

UNIVERZITA KARLOVA
HUSITSKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA



Reprezentace Bible ve videohrách
Representations of the Bible in Video Games

Diplomová práce

Vedoucí práce:
Mgr. Libuše Martínková, ThD.

Vypracovala:
Bc. Terezie Remencová

Praha 2023

Na tomto místě bych chtěla poděkovat Mgr. Libuši Martínkové, Th.D. za vedení této práce, cenné rady, povzbuzení, konzultace i trpělivost, prof. Joelu Halldorfovi za inspiraci a dodání odvahy ke zpracování tématu, své rodině, přátelům, kolegům a sourozencům v Kristu z Královéhradecké diecéze CČSH, kteří mi i v období bádání a psaní práce tváří v tvář mé protivnosti a únavě prokazovali lásku.

Děkuji Bohu svému při každé vzpomínce na vás. (Fil 1,3)

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci „Reprezentace Bible ve videohrách“ vypracovala samostatně. Dále prohlašuji, že všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány a že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Prostějově dne 4. 5. 2023

Terezie Remencová

Anotace

Cílem této práce je kromě poskytnutí krátkého teoretického úvodu do vztahu teologie a videoherního média, analýza reprezentací Bible ve vybraných videohrách. V první kapitole jsou definovány pojmy, s nimiž následující text hojně zachází. Druhá kapitola je věnována metodologii teologické práce s videoherním médiem, včetně zvolené metodologie nové systematické teologie videoher. Následující kapitola se pokouší nastínit několik tradičních teologických přístupů k videohrám jako k součásti kultury. Do praktické části uvádí 4. kapitola a začátek 5. kapitoly, který vysvětluje kritérium výběru videoher a zařazení typů reprezentace Bible do sedmi kategorií. V těchto kategoriích jsou následně popsány reprezentace biblických motivů a motivů Bible, jejich účely nebo kontexty v konkrétních vybraných dílech.

Klíčová slova

Bible, videohry, teologie, teologie kultury, biblické motivy

Annotation

The aim of this thesis is to analyze the representations of the Bible in selected video games and to provide a brief theoretical introduction to the relationship between theology and video games. The first chapter defines the terms that the following text treats extensively. The second chapter is devoted to the methodology of theological work with video games, including the method of the new systematic theology of video games. The following chapter attempts to outline several traditional theological approaches to video games as part of culture. The practical part is introduced in Chapter 4 and the beginning of Chapter 5, which explains the criterion for selecting video games and classifying representations of the Bible into seven categories. These categories describe the representations of biblical themes and motifs of the Bible, their purposes or contexts in specific selected works.

Keywords

Bible, video games, theology, theology of culture, biblical motifs

Obsah

Úvod.....	7
1. Objasnění a definování pojmů	9
1.1. Bible	9
1.1.1. Bible jako posvátný a klasický text.....	10
1.1.2. Biblické motivy a motivy Bible	11
1.1.3. Bible v populární kultuře	12
1.2. Videohry.....	14
2. Jak zkoumat teologii ve videohrách.....	16
2.1. Současný stav bádání	16
2.1.1. Přístup zaměřený na aktéra	17
2.1.2. Herně-imanentní přístup	17
2.1.3. Textová analýza	18
2.2. Metodologie nové systematické teologie videoher	19
3. Teologie videoher	21
3.1. Loci theologie jako prameny Božího sebezjevení.....	21
3.2. Teologie a kultura	22
3.2.1. Logos teologie.....	23
3.2.2. Teologie kultury.....	24
3.2.3. Kristus a kultura, Kristus a videohry.....	24
4. Reprezentace Bible ve videohrách napříč různými herními žánry.....	28
4.1. Existuje „mainstreamová“ hra?.....	28
4.2. Křesťanské videohry	29
4.3. Kategorizace reprezentací Bible ve videohrách	30
4.4. Boj.....	30
4.4.1. Bible jako zbraň	31
4.4.2. Bible jako odpověď na zbraně	38
4.5. Temnota.....	41
4.5.1. Bible jako hororový prvek	42
4.5.2. Bible jako světlo ve tmě.....	47
4.6. Stvoření a tvoření	50
4.7. Narativ.....	53
4.8. Klíč.....	56
4.9. Puzzle	59
4.10. Ideologie.....	61
5. Závěr	64
6. Zdroje.....	67

Seznam zkratek

AAA hra –videohra vyvinutá velkým vývojářským týmem s vysokým rozpočtem

AC – Assassin's Creed (videohra)

BTS – Beyond: Two Souls (videohra)

CBiDoD – Captain Bible in Dome of Darkness (videohra)

CČSH – Církev československá husitská

CoJBiB – Call of Juraez: Bound in Blood (videohra)

CotL – Cult of the Lamb (videohra)

DiGRA – Digital Games Research Association

EA – Electronic Arts

GTA – Grand Theft Auto (oficiální zkratka videohry)

IoD – Isles of Derek (videohra)

iOS –mobilní operační systém iPhone OS

MMORPG – *massively multiplayer online role-playing game*, hry obrovského počtu hráčů s prvky hry na hrdiny

NJfDtL – Nacah: Journey from Darkness to Light (videohra)

NZ – Nový zákon

O2 – Outlast 2 (videohra)

rB – reprezentace Bible

RPG – *role-playing game*, hra na hrdiny

SZ – Starý zákon

TBoI – The Binding of Isaac (videohra)

TC – The Council (videohra)

TM – The Matriarch (videohra)

TMW – Tell Me Why (videohra)

TRPC – Theology, Religion and Popular Culture Network

TSM – The Sims Medieval (videohra)

VR – virtuální realita

Úvod

Starozákonník Brent A. Strawn se ve svém popularizačním videu biblických studií na youtubovém kanále Dukeovy univerzity věnuje vlivu biblických motivů na populární a masovou kulturu.¹ Začíná kinematografií, pokračuje oblíbenými anglickými idiomy, hudbou, ale zdá se, že v krátkém propagačním materiálu již nezbyl čas na další významnou oblast populární kultury. Na oblast, která je opomíjena snad právě pro to, že na ni akademickým teologům, nejen těm věnujícím se biblistice, již „nezbývá čas“. Hrát, sledovat, analyzovat, tázat se v souvislosti s byt' jen jediným dílem, jedinou videohrou, může znamenat obětovat desítky, ba stovky hodin virtuálním světům. Stát se hráčem, tedy stát se také divákem, čtenářem, posluchačem, možná i designérem a roleplayerem najednou s více či méně omezenou možností rozhodovat. Nebo také ne. Existují i jiné metody zkoumání videoher.² Další zvláštností videoherního média je, že nás dokáže zapojit nejen mentálně, ale i tělesně. Této rovině je také věnováno mnoho výzkumů.³

Diplomová práce *Reprezentace Bible ve videohrách* se ale primárně nezabývá vztahem hráče a herního média. Jejím cílem je mapovat a analyzovat reprezentaci Bible ve vybraných, převážně singleplayerových, videohrách napříč různými herními žánry, přičemž Bibli i videohry chápe jako teologický fenomén.

S vědomím, že se téma nachází minimálně na hranicích oborů herních studií, naratologie, teologie, religionistiky a mediálních studií, bych ráda již v úvodu zasadila do kontextu svůj teologický přístup. Systematická teologie nám umožňuje se této oblasti věnovat např. z perspektivy teologie kultury, teologie stvoření, implicitní teologie, teologické antropologie nebo, zvlášť, co se týká vlivu her a hraní ve společnosti, veřejné teologie. V oboru praktické husitské teologie lze navázat na katechetickou tradici počátků Církve československé husitské (CČSH), která se zhmotnila v rámci nově vznikajících sborů a vtiskla jim jedinečnou podobu, v níž se snoubí sakrální prostor a divadlo.⁴ Symbolicky

¹ Pop Culture and the Bible | Extra Credit In: Youtube [online]. 1. 4. 2020 [cit. 2023-02-01] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6UyQhmka8BY&t=180s> Kanál uživatele: Duke University

² FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-0-415-70326-0.

³ KEOCH, Brendan. *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018. ISBN 9780262037631.

⁴ BEZDIČKOVÁ, Květoslava. *80 let Husova sboru Církve československé husitské v Brně, Botanická: sborník*. 1. vyd. Brno: Brněnská diecéze Církve československé husitské, 2009. 20 s. ISBN 978-80-87219-20-1.

ztvárněné vnímání, že kostel a divadlo, církev a kultura, dění církve i dění kultury jsou *loci theologici*, oblasti, o které se lze teologicky opírat, oblasti, ve kterých je přítomen Bůh.

Prostředí domovské církve mě předpřipravilo na inspiraci publikací nizozemského katolického teologa kultury Franka G. Bosmana *Gaming and the Divine*, která jako jedna z prvních vědeckých monografií na téma teologické reflexe videoher představuje dvě základní hypotézy:

- a) **Videohry jsou skutečnými *loci theologici*: zdroji Božího sebezjevení jako Stvořitele (Otce), Vykupitele (Syna) a Tvůrce (Ducha svatého).**⁵
- b) **Akt hraní určitých her může být ve specifických případech interpretován jako náboženský akt sám o sobě.**⁶

Na základě první hypotézy se tato práce věnuje všeobecně uznávanému teologickému fenoménu (Bible) v rámci jiného, méně probádaného, diskutovaného teologického fenoménu (videohry).

⁵ BOSMAN, Frank G. *Gaming And The Divine: A New Systematic Theology Of Video Games*. 1. Routledge, 2019. ISBN 978-1-138-57956-9. s. 6

⁶ Ibid. s. 8

1. Objasnění a definování pojmů

Pro vlastní text práce považujeme za důležité nejprve objasnit základní pojmy. Nejsou nikterak ojedinělé, a právě tento fakt stojí za možnou nesourodostí jejich výkladu a porozumění, které se tímto vynasnažíme předejít.

1.1. Bible

Pojem *bible* pochází z řeckého τὰ βιβλία, *knihy, svitky*, protože antické knihy měly podobu svitku vyráběného z materiálu zvaného *byblos*, papyrus. Název *Bible* byl pro knihy Starého zákona (SZ) poprvé použit v 2. stol., pro knihy Nového zákona (NZ) v 5. stol.⁷ V rámci intertextuality je SZ v novějších kanonických textech NZ nazýván *Písma* (viz Mt 21,42, J 5,36) nebo *Písmo* (viz Sk 8,32, 2Tm 3,16). V křesťanské církvi a její teologii se ujalo označení zdůrazňující Boží zjevení, *Písmo svaté* (lat. *Scriptura sacra*), se kterým zachází např. *Teologický slovník* Karla Rahnera a Herberta Vorgrimlera:

„Když Boží zjevení s uvedenými čtyřmi podstatnými znaky⁸ vstoupí do kulturního lidstva, které již umí psát a má své písemnosti, je úmyslem Božím, aby toto verbální a definitivum zjevení, určené společenství a vyžadující předávání, bylo písemně zachyceno. Písemná objektivace prvotního poselství v církvi Starého a Nového zákona až do chvíle, kdy byl tento prvotní proces zjevení uzavřen, se nazývá „Písmem svatým“⁹

Stejně tak se ujalo označení pocházející z řečtiny, které v této práci upřednostňujeme: *Bible*. Podle Novotného *Biblického slovníku*, církve záměrně používala slovo v singuláru, aby naznačila, že přes množství knih a autorů jde v této knize o jednotu způsobenou Božím působením.¹⁰

⁷ NOVOTNÝ, Adolf. *Biblický slovník*. 2., zcela přeprac. a rozšíř. vyd. Praha: Kalich, 1956. s. 74

⁸ Zjevení Boží je podle *Teologického slovníku* K. Rahnera a H. Vorgrimlera: „a) dějinné, tj. uskutečňuje se v čase a prostoru a vyžaduje další předávání a dosvědčování b) verbální, tj. lidský pojem, a tak i slovo je jeho spoluvytvářejícím prvkem, c) sociální, tj. neobrací se pouze k privátní niternosti člověka, ale k „církvi“, jež je též prvotní příjemkyní tohoto poselství, k církvi, jež má trvale dosvědčovat toto již definitivní zjevení: d) eschatologické, tj. nebude zrušeno novým zjevením v rámci tohoto světa.“

⁹ RAHNER, Karl a Herbert VORGRIMLER. *Teologický slovník*. Praha: Vyšehrad, 2009. Teologie (Vyšehrad). ISBN 978-80-7021-934-8. s. 287

¹⁰ NOVOTNÝ, Adolf. *Biblický slovník*. 2., zcela přeprac. a rozšíř. vyd. Praha: Kalich, 1956. s. 74

1.1.1. Bible jako posvátný a klasický text

Současné žebříčky nejčtenějších knih světa se shodují v tom, že Bible svým prodejem překonává ostatní knihy. Odhaduje se, že bylo prodáno 2,5 miliard kusů, a ještě vyšší počet je distribuován zdarma. Na předních příčkách se umisťují i jiné náboženské knihy jako např. Korán s předpokládaným prodejem 800 milionů výtisků nebo Kniha Mormonova se 150 miliony.¹¹ Mezi literární klasiky, kterým se podařilo překonat hranici 100 milionů prodaných výtisků, patří *Příběh dvou měst* Charlese Dickense, *Pán prstenů* J.R.R. Tolkiena, detektivní romány Agathy Christie nebo příběhy o Harry Potterovi J.K. Rowlingové.

J. Riches v představení rolí a vlivů Bible na moderní postkoloniální a postindustriální společnost *The Bible: A Very Short Introduction* upozorňuje, že nejprodávanější nutně nemusí znamenat nejčtenější, a komentuje okřídlené tvrzení, že existuje více nepřečtených výtisků Bible než jakékoliv jiné knihy na světě. „*Je obtížné takové tvrzení dokázat. Zjevně odráží rozšířené obavy evropských křesťanů z rostoucí míry neznalosti obsahu Bible. Nicméně Bible je stále jednou z nejrozšířenějších, nejvlivnějších a nejčtenějších knih.*“¹²

V tradičních církvích jako je CČSH, je předčítání a slyšení Bible obsahující Boží slovo jedním ze základních prvků osobního i veřejného liturgického života. Zajímavým využitím biblické autority v církvi je nauková norma CČSH *Základy víry*, sestavená převážně z biblické argumentace.¹³ O mimořádné schopnosti Bible jako posvátného nebo klasického textu oslovit, sjednotit či rozdělit masy¹⁴ svědčí její hojné používání např. v uměleckém, lidskoprávním, folklórním nebo politickém kontextu.¹⁵

¹¹ RICHES, John. *The Bible: A Very Short Introduction*. 2. Oxford University Press, 2021. ISBN 978-0-19-886333-5. s. 2

¹² Ibid. s. 2

¹³ *Základy víry Církve československé husitské se stručným komentářem*. Praha: Církev československá husitská, 2014. Blahoslav. ISBN 978-80-7000-106-6.

¹⁴ Masa je „...velké, početně nedefinovatelné množství lidí, kteří jsou rozptýleni v prostoru a neexistují mezi nimi fyzické ani sociální vazby.“ In REIFOVÁ, Irena. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004. ISBN isbn80-7178-926-7.

¹⁵ LEE, N. C., ARAPOVIC, B. (2001). *The Bible in Political Context: New Republics from Old Yugoslavia and the Former Soviet Union*. Interpretation, 55(4), s. 378–388.

1.1.2. Biblické motivy a motivy Bible

Pro lepší orientaci v rámci našeho tématu je podstatné rozlišování následujících dvou kategorií reprezentace Bible: biblických motivů a motivů Bible.

Biblický motiv je takový tematický prvek nebo námět, který má svůj původ v některé z částí biblického kánonu. Lze sem zařadit biblické příběhy, poezii, modlitby, zákoníky, teologická témata, názvy míst, jména postav a biblismy, tj. biblické výrazy, biblická rčení.¹⁶ Mezi konkrétní příklady reprezentace biblických motivů patří: tetralogie německého spisovatele Thomase Manna *Josefa bratří jeho*, *Kniha apokryfů* Karla Čapka i román *Příběh služebnice* Margaret Atwoodové, kterému se budeme ještě v krátkosti věnovat v následující podkapitole. Způsobem, kterým se biblický motiv vymaní z církevního prostředí a začne být nově interpretován a kladen do jiných souvislostí jsou i tradiční středověké nebo barokní pašijové hry.¹⁷ Hudební biblické motivy se objevují v Bachově oratoriu *Passio Secundum Joannem* i skladbách Karla Kryla jako *Zapření Petrovo*. Příkladem biblických motivů ve filmu pak může být Bergmannova *Sedmá pečeť*.

Motiv Bible souvisí se symbolikou předmětu Bible, použité jako metafora, koncept, nebo ilustrace. Motiv Bible je znázornění nebo zmínka Bible jako knihy nebo obsahu knihy v tištěné, psané, elektronické či mluvené podobě. Motiv Bible je přítomný jako atribut u soch a obrazů světců, kazatelů a misionářů.¹⁸ V americkém satirickém seriálu *Simpsonovi* se vyskytuje v souvislosti s postavou nábožensky založeného Neda Flanderse, který je s biblemi často zobrazován a vlastní jejich rozsáhlou domácí sbírku.¹⁹

Jiný motiv Bible je přítomný např. v českém filmu F. A. Brabce inspirovaném básnickou sbírkou K. J. Erbena *Kytice*.²⁰ Původní text básně *Svatební košile* popisuje modlitební kout bez zmínky knih:

¹⁶ PETRÁČKOVÁ V. – KRAUS J. *Akademický slovník cizích slov*. Heslo: biblizmus. Praha, Academia, 2000, s. 91.

¹⁷ RON, Vojtěch. *Lidové pašijové divadlo v českých zemích*. V Praze: Vyšehrad, 2009. ISBN 978-80-7021-979-9.

¹⁸ PFLEIDERER, Rudolf. *Atributy světců*. Praha: Unicornis, 1992. s. 42-43

¹⁹ BOWLER, Gerry. *God and The Simpsons: The Spirituality of Springfield*. Richmond: Digory Publishing, 2001. [cit.2023-02-03] Dostupné z:

<https://institute.wycliffecollege.ca/resources/God%20and%20the%20Simpsons.pdf>

²⁰ *Kytice* [film]. Režie Brabec, F.A. Česko, 2000. Zpracováno podle sbírky *Kytice: z pověstí národních* od K.J. ERBENA.

*Na stěně nízké světničky
byl obraz boží rodičky,
rodičky boží s děťátkem,
tak jako růže s poupátkem.
A před tou mocnou sveticí
viděti pannu klečící...²¹*

Přesto je ve filmové scéně na klekadle několik modlitebních knih, o kterých později báseň pojednává jako o „*knížkách modlicích*“, tyto modlitební knihy, které v 18. a 19. století patřily mezi nejčastěji vydávanou českou literaturu vůbec, obsahovaly biblické motivy, příkladem může být Tibelliho *Nebeský budiček* z 18. století.²² Smyslem motivu Bible, či přeneseně křesťanské modlitební knihy, je v této básni i ve filmu zdůraznit religiozitu a ctnost čistoty protagonistky, která je později svým mrtvým ženichem donucena knihy, a jiné náboženské předměty, zahodit, aby jej rychleji následovala na místo zesnulých.

1.1.3. Bible v populární kultuře

Bible měla vliv na formaci evropské i severoamerické kultury, proto její motivy mají velký potenciál, z něhož lze opakovaně a různými vědomými i nevědomými způsoby čerpat. Vzhledem k našemu tématu se rovnou zaměříme na *biblické motivy a motivy Bible* v oblasti populární kultury, kam náleží i produkty videoherního průmyslu.

Populární kultura je podle slovníku *Dictionary of Media and Communication Studies* J. Watsona a A. Hillové jedním z nadbytečných termínů, protože každá existující kultura musí být do jisté míry „populární“²³, přitahovat, zapojovat publikum. Termín se vžil jako označení pro kulturu „prostých lidí“²⁴ v kontrastu k „vysoké kultuře“ elit, které na ni nahlíží jako na jednoduchou až banální a potenciálně nebezpečnou.²⁵

²¹ ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: z pověstí národních*. Vydání čtvrté. Praha: Mladá fronta, 2021. Květy poezie (Mladá fronta). ISBN 978-80-204-5881-0.

²² *Nebeský budiček dusse kržestianske*. Hradec Králové: Wáclaw Jan Tybely, 1738. [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: https://www.manuscriptorium.com/apps/index.php?direct=record&pid=KNAVCR-KNAVCRTTH_1297____2CZHDS-ds#search

²³ Opakem je „nepopulární“ kultura, zaniklá kultura.

