutý antagonist a posílající své přívržence bojovat s hráčovou postavou. Prorok i přívrženci jsou zastánci názorů, které jsou většinou společností vnímány jako neetické. Hráčův boj s nepřáteli je tudíž také bojem proti těmto hodnotám stojícím v protikladu ke kulturním ideálům ve kterých byl *Infinite* vytvořen – (liberální, multikulturní...) V herním světě nemůže být Comstockovo náboženství odděleno od jeho rasistické ideologie. Nabízí se tedy otázka zda a jakým způsobem hra kritizuje náboženství, a pokud ano, tak proč ve hře taková kritika je.

### 6.1 Kritika konkrétně čeho?

Jak náboženství obecně, tak zejména americké evangelikální křesťanství je použito jako základ k tvorbě fikčního náboženství, které s sebou nese rasistický narativ a reprezentuje nepřátele, proti kterým hráč bojuje. Prvotní interpretace náboženství ve hře může být ta, že Evangelikalismus zde slouží jako hnojivo rasismu. Ovšem takováto interpretace by byla příliš omezená. Skrze analýzu motivů a prvků ve hře se musíme také zeptat na neméně důležitou otázku – jaká témata designéři do hry nedali?

Množství náboženských prvků ve hře je pozoruhodné. Křest, modlitba, kněz, chorály, svíčky, andělé, prorocké vize, potrestání hříšníků – tyto elementy potvrzují, že hráč hraje hru silně stavějící na náboženských tématech. A i když se zde objevují téměř na každém kroku, je neméně zajímavé vnímat to, co v *Infinite* chybí. Dvě nejvýznamnější části amerického evangelikalismu jsou Bible a symbol kříže.<sup>115</sup> Ve hře není jediný dialog, poznámka, stopa či jiný narativní

---

<sup>115</sup> HANKINS, Barry. *American Evangelicals*, s. 1.

indikátor, který výslovně zmiňuje Bibli. Jediné náznaky ve hře mohou být nalezeny na začátku hry v *Uvítacím centru*, ale ani ty neobsahují části z Bible, pouze svým jazykem připomínají úryvky z *Bible krále Jakuba*. Jedinou biblickou referencí jsou Comstockova poslední slova před smrtí – „*Dokonáno jest*“.

Podobně je to s křížem. Jediné co jej alespoň trochu připomíná jsou symboly stylizované zlaté dýky vyšité na kápích pseudo *KKK* zhruba ve čtvrtině hry.

Dalším důležitým prvkem záměrně nezařazeným do hry je postava Ježíše Krista. Celé evangelikální společenství stojí na životě, slovech, utrpení a vzkříšení Ježíše Krista. Zázitek znovuzrození při křtu je přímo spojen s přijetím Ježíše jako jediného spasitele. V *Infinite* se ovšem křest spojuje s pouze vágní zmínkou Boha. Výrazy jako *Kristus* nebo *Ježíš* jsou ve hře nahrazeny *Comstockem*, *Otci zakladateli* nebo blíže nerozebíranou božskou postavou. V samotném příběhu se ovšem s mesiášským motivem sebeobětování za druhé a za záchranu Columbie aktivně pracuje v postavě Bookera Dewitta.

## 6.2 Rozdělené cesty

Moment, od kterého se odvíjí celá zápleтка, je ve světě *Bioshock: Infinite* křest. Postava Bookera DeWitta se v roce 1890 zúčastnila *Masakru u Wounded Knee*, v příběhu hry označovaném jako bitva. Po zvěrstvech, která aktivně vykonával na domorodém obyvatelstvu se Booker pokoušel o očištění a znovuzrození, a přijal tak nabídku *otce Wittinga* ke křtu v řece. V tuto chvíli vznikají tři paralelní příběhové roviny – v první se Booker nechá pokřtít a stane se Comstockem. Ve druhé v poslední chvíli křest odmítne s tím, že „*jeho hříchy nemohou být smyty*“ a dále žije se svými výčitkami jako gamblerstvím a alkoholismem poznamenaný soukromý detektiv, otec malé *Anny*. Roviny se protínají poté, co několikaměsíční *Annu* prodá Comstockovi díky vytvořené trhlině v časoprostoru. *Anna* je posléze vychovávána a držena v Columbii jako zázračné dítě jménem Elisabeth. Příběh je pro hráče završen rovinou třetí. Booker neutěče, ani se nenechá pokřtít. Nechá se utopit několika verzemi Elisabeth proto, aby se nestal Comstockem a ochránil tak nejenom obyvatele Columbie, ale celé lidstvo tím, že ke stavbě města a událostem hry nikdy nedojde.



