

## Jiří Kothera: Obraz náboženství v počítačové hře Bioshock Infinite

Posudek vedoucí práce

Diplomová práce Jiřího Kothery se zabývá způsobem, jakým se do hry *Bioshock: Infinite* promítá obraz náboženství obecně a protestantského, amerického křesťanství zvláště. Z tohoto hlediska spadá do nové a prudce se rozvíjející sféry religionistiky, která pracuje s náboženskými motivy v počítačových hrách a způsobem, jakým a) interpretují a vykládají náboženství, b) přímo působí coby náboženské (nebo naopak k náboženství kritické) umění, c) generují náboženství fikční či umělá, která se někdy mohou promítat i do reálné praxe fanoušků dané hry. Hra *Bioshock: Infinite* je v různé míře příkladem všech tří těchto rozměrů. Generuje totiž fikční náboženství, které představuje vyhocený obraz některých nacionalistických a fundamentalistických podob amerického evangelikálního křesťanství, a zaujímá k němu velice kritickou pozici. Religionistická analýza takové hry vyžaduje mnohvrstevný přístup, který je třeba doplňovat z kontextu křesťanské teologie. K tomu je pak třeba připočítat žánrová specifika spjatá s interaktivním prostředím počítačových her, která kladou na religionistu specifické nároky. Jak uvidíme, Jiří Kothera se s tímto ambiciózním úkolem popasoval se ctí.

Začneme-li od konce, je třeba konstatovat, že si je autor vědom specifity materiálu, s nímž pracuje. Přestože většina textu představuje obsahovou analýzu narativu *Bioshocku*, práce reflektuje i vizuální podobu hry, k níž ostatně odkazuje bohatý obrazový doprovodný materiál – najdeme tu celou kapitolu, která se zabývá "estetickými" aspekty *B:I*. Považuji za výtečné, že Jiří Kothera zahrnul do svých analýz i zvukovou stránku hry, zvláště s ohledem na nahrávky roztroušené po *Infinitu*, které dodávají příběhu kontext a svou specifickou kvalitou zesilují retro charakter hry. Naopak rozsáhlejší ludologickou analýzu tu nenajdeme – přesto se však Jiří Kothera na mnoha místech dotýká činů, které je ve hře možné vykonat, a důsledků, které mají. Výraznější pečť herních studií tak nese pouze úvodní teoretická pasáž pojednávající o otázkách interaktivity a imerze.

Těžištěm práce je proto především naratologická analýza. Kostru příběhu, kolem něhož je hra vystavena, představuje autor hry hned v úvodu a v průběhu práce jej podrobuje různým typům zkoumání. V první řadě jej vykládá prizmatem mýtu o americké výjimečnosti a mýtu o hranici, snaží se jej pak zároveň zasadit do kontextu křesťanské teologie, sociologie nových náboženských hnutí a dalších konceptů (např. "civilního náboženství" Roberta N. Bellaha). To vše i s ohledem na kritiku rasismu a nacionalismu a pojetí demokracie, která tvoří jednu z páteří *Infinitu*. Na práci je patrné, že autor se dobře vyzná v teologii a je schopen přiměřeně reflektovat specifické teologické prvky příběhu a zasazovat je do kontextu. Odborných textů, které se zabývají přímo *Bioshockem*, je přitom minimum – diplomová práce Jiřího Kothery je tak první rozsáhlejší studií na toto téma a nejspíše zcela první religionistickou prací o této hře vůbec.

Po formální stránce se práce vyznačuje poměrně zralou stylistikou. Poznámkový aparát je přiměřeně rozsáhlý, složený převážně z cizojazyčné odborné literatury, a jeho zpracování je rovněž odpovídající (byť bychom tu jistě našli několik drobných opomenutí nebo překlepů). Shrnu-li, jedná se o práci po všech stránkách nadprůměrnou a disponující i vědeckým přínosem. Za daných okolností pochopitelně navrhuji hodnocení **výborně**.

V Novém Kníně, 8. 6. 2020  
Zuzana M. Kostičová, Ph.D.