²⁴ Podle francouzského filozofa Pierre Bourdieu je populární kultura zásadně spojena s lidovou kulturou, kulturou té části populace, která postrádá ekonomický i kulturní kapitál.

²⁵ WATSON, James a Anne HILL. *Dictionary of Media and Communication Studies*. 8. Londýn: Bloomsbury Publishing, 2012. ISBN 978-1-84966-528-5.

Literární teoretik Raymond Williams, otec Britské školy kulturních studií, považoval slovo *kultura* za jedno z nejobtížněji definovatelných.²⁶ Někteří kulturní teoretici, kteří populární kulturu rozumí jako kulturu lidové, všeobecně oblíbené a známé, objevují kořeny jejího vzniku ve starověkém Řecku. Mnohem častěji se ale setkáme právě se spojováním s obdobím vzniku masových médií a kulturního průmyslu koncem 19. století²⁷, kdy v rámci urbanizace a industrializace „*Nástup nižších tříd k formálně aktivní účasti na veřejném životě vytvořil novou antropologickou situaci.*“²⁸

Současným příkladem přítomnosti Bible v populární kultuře je antiutopický román Margaret Attwoodové z roku 1985 *Příběh služebnice*. Existuje mnoho jeho adaptací od audioknih, filmu, dramatických rozhlasových adaptací po divadelní hry, operu Paula Ruderse a televizní seriál Bruce Millera pro streamovací službu, jehož produkce začala roku 2016.

Román je plný biblických motivů, mezi něž patří jména Mary a Martha, Jezebel, místní název Gilead, slovní spojení mléko a med, polní lilie, biblické antropomorfismy i vlastní citace Bible, kterou má velitel před služebnictvem zamčenou a předčítá z ní pouze pečlivě vybrané pasáže.

Americký feministický časopis *Ms.* roku 2017 vydal článek shromažďující osm základních prvků *Příběhu služebnice* na základě biblického motivu 29.-31. kapitoly knihy Genesis²⁹: 1. Muži mají v rodině a společnosti nejvyšší autoritu. 2. Ženy jsou majetkem mužů. 3. Otročtví, včetně sexuálního, je morálně přijatelné, regulované a někdy i nařízené. 4. Primární identita a hodnota ženy spočívá v její reprodukční schopnosti. 5. Synové jsou

²⁶ DANIEL, Ondřej a kol. *Populární kultura v českém prostoru*.1. Praha: Karolinum, 2013, s. 9 ISBN 978-80-246-2192-0

²⁷ Ibid. s. 88.

²⁸ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Překlad Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2006, 367 s. ISBN 80-720-3706-4.

²⁹ Jákob je poslán ke svému strýci Lábanovi do Cháranu, kde se zamiluje do jeho mladší dcery Ráchel. Lában mu slíbí, že pokud u něj bude sedm let sloužit, dá mu Ráchel za ženu. Po sedmi letech k němu ale o svatební noci uvede starší dceru Leu. Jákob mu to vyčítá, Lában přichází s novým návrhem, že po dalších sedmi letech služby již opravdu dostane dceru Ráchel. Jákob na to přistoupí. Z obou manželek však potomstvo na svět přivádí pouze Lea, ta, která „*není milována*“. Místo Ráchel rodí její služka Bilha.

cennější než dcery. 6. Pokud jde o rozmnožování, záleží na vůli otce. 7. Neplodnost je problémem ženy. 8. Na souhlasu ženy nezáleží.³⁰

1.1.4. Videohry

Samostatný pojem videohra se skládá ze slov *video*, latinsky *vidět* a *hra*, které má svůj původ ve staročeském *jhra* pocházejícím z praslovanštiny. Definice *Akademického slovníku cizích slov* hesla *videohra* zní: „*Počítačová hra hraná na speciálním přídavném zařízení připojeném k televiznímu monitoru.*“³¹

V této práci budeme videohry považovat spíše za synonymní označení pro elektronické hry. Další definici, která nám o povaze videoher a s nimi spojenými otázkami prozradí více, nalezneme v prvních řádcích jedné z nejdůležitějších publikací oboru game studies *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* od Iana Bogosta: „*Videohry jsou expresivní médium, reprezentují fungování skutečných a imaginárních systémů. Vyzývají hráče, aby s těmito systémy interagovali a vytvářeli si o nich úsudky.*“³² Autor si jako hlavní součást odpovědi na otázku „Co jsou to videohry?“ uvědomuje závažnost zvoleného přístupu k probíhajícímu procesu porozumění videohernímu médiu. Přesně tohoto aspektu se týká debata **ludologie vs. naratologie**, která vrcholila koncem 90. let minulého století, ale podle některých badatelů je stále aktuální.³³ Zakládá se na otázce, zda je videohra primárně *ludus* (hra), nebo *narratio* (vyprávění). Od tohoto se následně odvíjí výchozí metodologie výzkumu.

Herní vývojářka Auriela Harveyová, spoluzakladatelka studia *Tale of Tales*, ke specifickému postavení videoherního média ve společnosti poznamenala, že pro to, aby byly videohry kulturně respektovány, je zapotřebí definovat hry jako umění. Otázkou, zda

³⁰ TARICO, Valerie. 8 Hidden Biblical Themes in “The Handmaid’s Tale”. *Ms.: More Than a Magazine, a Movement*. 2017 [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://msmagazine.com/2017/05/08/8-hidden-biblical-themes-handmaids-tale/>

³¹ *Internetová jazyková příručka* [online]. Ústav pro jazyk český [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=videohra>

³² BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 1. The MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.

³³ SIMONS, J., 2007. *Narrative, games, and theory*. *Game Studies* 7(1). [2023-02-06] Dostupné z: <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>

a jak, je možné videohry, jejichž kulturní a umělecký status zatím není zcela jasný, označovat za umění, se v českém prostoru zabývá Helena Bendová.³⁴

Domníváme se, že přijetí teologičnosti videoher by bylo snazší, pokud by z velké části panoval společenský konsenzus, že se jedná o druh umění, jako je to přiznáváno divadlu, hudbě, literatuře a filmu.³⁵ Obrazná představa, že si současný papež objedná videohru od Hideo Kodžimy, jako si Julius II. od Michelangela objednal výmalbu čelné západní stěny sixtinské kaple, je vzdálená realitě. Přesto počet příkladů využití videoher v církevní praxi narůstá.³⁶ Fenomén by si zasloužil vlastní prakticko-teologickou reflexi i v jednotlivých českých církvích.

³⁴ BENDOVÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

³⁵ NEKVAPIL, Václav V., ed. a VÉVODA, Rudolf, ed. *Média, kultura a náboženství*. Praha: Vyšší odborná škola publicistiky, 2007. 197 s. Studie; sv. 2. ISBN 978-80-903757-2-7.

³⁶ ROBERTSON, Andy. Resident good: how video games can be used in church. In: *The Guardian* [online]. 13. 3. 2018 [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/13/video-games-church-clergy-spirituality>

Farnost Härlanda zařadila hraní Minecraftu mezi běžné pastorační aktivity, In *Vi startade en Minecraft-server för våra barn*. In: *Viemo* [online]. 6. 6. 2021 [cit. 2023-02-06] Dostupné z: <https://vimeo.com/571657822> Kanál uživatele: Svenska kyrkan

2. Jak zkoumat teologii ve videohrách

2.1. Současný stav bádání

Studiem videoher z perspektivy humanitních disciplín se zabývá obor game studies rozvíjející se počátkem tohoto tisíciletí. První výzkumy spadající do rozsahu tohoto oboru se zabývaly zejména oblastí psychologie. V 90. letech se začínaly objevovat první pokusy zkoumat videohry jako kulturní fenomén, jako nové médium. Není divu, že první generace autorů měla svůj akademický základ v oborech jako jsou mediální studia či literární věda. Pro sebevědomí mladého oboru je důležitý rok 2001, kdy byl založen časopis *Game Studies* nebo rok 2003, kdy vznikl mezinárodní *Digital Games Research Association* (DiGRA). Zatím existuje poměrně málo univerzitních pracovišť zaměřených výhradně na game studies.³⁷

O reprezentaci náboženství, náboženských témat a symbolů ve videohrách se religionistika a teologie zajímá také zhruba od roku 2000, od kdy již byla vydána řada rozšířených publikací, např. sborník *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* z roku 2010, který o videohrách pojednává z různých úhlů pohledu, nebo monografie zaměřené na MMORPG (hry obrovského počtu hráčů s RPG prvky): *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming* z roku 2013 a *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life* R. M. Geraciho, vydaná v roce 2014. Nové pohledy na studium náboženství ve videohrách nabízí sborník *Playing with Religion in Digital Games*. Kromě těchto velkých publikací vychází i samostatné články a knihy přinášející nové originální pohledy. Mezi současné nejvýznamnější autory zabývající se reprezentací křesťanství a křesťanskou teologií ve videohrách patří jména jako Kevin Schut, Shanny Luft nebo Frank G. Bosman.³⁸

Specifickým předmětem výzkumu je náboženství ve virtuálním chatu *Second Life*, který náleží do oblasti online náboženství a náboženství online.³⁹

³⁷ BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3. s. 11-14

³⁸ ŠISLER, Vít, Kerstin RADDE-ANTWEILER a Xenia ZEILER. *Methods for Studying Video Games and Religion*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138698710.

³⁹ RADDE-ANTWEILER, Kerstin. Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2008. ISSN 1861-5813.

O popularizaci akademického diskurzu zabývajícího se teologií ve videohrách i v dalších oblastech populární kultury usiluje iniciativa *Popular Culture and Theology* pořádající online konference, a sdružení *Theology, Religion and Popular Culture Network* (TRPC) založené roku 2005.

Jak vyplývá z krátkého přehledu, existuje více prověřených metod různých oborů, které lze aplikovat při výzkumu reprezentací Bible ve videohrách. Mohli bychom je rozdělit na přístupy zaměřené na aktéra⁴⁰ a herně-imanentní přístupy⁴¹. Mimo tyto kategorie uvádíme textovou analýzu videoher jako příklad inkluzivního výzkumu.

2.1.1. Přístup zaměřený na aktéra

Přístup zaměřený na aktéra čerpá ze zkušeností těch, kteří hrají videohry, ale badatel sám žádnou hru hrát nemusí. Pro tento přístup jsou charakteristické různé dotazníky, rozhovory, monitorování určitého počtu hráčů, zaměření se na emoce, obrazy nebo spirituální zážitky, které hry vyvolávají či zprostředkovávají. Metodologie bývají často přebírány ze sociálních studií. Příkladem použití takové metody je článek S. Auperse, J. Schaapa a L. de Wildta *Qualitative In-Depth Interviews: Studying Religious Meaning-Making in MMOs*.⁴²

2.1.2. Herně-imanentní přístup

Herně-imanentní přístup je zaměřen na hraní hry samotným badatelem, vychází z metod literární vědy, filozofie a teologie. Nezřídka musí bojovat o své právo na akademickou existenci, protože přístup zaměřený na aktéra bývá považován za objektivnější, tudíž vědecktější. Na druhou stranu F. G. Bosman, který se oba přístupy snaží propojit a z jehož originální metodologie vychází tato práce, upozorňuje na „nespravedlnost“ negativní kritiky herně-imanentního přístupu a obhajuje ji existencí konvenčních metod

⁴⁰ HEIDBRINK, Simone, Tobias KNOLL a Jan WYSOCKI. Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2014(5). ISSN 1861-5813.

⁴¹ WYSOCKI, J. Critique with Limits—The Construction of American Religion in BioShock: Infinite. *The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games*. 2018. ISSN 1861-5813. [cit. 2023-02-14] Dostupné z: : www.mdpi.com/2077-1444/9/5/150

⁴² AUPERS, Stef, Julian SCHAAP a Lars DE WILDT. Qualitative In-Depth Interviews: Studying Religious Meaning-Making in MMOs. *Methods for Studying Video Games and Religion*. Routledge, 2018. [cit. 2023-02-14] Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/321938198_Qualitative_In-Depth_Interviews_Studying_Religious_Meaning-Making_in_MMOs

literárních a filmových vědců, kteří také při reflexi díla neprovádí empirický výzkum zahrnující stovky čtenářů a diváků.⁴³

2.1.3 Textová analýza

Clara Fernández-Vara v *Introduction to Game Analysis* navrhuje zabývat se hrami, jako texty.⁴⁴ Volí textovou analýzu jako nejpřístupnější humanitní a společenskovední metodu studia videoher. Jejím cílem není vynášet hodnotové soudy o kvalitě hry, ale snažit se o kritické zhodnocení způsobu, jakým je na hry nahlíženo.⁴⁵ E. S. Aarseth v *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* v souvislosti s videohrami přichází s pojmem *ergodická literatura*, což je literatura, která po čtenáři vyžaduje vyvinutí netriviálního úsilí k přečtení textu.⁴⁶ Charakteristiku ergodické literatury splňuje např. populární cyklus televizních komedií z Československa 80. let *Rozpaky kuchaře Svatopluka*, kde měli diváci možnost rozhodovat o dalším dění a osudech hlavních hrdinů, nebo Apollinairovy *Kaligramy*, v nichž jsou básně uspořádány do různých obrazců, aniž by čtenář jasně věděl, v jakém pořadí je má číst. Do opozice vůči tomuto přístupu můžeme pro představu klást více antropologicky a ludologicky orientovaný pohled na (video)hry inspirovaný *Homo Ludens* kulturního historika J. Huizinga.⁴⁷

⁴³ BOSMAN, Frank G. *Gaming And The Divine: A New Systematic Theology Of Video Games*. 1. Routledge, 2019. ISBN ISBN: 978-1-138-57956-9. s. 44

⁴⁴ FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-0-415-70326-0.

⁴⁵ Ibid s. 11.

⁴⁶ „V ergodické literatuře je zapotřebí netriviálního úsilí, aby čtenář mohl procházet textem. Má-li mít ergodická literatura jako pojem smysl, musí existovat také literatura neergodická, kde je úsilí při procházení textu triviální, přičemž na čtenáře nejsou kladeny žádné extranoematické povinnosti kromě (například) pohybu očí a periodického nebo nahodilého otáčení stránek.“ In AARSETH, Espen J. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 978-0801855795.

⁴⁷ HUIZINGA, J. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. [1939]. Rowohlt Verlag, 1994. ISBN 3-499-55435-6.

2.2. Metodologie nové systematické teologie videoher

Tato práce používá při zkoumání reprezentací Bible ve videohrách metodologii F.G. Bosmana, představenou v *Gaming and the Divine*.⁴⁸ Dominuje v ní herně-imanentní přístup a skládá se ze čtyř částí:

a) Interní čtení

V této fázi badatel hraje hru nebo se s ní seznamuje prostřednictvím *let'splaye*, videozáznamu průběhu hraní (příp. *gameplaye*, ukázky ze hry) nebo *walkthrough*, návodu, jak hrát danou hru. Hraní by mělo být prováděno důkladně, jako čtení románu či sledování filmu, který je třeba vědecky analyzovat. To podle Bosmana znamená vyšší počet *playthroughs*, více průchodů hrou, kromě hlavní dějové linie a s nimi spojených *questů*, úkolů, se zaměřovat i na vedlejší *quests*. Cílem takového snažení je, pokud možno, dosažení všech možných konců hry. U některých příběhových her jako *Tomb Raider* nebo *Star Wars Jedi: Fallen Order* může taková snaha trvat 20 až 40 hodin, u her s otevřeným světem jako *Cyberpunk 2077* a *Far Cry 5* okolo 100 hodin, a samozřejmě existují i hry „bez konce“, jejichž herní doba je naprosto neomezená. Např. MMORPG a *multiplayery*, hry pro více hráčů, jako *Dota* a *Fortnite*.

b) Interní výzkum

Další fáze vyžaduje shromáždit dostupné informace o hře, pomocí nichž si lze vytvořit ucelený obraz o estetice, příběhu, hratelnosti, level designu, *lore*, herní historii, *achievementech* či systému odměňování hráče. Badatel analyzuje obrazové, písemné, zvukové a video soubory související se hrou.

c) Externí čtení

Součástí externího čtení je vytvoření přehledu o intermediálních vztazích.⁴⁹ Položit si otázky typu: Jaký je vztah mezi touto konkrétní hrou a celou herní sérií? Jaký je vztah mezi touto hrou a ostatními médii? Specializovaně: Jaký je vztah mezi vyjádřením teologického konceptu, zobrazením teologického dogmatu a mimo-herními teologickými systémy? Jaký

⁴⁸ BOSMAN, Frank G. *Gaming And The Divine: A New Systematic Theology Of Video Games*. 1. Routledge, 2019. ISBN ISBN: 978-1-138-57956-9.

⁴⁹ GRISHAKOVA, Marina. *Intermediality and Storytelling*. Berlín: de Gruyter, 2010. ISBN 978-3110237733.

náboženský obřad je reprezentován ve hře, za jakým účelem a nakolik je srovnatelný s liturgikou jiných herních a mimo-herních církví?

V případě naší práce bylo cílem nejen vyhledávat Bibli jako texturu nebo citaci, ale porozumět hernímu příběhu, zjišťovat, nakolik je inspirován biblickými narativy (jako např. příběh předmětů z Ráje v sérii *Assassin's Creed*.), jakou v něm hraje roli určitá „poslušnost řádu“ zakládající se na „Božím slově“ (*The Matriarch*), jak je s Božím slovem orálně (*Mafia II.*), obrazně (*Beyond: Two Souls*) nebo materiálně (*Vampire Survivors*) zacházeno a jaké mají takové reprezentace Bible intermediální vztahy.⁵⁰

d) Externí výzkum

V poslední fázi naší metodologie badatel shromáždí všechny informace mimo hru, které jsou poskytnuty ze strany vývojářů, články herních badatelů, recenze her ve specializovaných časopisech, rozhovory s vývojáři, herci, scénáristy nebo *walkthroughs* jiných hráčů, a po odehrání hry, zmapování intermediálních vztahů, shromáždění dalších informací o hře, shrnuje svou analýzu.

⁵⁰ Slovo *intermedialita* se používá jako synonymum pro intertextualitu. V kontextu zvolené metodologie je ho však možné použít také v souvislosti s různými médii jako literatura, machinima, memy, vytvářenými jak tvůrci hry, tak fanoušky (*fanfikce*), které rozšiřují narativ a herní svět za hranice dané hry.

3. Teologie videoher

3.1. Loci theologici jako prameny Božího sebezjevení

V úvodu jsme videohry prohlásili za *loci theologici*. Pojem poprvé použil Filip Melanchton v *Loci communes rerum theologicarum seu hypotyposes theologicae*⁵¹, první luteránské dogmatické příručce, která vyšla roku 1521. Přepřacovaná vydání později vycházela pod názvem *Loci praecipui theologici*. Její uspořádání je založeno na mnemotechnické metodě *loci*, která slouží k zapamatování většího počtu pojmů.⁵² S touto metodou, jinak nazývanou „myšlenkový palác“, v době evropské reformace využívanou k zapamatování si biblického obsahu, se lze setkat již ve starověkých rétorických traktátech jako je Cicerův *De Oratore* nebo *Institutio Oratoria* od Quintiliana. Melanchton za využití této metody vytvořil shrnutí systematické teologie založené na tématech z Pavlova listu Římanům. Souvisejícím příkladem uspořádání systematické teologie do *loci theologici* je Lutherův *Malý katechismus*⁵³ a následující teologická tradice formovaná Martinem Chemnitzem, Matthiasem Hafenrefferem a Leonhardem Hutterem.

Pojem se nezabydlel pouze v protestantské terminologii. Roku 1562 vychází traktát *De Locis Theologicis* španělského dominikánského teologa Melchora Cano, jednoho z nejdůležitějších teologů Tridentského koncilu. Snaží se v něm reagovat na výzvy, kterým čelila „křesťanská řeč o Bohu“ v 16. století, kdy byla evropskou reformací zpochybněna role církve jako ryze teologického prostoru, poznání Boha již nebylo možné chápat jako vlastnictví jediné církve, namísto toho se ocitlo v samotném jádru zápasu mezi jednotlivými „stranami“ fragmentovaného církevního světa. Cano se ve světle těchto velkých změn ptá: Na jakém základu vlastně může teologie stavět svou argumentaci? Odkud bere své argumenty a jejich epistemologický status? Následně označuje *loci theologici* za *sedes argumenti*, místa, o která se teologie opírá a jsou zdrojem Božího sebezjevení. Vyjmenovává osm takových autorit: Pět z nich jsou *loci proprii*, místa vlastní církvi: Písmo, tradice,

⁵¹ MELANCHTHON, Philipp. *Loci communes rerum theologicarum, seu, Hypotyposes theologicae*. 1521. [cit. 2023-02-15] Dostupné z:

https://books.google.cz/books/about/Loci_communes_rerum_theologicarum_seu_Hy.html?id=mLFTAAAcAAJ&redir_esc=y

⁵² STENGER, Christiane. *Jak si vybudovat fantastickou paměť*. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3776-8.