### 6.3 Kritika mainstreamového náboženství jako ekonomické riziko.

Analýzou náboženských motivů jsme zjistili, že tvůrci záměrně opomenuli symbol kříže, Bibli i postavu Ježíše Krista. Nyní se pokusíme zjistit, proč tomu tak je.

Tvorba počítačových her je extrémně nákladnou záležitostí. Během let náklady na tvorby her výrazně rostou stejně, jako roste celé odvětví. Videohry jsou nejrychleji se rozvíjejícím zábavním médiem s ročním odhadem příjmů pohybujícím se na celém světě kolem 90 miliard dolarů, z toho 27 miliard pouze v severní americe.<sup>116</sup> Byť nejsou dostupné přesné údaje, tvorba *Infinite* stála dle analýz kolem 100 milionů dolarů.<sup>117</sup> Hry určené pro masový trh nezřídka stojí více než 50 milionů dolarů a tvoří je týmy stovek lidí zodpovědných za design výsledného produktu.<sup>118</sup> Tým tvořící *Infinite* sestával z cca 200 lidí.<sup>119</sup>

S těmito čísly je třeba si uvědomit, že studio a vydavatel financující vývoj udělají maximum pro to, aby výsledné příjmy ze hry převýšily investované peníze. Při vývoji musí tvůrci nutně brát v úvahu co osloví hráče a kritiky, stejně tak to, jak hru prodávat tak, aby oslovila co největší množství lidí. Čím vyšší náklady, tím větší musí být cílové publikum, sestávající z lidí různých sociálních vrstev, s odlišným vkusem i politickým a náboženským pozadím.

V případě *Infinite* je důležité zmínit dlouhý a problematický vývoj, který vysvětluje, jak moc důležitý byl pro studio ekonomický úspěch hry. Vydavatel *Take Two* měl velmi vysoká očekávání a někteří komentátoři spekulují, že i množství jedenácti milionů prodaných kopií nenaplnilo jeho očekávání, což by mohlo být jedním z vysvětlení, proč bylo celé vývojářské

---

<sup>116</sup> WEPC. 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List. In: *WePC.com* [online]. 2018 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

<sup>117</sup> GOLDBERG, Harold. The Nerd as Auteur in *Bioshock Infinite*. *The New York Times* [online]. 2013 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2013/03/24/arts/video-games/the-nerd-as-auteur-in-Bioshock-infinite.html>

<sup>118</sup> SUPERANNUATION. How Much Does It Cost To Make A Big Video Game? In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649>

<sup>119</sup>PLANTE, Chris. The final years of Irrational Games, according to those who were there. In: *Polygon* [online]. 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/3/6/5474722/why-did-irrational-close-Bioshock-infinite>

studio v roce 2014 rozpuštěno.<sup>120</sup> Z této perspektivy se zdá býti rozumným, že během pětiletého vývoje se lidé zodpovědní za *Infinite* snažili zvýšit pravděpodobnost úspěchu tím, že se záměrně vyhli obsahu, který by se mohl dotknout potenciálního zákazníka. Protestantská populace je v Americe velká, zhruba čtvrtina američanů se považuje za *Znovuzrozené křesťany*<sup>121</sup> a z ekonomického hlediska si tvůrci nemohli dovolit opomenout tuto část populace.