⁵³ LUTHER, Martin. *Malý katechismus Dr. Martina Luthera*. Praha: Ústřední církevní nakladatelství, 1966.

(katolická) církev, ekumenické koncily, církevní otcové. Tři místa se nachází i mimo církev: lidský rozum, filozofie a dějiny.⁵⁴

V této práci rozumíme *loci theologici* jako pramenům Božího sebezjevení, od těch tradičních (Bible) po ty diskutované (videohry).

Mezi tradiční *loci theologici* bývá, zejména v souvislosti s přirozenou teologií, řazena i příroda, „kniha stvoření“.⁵⁵ Myšlenka přirozené teologie nezávislé na Božím zjevení byla ostře kritizována Karlem Barthem v debatě s Emilem Brunnerem na téma souvztažnosti mezi milostí a přirozeností.⁵⁶

3.2. Teologie a kultura

Další *locus theologicus* je kultura, podle F. G. Bosmana „naše postmoderní kultura sama o sobě“.⁵⁷ V takovém pojetí se kulturní artefakty stávají relevantními objekty pro teologický výzkum.

Pojem kultura pochází z lat. *colere*, což znamená *pěstovat, pečovat o půdu*. Širokou definici nabízí dokument II. Vatikánského koncilu *Gaudium et spes* v 2. kapitole, čl. 53: „Slovem kultura se označuje v širším smyslu všechno, čím člověk zušlechťuje a rozvíjí své mnohostranné duševní i tělesné vlohy, snaží se poznáním a prací podřídit zemi své nadvládě, zlidšťuje společenský život jak v rodině, tak v politickém soužití tím, že uskutečňuje pokrok mravů a institucí, konečně vyjadřuje, sdílí a zachovává ve svých dílech postupem času své velké duchovní zážitky a touhy, aby tak sloužily mnohým, ba celému lidstvu k prospěchu.“⁵⁸

⁵⁴GRUBER, Judith. *Religious Language in “Other” Places. Cano’s De Locis Theologicis: a Case Study in Mapping the Religious and the Secular*. [cit. 2023-02-15] Dostupné z: https://www.academia.edu/36754201/Religious_Language_in_Other_Places_Cano_s_De_Locis_Theologicis_a_Case_Study_in_Mapping_the_Religious_and_the_Secular

⁵⁵ CHIGNELL, Andrew a Derk PEREBOOM. *Natural Theology and Natural Religion. The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Metaphysics Research Lab, Stanford University.

⁵⁶ BRUNNER, Emil a Karl BARTH. *Natural Theology: Comprising Nature and Grace by Professor Dr. Emil Brunner and the reply No! by Dr. Karl Barth*. 1. Wipf & Stock Publishers, 2002. ISBN 978-1592441129.

⁵⁷ BOSMAN, Frank G. *Gaming And The Divine: A New Systematic Theology Of Video Games*. 1. Routledge, 2019. ISBN ISBN: 978-1-138-57956-9. s. 15

⁵⁸ *Gaudium et spes: Radost a naděje: pastorální konstituce o církvi v dnešním světě*. Praha: Vyšehrad, 1969. Documenta.

Podle takového pojetí je kultura sám člověk, jeho vlohy, duševní i tělesné dědictví, bohatství, poznání, práce, individuální život rodiny i celé společnosti.⁵⁹ Teologie kultury znamená hledání Boha v sekulárním (explicitně nenáboženském) prostředí, což je pro křesťanství charakteristické od jeho počátků.

3.2.1. Logos teologie

Jednou z významných předchůdkyň teologie kultury je tzv. Logos teologie, jejíž původ sahá do 2. století. Někteří raně církevní otcové projevovali větší otevřenost vůči jiným náboženstvím a kulturám včetně helénismu, který byl součástí jejich každodenních životů. Otevřenost ohajovali existencí *semina Verbi*, semen Logu.⁶⁰

Prvním církevním otcem, který formuloval myšlenku *rozestí* Logu v jiných náboženstvích, byl apologeta a filozof Justin Martyr. Jeho prostředí a vzdělání mu umožňovalo vyjadřovat křesťanskou víru pomocí filozofických kategorií. Stoikové považovali Logos za „*Imanentní princip veškerého rozumu, jehož projevem je rozumová schopnost každého člověka. Právě působení tohoto Logu dává každému člověku schopnost vytvářet určité morální a náboženské představy, které se vyskytují v celém lidském rodě.*“⁶¹ Vzhledem k tomu, že Justin píše z křesťanské perspektivy, ovlivnilo jej také pojetí Logu v prologu Janova evangelia. Podle Justina se lidská mysl podílí na pravdě skrze působení Logu, který ji zasévá do celého lidstva.⁶² Chce pomocí pojmu *logos spermatikos* objasnit, jak mohli mít řečtí filozofové účast na (křesťanské) pravdě. Pokud bychom se snažili Justinův postoj začlenit do moderní teologie, způsobilo by to nemalé problémy. Jednak uznání, že „Bůh je stejně všude“ nebo „všude stejně“, by oslabilo důležitost mezináboženského a mezikulturního dialogu na téma, co je pravdivé, jaké hodnoty jsou pravdivé. Za druhé, taková teologie se vyznačuje extrémním christianocentrismem, je

⁵⁹ VOKOUN, Jaroslav a Margareta KRPCOVÁ WINSTED, ed. *Nahlédnutí do teologie kultury*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2015. Biblio (Jihočeská univerzita). ISBN 978-80-7394-577-0.

⁶⁰ MWANIA, Patrick. The Justin Martyr's Concept of Logos Spermatikos and Its Relevance to Theological Conversation in Africa Today. *Roczniki Teologiczne*. 2017. Dostupné z: doi:<https://ojs.tnku.pl/index.php/rt/article/view/9226>

⁶¹ DANIELÉLOU, Jean. *Gospel Message and Hellenistic Culture: A History of Early Christian Doctrine Before the Council of Nicaea*. 2. Westminster Press, 1973. ISBN 978-0664209612. s. 43.

⁶² Ztotožnění Logu s Pravdou pochází z janovské literatury: J 14,7; J 17,17

neinkluzivní, protože předpokládá závislost všech na stejné křesťanské pravdě, přisuzuje ostatním neautonomní identitu nevědomých „anonymních křesťanů“.⁶³

3.2.2. Teologie kultury

Podle Alistera E. McGratha by se teologie kultury dala jednoduše charakterizovat jako typ nebo obdoba přirozené teologie bez racionálního důkazu Boží existence.⁶⁴ Je jí vlastní teologická otevřenost novým objevům, vědeckému poznání, trendům ve společnosti, pluralitě, multikulturalismu, médiím (včetně nových médií), čímž se vymezuje i vůči neoscholastickému dogmatismu. Pro kulturní teology není Bůh „uvězněn“ do teologických pojednání, církevních institucí či působení křesťanů a křesťanských duchovních.

V současné teologii kultury můžeme nalézt i prvky Moltmannovy veřejné teologie, která se má „chránit jak před ateisty, tak před fundamentalisty“ a mít dobré, na církvích nezávislé, vědecké zázemí⁶⁵, nebo prvky Tillichovy a Rahnerovy implicitní teologie, která předpokládá existenci implicitně náboženského jednání, jakým může být vývoj⁶⁶ či hraní videoher.

3.2.3. Kristus a kultura, Kristus a videohry

Za ústřední pojem své teologie i praxe si CČSH zvolila termín Duch Kristův, pocházející z listu Římanům.⁶⁷ Zatímco první generace uvažovala o duchu Kristově spíše jako o duchu výjimečné historické postavy, později se církev posunula k pavlovskému chápání Kristova Ducha s velkým D jako živé Boží autority, jako „*Ducha svatého mluvícího k nám v Písmu svatém a dosvědčeného také v ústním podání starokřesťanském, v hnutí husitském, bratrském a v dalším úsilí reformačním.*“⁶⁸ Duch Kristův je tajemství víry, živý Kristus přítomný ve své církvi. Patriarcha Tomáš Butta prohlásil: „*Tento Duch Kristův nemá*

⁶³ RAHNER, Karl, *Observations on the problem of the 'anonymous Christian'*. Theological Investigation. 1976

⁶⁴ MCGRATH, Alister E. *The Open Secret: A New Vision for Natural Theology*. Blackwell Publishing, 2008. ISBN: 0800631846

⁶⁵ MOLTSMANN, Jürgen. *God for a Secular Society: The Public Relevance of Theology*. Fortress Press. Londýn, 1999, ISBN: 978-1-405-12692-2

⁶⁶ Vývoj her za náboženský úkon označili tvůrci *Wanderlight: A Pilgrim's Adventure* In LAMBERT, Aaron. *Wanderlight: The first Catholic video game? Denver Catholic*. 2020 [cit. 2023-02-22]. Dostupné z: <https://denvercatholic.org/wanderlight-the-first-catholic-video-game/>.

⁶⁷ Řím 8,1-11

⁶⁸ *Základy víry Církve československé husitské se stručným komentářem*. Praha: Církev československá husitská, 2014. Blahoslav. ISBN 978-80-7000-106-6. čl.47, s. 30

být předmětem teologické spekulace, ale především realitou žitou v naší církvi.“⁶⁹ V následujícím odstavci navazujeme na dílo, které ve stejném významu zachází s termínem Kristus.

Ve studii *Christ and Culture* z 50. let 20. století formuloval teolog z Yaleovy univerzity Helmut Richard Niebuhr pět vztahů křesťanství a kultury.⁷⁰ Do souvislosti s nimi klademe různé vztahy teologie a videoher.

Pro orientaci **Kristus proti kultuře** je charakteristický únik ze světa vnímaného jako hostilní místo. Projevem tohoto vztahu byl vznik monasticismu, alternativních křesťanských komunit, mučednictví. Kristus proti videohram je teologie, která na základě různé argumentace odmítá videohry. Odmítání může souviset s morální panikou⁷¹, ale také být důležitou součástí teologické nauky.⁷²

Edmund McMiller, tvůrce hry *The Binding of Isaac* často s novináři sdílí své zážitky z dětství, jehož součástí byla restriktivní náboženská výchova, při které mu rodina na základě vlastní interpretace Bible připomínala, že „půjde do pekla“ za hraní *Dungeons & Dragons* a *Magic: The Gathering*.⁷³

Kristus kultury znamená přijímání světa, ztotožňování Božího království se světem. Příkladem je církev impéria pozdního období římské říše. Teologie typu Kristus videoher

⁶⁹ BUTTA, Tomáš. Církev jako organizace a autorita Ducha Kristova. *Církev československá husitská* [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://www.ccsk.cz/view.php?id=5470>

⁷⁰ NIEBUHR, Helmut Richard. *Christ and Culture*. New York: Harper & Row, 1956. ISBN 0061300039.

⁷¹ KLINE, Stephen. Moral Panics and Video Games. *Simon Fraser University*. 2002. [cit. 2023-02-22] Dostupné z: <https://www.sfu.ca/media-lab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf>

⁷² WEYER, Sharon. A Look Into the Amish Culture: What Should We Learn?. *Journal of Transcultural Nursing*. 2003. Dostupné z: https://www.academia.edu/20017276/A_Look_Into_the_Amish_Culture_What_Should_We_Learn

⁷³ „Je snadné se podívat na mé dílo a uvědomit si, že většina motivů násilí vychází z mé katolické výchovy. V mnoha ohledech jsem tento aspekt našeho náboženství miloval. Bohužel druhá strana rodiny byla v názorech na Bibli poněkud tvrdší; mnohokrát mi řekli, že půjdu do pekla za to, že jsem hrál *Dungeons & Dragons* a *Magic: The Gathering*“ In MCMILLEN, Edmund. Postmortem: McMillen and Himsel's the binding of Isaac. *Gamasutra* 2012. Dostupné z: https://www.gamedeveloper.com/business/postmortem-mcmillen-and-himsel-s-the-binding-of-isaac-i-postmortem_mcmillen_and_himsel_s_.php [cit. 2023-02-22]

nachází v ignaciánském duchu Boha ve všech věcech⁷⁴ a souvisí jak s přijetím videohry jako plnohodnotného spirituálního zážitku či předmětu teologie, tak s následujícími přístupy:

Kristus nad kulturou je tendence očišťovat kulturu, víra v Kristovo vtělení, které pozvedá stvoření. Přijímá premisu, že svět je dobrý, ale nedokonalý, a měl by být proměňován. Představiteli takové teologie jsou Tomáš Akvinský, Karl Barth, Charles Wesley i německý protestantský liberalismus 19. století a pravoslavná teologie.⁷⁵

Do kategorie Kristus nad videohrami by mohla spadat většina děl z žánru křesťanských videoher včetně již zmíněného edukativního *Wanderlight: A Pilgrim's Adventure*, který podle vydavatelky Joellyn Cicciarelli vznikl roku 2020 jako nutnost doby: „*At' se nám to líbí nebo ne, děti jsou dnes online, a to zejména kvůli pandemii. Rodiče hledají plnohodnotné způsoby, jak své děti vyučovat a zabavit. Takže to je jeden z důvodů, proč jsme se rozhodli pro videoherní médium. Videohry jsou tam, kde jsou děti.*“⁷⁶

Teologie typu **Kristus a kultura v paradoxu** pracuje s paradoxy, zdůrazňuje konflikt, ve kterém je někdy svět s křesťanskou praxí a jindy zase ne, často se v nich vyskytuje apokalyptický tón. Niebuhr jako příklady uvádí Luthera a pokračovatele jeho tradice Dietricha Bonhoeffera a Daga Hammarskjölda.

S Kristem a videohrami v paradoxu se hojně setkáváme v online diskuzích na téma *Mohou křesťané hrát videohry?* nebo *Je hraní videoher hříchem?* na podobné otázky dlouhodobě reaguje mise *Geeks under Grace*.

Svědectví v tomto duchu podává teolog videoher Kevin Schut: „*Už jako teenager jsem se musel potýkat s tímto velkým problémem: jak spojit tuhle významnou součást svého života, lásku ke hrám, se svou nejvýznamnější součástí života, křesťanskou vírou... Po mnoho let se zdálo, že Bůh nemá názor na hry, přinejmenším nikdo v kostele příliš nemluvil o Monopolech*

⁷⁴ „(Scholastici tj. jezuité, kteří studují a zatím nesložili poslední sliby) by se měli cvičit v hledání Boží přítomnosti ve všech věcech, ve svých rozhovorech, při chůzi, ve všem, co vidí, ochutnávají, slyší, poznávají, ve všem svém konání, neboť Jeho Božská Velebnost se skutečně nachází ve všech věcech a to svým působením i bytím.“ In YOUNG, William J. *Letters of St. Ignatius of Loyola*. Chicago: Loyola University Press, 1959. ISBN: 0829400850 s. 240

⁷⁵ VOKOUN, Jaroslav a Margareta KRPCOVÁ WINSTED, ed. *Nahlédnutí do teologie kultury*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2015. Biblio (Jihočeská univerzita). ISBN 978-80-7394-577-0. s. 13

⁷⁶ LAMBERT, Aaron. *Wanderlight: The first Catholic video game?* *Denver Catholic*. 2020 [cit. 2023-02-22]. Dostupné z: <https://denvercatholic.org/wanderlight-the-first-catholic-video-game/>.

nebo o šachách. Znal jsem spoustu křesťanů, kteří hráli hry, ale nikdo je nikdy nespojoval s Bohem tak jako práci, vzdělání nebo umění.“⁷⁷

Kristus, přetvořitel kultury klade důraz na přeměnu světa za pomoci obrácení a znovuzrození. Eschatologie tohoto postoje tvrdí, že počátky Božího království jsou v dějinách, v procesu umírání hříchu a přijímání nového života v Bohu. Důležitým představitelem je Augustin, raný metodismus a wesleyanismus.

Postoj Kristus, přetvořitel videoher zastává americký hráč a katolický kněz Blake Britton, který zdůrazňuje aspekt rodinnosti videoherní komunity a psychosociální důvody hraní videoher.⁷⁸

⁷⁷ SCHUT, Kevin. *Of Games and God: A Christian Exploration Of Video Games*. Brazos Press, 2013. ISBN 1587433257.

⁷⁸ Video Games and Culture (#006) In: Youtube [online]. 20. 5. 2020 [cit. 2023-02-22] Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=78oe7kCmmRo> Kanál uživatele: The Burrowshire Podcast

4. Reprezentace Bible ve videohrách napříč různými herními žánry

Název této kapitoly rozšiřuje samotný název práce ve snaze zdůraznit, jaké videohry byly analyzovány. Není v lidských možnostech v rámci dvouletého navazujícího magisterského studia, roku a půl sběru dat, seznamování se s primárními prameny a literaturou, obsáhnout všechny reprezentace Bible v primárních pramenech. Badatelské úsilí rozhodně nemělo vést k vytvoření encyklopedického přehledu „Fantastické reprezentace Bible a kde je najít“. Úkol spočíval v zorientování se na základě vybraných herních titulů v bohatém zastoupení a v možnostech zastoupení reprezentací motivů Bible a biblických motivů ve videoherním médiu.

Klíčem k výběru videoher zařazených do diplomové práce měla původně být popularita, mělo se jednat o tzv. mainstreamové hry. Zde se však objevil první problém.

4.1. Existuje „mainstreamová“ videohra?

Zatímco v podkapitole *Bible jako posvátný a klasický text* poukazujeme na problematiku měření popularity Bible, zde je na místě učinit totéž v souvislosti s videohrami. James Cunningham, autor obsahu pro server *Hardcore Gamer*, se v roce 2014 zamýšlí článkem *What Does “Mainstream” Mean?* nad tím, zda vůbec existuje něco jako „mainstreamová videohra“.⁷⁹ Na srovnání *Beyond: Two Souls* a *Starbound* ukazuje problematičnost vymezení na základě prodeje. Zatímco BTS vytvořená týmem známého studia *Quantic Dream* je typickým příkladem produktu určeného pro mainstreamové herní publikum, ať co se týká hereckého obsazení, vizuálního zpracování, hratelnosti nebo marketingové kampaně. *Starbound* je vnímána jako nezávislá a nemainstreamová hra. Přesto oba produkty velmi záhy po svém vydání překonaly hranici 1 000 000 prodaných kusů.

Problematickou se stává také snaha definovat mainstream na základě znalosti spotřebitelů, protože ta se od jednotkových prodejů může lišit. Opět podobná situace, o které jsme se zmiňovali. To, že většina evropské populace stále ví o existenci Bible nebo zná některá biblická jména a příběhy, neznamená, že si vlastní biblický text někdy přečetla,

⁷⁹ CUNNINGHAM, James. What Does “Mainstream” Mean? *Hardcore Gamer*. 2014 [cit. 2023-03-04]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/features/articles/what-does-mainstream-mean/69364/>

vyposlechla nebo pořídila, či ho dokonce konzumovala nebo ztvárnila prostřednictvím tradičních křesťanských her: živého betlému a pašijových her.

Existuje předpoklad, že postupně s rozvojem a zpřístupňováním technologií širší veřejnosti (např. neustálého vylepšování open source herního enginu *Unreal*) bude obtížnější definovat jak AAA hru nebo nezávislou hru, tak mainstream a mainstreamovou hru. Zřejmě to povede k přehodnocení uvažování i v rámci videoherního zpravodajství nebo kategorií videoherního oceňování.

Výsledkem vypořádání se s tímto problémem bylo pochopení, že kulturně relevantní hry⁸⁰ nemusí nutně být teologicky relevantní⁸¹ a naopak.

4.2. Křesťanské videohry

Následoval několikaměsíční výzkum z oblasti křesťanských videoher, jejichž obsah je častěji založen na Bibli než obsah videoher jiných žánrů. Křesťanské videohry se po dlouhou dobu nacházely spíše na okraji hráčského i odborného zájmu, ale postupně se i díky efektivnímu zapojování současných herních trendů jejich segment rozrůstá a nabývá na kvalitě.⁸² Aktuálním příkladem je připravovaná VR simulace Ježíšova působení podle evangelií *I Am Jesus Christ* polského studia *SimulaM*, jejíž plná verze by měla být vydána ve druhé polovině roku 2023.

Autor příspěvku o křesťanských videohrách v časopise *Level* Jonáš Kříž používá termín „hry pro křesťany“.⁸³ Je velkou otázkou, zda hry se štítkem či často rozlišovaným vlastním herním žánrem *Christian games* mají být hrami vytvořenými křesťany, hrami s křesťanskou tematikou nebo hrami pro křesťany. Zda by sem vůbec ještě mohla spadat hra *The Savior's Gang*, která je parodií či moderním apokryfem povelikonočních událostí.

⁸⁰ Videohry ve veřejném diskurzu označované za „mainstreamové“, jejichž definice zahrnuje jak AAA hry, tak nezávislé hry, mohou zahrnovat „populární“ hry, hrané velkým množstvím hráčů, ale také ty hry, které zde nazýváme „kulturně relevantní“, díla, jejichž popularita spočívá v originalitě, inovaci, kontroverzi, přínosu pro herní žánr nebo intermedialním přínosu.

⁸¹ Teologickou relevancí videoher rozumíme teologický zájem tvůrců, hráčů nebo interpretů díla spočívající v konkrétních videohrách nebo jejich vybraném obsahu.

⁸² KŘÍŽ, Jonáš. Nedělní škola z jedniček a nul: Křesťanské hry vrací úder. *Level*. 2023, (325). ISSN 1211-068X.

⁸³ Ibid.

V této práci jsou křesťanské hry začleněny do vytvořených kategorií spolu s ostatními, navzdory tomu, že některé z nich byly vyvíjeny s důrazem na praktické využití v katechezi, tudíž je jim zcela zřejmě vlastní záměrné teologizování.

4.3. Kategorizace reprezentace Bible ve videohrách

Vybrané typy reprezentace Bible ve videohrách zde dělíme do sedmi symbolicky nazvaných podkapitol. *Boj, Temnota, Stvoření a tvoření, Narativ, Klíč, Puzzle a Ideologie.*

Klíčem k takové kategorizaci bylo nalezení společných motivů doprovázejících jednotlivé reprezentace, nikoliv herní žánr, motivace tvůrců nebo popularita díla. Obsahu některých z vybraných videoher bylo možné se věnovat v rámci více kategorií. Ve svých *Filozofických zkoumáních* používá Ludwig Wittgenstein hry jako příklad fenoménu, jenž nelze snadno definovat právě pro jeho různorodost, neexistuje něco, co by všechny hry měly společné.⁸⁴ Hry jsou podle něj propojeny pomocí *rodinných podobností*, což znamená, že jen některé jejich prvky a charakteristiky lze nalézt v určitém dalším množství her, ne však ve všech.

Stejně tak, zařadíme-li některý druh reprezentace Bible v dané videohře např. do kategorie *Boj*, neznamená to, že by vykazovala reprezentace zcela shodné s jinými hrami v této kategorii, nebo, že by nebylo možné se jí věnovat i např. v kategorii *Temnota*. Vytvořené kategorie nepovažujeme za definitivní, ale jsou nástrojem, který nám pomohl ve shromáždění a lepší orientaci ve výsledcích výzkumu.

4.4. Boj

Téma boje, konfliktu a násilí doprovází v různých formách většinu videoher i her obecně. Olympijské hry nahrazují násilí mezi národy, *Kriegspiel* slouží k výuce násilí, šachy nebo fotbal lze považovat za abstrakci násilí, hra může také iniciovat násilí (fotbalové chuligánství) nebo být násilná (box).⁸⁵ Stejně tak je násilí, včetně náboženského násilí, nedílnou součástí pramenů křesťanství a judaismu. Gerd Lüdemann nazval některé biblické texty, které za sebou mají dlouhou interpretační tradici plnou náboženského násilí, „*temnou*

⁸⁴ WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filozofická zkoumání*. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993. Základní filozofické texty. ISBN 80-7007-040-4. s. 45-48

⁸⁵ MCKNIGHT, John. *Violence and Conflict in Videogames* [online]. Gonzaga University [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: https://www.academia.edu/9131117/Violence_and_Conflict_in_Videogames

stranou Bible“.⁸⁶ Zároveň nesmíme zapomínat, že verš z knihy Kazatel „*Je čas zabíjet*“ (Kaz 3,3a) pokračuje „*i čas léčit*“ (Kaz 3,3b). Obraz Boha bojovníka, Boha predátora, obraz apokalyptického posledního soudu často dával utlačovaným naději a byl zdrojem pozitivních hodnot.⁸⁷

4.4.1. Bible jako zbraň

Na interpretační tradici temné strany svatého Písma navazují videohry *The Binding of Isaac*, *The Matriarch*, *Captain Bible in Dome of Darkness*, *The Savior's Gang*, sekundárně *Far Cry 5* i *Dragon Age*.

V těchto hrách je Bible, či její obdoba ve formě posvátné knihy prostředkem nebo podkladem ideového boje.

Výjimečně se lze setkat s *itemem*, předmětem, Bible v podobě kodexu, který slouží jako hmotná zbraň a působí *damage*, poškození, nepřítelům: *The Binding of Isaac*, *Vampire Survivors*.

The Binding of Isaac (TBoI)

TBoI je akční roguelike RPG videohra od Edmonda McMillena a Florianu Himsla vydaná na platformě Steam 28. září 2011. V roce 2014 studio *Nicalis* ve spolupráci s McMillenem vydalo remake *The Binding of Isaac: Rebirth*, který do hry začlenil další původně plánované funkce, vylepšil grafiku a zpřístupnil hru i pro jiné systémy kromě osobních počítačů, a to pro PlayStation 4, Vita, Xbox One, Wii U, Nintendo 3DS a Nintendo Switch. O tomto *remakeu*, novém zpracování staršího díla, se brzy začalo psát jako o jedné z nejlepších her roguelike žánru.⁸⁸

Název i příběh hry je inspirován Gn 22,1-18, textem o obětování Abrahamova jediného syna Izáka.⁸⁹

⁸⁶ LÜDEMANN, Gerd. *The Unholy in Holy Scriptures: The Dark Side of the Bible*. Westminster John Knox Press, 1997. s 36-54 ISBN 0664257399

⁸⁷ COLLINS, John J. The Bible and the Legitimation of Violence. *Reflections*. [cit. 2023-03-13] Dostupné z: <https://reflections.yale.edu/article/violence-and-theology/bible-and-legitimation-violence>

⁸⁸ BENTLEY, James. Best roguelikes to keep you saying “just one more round“. *GamesRadar*. [cit. 2023-03-13] Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-roguelikes-roguelites/>

⁸⁹ V angličtině je tento biblický motiv znám také pod názvem *The Binding of Isaac*, nebo *The Binding* z hebrejského אִשְׁתֵּי תַּיִת וְיִצְחָק. Pro TBoI jsou stěžejní zejména první tři verše příběhu: „*Po těch událostech chtěl*

V TBoI žije Izák se svou matkou v domku na kopci. Zatímco si Izák kreslí a hraje s hračkami, jeho matka sleduje křesťanské televizní vysílání. Popis jejich životního stylu vypravěč shrnuje slovy „*Jejich život byl prostý a oba byli šťastní.*“ Náhle dochází k zásadnímu dějovému zvratu. K matce poprvé promlouvá hlas shůry říká: „*Tvůj syn byl porušen hříchem. Musí být spasen.*“ Matka odpovídá „*Učiním, co je v mých silách, abych jej spasila, můj Pane.*“ Poté běží do Izákova pokoje, zabavuje mu jeho oblíbené věci včetně hraček a herní konzole. Izák se v tuto chvíli stává týraným, zanedbávaným dítětem.

Hlas promlouvá znovu: „*Izákova duše je stále porušená. Je třeba ho odříznout od všeho zla tohoto světa, musí se vyznat ze svých hříchů.*“ Matka odpovídá „*Budu tě následovat, Pane, neboť v tebe věřím.*“, izoluje Izáka v jeho pokoji, aby jej uchránila veškerého vnějšího zla.

Potřetí je již hlas shůry vypravěčem rozeznán jako Boží hlas: „*Učinila jsi, jak jsem žádal, ale musím vyzkoušet tvou oddanost. Budu po tobě chtít ještě jednu věc.*“ Matka entusiasticky s vírou odpovídá „*Ano, Pane, cokoliv.*“ Boží hlas pokračuje: „*Abys dokázala svoji lásku a oddanost, vyžaduji po tobě oběť. Tou obětí bude tvůj syn Izák. Běž do jeho pokoje, připrav ho o život, abys dokázala, že mě nade vše miluješ.*“ Matka souhlasí, s řeznickým nožem se vydá do Izákova pokoje. Syn její chování pozoruje skulinou ve dveřích a panikaří, buďto:

a) nalezne pod kobercem vchod do sklepení. V okamžiku, kdy matka vchází do dveří, otevře poklop do sklepa a vrhá se do „*neznámých hlubin*“, ve kterých se v boji s příšerami snaží přežít co nejdéle. Tento příběh má hráč možnost v úvodní cutscéně zhlédnout při každém zapnutí hry.

Nebo:

b) Izák uteče do rohu místnosti. Matka se k němu stále přibližuje, přičemž komunikuje „*se svým bohem*“. Izák v zoufalé situaci přijímá víru, Bůh mu odpoví svým zásahem. Podle vypravěčova teologického vysvětlení posílá svého anděla, aby zastavil matčinu ruku.⁹⁰ Andělský zásah spočívá v tom, že se z police zvedne kniha s křížem na obale, patrně Bible,

Bůh Abrahama vyzkoušet. Řekl mu: „Abrahame!“ Ten odvětil: „Tu jsem.“ A Bůh řekl: „Vezmi svého jediného syna Izáka, kterého miluješ, odejdi do země Mórija a tam ho obětuj jako oběť zápalnou na jedné hoře, o níž ti povím!“ Za časného jitra osedlal tedy Abraham osla, vzal s sebou dva své služebníky a svého syna Izáka, našťápal dříví k zápalné oběti a vydal se k místu, o němž mu Bůh pověděl.“ (Gn 22, 1-3)

⁹⁰ TBoI nezobrazuje anděla / Božího posla jako antropomorfní postavu, ale dění, viz: „*Vtom na něho z nebe volá Hospodinův posel: „Abrahame, Abrahame!“ Ten odvětil: „Tu jsem.“ A posel řekl: „Nevztahuj na chlapce ruku, nic mu nedělej.“ (Gn 22,11-12a)*

a udeří matku do hlavy. Úder způsobí matčinu smrt, Izák vyleze na její bezvládné tělo a s radostí ve tváři demonstuje vítězství. Tento vývoj událostí je jednou z 21 možností konce hry. Zpřístupní se poté, co hráč během průchodu hrou nalezne *item* Bible.

Bible v TBoI má ambivalentní postavení. Je původcem matčina nepřátelského jednání: Trojí promluva hlasu shůry odkazuje na povolání Samuela (1.Sam 3,1-21), zkouška poslušnosti obětováním vlastního syna na obětování Izáka (Gn 22, 1-3) a matčina odpověď na tradici okamžitých odpovědí Božích služebníků a služebnic (Gn 12,1-4, Iz 6,8, Lk 1,38).⁹¹

Bible tu způsobuje trauma, je ideovou zbraní používanou proti protagonistovi ovládanému hráčem, ale může být v určitém momentu využita i jako zbraň samotným protagonistou či, podle vypravěče, Bohem, prostřednictvím anděla proti nepříteli.

Poselství můžeme interpretovat jako varování před volnou inspirací Písmem v kombinaci s náboženskými vnuknutími nebo náboženským fanatismem či křesťanským fundamentalismem.

Jak jsme již uvedli výše, tvůrce McMillen čerpal inspiraci z vlastního dětského náboženského traumatu a k motivům ve hře dodal: „*Velká část obsahu (TBoI) je extrémně temná a určena pro dospělé. Dotýká se aspektů zneužívání dětí, genderové identity, infanticidy, zanedbávání, sebevražd, potratů a toho, jak může náboženství negativně ovlivnit dítě, což jsou témata, kterým se většina her raději vyhýbá.*“⁹²

Captain Bible in Dome of Darkness (CBiDoD)

První z křesťanských her, kterým se podrobněji věnujeme, byla vydána roku 1994 společností *Bridgestone Multimedia Group*. Jedná se o médium zaměřené na vzdělání prostřednictvím zábavy neboli edutainment (*educational entertainment*). Tato point-and-click adventura obsahující dobrodružný příběh s akčními prvky po hráči vyžaduje čtení a memorování biblických textů.

Po spuštění videohry se na obrazovce objeví úvodní slova na tmavém podkladu: „*Bylo jednou jedno město, vzdálené od nás v čase i prostoru, které bylo uvězněno v kopuli temnoty. Bible Corps (Biblické speciální jednotky) marně bojovaly za jeho osvobození ze*

⁹¹ V Bibli nalezneme i tradici váhání s odpovědí, např. Ex 4,10, Jon 1,2-3.

⁹² MCMILLEN, Edmund. Postmortem: McMillen and Himsl's the binding of Isaac. *Gamasutra* 2012. [cit. 2023-03-13] Dostupné z: https://www.gamedeveloper.com/business/postmortem-mcmillen-and-himsl-s-i-the-binding-of-isaac-i-postmortem_mcmillen_and_himsls_.php

zajetí. Byly by již ztratily naději, nebýt posledního zoufalého plánu, který si vyžádal pomoc jejich nejlepšího šampiona...“

Úvod střídá scénérie zelené kopcovité krajiny v jejímž středu se nachází futuristicky vyhlížející město uzavřené do tmavé kopule, která propouští jen minimum slunečního svitu zvenčí. V tuto chvíli je slavnostně uveden hlavní hrdina jako Captain Bible. Vzápětí již sedí v kanceláři velitele a přijímá rozkazy. Během rozhovoru s velitelem se ukáže, že nepřátelští roboti *cybers* vybudovali v lidském městě Věž klamu (*Tower of Deception*) generující okolní Dóm temnoty (*Dome of Darkness*). Oběti, které se nachází uvnitř, jsou drženy v náboženských lžích. Bible Corps se zatím podařilo v kopuli vytvořit dostatečně velký otvor, aby jím mohl projít Captain Bible, ale jiný úspěch v boji s Dómem temnoty zatím nenastal.

Kapitánova mise spočívá ve svržení Věže klamu. S sebou si jako hlavní zbraň bere Písmo svaté v elektronické podobě, to je však při vstupu do pole nepravdy (*anti-truth field*) v Dómu smazáno. Během průchodu hrou tak hráč musí hledat tzv. *Scripture Stations*, na kterých si ztracené verše zpětně nahrává na in-game disk.

Boj proti *cybers* spočívá v apologii podepřené nalezenými biblickými verši. Když před Captain Bible stane nepřítel, přednese nepravdivou tezi jemu vlastní. Úkolem protagonisty je tezi vyvrátit některým z biblických veršů. Od hráče se vyžaduje schopnost rozlišit, který verš je třeba v konkrétní situaci použít.

Za zmínku stojí, že ačkoliv kapitán při kontaktu s nepřítelem provádí akci jako první, je akce nazvaná *confront cyber*, konfrontovat cybera, nikoliv *attack*, útok. Po provedení akce se na obrazovce rozsvítí červený varovný nápis *Lež detekována!* a znění *lži*, např.: *„Nejsi povinen pomáhat druhým, raději si hled' svého.“* Hráč následně vybírá nejvhodnější z biblických veršů, které cestou nasbíral ve *Scripture Stations*. Pokud hra zvolený verš nepovažuje za správnou odpověď, Captain Bible je zasažen zeleným paprskem a zakroučí hlavou: *„Au, tohle nebude fungovat.“* Pokud je použit správný verš, v uvedeném příkladu: *„Každý ať má na mysli to, co slouží druhým, ne jen jemu.“* (F 2,4) zazní bojový pokřik *„Bible Power!“*, *„Síla Bible!“* a zpřístupní se akce *attack*. Kapitán se také musí bránit (akce *defend*) útokům nepřítele za pomoci *štítu víry* a *meče Duchy*. Zbraně jsou obrazovým ztvárněním textu: *„Stůjte tedy opásáni kolem beder pravdou, obrnění pancířem spravedlnosti, obuti k pohotové službě evangeliu pokoje a vždycky se štítem víry, jímž byste uhasili všechny ohnivé střely toho Zlého. Přijměte také ‚přilbu spasení‘ a ‚meč Duchy, jímž je slovo Boží.“* (Ef 6, 14-17).

Dále je s biblickými citacemi zacházeno při odemykání místností, osvobození zotročených lidí, videohovorů s nimi a vyprošování si nových schopností. Captain Bible se může pomodlit prosby:

- a) *Obnov moji víru.*
- b) *Daruj mi meč Ducha.*
- c) *Daruj mi štít víry.*
- d) *Varuj mě před pastmi a nástrahami.*
- e) *Osvětluj mou cestu.*

Při kliknutí na jednu z proseb se objeví otázka „*Kde v Bibli se hovoří o (věci, kterou kapitán žádá)?*“, a hráč ve své sbírce citátů hledá ten správný. Prosba je odeslána kliknutím na slovo *Amen*.

Pokud postava Captain Bible zemře, resp. ztratí víru, protože místo ukazatele života je v CBiDoD ukazatel víry, objeví se nebe plné mraků a za doprovodu úvodní části tokáty z Bachovy varhanní skladby Tokáta a fuga d moll (BWV 565) si může hráč přečíst povzbuzení: „*Nevzdávej se!*“.

Písmo je používáno při útocích na teze nepřátel odporující biblickému výkladu autorů hry, případně in-game⁹³ Bible Corps, pomocí zbraní jakožto zhmotněného či symbolicky zastoupeného slova Božího i při útocích na nepřátele samotné. Zánik robotických nepřátel po jejich úspěšném poražení symbolizuje tmavá skvrna na podlaze.

Při dobývání Věže klamu za pomoci hráčem ovládaného velkého robota Unibota informuje mluvící Věž kapitána, že ho exploze může zabít. Je postaven před morální dilema (jehož rozhodnutí nemůže být ovlivněno hráčem): Zachránit svůj život a zanechat město pod kopulí, nebo zemřít, ale zachránit město. Když už se zdá, že se Captain Bible nechal ve změněném stavu vědomí navozeném hypnózou přesvědčit o tom, že chce žít, zavolá mu do ovládací kabiny Unibota jedna ze zachráněných obyvatelek města: „*Vzpamatuj se! Nevím, jestli mě slyšíš, ale teď musíš dobře poslouchat. Ta věc ti slibuje, že pokud se jí vzdáš, ušetří tě, ale JE TO LEŽ. Slyš:*“ Hráč poprvé nevybírám citát z Písma v roli kapitána, ale v roli zachráněné ženy (z kapitánovy sbírky veršů.): „*Neboť kdo by chtěl zachránit svůj život, ten o něj přijde; kdo však ztratí svůj život pro mne, nalezne jej.*“ (Mt 16,25)

⁹³ V rámci hry.

Po odrecitování verše se kapitán probouzí z hypnózy a vede spirituální boj: „*Tvá moc nade mnou je zlomena.*“ Věž, nebo *to*, co ji ovládá, se jej snaží udržet ve své moci: „*Ne, ne, stále tě mám pod kontrolou!*“ „*Pouze Bůh je můj Pán! Tvá moc nade mnou je zlomena.*“ „*Zemřeš při explozi!*“ „*Již jsem se rozhodl, a mé rozhodnutí platí i v případě, že to, co říkáš, je pravda. Musím za každou cenu zachránit (rescue) zdejší lidi.*“ Poté kapitán zavolá záchráněné ženě, že se hodlá po vzoru Kristově obětovat.

Teologicky relevantní úkol, který je po něm vyžadován se liší od záchrany, o kterou se ve hře *The Binding of Isaac* snaží Izákova matka. Ta sama nerozumí souvislostem, podle komentátorů díla trpí duševní poruchou, je zmanipulovaná televizním vysíláním atp.⁹⁴ Pravděpodobně se považuje za původce spásy pro svého syna⁹⁵. Captain Bible se považuje za prostředníka a neustále odkazuje ke Kristu, Bohu a Písmu, rozlišuje mezi dočasným vysvobozením (*rescue*) a trvalým spasením (*salvation*).

Žena na jeho rozhodnutí obětovat se reaguje: „*Ok, řeknu to všem. Budeme se za tebe modlit.*“ Unibot zaútočí, věž exploduje, zatmí se obrazovka a opět zní Bachova nejslavnější tokáta. Hráč se na základě tónů spojených se smrtí během průchodu hrou může domnívat, že Captain Bible skutečně zemřel. Tmu však vystřídá obraz kapitána s Biblií v levé ruce, vystupujícího z útrob zničeného Unibota. Scéna připomíná ikonografii vzkříšeného Krista vystupujícího z hrobu. Postupně mizí tma, za hlavním hrdinou vystupují obrysy záchráněného města. Zní slavnostní znělka a na nebi se objeví nápis *Vítězství*. Bible jako Slovo Boží a jako zbraň v ruce Captaina Bible zachránila město před lží, záhubou duchovní i tělesnou.