Analýza konstrukce náboženství v *Infinite* ukazuje, že i když jsou evangelikální symboly ve hře užity, negativní kritikou evangelikalismus samotný příliš netrpí. Většina náboženských obrazů ve hře se točí kolem postavy Comstocka a aspektů jeho hnutí, většinou společností vnímaného jako nebezpečné, mimomainstreamové náboženství. Hra ovšem nepředkládá žádnou přímou kritiku evangelikální rodiny, která chodí každou neděli na mše, potenciálně je členem některé z megacírkví, poslouchá křesťanský pop, stojí za konzervativními rodinnými hodnotami a má osobní vztah s Ježíšem. Hlavní prvky víry zde zůstávají nedotčeny negativním a stereotypním vyobrazením náboženství. Pokud se ve hře objevují evangelikální motivy, jsou většinou podány tak, aby bylo patrné, že byly zneužity Comstockem a jeho přívrženci. Mainstreamový konzervativní evangelikál hrající hru si jistě všimne, že ani témata jako křest, modlitba a bůh nejsou cílem posměchu. Spíše uvidí následovníky Comstocka jako příhodné nepřátele, které je třeba zastavit od jejich plánu zničení světa.

Na druhé straně si zde i městský liberál najde své. Liberální kritika a strach z amerického křesťanství údajně vychovávajícího v rasismu a nacionalismu může své místo při hraní *Infinite* nalézt také. Šovinistickou a xenofobní společnost Columbie může brát člověk nedůvěřující náboženskému konzervativismu jako zrcadlo současné ameriky.

*Infinite* se ovšem zdržuje kritického postoje k náboženství jako takovému. Také se ovšem zdráhá mít nějakou výraznější pozici v politické debatě. V pozdní části hry se odehraje revoluce

---

<sup>120</sup> ALEXANDER, Leigh. Irrational Games, journalism, and airing dirty laundry. In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [/view/news/211139/Irrational\\_Games\\_journalism\\_and\\_airing\\_dirty\\_laundry.php](/view/news/211139/Irrational_Games_journalism_and_airing_dirty_laundry.php)

HANDRAHAN, Matthew. *Bioshock Infinite* reaches 11 million sales. In: *GamesIndustry.biz* [online]. 2015 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-01-Bioshock-infinite-has-sold-11-million-units>

<sup>121</sup> HANKINS, Barry. *American Evangelicals*

utlačovaných pracujících. Revolta proti rasistickému útlaku je zde ovšem vykreslena stejně negativně, jako rasistický útlak sám.<sup>122</sup>

Náboženství je ve hře jednoduše další z kulturních dimenzí. Je ovšem vykresleno tak, aby se vyšlo jakémukoli konfliktu s potenciálním publikem.

Na hře *Bioshock: Infinite* můžeme sledovat příklad toho, jak se velký vydavatel snaží upravovat své produkty tak, aby vyhovovaly stereotypům vnímaným většinovou společností. Hra na první pohled vypadá, jako že kritizuje určitý aspekt americké kultury a náboženství, ovšem na rozdíl od toho, aby jakkoli komentovala soudobé společenské problémy evangelikalismu nebo křesťanství, tak obecně nabízí fenomén nových náboženských hnutí v takové formě, která je již po léta zakořeněna ve společenském diskursu – jako něco deviantního a potenciálně nebezpečného.

## 6.4 Rekapitulace cílů

V úvodu práce jsme si vytyčili několik cílů. Tím nejdůležitějším byla snaha o analýzu narativu a nahlédnutí do jednotlivých projevů nábožensko-sociálních fenoménů ve hře.

Po rozboru dvou hlavních kulturních mýtů – *mýtu americké výjimečnosti* a *hraničním mýtu* jsme se podívali na postavu kovboje ve vztahu k divoké hranici a přes několik rozborů (nejen) zvukových nahrávek nacházejících se ve hře jsme dostali až k části, ve které jsme se pokusili pochopit proč hra vypadá tak, jak vypadá. Na závěr se nám však dostalo možná drobného zklamání. Byť s sebou hra nese mnoho zajímavých prvků a motivů, zjistili jsme, že tyto byly (a záměrně nebyly) ve hře užity primárně z důvodů navýšení prodejnosti. V rámci populární

---

<sup>122</sup> ALEXANDER, Leigh. *Irrational Games, journalism, and airing dirty laundry* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [/view/news/211139/Irrational\\_Games\\_journalism\\_and\\_airing\\_dirty\\_laundry.php](#)

SMITH, Ed. *The Politics of „BioShock Infinite” Are All the Worse When Revisited in a Heated Election Year* [online]. 2016 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [https://www.vice.com/en\\_us/article/exkvvk/the-politics-of-Bioshockinfinite-are-all-the-worse-when-seen-in-a-heated-election-year-130](https://www.vice.com/en_us/article/exkvvk/the-politics-of-Bioshockinfinite-are-all-the-worse-when-seen-in-a-heated-election-year-130)