Captain Bible lze považovat za personifikaci Bible samotné, živého Božího slova, nebo za obdobu populárních superhrdinů. Podobá se Captain America, postavě z komiksů vydávaných nakladatelstvím *Marvel Comics*, která byla vytvořena také pro boj. Zatímco Captain America jako americký supervoják bojuje ve 40. letech

⁹⁴ The Binding Of Isaac Until Repentance FULL STORY EXPLAINED [online]. 2. 4. 2021 [cit. 2023-03-06] Dostupné z: https://youtu.be/e_QkwfmVdow Kanál uživatele: GamerSault

⁹⁵ „*Učiním, co je v mých silách, abych jej spasila (save), můj Pane.*“ In *Binding of Isaac*

20. století s mocnostmi Osy během II. světové války⁹⁶, Captain Bible se „vzdáleně v čase i prostoru“ vydává do svaté války s nebiblickou „lží“.

The Matriarch (TM)

Autoři tuto *party* videohru z roku 2022 se štítkem *nenáročná* charakterizují na platformě *Steam* slovy: „*Smrtící hra na schovávanou, kde každý je impostor.*“⁹⁷ Impostor je hráč nebo postava ovládaná hráčem, která jedná pod falešnou identitou, předstírá jiné úmysly, identitu *non-player character*, nehráčské postavy, nebo, jako v TM, že je *bot*, systém ovládaný počítačem napodobující chování lidského hráče.

TM je výhradně multiplayerová hra z prostředí ženského kláštera, jejíž provedení, hratelnost i příběh je velice prostý. Hráči většinou ovládají postavy řádových sester, jejichž úkolem je dělat běžné denní činnosti zastoupené procházením se v areálu kláštera (v sadě, u studny, na nádvoří...), přitom mají napodobovat chování *botů* a nebyt odhaleni *matriarchou*, představenou kláštera. Hráč, který ovládá postavu představené, se může po prostranstvích pohybovat neomezeně, jeho úkolem je odlišit předstírající hráče od pravých *botů* dříve, než se jim po vykopání určitého počtu dlaždic podaří nepozorovaně uprchnout podzemím. Představená si své tipy na základě pozorování zaznamenává do knihy s obráceným křížem. Každý den v klášteře končí satanistickým rituálem, při kterém představená vybere sestru, o které si myslí, že je ovládaná hráčem, a veřejně ji popraví.

Knihy s obráceným křížem na obale je parodií Bible, stejně jako je zobrazení komunity satanistických sester parodií ženských římskokatolických řeholních řádů a kongregací. Představená s knihou v rukou má pravomoc při večerním rituálu rozhodnout, kdo je *bot*, kdo jedná podle příkazů, takže si nezasluhuje trest, a kdo je *sinner*, hříšnice.⁹⁸

Rituál vypadá následovně: Řeholnice se shromáždí v lodi kostela, v jehož presbytáři se místo stolu Páně či oltáře nachází červeně nakreslený pentagram. Za ním u ambonu stojí představená a říká: „*Pán ke mně promluvil. Hříšnice vykopaly X z 318 dlaždic. Některé z nás mají v sobě démony, a tyto démony musíme vyhnat.*“ Otevře knihu a na jejím základě vyzve

⁹⁶ STEVENS, Richard. *Captain America, Masculinity, and Violence: The Evolution of a National Icon*. Syracuse University Press, 2015. ISBN 0815633955.

⁹⁷ The Matriarch. *Steam* [online]. [cit. 2023-03-06]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/1773180/The_Matriarch/

⁹⁸ Takto je v TM nazýván impostor

jménem některou ze sester, kterou následně na pentagramu jedním ze tří způsobů popraví. Poté se v horní části obrazovky ukáže informace, zda zvolená sestra byla *sinner* či nikoliv.

Bible v TM slouží jako nástroj rozlišení toho, kdo je hříšník, svévolník. Je používána jako zbraň proti těm, kteří se vymykají uniformnímu řádu. Zároveň ona sama nemá v moci vyhodnotit situaci nebo vyřknout ortel. O to se pokouší její vlivná čtenářka, která k ní podle svého přesvědčení má buďto správné interpretační klíče (potrestá usvědčenou hříšnici), nebo nesprávné (potrestá nevinou sestru).

TM nabízí zamyšlení nad znetvořením morálky podle Bible v podobě pýchy, moci a modloslužebnictví, jak o něm píše profesor etiky na Ženevské univerzitě Eric Fuchs. Podle něj první vraždu vyprovokovala bratrova odlišnost: „*Kain zabije svého bratra, protože ten mu svou odlišností vyjevuje jeho nedostatek, s nímž se nehodlá smířit. Druhý mne vždycky nutí oplakávat mé nároky na všemohoucnost. Proto je třeba, aby zemřel, reálně nebo symbolicky.*“⁹⁹

Představená v TM vykazuje pokrytecké myšlení podobné farizeům z Mk 3,1-6, kde Ježíš uzdravuje v sobotu a je obviněn z porušení Zákona. Jeho protivníci se dohodli, „*že ho zahubí*“, protože se jeho interpretace přikázání světit šabat odlišovala od té jejich, čímž ohrožovala jejich moc a legalismus, možnost uchopit posvátná slova a na jejich základě usvědčovat.¹⁰⁰

TM můžeme rozumět také jako kritice matriarchátu, který je ve společenstvích uznávajících Bibli za posvátný text vzácný a někdy nekriticky považován za zdravější alternativu ke křesťanskému patriarchátu, která by mohla vyřešit i problémy jako je např. toxická pracovní kultura v církvích nebo zneužívání moci.¹⁰¹

4.4.2. Bible jako odpověď na zbraně

Opakem Lüdemannovy temné strany Bible je důraz na sociální proroctví, zejména v souvislosti s Novým zákonem a postavou Ježíše Krista. Ježíš obhajuje etiku, o které se někdy může zdát, že striktně odděluje etickou a sociální, sekulární a náboženskou rovinu

⁹⁹ FUCHS, Eric. *Co dělá naše jednání dobrým?: uvedení do etiky*. Jihlava: Mlýn, 2003. ISBN 80-86498-03-4. s. 92

¹⁰⁰ Ibid.

¹⁰¹ Srov. DALY, Mary. *Gyn/ecology: the metaethics of radical feminism*. Boston: Beacon Press, c1990. ISBN 0807014133.

(Mk 12,17). Podobně apoštol Pavel vyzývá adresáty listu Římanům k poslušnosti vládní moci (Řím 13,1-7), ale zároveň touží po novém uspořádání společnosti (Gal 3,28). Při některém čtení to vypadá, že čas etiky stanovené v Novém zákoně nastane až poté, co budou z trůnů sesazeni všichni vládci tohoto světa, jindy, že sféra vládnoucích má být respektována a Kristovi následovníci mají již v tomto světě, ve svých podmínkách, usilovat o království Boží.¹⁰² Takové uvažování spolu s přikázáním lásky (Jan 15, 12-17) je podkladem spirituálně motivovaného sebeobětování mladého kazatele v *Call of Juarez: Bound in Blood*, ve videohře, ve které je Bible použita jako odpověď na zbraně.

Zajímavou reprezentací biblického textu v multiplayeru *Call of Duty: Vanguard* je recitace Kor 13,13n jedním z hráčů zachycená na videu.¹⁰³ Video také zahrnuje reakce ostatních hráčů na tento *trolling*.¹⁰⁴

S motivem Bible *inter arma* se setkáme i v *Mafia* (nepřímá citace) a *Mafia: Definitive Edition* (textura), když kněz po přestřelce v kostele fiktivního města Lost Heaven rozmlouvá s protagonistou Tommy Angelem ve snaze v něm vzbudit lítost.

Call of Juarez: Bound in Blood (CoJBIB)

Střílečka z pohledu první osoby odehrávající se ve westernovém prostředí vyšla v červnu roku 2009 pro Microsoft Windows, PlayStation 3 a Xbox 360. Byla vyvinuta společností *Techland* a vydána *Ubisoftem*. Jedná se o druhý díl série *Call of Juarez*, ale z hlediska příběhu je prequelem prvního dílu.

Hráč je uveden do příběhu tří bratrů: Raye, Thomase a Williama McCallových. První dva, dobrodruzi a dezertéři americké občanské války, jsou hratelnými postavami, třetí, kazatel, většinou vystupuje jako vypravěč. Bratři v začátku příběhu přichází o svůj domov a vydávají se na cestu za získáním dostatečných prostředků na jeho obnovu. Ray se dozví o údajně prokletém aztéckém pokladu juarézského zlata (*Gold of Juarez*), jehož moc již v této fázi příběhu začíná na všechny postavy silně působit.

Na svých cestách bratři potkávají Marisu, dívku mocného bandity Juana „Juareze“ Mendozy, která se stává Thomasovou i Rayovou *femme fatale*. Wiliam si však všimá, že

¹⁰² RICHES, John. *The Bible: A Very Short Introdution*. 2. Oxford University Press, 2021. ISBN 978-0-19-886333-5. s. 117-121

¹⁰³ READING OUT THE BIBLE in COD Game Chat! [online]. 21. 2. 2022 [cit. 2023-03-06] Dostupné z: https://youtu.be/e_QkwfmVdow Kanál uživatele: Floppy

¹⁰⁴ Provokativní chování účastníka online chatu.

Marisa projevuje sympatie spíše Thomasovi, což se později stane jedním z hlavních důvodů nevraživosti mezi hratelnými postavami. Když se Marise do rukou dostane aztécký medailon, který je podle legendy nezbytný pro přístup k juarézskému zlatu, neváhá a přemluví Thomase ke společnému útěku. Jedním z faktorů vedoucích k útěku je strach z emočně nestabilního Raye a jeho reakce, pokud by zjistil, jaké city k sobě Marisa s Thomasem chovají. Ray má ve zvyku jednat hrubě a impulzivně, jeho chování i náboženská skepse kontrastuje s rolí Williama, který naopak násilné chování považuje za nemorální a snaží se během celého příběhu misijně působit na své bratry.

Ray s Williamem se ve snaze najít Thomase ubírají k místu, kde se má podle legendy nacházet poklad. Vchod do trezoru však naleznou otevřený a uvnitř spatří Thomase a Marisu kochající se pohledem na zlato. Dojde k vyhocené situaci, kdy proti sobě starší bratři stanou v souboji s nataženými pistolemi: „*Thomasi, copak jsem tě nevaroval před tím, co se stane, když mi ukradneš další ženu? ... Miloval jsem vás, zatímco vy jste mi lhali. Zradili jste mě!*“ „*Co po mně chceš, Rayi?*“ „*Chci spravedlnost!*“ Marisa vykřikne „*Bože, pomoz!*“, William promluví jako vypravěč: „*Tak zoufale jsem si přál své bratry uvést na stezku našeho Pána, ale místo toho jsem nás všechny zklamal. Nyní se z mých vlastních bratrů stali nepřátelé na život a na smrt. Kvůli čemu? Kvůli ženě? Kvůli zlatu? Možná, že čas mluvení skončil. Možná jim mohu přímo ukázat, že existuje něco důležitějšího než pýcha, lakota a chtíč.*“ Poté William vstoupí mezi bratry čelem k Rayovi: „*Rayi, nenechám tě Thomase zabít.*“ „*To není tvoje věc!*“ pokyne mu starší bratr, aby ustoupil stranou. Kazatel se nevzdává: „*Budeš se k němu muset dostat přese mě.*“ Ray mu slovně přikáže „*Jdi mi z cesty!*“, ale on zůstává stát na místě. Thomas upozorňuje, že William je přece neozbrojený. Když však William při tasení nějakého předmětu od pasu udělá prudký pohyb, Ray na něj vystřelí.

V závěrečné zpomalené scéně se mladý muž v duchovenském stavovském oděvu hroutí k zemi a nad ním se vzduchem vznáší posvátná kniha s nápisem *Holy Bible* v červené vazbě. Červená barva může symbolizovat mučednictví, které v této videohře nakonec vede k obrácení a smíření. Kniha přistane na zemi pod nohama plukovníka Barnsbyho, nepřítele, který bratry nepozorovaně sledoval v touze po pomstě i bohatství. Následuje závěrečný duel, ve kterém je Barnsby zasažen a padá do útrob bortící se hrobky. Místo, které mělo být zdrojem budoucího bohatství, pohřbilo Rayovu a Thomasovu minulost.

Epilog vypráví Ray: „*William z nás byl nejlepší, muž víry. Obětoval vlastní život, aby mě zachránil před zlem. Jako sám Spasitel, který zemřel za naše hříchy. Jako Running River,*

který ušetřil vraha vlastního dítěte¹⁰⁵. William si přál, abych uvěřil v našeho Pána a jeho oběť. Stalo se tak. Zlato jsme tam nechali, věděli jsme, že bylo prokleté. Odložil jsem zbraně a zasvětil svůj život službě Všemohoucímu. Stal jsem se kazatelem, kterým chtěl můj bratr William vždycky být. Thomase a Marisu jsem spojil ve svatém manželství... Williame, vím, že se na nás díváš shůry, chci, abys věděl, že tvá smrt nebyla zbytečná. “

Williamovo chování je Rayem zpětně hodnoceno jako sebeobětování a přirovnáno k oběti Ježíše Krista. Pro pochopení Kristovy smrti jako výkupného máme v Písmu několik dokladů (1Pt 1,18, Žd 9,12, Ef 1,7, Kol 1,14). Výraz „vykoupit“ (ἀπολυτῶ) se původně vztahoval na vykoupení z otroctví, v židovském kontextu přímo na vykoupení z egyptského otroctví. Jedná se o vyvážnutí z nežádoucího stavu. Nový zákon, na který se Ray v epilogu odvolává, uvádí a analyzuje, čím byl člověk zotročen i z čeho bude vysvobozen: hřích, marnost, nesmyslnost, modloslužba, panství Zákona a smrt.¹⁰⁶

Ray vnímá osobní proměnu, která započala vnitřním otřesem (znázorněném i vnějším otřesem celé hrobky) bezprostředně po zastřelení vlastního bratra. Na ilustracích Rayova závěrečného vyprávění leží mrtvý William s rozepjatýma rukama na hromadě zlata, symbolicky připodobněn Ukřižovanému. Ray také zmiňuje důležitý úkon svého *odložení zbraní*, které záhy v rukou zodpovědných za zabíjení vystřídala Bible jako odpověď na zbraně vyobrazená při slovech: „*Williame...tvá smrt nebyla zbytečná.*“ Písmo se také zabývá stavem po vykoupení. Spolu s příchodem Ježíše Krista na svět přichází novost situace (Ř 6,4, Mk 2,18-22, Mt 13,44-46).

4.5. Temnota

V této podkapitole se budeme zabývat reprezentacemi Bible v kontextu videoher s hororovými prvky. Výraz horor byl do češtiny převzat z anglického *horror* se stejným významem i stejným etymologickým původem v latinském slově *horror*, které znamená

¹⁰⁵ Running River (Tekoucí řeka) je apačský náčelník, jehož syn Seeing Farther (Vidí dál) byl smrtelně zraněn během útoku antagonisty plukovníka Jeremy Barnsbyho na jejich vesnici. Náčelník však vrahovi svého dítěte odpustí, ušetří jeho život, vzdá se svých bojových ambicí a přijme jméno Calm Water (Klidná voda).

¹⁰⁶ srov. MRÁZEK, JIŘÍ. Spasení a vykoupení v synoptické tradici. In KARFÍKOVÁ, Lenka, Martin PRUDKÝ a Štěpán ŠPINKA. *Vtělení: Vykoupení ; Církev : sborník příspěvků ze tří ekumenických kolokvií České křesťanské akademie*. Praha: Portál, 1997. Sborníky České křesťanské akademie. ISBN 80-85795-16-7. s. 41.

*drsnost, chvění, mrazení, hrůzu, děs*¹⁰⁷ a zdůrazňuje reakci na tento umělecký žánr. Cílem hororu je vyvolat v konzumentech díla pocity strachu, hrůzy, odporu a děsu. Za tímto účelem mohou autoři využívat nadpřirozené prvky a temné prvky.

Existuje mnoho her, které zachází s temnotou. Doslova sem můžeme zařadit ty dětské pohybové hry, jejichž nedílnou součástí je omezení smyslu zraku (hra *na slepou bábu*), hry, které se záměrně hrají v noci nebo v temném prostředí (*stezka odvahy*) a hry, jejichž součástí je navození emocí strachu a úzkosti vtažením do hororového příběhu přehrávaného za pomoci předem určených rolí (*Krvavý dědek*¹⁰⁸).

Stvoření světa v knize Genesis začíná tmou, negativním pojmem. Do tmy Hospodin tvoří světlo a odděluje jej od tmy. Světlo i tma jsou považovány za Boží dílo, ale v Bibli se na dalších místech s absencí světla, se kterým se Bůh ztotožňuje, pojí vždy nějaká forma nebezpečí, strachu, utrpení, nevědomosti, paralýzy či vzdání se od Boha. (Ex 10,22-23, Ž 82,5, Mt 8,11-12).

4.5.1. Bible jako hororový prvek

Motivy Bible a biblické motivy se v některých hrách řadí mezi nadpřirozené prvky, které jsou pro hororovou atmosféru zásadní: *Doom, Dante's Inferno, Painkiller, Blasphemous*. Jindy jsou příkladem *tmářství*, které podle *Slovníku spisovného jazyka českého* znamená nepřátelství pokroku¹⁰⁹: *A Plague Tale: Innocence, Outlast 2, Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*.

Blogger Steve A. Wiggins v knize *Holy Horror: The Bible and Fear in Movies* upozorňuje na jedinečný pocit, který přítomnost Bible v publiku vyvolává: „*Výskyt Bible v hororu je nezvykle častý a obvykle odkazuje na náboženskou víru. Ačkoli Bible může být obyčejnou rekvizitou, nikdy není jen rekvizitou. Když vidíte Bibli, děje se něco zvláštního... Bible je (v hororu) stejně přítomná jako ta příšera hned za vámi.*“¹¹⁰

¹⁰⁷ KÁBRT, Jan, Pavel KUCHARSKÝ, Rudolf SCHAMS, Čestmír VRÁNEK, Drahomíra WITTICHOVÁ a Vojtěch ZELINKA. *Latinsko-český slovník*. Druhé vydání. Praha: Leda, 2016. ISBN 978-80-7335-376-6.

¹⁰⁸ V regionu Čechy známý jako *Krvavé koleno*

¹⁰⁹ *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. Ústav pro jazyk český Akademie věd České republiky, [cit. 2023-11-07]. Heslo tmář.

¹¹⁰ WIGGINS, Steve A. *Holy Horror: The Bible and Fear in Movies*. McFarland & Company, 2018. ISBN 1476674663.s. 3

Outlast 2 (O2)

Tento psychologický survivalový¹¹¹ horor z pohledu první osoby vyvinulo a vydalo studio *Red Barrels* jako nepřímé pokračování předchozího dílu *Outlast*. Pro Microsoft Windows, PlayStation 4 a Xbox One vyšla hra 25. dubna 2017, o rok později pro Nintendo Switch.

Hráčova znalost předchozího dílu z roku 2013 není pro průchod hrou nezbytná, ale pomůže k lepší orientaci v herním univerzu i možnému jinému výkladu konce příběhu. Po zvolení jedné ze čtyř obtížností a spuštění hry je hratelná postava uvedena jako kameraman Blake Langermann, manžel investigativní novinářky Lynn Langermannové, která pátrá po okolnostech neobjasněné vraždy těhotné ženy na arizonském venkově. Instrukce k úspěšnému hraní jsou: „*Zaznamenejte vše. Nikdo z vás není bojovníkem, který by překonal hrůzy číhající v poušti. Můžete pouze utíkat, schovávat se nebo zemřít.*“

Krajina, ve které se příběh odehrává, připomíná pouštní oblast typickou pro střední Arizonu. Zasazení alegoricky naznačuje, v jaké poušti, v jakém významu, se Blake bude pohybovat. Z příběhu v Mt 4,1-11 vychází Ježíš Kristus jako vítěz nad pokušelem na poušti, který kapituluje po slovech „*Jdi z cesty, satane; neboť je psáno: Hospodinu, Bohu svému, se budeš klanět a jeho jediného uctívat.*“ Karl Suso Frank se v knize *Dějiny křesťanského mnišství* zabývá odchody nábožensky motivovaných asketů do pouště již od 3. století. Uvádí, že časté motivy mohly být spíše pragmatické, ve snaze uniknout např. před placením daní, vojenskou službou nebo sňatky. Kromě toho je však v pozdější tradici pouštních otců poušť místem odříznutí od světa, místem duchovního boje, prostředím obývaným démony, se kterými se poustevníci musí potýkat.¹¹²

Blake Langermann se vstříc hrůznému osudu v odříznutí od světa nevydává dobrovolně. Přežije noční havárii vrtulníku a odchází do okolní pouště hledat svou manželku, která cestovala spolu s ním. Záhy objeví tělo pilota přivázané ke stromu, dochází mu, že „*tohle se nemohlo stát při nehodě.*“ Hráč při průchodu hrou zjišťuje, že vrtulník havaroval nedaleko vesnice Temple Gate, v níž žijí členové apokalyptického kultu¹¹³ Zákon

¹¹¹ S bojem o přežití

¹¹² FRANK, Karl Suso. *Dějiny křesťanského mnišství*. Praha: Benediktinské arcidiecézní ústředí sv. Vojtěcha a sv. Markéty, 2003. Pietas benedictina. ISBN 80-902682-8-5.

¹¹³ Kult je podle *Sociologické encyklopedie*: „*Ritualizovaná vazba na posvátný objekt, která spočívá v ustáleném komplexu symbolů a verbálního i neverbálního chování (hlavně gest), doprovázeného pocitem*

nového Ezechiela (*Testament of the New Ezekiel*), při jehož tvorbě se autoři videohry inspirovali náboženským hnutím Svatyně lidu.¹¹⁴ Symbolem kultu je kříž a dvě propojená kola odkazující na vidění proroka Ezechiela.¹¹⁵ Stoupenci kultu věří v brzký příchod antikrista ženského pohlaví. Ve snaze zabránit jeho příchodu zabíjí novorozence. Blake je jimi považován za vnějšího narušitele a po celou dobu hry pronásledován. Stoupenci kultu se vyznačují duševní poruchou doprovázenou psychotickými stavy, kvůli kterým nedokážou racionálně reflektovat své chování. Hráč se postupně nepřímo dozvídá, že jejich nemoc je způsobena vysíláním z rádiových věží korporace *Murkoff*, známé svými nelegálními pokusy na lidech z předchozího dílu. Tyto věže patrně vysílají *Boží hlas*, který slyší, a na nějž se odvolává vůdce kultu Sullivan Knoth, autor *Evangelia podle Knotha*, jehož úryvky jsou rozmístěné v herním prostředí.

Blake zjišťuje, že kult hodlá mučit a zavraždit Lynn. K tomu však nedojde, protože je unesena schizmatickou skupinou Kacíři (*The Heretics*), kteří podporují příchod antikrista. Stoupenci Zákona proti Kacířům bojují a na závěr páchají hromadnou sebevraždu. Když Blake konečně nalezne Lynn, vidí, že je těhotná, ale postrádá vysvětlení, jak je to možné. Byli od sebe odloučeni pouze několik hodin. Pomůže jí vstát a společně se vydávají na cestu pryč navzdory bouři, která kolem zuří. Lynn však zastihnou kontrakce, v kostele porodí dceru. Při porodu umírá se slovy „*Nic tam není.*“

Sullivan nalezne Blakea s dítětem, ale neublíží mu, protože se domnívá, že dítě je již příliš silné a jeho narození způsobilo bouři i umlknutí Boha. Sullivan se přiznává, že ačkoliv zabil všechny své děti podle instrukcí *Božího hlasu*, tedy „*nikdo jiný neměl lepší víru*“, cítí se zrazen Božím mlčením znamenajícím Boží nespokojenost a obětuje sám sebe, spáchá

a postojí uctívání, zbožňování, pokory, bázně. Kultovní chování není účelové v běžném slova smyslu, má expresivní význam.“ In *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav Akademie věd České republiky, [cit. 2023-03-23]. Heslo kult. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Kult>, *Teologický slovník* nabízí definici „*Kult lze definovat jako službu Bohu výslovně prokazovanou svatými znameními a vnitřním postojem...*“ In RAHNER, Karl a Herbert VORGRIMLER. *Teologický slovník*. Praha: Vyšehrad, 2009. Teologie (Vyšehrad). ISBN 978-80-7021-934-8. s. 189

¹¹⁴ Episode 16: Red Barrels [online]. 5. 2. 2016 [cit. 2023-03-23] Dostupné z: <https://youtu.be/T9GTeJ4ULJs>
Kanál uživatele: Indie Games Level Up! / Jeux indie en action!

¹¹⁵ „*Vzhled a vybavení kol bylo toto: třpytila se jako chrysolit a všechna čtyři se sobě podobala; jejich vzhled a vybavení se jevilo tak, jako by bylo kolo uvnitř kola.*“ (Ez 1,16)

sebevraždu podříznutím krční tepny. Na závěr je celá vesnice, patrně i celý svět, zničen Sluncem.

Poslední slova Lynn „*Nic tam není*“ mohou hráče vést k závěru, že Blake také podlehl šílenství a o dítěti se mu pouze zdá, protože, ač je chová ve své náruči, hráč si může všimnout, že novorozenec nemá stín.

Příběh je velmi bohatý na biblické motivy (ukřižování, rituální oběti, Jidáš jako zrádce, Marta vykonávající praktické činnosti...), posvátné knihy inspirované biblickou strukturou, liturgické texty a modlitby. Některé konkrétní reprezentace si na následujících stranách rozebereme.

1. Písemnosti – První z dokumentů, který Blake nalézá, je dopis na rozloučenou otce, který neunesl obětování svých dětí. Tato písemnost, podobně jako další postupně nacházené texty, vypráví herní příběh. Mimo jiné takové texty obsahují důležité informace o teologii kultu a svědectví víry nebo proctví člena, který text sepsal. V případě prvního dopisu otce jménem Tom jsou to poznatky: sebevražda je hřích, obětovat děti je nutné, očekává se „*příchod konce*“, rodiny se po smrti opět shledají, jednotlivci mohou být posmrtně Bohem *spáleni* za své hříchy a nebudou mít možnost shledat se s blízkými, *Papa Knoth* je utěшитelem matek, které obětovaly své děti.

Další důležitý dokument pro vstup do herního příběhu nachází Blake v budově připomínající kapli, jejíž vchod zdobí znak kultu s nápisem *Satanas, inimical Dei*¹¹⁶. Interiéru dominuje klekadlo, zakrvácené jesle a liturgický text s názvem *Nářek porodní báby (Midwife's Lament)*, který je součástí obřadu obětování dítěte přímo při porodu, těsně po porodu, nebo po jeho přinesení do společenství.

„*Dítě přichází, už připravte pro ně nůž.*“ Roli obětníka hraje prorok Ezechiel, který „*čekaje ostří si brousí*“. Ezechiela rituálně zastupuje či zpřítomňuje Sullivan Knoth, ten se ve svém evangeliu prezentuje jako nový prorok Ezechiel.¹¹⁷ *Evangelium podle Knotha* a *Nové Evangelium* jsou primární prameny, které hráč objevuje a které pomáhají objasnit okolní dění. Nejsou však řazeny chronologicky. Celkový obraz in-game nového náboženského hnutí je dotvořen až na konci hry.

¹¹⁶ *Satane, nepříteli Boží*

¹¹⁷ Kn 1,1 In The Gospel of Knoth. *Outlast Wiki* [online]. [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: https://outlast.fandom.com/wiki/The_Gospel_of_Knoth

Herní evangelia se dělí na verše označené arabskými čísly po vzoru Bible, připomínají systém vytvořený francouzským teologem a vydavatelem Robertem Estiennem pro Nový zákon.

2. Dětské oběti – Kromě motivu obětování vlastního dítěte na žádost *Božího hlasu*, který se nachází i v TBoI, se v O2 setkáváme s dětskými oběťmi v institucionalizované podobě.

Archeologické nálezy vypovídají o tom, že semitské kultury pozdní doby bronzové přinášely bohům i lidské oběti. Dětské oběti náležely nejvyššímu z kanaánských bohů Elovi, jehož postavení bylo u Izraelitů vystřídáno Hospodinem, který si nárokuje vše prvorozené (Ex 13,12). Podle Susan Ackermanové začaly být lidské oběti kritizovány na počátku 6. stol. př. Kr. s objevem monoteismu. Oběť prvorozených byla nahrazena vyplacením, zástupnou zvířecí obětí či zasvěcením syna do služby Hospodinu.¹¹⁸ Biblický kánon se k možnosti dětských obětí staví odmítavě: „*Kdokoli z Izraelců i z těch, kdo budou v Izraeli přebývat jako hosté, by daroval Molekovi někoho ze svých potomků, musí zemřít; lid země ho ukamenuje.*“ (Lv 20,2), ale zároveň připouští, že k takovému chování v minulosti docházelo.¹¹⁹

Strategie zabíjení dětí Zákona nového Eczechiela jako a) ochrana před příchodem antikrista nebo b) jako okolnost předcházející příchodu antikrista, připomíná Matoušovo vyprávění o Herodově příkazu zabít všechny chlapce v Betlémě „*ve stáří do dvou let*“ (Mt, 13-23)

3. Antikrist – V O2 se o antikristu hovoří v ženském rodě a má být doslovným opakem Krista ztotožněného s historickým Ježíšem z Nazareta: „*Jako Ježíš Kristus z Nazaretu sesadil smrt z trůnu ke slávě Boží, tak Antikrist z Chrámové Brány (Temple Gate)*¹²⁰ *posadí ponuré jezdce zpět na jejich trůn, pokud nebude zavražděna ve vlastní krvavé*

¹¹⁸ ACKERMAN, Susan. Child Sacrifice: Returning God's Gift. *Bible Review*. 1993, (9).

¹¹⁹ „*Sloužili jejich modlářským stvůrám a ty se jim staly léčkou; obětovali své syny a své dcery běsům. Nevinnou krev prolévali, krev svých synů a dcer, které obětovali modlářským stvůrám Kenaanu; proléváním krve zhanobili zemi. Tak se poskvrnili svými činy, svým jednáním porušili věrnost. Hospodin vzplál hněvem proti svému lidu, svoje dědictví si zhnusil.*“ (Ž 106,36-40)

¹²⁰ Název vesnice, ve které se příběh odehrává.

kolébce.“ (Kn 14,2)¹²¹ Knothovo eschatologické proroctví považuje příchod antikrista za nevyhnutelný, na druhou stranu se mu snaží zabránit.

V Bibli se termín *antikrist* vyskytuje čtyřikrát v 1. listě Janově. Má se jednat o člověka, který popírá Boží zjevení: „*To je ten antikrist, který popírá Otce i Syna.*“ (1Jn 2,22b), „*Do světa vyšlo mnoho těch, kteří vás svádějí, neboť nevyznávají, že Ježíš Kristus přišel v těle; kdo takto učí, je svůdce a antikrist*“ (1Jn 1,7), případně se staví na místo Ježíše Krista před jeho druhým příchodem: „*Nyní se vyskytlo mnoho antikristů; podle toho víme, že nastala poslední hodina.*“ (1Jn 2,18b).

Teologie v O2 je záměrně nekonzistentní, protože má být výplodem nemocné mysli ovlivněné experimentem korporace *Murkoff*, v problematizaci „nemocné teologie“ spojené s útokem na vlastní děti se O2 podobá TBoI. Za podstatné považujeme vyjádření spoluzakladatele studia *Red Barrels* Philippe Morina, který za hlavní zdroj inspirace označil náboženské hnutí *Svatyně lidu* založené křesťanským duchovním Jimem Jonesem v 50. letech minulého století, které proslulo vraždami a sebevraždami v Jonestownu v listopadu 1978.¹²² Reprezentace Bible a biblických motivů v O2 vypovídá o vynikajících biblických znalostech autorů a slouží primárně k navození atmosféry, o které píše již zmíněný Steve A. Wiggins v souvislosti s filmem.

4.5.2. Bible jako světlo ve tmě

Bibli lze použít jako hororový prvek, může však také být nástrojem, který před archetypem temnoty či tmářství své držitele, znalce, nebo následovníky ochraňuje. Možná trochu nepředvídaně jsme takové pojetí zaznamenali v *roguelike* hře *Cult of The Lamb* a již více předvídaně v *Holy Purge: Exorcist*, *Shadows on the Vatican* a *Saint Kotar*. V *The Legend of Zelda* dopomáhá *item* knihy s křížem na obale zvané *Book of Magic* (v japonské verzi videohry *The Bible*)¹²³ k vytvoření efektu zdroje světla.¹²⁴

¹²¹ The Gospel of Knoth. *Outlast Wiki* [online]. [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: https://outlast.fandom.com/wiki/The_Gospel_of_Knoth

¹²² VOJTÍŠEK, Zdeněk. Lidskou tvář sebevrahům: Reflexe k 30. výročí vražd a sebevražd v Jonestownu. *Dingir*. 2008, (3), 74-76.

¹²³ Christianity. *Zeldapedia* [online]. [cit. 2023-04-08]. Dostupné z: <https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Christianity>

¹²⁴ Viz „*Světlem pro mé nohy je tvé slovo, osvěcuje moji stezku.*“ Ž 119,105

Cult of the Lamb (CotL)

Biblické motivy se implicitně vyskytují i v této další hře, která je zasazena do prostředí temného světa připomínajícího sklepení v TBoI. CotL vyšla 11. srpna 2022 pro Windows, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5 a Xbox One. Jedná se o dílo vyvinuté indie studiem *Massive Monster* a vydané *Devolver Digital*.

Hráč se ocitá v roli obětního beránka, jak pozná záhy po spuštění hry z první akce, kterou má provést: „*Poklekni, abys byl obětován*“. Nad Beránkem stanou čtyři biskupové staré víry¹²⁵ (*bishops of the Old Faith*) řka: „*Zde před námi stojí poslední svého druhu, všechny ostatní jsme ulovili a usmrtili. S touto poslední obětí již nebude možné proroctví naplnit. Kacíř, který leží svázan v hlubině bude odsouzen k věčnému zajetí. A stará víra bude zachována.*“

Zanedlouho po obětování se Beránek v posmrtném životě setkává s oním „kacířem“, bohem jménem Ten, který čeká (*The One Who Waits*) spoutaný řetězy: „*Hloupí biskupové si mysleli, že tě smrt ode mě oddělí, ale místo toho tě poslali přímo za mnou.*“ Tajemný bůh uzavře s Beránkem smlouvu: zvíře bude vzkříšeno, ale podmínkou navrácení života je, že začne hlásat kult tohoto boha. Od Toho, který čeká, dostává jako zdroj moci rudou korunu (Red Crown) podobající se biskupské mitře a navrací se mezi živé.

Beránek ve zchátralém chrámu za pomoci rádce Rataua buduje tábor, odkud má být šířen nový kult, *indoktrinací* získává přívržence, kteří spolu žijí na jednom místě. Kromě hospodaření v táboře se Beránek vydává na výpravy, na kterých postupně vítězí nad každým ze čtyř biskupů. Při posledním tažení zjišťuje pravé jméno čekajícího boha: Narinder. Jedná se původně o pátého z biskupů, zodpovědného za *Říši smrti*, který pro svou ctižádost ostatní zradil a usiluje o to stát se svrchovaným pánem světa i náboženského kultu. Poslední z biskupů před svou smrtí Beránka varuje, že si pro něj i jeho komunitu Narinder přijde.

Když jsou všichni biskupové poraženi, Ten, který čeká, požaduje po Beránkovi navrácení rudé koruny a obět v jeho jménu.

a) Pokud hráč nechá hlavní postavu obětovat, postava zemře a její následovníci jsou uvězněni.

¹²⁵ Stará víra je *in-game* náboženský proud dominující hernímu světu, před tím, než Beránek začne šířit jinou víru a zpochybní tím autority hlavních představitelů, čtyř biskupů. Součástí staré víry jsou zvířecí oběti.

b) Pokud hráč rozhodne, aby Beránek Narinderovi vzdoroval, bůh jej označí za „zrádce, který se vyhnul jeho evangeliu a prohlašuje sám sebe za falešný idol.“ Následně Beránek bojuje proti Narinderovým sluhům, Baalovi a Aymovi, i samotnému Narinderovi, který Beránkovy následovníky uvězní na kříže. Hráč si může zvolit, zda jej nechá při životě nebo ne. Pokud se rozhodne soka zabít, dozví se od něj: „*Ničím se ode mě nelišíš. Stal ses tím, kým jsem já.*“ Když jej nechá žít, je označen za slabocha.

Po kterémkoliv z konců si hráč může na obrazovce přečíst pobídku k šíření kultu (samotné hry) „*aby i druzí mohli být požehnáni božským učením mocného Beránka.*“

Protagonistou této videoherní bajky je nejoblíbenější biblické obětní zvíře. V dobách existence jeruzalémského chrámu byl beránek každý den přiváděn k ranní a večerní oběti (Ex 29,38), v příběhu o obětování Izáka posloužil jako zástupná oběť (Gn22,13), Izraelité zástupně obětovali beránka v Egyptě (Ex12,3) a Izajáš přirovnává trpícího služebníka k beránkovi (Iz 53,7), o Ježíši Kristu se v Novém zákoně často mluví jako o beránku (Jan 1,29, 1Kor 5,7), zároveň se jedná o jedno z jeho nejstarších uměleckých či symbolických zobrazení.¹²⁶

Beránek z CotL se Kristu podobá svým vzkříšením ve smyslu navrácení ze smrti do života i zachraňováním ostatních duší, z nichž si povolává své následovníky. Velmi však záleží na hráči, jaké vůdcovské a hospodářské schopnosti bude Beránek mít, jak bude se svými následovníky jednat. Pastor *Checkpoint Church* Nathan Webb zařadil CotL do svého kázání na Mt 7,15-23 jako poučení o „*živých prorocích přicházejících v rouchu ovčím*“.¹²⁷ Beránek se zkrátka stane prorokem podle hráčova gusta. Má moc zavést uctívání zesnulých členů kultu i kanibalismus, stejně tak vybudovat prosperující komunitu uprostřed temného světa ovládaného krutou starou vírou a jejími autoritami. Právě tento prvek svobody od staré víry, zachraňování zvířat určených k obětování a budování soběstačné reformní náboženské komunity, které Beránek přináší v roli opozičního patriarchy, sledáváme světlem v temnotě.

¹²⁶ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Ilustroval Zdeněk NETOPIL, ilustroval Jaroslav STANĚK. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0246-6. s. 11

¹²⁷ Cult of the Lamb from the Perspective of Jesus | Nerdy Sermon In: Youtube [online]. 21. 8. 2022 [cit. 2023-03-23] Dostupné z: <https://youtu.be/7511YtnjHDM> Kanál uživatele: Checkpoint Church

4.6. Stvoření a tvoření

Podle *Pedagogického slovníku* je tvořivost duševní schopností vycházející z poznávacích a motivačních procesů, v níž důležitou roli hrají inspirace, fantazie a intuice. Tvořivost se projevuje nalézáním řešení, která jsou nejen správná, ale zároveň i nová, nečekaná a neobvyklá. Tvořivý proces má několik etap: přípravu, dozrávání nápadu, osvětlení, kontrolu, zpracování. Tvořivost je podporována vysokou inteligencí, otevřeností novým zkušenostem, iniciativou ve vytváření řádu, pružností v usuzování, potřebou seberealizace. Naopak tvořivost je tlumena direktivním řízením, stereotypy a tendencemi ke konformitě.¹²⁸

Lidské dílo je od počátku podle knihy Genesis zamýšleno jako součást Boží tvořivosti (Gn 1,26-31). Člověk imituje Boží dílo. Mezi biblické texty tematizující takovou spolupráci patří např. Žalm 104. Tvořivost a tvůrčí činnost, která vede k vytvoření něčeho nového ať už z hlediska jednotlivce nebo společnosti, představuje předpoklad pro úspěšné řešení problému, a proto je součástí většiny her.¹²⁹

Trailer *Genesis* k videohře *Metro: Last Light*¹³⁰ vypráví příběh o stvoření světa, biblická slova prokládá obrazy země zpuštěné jadernými zbraněmi. Vypravěč na základě pozorování světa, metody přirozené teologie, dochází k závěru, že sedmý den Bůh neodpočíval, ale odešel nebo zemřel, a lidstvo zanechal čelit soudnému dni. Destrukční potenciál motivu *Deus abitus* byl využit i v univerzu *Outlast*.¹³¹

Tato podkapitola vznikla na základě analýzy videoher z žánrů sociálních simulací, budovatelských strategií, *god games*¹³² a sandboxových her.