PÉREZ-LATORRE, Óliver a Mercè OLIVA. *Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of Bioshock Infinite: Games and Culture* [online]. 2017 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1177/1555412017727226

kultury je však tento jev běžný. Stačí se podívat na další velkou hru z nedávné minulosti, pracující s tématem neobvyklého náboženského společenství – „střílečka“ *Far Cry 5* (2018) obsahovala postavu *Johna Seeda*, charismatického proroka, který vytvořil agresivní fanatickou sektu uprostřed lesů státu Montana. Již po pár setkáních s postavou tohoto vůdce je však jasné, že tvůrci hry vytvořili karikující slepenec Davida Koreshe a Jima Jonese, který velí špinavým a zdrogovaným vesničanům s vymytými mozky a celé jejich počínání je do očí bijící přehlídkou stereotypů.<sup>123</sup> Zde budiž Infinitu ke cti, že se zhostil zpracování tématu syntézy náboženství a politického života velice poctivě, a že byl celý herní svět i příběh až překvapivě koherentní a i v mezích svého narativu uvěřitelně završený. V příbězích, které pracují s alternativními realitami a cestováním časem toto rozhodně není pravidlem.



Obrázek 23 Oficiální propagační materiál hry *Far Cry 5*

## 6.5 Další výzkum

Ve hře se kromě náboženských a politických témat objevuje celá plejáda dalších, které by zasloužily vlastní práce. Namátkou zmiňme například estetiku hry, její hudební podkres, převzatý z moderní populární hudby a předělávající tyto motivy do aranžů počátku dvacátého století, ale i závažnější témata, jako jsou pojetí svobodné vůle či zrcadlení lidských voleb.

Je na dalším výzkumu videoher, aby se pokusil odhalit případné skryté mechaniky použité ke zobrazení náboženství nebo náboženských tradic a jejich kritiku u vysokorozpočtových produktů. Takovýto výzkum by se mohl zaměřit na zkoumání užití dalších kulturních mýtů ve videohrách a analýzu jejich sdělení, stejně jako na to, jaké kulturní mýty jsou zpracovávány

---

<sup>123</sup> DYNDOVÁ, Helena. *Far Cry 5: festival stereotypů* [online]. 2018 [cit. 28.04.2020]. Dostupné z: <https://info.dingir.cz/2018/04/far-cry-5/>

nejčastěji. Zároveň se zatím do akademického prostoru například nedostaly analýzy her zabývajících se politikou (nejen americkou) a jejich vlivem na případného konzumenta – jaké politické preference měli před a po setkání se hrou? Také by bylo zajímavé analyzovat, zda užívají stejných mechanik i menší studia s menší cílovou skupinou, případně zda a jak jsou ochotná a schopná nějaké hlubší kritiky mainstreamových i mimomainstreamových náboženských tradic. S tím souvisí i zkoumání prezentace různých ideologií skrze hry vytvořené jedním člověkem<sup>124</sup> Je u takovýchto vývojářů jejich ideologie konsistentní? Jaký je rozdíl mezi vývojáři z různých zemí? Jakým způsobem dochází k přenosu sdělení v rámci ideologické komunikace mezi vývojařem a hráčem?

Stejně tak by mohly být zajímavé analýzy zabývající se rolí kovboje ve videohrách, ospravedlnění rasismu a násilí, zejména v rámci „stříleček“ z pohledu první osoby, jako jsou například nesmírně populární série *Call of Duty* či *Battlefield*.

Tato krátká práce si dala za úkol analýzu počítačové hry, média, které je v rámci akademického diskursu poněkud opomíjené. Můžeme se tázat, zda za tím stojí to, že většina badatelů do styku s hrami ve svém mládí nepřišla jednoduše z důvodů jejich neexistence či špatné dostupnosti v minulém tisíciletí, či fakt, který s tímto souvisí: Na počítačové hry se stále v nemalé části (i akademické) společnosti pohlíží, jako na médium, které je kvalitativně podřadnou ztrátou času, je určené dětem a není hodné jakékoli analýzy. Vývoj her, jejich rozšíření i množství žánrů však dokazují, že videohry jsou svébytným médiem, které dokáže konzumenta ovlivnit a zasáhnout stejně, ne-li více, než knihy či jiná pasivní vizuální tvorba. Už jen samotné číslo 25 milonů prodaných dílů ze série *Bioshock*, jedné z mnoha sérií v rámci současné nabídky, jež mohou oslovit masy lidí, dokazuje, že opomenout videohry v rámci akademického zkoumání by bylo velice neprozřetelné. Z virtuálního prostřední se rychle stává největší kulturní prostor – stačí se podívat na hru *Fortnite*, další z plejády „stříleček“. V jejím prostředí však také probíhají „živé“ koncerty skutečných hudebníků, které sledují miliony lidí v reálném čase (koncert DJ Travis Scotta sledovalo najednou 12,3 milionů lidí!).<sup>125</sup> Tím, jak roste nová generace badatelů – hráčů,

---

<sup>124</sup> I v posledních letech jsou takto vytvořené hry schopné dosáhnout masivního úspěchu – *Minecraft* či *Stardew valley* jsou původně hry vytvořené jedním tvůrcem.

<sup>125</sup> HA, Anthony. *Fortnite hosted a psychedelic Travis Scott concert and 12.3M people watched* [online] [cit. 11.05.2020]. Dostupné z: <https://social.techcrunch.com/2020/04/24/fortnite-hosted-a-psychedelic-travis-scott-concert-and-12-3m-people-watched/>

se však začíná blýskat na lepší časy a nezbývá, než se zatajeným dechem čekat, co nás v rámci tohoto dynamického média, nalézajícího své pevné postavení ve společnosti, ještě čeká.

## 7. Použitá literatura:

ALEXANDER, Leigh. Irrational Games, journalism, and airing dirty laundry. In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z:

[/view/news/211139/Irrational\\_Games\\_journalism\\_and\\_airing\\_dirty\\_laundry.php](#)

ANDERSON, Mark Cronlund. The Mythical Frontier, the Mexican Revolution, and the Press: An Imperial Subplot. In: . 2007 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z:

<https://www.utpjournals.press/doi/abs/10.3138/cras.37.1.001>

ANG, Chee Siang. Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming* [online]. 2006, roč. 37, s. 306-325. DOI: 10.1177/1046878105285604

BERCOVITCH, Sacvan. *The Rites of Assent: Transformations in the Symbolic Construction of America*. [s.l.]: Routledge, 1993. Google-Books-ID: 4nSYQgAACAAJ. ISBN 978-0-415-90015-7.

BOSMAN, Frank. Accept your baptism, and die!: Redemption, Death and Baptism in Bioshock Infinite. *Gamevironments*. 2017, roč. 6, s. 100-129. ISSN 2364-382X.

BROWN, Emily a Paul CAIRNS. *A grounded investigation of game immersion* [online]. Vienna, Austria: ACM Press, 2004 [cit. 31.03.2020]. ISBN 978-1-58113-703-3. DOI: 10.1145/985921.986048

CLARKSON, Michael. BioShock. In: *Critical Distance* [online]. 2009 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.critical-distance.com/2009/06/17/bioshock/>

DYNDOVÁ, Helena. *Far Cry 5: festival stereotypů* [online]. 2018 [cit. 28.04.2020]. Dostupné z: <https://info.dingir.cz/2018/04/far-cry-5/>

EDWARDS, Jason A. *Navigating the Post-Cold War World: President Clinton's Foreign Policy Rhetoric*. Lanham, MD: Lexington Books, 2008. ISBN 978-0-7391-2226-6.