V některých případech je zbožštění hráče součástí herní mechaniky: *The Sims Medieval*, *Doodle God*, *WorldBox*, *Religion inc.* *God Simulator*, (podle názoru některých

¹²⁸ PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8. s. 253

¹²⁹ Srov. ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-534-3. s. 236

¹³⁰ *Metro: Last Light - "Genesis" - Gameplay Trailer (Official U.S. Version)* In: Youtube [online]. 11. 12. 2012 [cit. 2023-05-03] Dostupné z: https://youtu.be/unN8ItC_rQ4 Kanál uživatele: metrovideogame

¹³¹ Umlknutí Božího hlasu

¹³² Hra na boha je simulace, která hráče staví do role entity schopné pomocí nadpřirozených sil ovlivňovat velké množství herních aspektů. Bývá řazena k subžánru strategických videoher

autorů i *Spore*¹³³), jindy se hráč musí vlivům nějakého boha Stvořitele nebo bohů Stvořitelů řídících herní svět přizpůsobovat: *Pharaoh*, *The Savior's Gang*. V některých hrách (*CotL*) hráč a jím ovládané postavy boží roli postupně nabývají spolu s rozvojem schopností.

The Sims Medieval (TSM)

Sociální simulaci s prvky akční adventury zasazenou do období středověku série *The Sims* vydala společnost *Electronic Arts (EA)* v březnu roku 2011. Videohra nejprve vyšla pro Microsoft Windows, Mac OS X a později, v září téhož roku, pro iOS.

Hlavní rozdíl v hratelnosti oproti jiným dílům série spočívá v zaměření na plnění jednotlivých questů¹³⁴. Cílem hry je úspěšně pečovat o potřeby zvoleného hrdiny (z počátku v tutoriálu zejména panovníka/panovnice, později i osob vykonávající jiná povolání), plnění přání ostatních postav a splnění všech *Ambitions*, ambicí celého království.

Všichni *simíci*¹³⁵ (včetně hráčem přizpůsobených) přicházejí do herního světa jako agnostici (pokud nejsou kněží). K jednomu ze dvou *in-game* monoteistických náboženských proudů mohou být konvertováni kněžími pomocí absolvování individuálního duchovního rozhovoru nebo slyšením veřejného kázání. Obě frakce, jakobáni (*Jacobans*) a peteráni (*Peterans*) uctívají *The Watcher*, Strážce. Jakobáni kladou důraz na bázeň před Strážcem, který se v jejich teologii vyznačuje hněvem, přísností až zlomyslností. Pro peterány je Strážce milující entitou. V hráčské komunitě přetrvává diskuze o předobrazu těchto frakcí. Autoři článku *Religion* na stránkách *The Sims Medieval Wiki* se domnívají, že se vývojáři inspirovali rozkolem západního křesťanství v rámci evropské reformace 16. století.¹³⁶ Komentátor článku v zobrazení spatřuje dvě proti sobě stojící podoby téže církve v různých historických etapách.¹³⁷

Jakobáni i peteráni se shodnou na tom, že Strážce je stvořitelem (ačkoliv tuto skutečnost nepřímou popírá vypravěč prologu¹³⁸) či tvořitelem *simíků*, dohlíží na jejich

¹³³ WEBSTER, Hilton. 13 Best God Games. *TheGamer* 2022. [cit. 2023-03-25]

Dostupné z: <https://www.thegamer.com/best-god-games/#reus>

¹³⁴ Úkolů, za jejichž plnění získává hráčem ovládaná postava nebo skupina postav odměny.

¹³⁵ Postavy v herní sérii *The Sims*

¹³⁶ Religion. *The Sims Medieval Wiki* [online]. [cit. 2023-03-25]. Dostupné z: <https://thesimsmedieval.fandom.com/wiki/Religion>

¹³⁷ Ibid.

¹³⁸ The Sims Medieval Opening Cinematic In: Youtube [online]. 26. 3. 2011 [cit. 2023-03-25] Dostupné z: <https://youtu.be/n1o9wuGA24M> Kanál uživatele: Kurgan Nazzir

životy, které má do jisté míry moc ovlivňovat. Moc Strážce se shoduje s mocí, kterou má hráč nad jednotlivými postavami i celým královstvím. Již v úvodu je vypravěčem hráči řečeno, že zpočátku byl pasivním bohem: „*Ty jsi Strážce a toto je tvůj domov... Po tisíciletí jsi pozoroval, jak roste a dozrává. Čekal jsi, až přijdou první lidé, z nichž se stali tví následovníci. Tvůj mocný pohled obdařil lidstvo inspirací, začali budovat a prospívat. Žasnul jsi, jak se postupně stávali civilizací.*“ U lidí se však vyskytly i negativní vlastnosti, které způsobily násilí a různé pohromy. Pod tlakem pramenícím z těchto událostí si Strážce uvědomil, že pozorovat nestačí a je třeba do života lidí začít zasahovat. Zničil sochu, kterou mu *simíci* v dávných dobách vybudovali, a od té doby přestal být zobrazován. Pro období krizí nebo jejich prevenci si Strážce začal povolávat hrdiny „*muže a ženy, které budou ostatní následovat*“. Tyto postavy se staly jeho „*rukama formujícíma nový svět*“. Původně poměrně vzdálený bůh se v čase začal *simíkům* přibližovat jak skrze hrdiny, tak svými zásahy do světa.

Ve vyprávění lze rozpoznat některé prvky křesťanské *historia salutis*, která začíná ve Starém zákoně prvotním hříchem (v *TSM* je první lidské zlo a jeho důsledky mobilizačním impulzem procesu Božího přiblížení světu), souvisí s Božími znameními, jako např. vyvedením z Egypta (v prologu *TSM* záchrana *simíka* před drakem), povoláním praotců i proroků (povolání hrdinů), vrcholí v Novém zákoně v osobě Ježíše Krista (o vtělení nebo sebezjevení v jedné osobě v *TSM* rozhodně nemůže být řeč, hra však začíná Strážcovým vyvoláním, přizpůsobením a vysláním první hratelné postavy, které má schéma povolání proroka) a pokračuje v dějinách církve (Samotná hra nevysvětluje vznik dvou různých náboženských frakcí. Zůstává na volbě hráče v roli Strážce, jak se schizmatem naloží. Existuje možnost, že v omezeném herním čase nedá v království vzniknout žádnému z kostelů, nebo nechá postavit jen jeden, či bude jeden podporovat na úkor druhého.).

Symbolem Strážce je oko podobající se oku Prozřetelnosti, které bylo v křesťanské ikonografii 17. až 19. stol. symbolem Boží trojice, Boží vševědoucnosti a prozřetelnosti.¹³⁹ Antropomorfismus shlížejících Božích očí patří mezi časté biblické motivy (Jób 31,4, Ž 33,18, Ž 34,15, Př 15,3). Bůh se dívá také očima svého vtěleného Syna (Lk 22,61).

¹³⁹ BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Vyd. 2. Praha: Aurora, 2013. ISBN 978-80-7299-104-4. s. 55

TSM nabízí opačnou dynamiku příběhu o stvoření než *Metro: Last Light*. Svět byl podle prologu *TSM* pravděpodobně původně „sám“, poté do něj přišel Strážce, který má podle mnohých náznaků¹⁴⁰ i stvořitelkou funkci.

4.7. Narativ

Jednou z nejdůležitějších složek biblického textu jsou vyprávění, která mají svůj jedinečný účel: předávání náboženské tradice, fixace právních ustanovení, vysvětlení kosmologie, svědectví, poučení pro příští generace, edukace, zvěstování evangelia atd. Pro biblické vyprávění v této práci používáme slovo *narativ*, protože podle *Internetové jazykové příručky* narativ znamená vyprávění příběhu, jehož výklad se přizpůsobuje konkrétnímu záměru.¹⁴¹ Příběhem pak máme na mysli obsah narativu. Seymour Chatman píše, že narativ se skládá ze dvou základních aspektů: příběhu (co) a diskurzu (jak). Diskurz zahrnuje výrazové prostředky a manifestace narativu.¹⁴²

Mezi videohrami, které se vyrovnávají s biblickými narativy a gamifikují je, nalezneme mnoho tzv. křesťanských her, např. *Journey of Moses* a *Journey of Jesus*, *FIVE: Guardians of David*, *Super 3D Noahs Ark*, připravovaná *LOGOS Bible Videogame* a spoustu dalších.

Některé hry rozvíjí své vlastní verze narativů nebo biblickými motivy inspirované narativy v rámci vyprávění příběhu či historie herního světa a jeho myšlenek.

Assassin's Creed (AC)

Mezi díla, která si bez biblického narativu lze jen těžko představit, bývá řazena videohra AC, série videoher vydávaných od roku 2007 studiem *Ubisoft*.

V sérii se setkáváme s hauntologií¹⁴³ postavené na vyprávění příběhu prvních lidí z knihy Genesis, kteří ale nebyli stvořeni Hospodinem, ale technologicky vyspělou civilizací

¹⁴⁰ The Watcher (The Sims). *VS Battles Wiki* [online]. [cit. 2023-03-23]. Dostupné z:

[https://vsbattles.fandom.com/wiki/The_Watcher_\(The_Sims\)](https://vsbattles.fandom.com/wiki/The_Watcher_(The_Sims))

¹⁴¹ *Internetová jazyková příručka* [online]. Ústav pro jazyk český [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=narativ>

¹⁴² CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2. s. 16-26

¹⁴³ Termín hauntologie, složený ze slov *haunting* (strašení) a *ontologie* poprvé použil filosof Jacques Derrida roku 1997 (In DERRIDA, Jacques. *Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning & the New*

Isu, na niž svět ve svých dalších dějinných epochách zapomíná a je přítomna skrze mocné relikvie tzv. *úlomky ráje*, které po sobě zanechala:

- Rajská jablka (*Apples of Eden*)
- Rajské rubáše (*Shrouds of Eden*)
- Rajské hole (*Staves of Eden*)

Adam a Eva patřili mezi humanoidní hybridy, kteří na rozdíl od lidské rasy stvořené i zotročené první civilizací, neměli v těle umělé neutrotransmitery, pomocí nichž by mohli být ovládáni. K tomu došlo z důvodu křížení mezi oběma rasami, připomínající biblickou zmínku o נֶפִילִים, *nefilim* (Nu 13,33). První civilizace stvořila Adama a Evu, ale oni se jí vzepřeli. Jejich vzdor ve jménu svobodné vůle podnítil vzpuru lidstva vůči svým stvořitelům a otrokářům zároveň. Adam s Evou ukradli *rajské jablko*¹⁴⁴, které se v AS stalo pozdějším motivem Kainovy vraždy Ábela. Kain byl za vraždu bratra označen znamením ve tvaru kříže, v mytologii AC je také duchovním otcem *in-game* templářského řádu (*Templar Order*), dříve nazývaného Kainovy děti (*Children of Cain*). Jablko bylo umístěno do archy úmluvy pod troskami Šalamounova chrámu. Videohra neinterpretuje krádež rajského plodu jako hřích. Tím se podobá výkladu gnostické skupiny setovců a heterodoxního věroučného systému markionitů, pro které mělo být sněžení ovoce ze stromu poznání vysvobozením ze spárů „zlého nižšího boha“.¹⁴⁵

Další inspirace pochází z příběhu o patriarchovi Josefovi, který od otce Jáкова obdržel „*pestře tkanou suknicí*“, bratři Josefa nenáviděli, protože jej považovali za konkurenci v rámci rodové hierarchie a rozhodli se jej zabít. Díky intervenci Rúbena, který zamýšlel Josefa později zachránit, ho místo plánované vraždy hodili do cisterny. Otcí poté ukázali barevnou suknicí namočenou do kozlí krve. Jákov vykřikl: „*Suknice mého syna! Sežrala ho divá zvěř! Rozsápán, rozsápán je Josef!*“ (Gn 37,33) V AC bratři Josefovu suknicí ukradli,

International. Routledge, 2006. ISBN 0415389577.) označuje soubor myšlenek týkajících se návratu k prvkům, zejména ideologiím z minulosti, které jsou stále nějakou formou přítomny a „*straši*“ soudobou společností.

¹⁴⁴ Srov. „*Žena viděla, že je to strom s plody dobrými k jídlu, lákavý pro oči, strom slibující vševědoucnost. Vzala tedy z jeho plodů a jedla, dala také svému muži, který byl s ní, a on též jedl.*“ (Gn 3,6)

¹⁴⁵ BOSMAN, Frank G. ‘The poor carpenter’: Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin’s Creed Game Series. *Gameviroments*. University of Bremen, 2016, (4). ISSN 2364-382X.

Isu se však za bohy nepovažují. Představitelka Isu, Minerva, odpovídá „*Ne, nejsme bohové. Jenom jsme zkrátka přišli dřív.*“ In *AC II*

protože věděli, že se jedná o *rajský rubáš*, který má moc uzdravovat a křísit z mrtvých. Postupem času se rubáš dostává do vlastnictví Davida, který díky jeho síle poráží Goliáše.

Zatímco v Písmu vyvádí Izraelity z Egypta Hospodin, v AC je za všechny zázraky zodpovědná Mojžíšem vlastněná *rajská huň*.

Bez bližšího vysvětlení se ke všem rajským předmětům dostal také historický Ježíš. Pomocí rajského jablka proměnil vodu ve víno, díky rajskému rubáši uzdravoval i vstal z mrtvých. Hlavním důvodem jeho pronásledování ze strany Římanů a ukřižování pak měla být právě jejich touha po moci pramenící z předmětů.

Napříč pro potřeby práce studovanými díly série (*AC, AC II, AC Brotherhood, AC Revelations, AC Rogue, AC Unity, AC Syndicate, AC Odyssey a AC Valhalla*) je patrný odklon tvůrců od tohoto Biblí inspirovaného narativu. Odklon souvisí s obměnou historických kulis, do kterých jsou nové díly zasazeny. Zatímco díly z let 2007-2011 převážně zpracovávají dobu třetí křížové výpravy (1189–1192) nebo evropské renesance (14.-16. stol.) a přímo interagují s dobovými náboženskými představami, např. pomocí výkladu křesťanského umění, pozdější díly se na tuto dobu dívají buď retrospektivně (např. díl *AC: Unity* odehrávající se v období Velké francouzské revoluce, kde jsou zaznamenány vzpomínky Jacquese de Molay, posledního velmistra templářského řádu) nebo jsou jí téměř nezatíženy.

AC nově interpretuje klíčové prvky tradiční křesťanské mytologie, a to má dopady na teologii série. Podle F.G. Bosmana mají reinterpretace vliv na oblast antropogeneze, teleologie, dějin spásy a christologie.¹⁴⁶

Cílem lidstva, které není stvořeno Bohem, ale jinou, technologicky vyspělejší rasou jako výsledek genového inženýrství, není obracet se k původnímu ráji jako k utopii, usilovat o návrat míru za každou cenu, jak se o to pokouší *in-game* templářský řád, ale udržovat a rozvíjet lidskou svobodu za pomoci poznání svého skutečného původu, o což usiluje řád asasínů.

Ježíš z Nazareta je v AC z úst asasínského mentora Al Mualima označen za „*chudého tesaře*“, který se nijak nelišil od ostatních lidí, kteří se snažili využít úlomky ráje ve svůj prospěch. Takové pochopení Ježíšovy osoby podle Bosmana obsahuje stopy heterodoxního

¹⁴⁶ Ibid.

křesťanského myšlení, islámské teologie a pseudovědecké moderní literatury. Al Muallim se vyjadřuje i ke známým biblickým zázrakům a znamením, které označuje za iluze.

4.8. Klíč

V některých videohrách závisí na hráčově znalosti Bible a její hermeneutiky celé porozumění biblické referenci (*Mafia II*, *GTA V*, *Mass Effect*, *Gray Dawn*), aspektům zápletky, nebo dějové katarzi díla (*Tell Me Why*, *CoJBiB*), některé z jejich částí (*Metro: Last Light*, *Beyond: Two Souls*) nebo komunikaci v hráčské komunitě (např. přezdívka *2 Cor 6 8¹⁴⁷* v *Among Us*, videohře s důležitou rolí *impostora*).

Vzhledem k tomu, že se většinou jedná o drobné fragmenty v rámci obsáhlých děl, jejichž přítomnost není pro úspěšný průchod hrou zásadní, ale vede k obohacení hráče či získání nové perspektivy, v této podkapitole podrobněji nepopisujeme jednotlivé videohry nebo některou z nich vybranou, ale pouze konkrétní reprezentace Bible, které spojuje úloha klíče k objevení důmyslnosti herního obsahu i biblického textu a jeho dopadu na jednání herních postav.

Mafia II

V kriminálním dramatu od herního studia *2K Czech Mafia II* z roku 2010 si trojice protagonistů půjčuje peníze od židovského lichváře Bruna. Vyjednávání úroku se ujímá gangster Henry a je varován: „... *pokud se mnou vydrbeš, vzpomeň si na moudrá slova z Bible: A rozhněvá se prchlivost má. I zbijí vás mečem, a budou ženy vaše vdovy a děti vaši sirotci*“ Henry hbitě odpovídá: „*Exodus, kapitola 22, verš 24.*“

Bruno se jako jediný z přítomných zasměje: „*Děláš na mě dojem. Nevypadáš na chlapa, co chodí do kostela.*“ Rozhovor tří přátel cestou autem od lichváře se týká náboženství: „*Jak to, že znáš tak dobře Bibli, Henry? Tys to četl, nebo co?*“ Henry vysvětluje: „*Bruno vždycky používá ten samý citát. V neděli chodím do kostela, tak jsem se kněze zeptal.*“

Nikde není explicitně vysvětleno, že Henry odpovědí nedokončil Brunovu citaci z kánonu, ale upozornil na hříšnost jeho počínání, v Ex 22,24 se nachází: „*Jestliže půjčíš stříbro někomu z mého lidu, zchudlému, který je s tebou, nebudeš se k němu chovat jako*

¹⁴⁷ „*We serve God whether people honor us or despise us, whether they slander us or praise us. We are honest, but they call us impostors.*“ (2. Kor 6,8, *NLT*) srov. „*Procházíme slávou i pohanou, zlou i dobrou pověstí, mají nás za svůdce, a přece mluvíme pravdu.*“ (ČEP)

lichvář, neuložíš mu úrok.“ Pochopení situace pak záleží na mimoherní aktivitě nebo znalostech hráče.

GTA V

V bohatém universu série *Grand Theft Auto* (oficiální zkratka *GTA*) se vyskytuje velké množství biblických, zejména novozákonních, referencí (od ukládání hry u nápisu *Jesus Saves*, po pouličního kazatele Jesse vydávajícího se za Ježíše Krista). V dosud nejnovějším dílu série, *GTA V* z roku 2013, je mnoho odkazů spojeno s jednou z hratelných postav, Franklinem Clintonem.

Když v jedné z prvních misí *Marriage Counseling* (Manželské poradenství) jiná hratelná postava, Michael De Santa, pronese parafrázi: „*Jen blázen staví svůj dům na písku, Zlato.*“¹⁴⁸ poté, co pomocí nákladního automobilu strhne údajný dům tenisového trenéra, s nímž mu byla nevěrná jeho manželka. Franklin reaguje: „*Nemyslím si, že kámo Matouš myslel na nákladáky, když psal tuhle sračku.*“

Michael pronese všeobecně známé přísloví, aniž by v danou chvíli záměrně parafrázoval Bibli, ale Franklin již historicko-kriticky reflektuje situaci údajného autora textu. Podobné vedlejší dialogy, do kterých biblická látka prosakuje přes lidovou slovesnost nebo populární kulturu nalezneme v mnoha videohrách a pro jejich velké množství, ale poměrně jednotvárný přínos nebudeme další v této práci uvádět.

Tell Me Why (TMW) a Beyond: Two Souls (BTS)

Ve videohrách jako jsou epizodické adventury *TMW* (studio *Dontnod Entertainment*, 2020) a *BTS* (studio *Quantic Dream*, 2019), které bývají řazeny do žánru interaktivního filmu, jsou na jednání „*podle Bible*“ založeny motivace vedlejších postav. Postavy se na Bibli přímo nebo nepřímo odvolávají jako na svatý text. Bible je zde reprezentovaná jako důležitý regulátor jejich životů a v případě hráčova poznání této skutečnosti jej tento faktor může povzbudit až k jiným volbám v dialozích s těmito postavami, které mohou ve výjimečných případech vést až k jiným zakončením hry, než jaké by nastaly, pokud by hráč vliv víry nebo teologie postav pocházející ze studia a četby Bible nezohlednil.