ESA. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry: 2013 Sales, Demographic, and Usage Data*. [online]. Entertainment Software Association, 2013. Dostupné z: <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2013.pdf>

FISHER a HOUT. *Event Transcript: Religion Trends in the U.S.* [online]. 2013 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.pewforum.org/2013/08/19/event-transcript-religion-trends-in-the-u-s/>

FRASCA, Gonzalo. Ludology. In: *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. [online]. 1999 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

GAUSTAD, Edwin S. a Leigh SCHMIDT. *The Religious History of America. The Heart of the American Story from Colonial Times to Today* [online]. San Francisco: HaperOne, 2009 [cit. 04.02.2020]. ISBN 978-0-06-246781-2. Dostupné z: <https://www.christianbook.com/the-religious-history-of-america-ebook/edwin-gaustad/9780062467812/pd/80062EB>

GOLDBERG, Harold. The Nerd as Auteur in BioShock Infinite. *The New York Times* [online]. 2013 [cit. 04.02.2020]. ISSN 0362-4331. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2013/03/24/arts/video-games/the-nerd-as-auteur-in-bioshock-infinite.html>

- GOLDSTEIN, Jared. Can Popular Constitutionalism Survive the Tea Party Movement? *Northwestern University Law Review*. 2015, roč. 105, č. 4, s. 1807-1820. ISSN 0029-3571.
- HA, Anthony. *Fortnite hosted a psychedelic Travis Scott concert and 12.3M people watched* [online] [cit. 11.05.2020]. Dostupné z: <https://social.techcrunch.com/2020/04/24/fortnite-hosted-a-psychedelic-travis-scott-concert-and-12-3m-people-watched/>
- HANDRAHAN, Matthew. Bioshock Infinite reaches 11 million sales. In: *GamesIndustry.biz* [online]. 2015 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-01-bioshock-infinite-has-sold-11-million-units>
- HANKINS, Barry. *American Evangelicals: A Contemporary History of a Mainstream Religious Movement*. [s.l.]: Rowman & Littlefield Publishers, 2008. ISBN 978-0-7425-4989-0.
- HUMPHREYS, Sara. Rejuvenating „Eternal Inequality" on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption. *Western American Literature* [online]. 2012, roč. 47, č. 2, s. 200-215. ISSN 1948-7142. DOI: 10.1353/wal.2012.0048
- INSTITUTE FOR DIGITAL ECONOMY, CZECH GAME DEVELOPERS ASSOCIATION a CREATIVE EUROPE - MEDIA. *Czech Video Game Industry – 2019 – GDACZ* [online]. 2019 [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: <https://gda.cz/czech-video-game-industry-2019/>
- JENNETT, Charlene et al. Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies* [online]. 2008, roč. 66, č. 9, s. 641-661. ISSN 10715819. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2008.04.004
- JUE, Jeffrey K. Puritan millenarianism in old and New England. In: *The Cambridge Companion to Puritanism* [online]. 2008 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1017/CCOL9780521860888.016
- KENT, Steve L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond : the Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*. [s.l.]: Prima Pub., 2001. Google-Books-ID: C2MH05ogU9oC. ISBN 978-0-7615-3643-7.
- KUHN, Brittany. The Architecture of Bioshock as Metaphor for Ayn Rand s Objectivism. . 2016
- LEE, Kwan Min, Namkee PARK a Seung-A JIN. Narrative and Interactivity in Computer Games. In: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2006, s. 259-274. ISBN 978-0-8058-5322-3.
- LIEVEN, Anatol. America Right or Wrong: An Anatomy of American Nationalism. *International Journal* [online]. 2005, roč. 60. DOI: 10.2307/40204119
- LOWOOD, Henry. A brief biography of computer games. In: *Playing Video Games*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2006
- MCCRISKEN, Trevor. *American Exceptionalism and the Legacy of Vietnam: U.S. Foreign Policy Since 1974* [online]. Palgrave Macmillan UK, 2003 [cit. 04.02.2020]. ISBN 978-0-333-97014-0. DOI: 10.1057/9781403948175
- MCKENNA, George. *The Puritan Origins of American Patriotism*. [s.l.]: Yale University Press, 2007. Google-Books-ID: \_wwA0pdMdg4C. ISBN 978-0-300-10099-0.



- MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet on the Holodeck, Updated Edition | The MIT Press. In: . 1997 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://mitpress.mit.edu/books/hamlet-holodeck-updated-edition>
- NEWPORT, Frank. This Easter, Smaller Percentage of Americans Are Christian. In: *Gallup.com* [online]. 2009 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://news.gallup.com/poll/117409/Easter-Smaller-Percentage-Americans-Christian.aspx>
- NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces* [online]. 2008 [cit. 04.02.2020]. ISBN 978-0-262-14101-7. Dostupné z: <https://mitpress.mit.edu/books/video-game-spaces>
- PÉREZ-LATORRE, Óliver a Mercè OLIVA. Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite: *Games and Culture* [online]. 2017 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1177/1555412017727226
- PICARD, Martin. Video games in the United States. In: *Wall Street Journal* [online]. 1974 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [https://vgsales.fandom.com/wiki/Video\\_games\\_in\\_the\\_United\\_States](https://vgsales.fandom.com/wiki/Video_games_in_the_United_States)
- PLANTE, Chris. The final years of Irrational Games, according to those who were there. In: *Polygon* [online]. 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2014/3/6/5474722/why-did-irrational-close-bioshock-infinite>
- REMO, Chris. Levine: BioShock Originally About Cult Deprogrammer (Updated). In: *Shacknews* [online] [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.shacknews.com/article/48731/levine-bioshock-originally-about-cult>
- RUSHING, Janice Hocker. Mythic evolution of “The new frontier” in mass mediated rhetoric. *Critical Studies in Mass Communication* [online]. 1986, roč. 3, č. 3, s. 265-296. ISSN 0739-3180. DOI: 10.1080/15295038609366655
- RUSHING, Janice Hocker. The rhetoric of the American western myth. In: . 2009 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03637758309390151>
- SHAPIRO, M.A., Jorge PEÑA a Jeffrey HANCOCK. Realism, imagination, and narrative video games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. 2006, s. 275-289.
- SHUCK, Glenn W. *Marks of the Beast: The Left Behind Novels and the Struggle for Evangelical Identity*. New York: NYU Press, 2004. ISBN 978-0-8147-4005-7.
- SHUPE, Anson, David G. BROMLEY a Susan E. DARNELL. The North American Anti-Cult Movement. *The Oxford Handbook of New Religious Movements* [online]. 2008 [cit. 04.02.2020]. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780195369649.003.0009
- SLATTA, Richard. Making and Unmaking Myths of the American Frontier. *European Journal of American Culture* [online]. 2010, roč. 29, s. 81-92. DOI: 10.1386/ejac.29.2.81\_1
- SMITH, Ed. *The Politics of „BioShock Infinite“ Are All the Worse When Revisited in a Heated Election Year* [online]. 2016 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: [https://www.vice.com/en\\_us/article/exkvvk/the-politics-of-bioshockinfinite-are-all-the-worse-when-seen-in-a-heated-election-year-130](https://www.vice.com/en_us/article/exkvvk/the-politics-of-bioshockinfinite-are-all-the-worse-when-seen-in-a-heated-election-year-130)
- STATISTA.COM. Video Games - Czechia | Statista Market Forecast. In: *Statista* [online] [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: <https://www.statista.com/outlook/203/132/video-games/czechia>

STAUFFER, Robert E. Bellah's Civil Religion. *Journal for the Scientific Study of Religion* [online]. 1975, roč. 14, č. 4, s. 390-395. ISSN 0021-8294. DOI: 10.2307/1384412

STUCKEY, Mary E. The Donner Party and the rhetoric of westward expansion. *Rhetoric and Public Affairs* [online]. 2011, roč. 14, č. 2, s. 229-260. ISSN 1094-8392. DOI: 10.1353/rap.2010.0224

SUPERANNUATION. How Much Does It Cost To Make A Big Video Game? In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649>

VALENZANO, Joseph M. Cowboys, Angels, and Demons: American Exceptionalism and the Frontier Myth in the CW's Supernatural: Communication Quarterly: Vol 62, No 5. In: . 2014 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01463373.2014.949388?journalCode=rcqu20>

WEBER, Timothy P. *On the Road to Armageddon: How Evangelicals Became Israel's Best Friend*. Grand Rapids, Mich: Baker Academic, 2004. ISBN 978-0-8010-2577-8.

WEPC. 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List. In: *WePC.com* [online]. 2018 [cit. 04.02.2020]. Dostupné z: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

WHITTAKER, David J. Church of Jesus Christ of Latter-Day Saints. In: *The Blackwell Companion to Religion in America* [online]. John Wiley & Sons, Ltd, 2010, s. 508-526 [cit. 04.02.2020]. ISBN 978-1-4443-2408-2. DOI: 10.1002/9781444324082.ch33