V *TMW* pátrají dvojčata Alyson a Tyler za pomoci svých nadpřirozených schopností po důvodech nepřátelského chování své matky Mary-Ann. Transgender mladík Tyler si na

¹⁴⁸ Srov. „*Každý, kdo slyší tato má slova a neplní je, bude podoben muži bláznivému, který postavil svůj dům na písku.*“ (Mt 8, 26)

základě svých vzpomínek z dětství pamatuje, že na něj matka na molu za domem namířila brokovnici se slovy „*Zabiju tě!*“ poté, co si ostříhal vlasy, aby vyjádřil svou jinou genderovou identitu, než která mu byla přidělena při narození. Alyson matku bodla do zad, aby ochránila svého bratra, a on důsledky jejího činu vzal na sebe. O mnoho let později se sourozenci opět setkávají ve snaze zjistit, co se ve skutečnosti stalo. Zabývají se i variantou, že matku k nenávisti k vlastnímu dítěti přivedla její nejlepší kamarádka, křesťanka Tessa Vecchi, podporovatelka *Aliance tradičních rodin*. Dvojčata s ní vedou rozhovor v obchodě, jehož je spolujitelkou. Uvádíme scénář se správnými odpověďmi hráče¹⁴⁹.

Alyson: „*Víme, že podporuješ Alianci tradičních rodin, a že jsi jí¹⁵⁰ dala leták ohledně jejich tábora.*“

Tessa: „*Jakého tábora?*“

Alyson: „*Tábora pro mládež Hledači ctnosti. Jednalo se o konverzní terapii. Řekla jsi jí, aby tam Tylera poslala.*“

Tessa: „*Podívejte se, je vidět, že jste se rozhodli, že já jsem ten Jidáš, stejně jako si to myslela Mary-Ann. Ale snažila jsem se pomoci. Tyler, svěřila se mi, že s tebou má potíže a já o tom táboře slyšela jen samé dobré věci.*“

Alyson: „*Řekla jsi jí, aby své dítě poslala na konverzní terapii!*“

Tyler: „*Víš vůbec, co dětem na takových místech provádějí?*“

Tessa: „*Ano, nyní už vím.*“

Dvojčata se od Tessy dozví, že jejich matka nabídku „pomoci“ odmítla, protože byla na rozdíl od své přítelkyně přesvědčená, že Tyler je v pořádku takový, jaký je, což ubírá na pravděpodobnosti teorii transgobního útoku.

TMW zmiňuje, že Tessa v rámci blíže nespecifikované křesťanské církve pořádá biblické hodiny spolu s knězem otcem Bautistou, hráč může nalézt leták s pozvánkou: „*Studium Bible s otcem Bautistou. Přijďte s námi zakusit živé Boží Slovo*“. Záhloví pozvánky dekoruje otevřená kniha na bílém podkladu.

V BTS se nachází textura Bible v domově hlavní postavy Jodie Holmesové. Předmět si je možné prohlédnout na nočním stolku v ložnici pěstounů. Když Jodie objemnou knihu

¹⁴⁹ Pokud hráč v rozhovoru neodpovídá správně, ve shodě s informacemi získanými při investigativně prostředí fiktivního městečka Delos Crossing, Tessa odmítá další komunikaci a situace může vyvrcholit hádkou.

¹⁵⁰ Mary-Ann

s křížem na obale otevře, prohlíží si Žalm 119, obě strany jsou totožné, začínají 63. veršem: „*Jsem druhem všech, kteří se tě bojí a tvých ustanovení se drží.*“

Jodie žije od narození v éterickém spojení s neviditelnou entitou „z jiného světa“ jménem Aiden. Jodie i Aiden jsou hratelnyými postavami a hráč má možnost v roli Aiden a Jodie buď pomáhat nebo ji naopak dostávat do problémů. V kapitole odehrávající se v dětství má Jodie zakázáno hrát si venku s ostatními dětmi, přesto se jednoho zimního dne vydá na ulici, aby se zúčastnila sousedské koulovačky. Během hraní ji šiknuje starší chlapec, Aiden začne chlapce škrtit ve snaze ochránit oběť. Jodie na Aiden a křičí, aby přestal. Sotva se chlapec nadechne, pokřikuje: „*Čarodějnice!*“, což přiláká pozornost ostatních dětí. Přísný pěstoun Philip odvede dívku domů, kde následuje hádka, po níž je Jodie poslána do pokoje.

Ještě ten večer může hráč ovládající Aiden a slyšet rozhovor, v němž Philip své ženě vyjadřuje obavy z nadpřirozených jevů, které dítě doprovází, mimo jiné říká: „*Susan, ta věc je jako nezkrotitelné zvíře, vůbec nevíme, čeho všeho je ještě schopná... Pod naší vlastní střechou žijeme s démonem. Tohle musí skončit, a musí to skončit hned. Shodli jsme se na tom, že budeme vychovávat malou holčičku, ale ne... tohle.*“ V další kapitole je již Jodie odvedena do výzkumného ústavu.

Bible, aktivně čtená pěstouny či jedním z nich, může být dokladem náboženské víry, která jim pomáhá zvládat náročnou výchovu dívky s nadpřirozenými schopnostmi, nebo naopak jejich boje s přijetím dítěte, které vykazuje znaky „*démona*“ nebo „*čarodějnice*“, což jsou v knihách biblického kánonu bytosti pro Boží lid nežádoucí. Podle *Encyklopedie Bible* je démon (řecky δαίμων) nadlidská osoba božského původu.¹⁵¹ Význam slova se časem posunul a stal se synonymem pro antropomorfizované síly, které (většinou) negativně ovlivňují životy lidí. Nový zákon řadí posedlost demony mezi nemoci, které uzdravoval Ježíš (Mt 8,28, 9,32, 15,22).

4.9. Puzzle

Cambridge Dictionary definuje substantivum puzzle jako „*obtížně srozumitelnou situaci*“ nebo „*hračku či hru, jejímž cílem je správně k sobě poskládat jednotlivé dílky*“¹⁵².

¹⁵¹ STUBHANN, Matthias. *Encyklopedie Bible A-L*. Bratislava: Gemini, 1992. ISBN 80-85265-30-3. s. 114-115

¹⁵² *Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/puzzle>

Původ slova zůstává nejasný, předpokládá se vývoj z anglického *pose*, lámat si hlavu. V češtině mu odpovídají slova *hádanka*, *hlavolam*.¹⁵³

Naším vzorkem z žánru puzzle videoher, které jsou založeny na řešení hádanek spojených s biblickými texty byly tituly *Nacah: Journey from Darkness to Light*, *Isles of Derek*, *CBiDoD*, a *The Council*.

Nacah: Journey from Darkness to Light (NJfDtL) a Isles of Derek (IoD)

NJfDtL je hra z roku 2001 studia *Virtue Games*, na níž o dva roky později navazuje IoD. Na *Amazonu* bylo možné ji zakoupit s neoficinním podnázvem *Biblická alternativa Myst*. Příběh i hratelnost adventury *Myst* vytvořené bratry Robynem a Randem Millerovými v 90. letech spočívá v prozkoumávání herního prostředí zdánlivě opuštěného ostrova. Stejný princip využili tvůrci její „biblické alternativy“, ale zařadili do něj prvky edutainmentu. Hráč při průchodu hrou musí zároveň pro úspěšné vyřešení všech hádanek vyhledávat oddíly v Bibli. *NJfD* na rozdíl od *IoD* obsahuje mnohem více nápověd. Narazí-li hráč na překážku v podobě zamčených dveří, na obrazovce se objeví nápis „*Musíš najít klíč!!!*“. Stejně jednoduše většinou probíhá i nápověda, jaké biblické knihy je nutné pro vyřešení hádanky číst. Ve videohře se lze setkat i s matematickými příklady jako např. „*Metuzalémův věk - počet dní Ježíšova postu a pokušení + Adamův věk*“ či úkoly spojenými s vkládáním slov z anglického překladu Bible a sestavováním knih podle Alexandrijského kánonu. Videohra předpokládá propojení s reálným životem.¹⁵⁴ Jednou z odměn po splnění všech úkolů je kromě možnosti opustit ostrov také dopis prozrazující, že název *Nacah* (נצח) v hebrejštině znamená *dobrodružství*. Jako další odměnu můžeme chápat i závěrečná slova dopisu s požehnáním na cestu „*Bůh ti žehnej*“. Požehnání se týká jak cesty lodí po moři z ostrova za doprovodu fanfár, tak hráčovy cesty životem. NJfDtL i IoD rozumíme jako snaze o převedení Bible z triviální do ergodické literatury a prvků populární série *Myst* do křesťanského edukativního média.

¹⁵³ ŘEŠETKA, Miroslav. *Anglicko-český, Česko-anglický slovník*. 8. FIN Publishing, 2004. ISBN 80-86002-79-9. heslo *puzzle*

¹⁵⁴ Pobídka „*Milý hráči, rád bych ti pogrataloval k tvým biblickým znalostem. Nenech však tyto znalosti pouze v hlavě, ale proměň je v životní zkušenosti.*“ In *Nacah PC Retrospective- Adventure Game Geek Ep. 14*

In: Youtube [online]. 18. 12. 2016 [cit. 2023-05-03]

Dostupné z: <https://youtu.be/Bj2Gf9kNMcg> Kanál uživatele: AdventureGameGeek

The Council (TC)

Zcela jiné postavení má reprezentace Bible ve videohře *TC* z roku 2018, žánrově podobné *TMW* a *BTS*. Zde je jen jedním z mnoha témat *in-game* hádanek. Hlavní hrdina Louise de Richet přijímá pozvání na soukromý ostrov lorda Mortimera, aby zde mohl pátrat po své matce. Brzy zjišťuje, že na ostrově tou dobou probíhá setkání tajné okultní společnosti a matčino zmizení je součástí tajemství, které se pokouší vyřešit. Biblické motivy a motivy Bible v zobrazených uměleckých dílech přispívají k vykreslení atmosféry starého šlechtického sídla. Hráč poprvé podrobněji zachází s Novým zákonem ve 2. epizodě při snaze nalézt matčinu komunikaci s někým označeným jako „E“. Když z nabízených možností, jak s knihou zacházet, poprvé zvolí četbu Řím 11,11, objeví u verše vepsané pokyny: „... vyzvedni balíček a schovej ho někam, kde jej nikdo nenalezne. Je to nezbytné. Čekám na tvou odpověď ukrytou za nejmladšího z apoštolů.“ Hráč poté hledá text odpovědi v listech napsaných „nejmladším z apoštolů“, Pavlem. Nalézá ji právě v té epištole, ve které o sobě takto Pavel referuje.¹⁵⁵ Na stejném principu je založeno další čtení komunikace pomocí poznámek k biblickým veršům. Po úspěšném řešení hádanky získá de Richet *trait*, vlastnost, *teolog*, která přidává 1 bod ke *skillu*, dovednosti, *okultismu*.

Mnoho komentátorů *gameplayů* zveřejněných na serveru *Youtube* uvádělo, že pro ně tato část hry byla kvůli nutnosti orientovat se v Bibli složitá: „Samozřejmě, že jsem jako ateista měl s touto hádankou problémy.“¹⁵⁶ Nebo podle nich přítomnost Bible postrádala smysl: „Jako kdyby snad věřící někdy hráli videohry.“¹⁵⁷

Reprezentace Bible jako součásti šifry připomíná již vyvrácenou hypotézu existence biblického kódu publikovanou v časopise *Statistical Science* roku 1994, která navazovala na mystickou tradici úsilí o objevování latentního obsahu Tóry.¹⁵⁸

¹⁵⁵ „Naposledy ze všech se jako nedochůdčeti ukázal i mně. Vždyť já jsem nejmenší z apoštolů a nejsem ani hoden jména apoštol, protože jsem pronásledoval církev Boží.“ (1. Kor 15,8-9)

¹⁵⁶ Danny Kadomsky In *The Council Episode 2 - The Bible Puzzle Solution - How To Decrypt Mother's Message (The Tower Room)* In: *Youtube* [online]. 23. 5. 2018 [cit. 2023-04-15] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=M5ocOTB8RPU> Kanál uživatele: Father

¹⁵⁷ J t In *Ibid*.

¹⁵⁸ BAR-HILLEL, Maya a Avishai MARGALI. *Madness in the Method*. *Dartmouth.edu*. 1999 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: https://chance.dartmouth.edu/teaching_aids/books_articles/Maya.html

4.10. Ideologie

Různá politická hnutí se v různých dějinných obdobích odvolávala na Písmo jako na autoritu. S jejich mocí se mnohdy pojilo i potlačování ostatních skupin. Je to svým způsobem paradoxní, protože biblickou mudroslovnou literaturu lze označit za dialogické kompendium odsuzující zneužívání moci¹⁵⁹, i Ježíšovo učení obsahuje kritiku mocných podobající se prorocké kritice náboženského nacionalismu ve Starém zákoně.¹⁶⁰ Jak jsme demonstrovali v zamýšlení nad obřadem exekuce *hříšnic* v TM, interpretační tradice může v Písmu nalézat podpůrné zdroje ve prospěch své ideologie, stejně tak proti ní.

Ideologie byla na přelomu 18. a 19. století pěstována jako věda o ideích filozofy navazujícími na É.B. Condillaka, s pejorativním významem přichází Napoelon v kritice jejich politických názorů. Marxismus se zabýval falešností ideologií, kterou spatřoval v prezentaci partikulárního zájmu jako zájmu celku. Sociolog Karl Mannheim zase viděl, že „*ideologickému vědomí nejde o pravdu, ale o moc*“. Téma je zpracováno např. R. Collinsem ve světle Durkheimovy analýzy náboženství.¹⁶¹

Motiv ideologie podepřené interpretací Bible, náboženského textu či politického narativu inspirovaného Biblí, nebo motiv náboženské ideologie nejčastěji obsahují videohry z řad *grand strategy* (*Crusader Kings*, *Victoria* a jejich pokračování od *Paradox Interactive*) politických a budovatelských simulátorů (*Tropico*), *realtimových*¹⁶² strategií (*Ancestors Legacy*), ale nalezneme je i ve videohrách různých žánrů. Např: *Kniha Josefova* ve *Far Cry 5*, proroctví Z.H. Comstocka v *BioShock Infinite* nebo fundamentalismus v TMW a fanatismus v TBoI.

Podobně jako u předchozích dvou podkapitol se jedná o dílčí způsoby reprezentace Bible, např. pomocí symbolu knihy, citace nebo zmínky, která však sama o sobě má poukazovat na jiné, na kontextu závislé skutečnosti spojené s tímto symbolem. Např. v *Crusader Kings 2* piktogram otevřené knihy s křížem znamená teologické vzdělání

¹⁵⁹ SANDERS, James A. Scripture and Ideology. *Biblical Theology Bulletin: Journal of Bible and Culture*. 2021, 51(1), 33–46. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.1177/0146107920980933>

¹⁶⁰ „*Nejste snad pro mne jako Kúšijci, vy, synové Izraele?*“ (Am 9,7) Pro posluchače by bylo šokující vyslechnout si ve svatyni v Bét-elu srovnání zkušenosti vyvedení z Egypta s podobnou migrací Etiopanů. In Ibid. s. 42

¹⁶¹ *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav Akademie věd České republiky, [cit. 2023-04-20]. Heslo ideologie. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Ideologie>

¹⁶² Odehrávajících se v reálném čase

postavy, které dosahuje buďto úrovně učený teolog (*Scholarly Theologian*) nebo mistrný teolog (*Mastermind Theologian*). Tyto úrovně se nachází na vrcholu veškerého teologického vzdělání, které může postava v této videoherní simulaci alternativní středověké Evropy (let 1066-1453) získat a přináší nové teoretické dovednosti diplomacie, správy, přidává náboženskou horlivost, ale ubírá vůli k intrikám a plození potomstva. Což samo o sobě, kromě zvoleného historického kontextu dění, mnoho vypovídá o *in-game* teologii a morálce. Videohra má jasně nastavený hodnotový žebříček. Některé schopnosti, umění a snahy jsou v souladu s touto *in-game* teologicky studovanou Knihou, mohou vést až ke *svatořečení*, jiné, v rozporu s Knihou, se naopak trestají nízkými sympatiemi ostatních postav, obyvatelstva na území, o které má hlavní hrdina pečovat, nebo církve, což vede k opačnému extrému, *exkomunikaci* hráčem ovládané postavy.

5. Závěr

Naším hlavním cílem bylo prozkoumat vybrané videohry různých žánrů, od různých vydavatelů a analyzovat reprezentace Bible v nich. Vedlejším cílem pak vytvořit v první části práce krátký úvod k teologickému bádání na poli videoher a seznámit čtenáře s metodologií výzkumu převzatou od kulturního teologa F.G. Bosmana.

Původním kritériem pro výběr videoher byl předpoklad, že by se v nich pro jejich tematické zasazení mohla nacházet Bible nebo odkazy na ni. Ve výběru nám pomohly teologické texty zabývající se některými z videoher, recenze ve specializovaných časopisech, shromáždění a studium vyjádření tvůrců videoher, sledování *gameplayů* a *walkthroughs*, studium fanouškovské tvorby a komunikace herní komunity, komunikace s hráči, herně-imanentní přístup, tedy vlastní hraní videoher a také osobní hráčská zkušenost předchozích let.

Po shromáždění veškerých materiálů se ukázalo, že není možné v této diplomové práci obsáhnout výsledky všech analýz, a museli jsme určit, které videohry podrobněji rozebereme. Při výběru jsme si na základě snahy o posouzení kritéria teologické relevance jednotlivých typů reprezentace Bible (rB) kladli následující otázky:

- Měli autoři teologický zájem na rB?
- Byla videohra nebo jednotlivé typy rB již teologicky zkoumány?
- Jak je rB zobrazena?
- Co mají jednotlivé typy rB společné?
- Jak rB ovlivňuje gameplay nebo děj a celkové vyznění videohry?
- Jak je rB ovlivněna gameplayem nebo dějem a celkovým vyzněním videohry?
- Je rB součástí *in-game* teologie nebo teologie existující nezávisle na hře?
- Jaký je vztah mezi *in-game* teologií a mimoherními teologickými systémy?
- Jak je rB přijata herní komunitou?
- Jaký je intermediální vztah mezi rB ve videohře a kanonickým textem Písma?

Po zodpovězení otázek byla vybrána zejména díla: *TBoI*, *CBiDoD*, *TM*, *CoJBiB*, *O2*, *CotL*, *TSM*, *AC*, *GTA*, *TMW*, *BTS*, *NjfdtL*, *TC*, *Crusader Kings 2* a odpovědi na tyto otázky stojí na pozadí jejich popisu v jednotlivých podkapitolách.

Řazení podkapitol vychází z nalezení tzv. rodinných podobností mezi jednotlivými rB. Některé z nich vykazovaly společné znaky. Např. Bible v nich sloužila jako prostředek boje, jako hádanka nebo součást hauntologie. Pokusili jsme se popisy rB zbytečně nezahlcovat podružnými, byť pro případný další výzkum cennými, informacemi např. z oblasti hodnocení videoher, soundtracku, reakcí církevních představitelů na kontroverzní typy rB nebo grafického zpracování.

Během bádání jsme se museli potýkat s několika překážkami. Jednak se zjištěním, že je velice obtížné definovat mainstreamovou hru, nebo že AAA hry by pro náš výzkum nebyly o nic přínosnější, než hry vyvíjené s nižším rozpočtem, nebo hry méně známé. Jak uvádíme ve 4. kapitole, upustili jsme od původně stanovených kritérií výběru videoher,

Dále je oproti našim původním předpokladům kladen menší důraz na hry se štítkem *Christian games*. Ukázalo se, že přestože rB není ústředním tématem všech vybraných videoher, zůstává teologickým materiálem s jedinečnou hodnotou a přínosem pro další práci např. ve formě homiletické přípravy (viz uvedené kázání Nathana Webba¹⁶³). Toto považujeme nikoliv za nově objevený, ale za podstatný aspekt možného přispění naší práce k dalšímu výzkumu vztahu herních a mimoherních náboženských témat z teologické perspektivy a hledání nových přístupů k tzv. *Christian games*, případně rozvažování jejich hranic.

Narazili jsme také na nebezpečí aplikace poměrně volně definovaných nástrojů, které Bosmanova metodologie nové systematické teologie videoher nabízí. Na několika místech jsme se zastavili a museli pečlivě zvážit i prokonzultovat s představiteli z řad husitských teologů, zda je náš způsob teologizování vůbec kompatibilní s metodami teologické práce ČČSH. V tomto ohledu diplomová práce záměrně přináší mírný příklon k současné katolické teologii kultury, zejména v podkapitole *Kristus a kultura*, *Kristus a videohry*. Výsledkem určité ostražitosti jsou také tři poslední kategorie: *Klíč*, *Puzzle*, *Ideologie*, do kterých spadají spíše fragmenty rB, které nebyly podrobněji rozváděny.

¹⁶³ Cult of the Lamb from the Perspective of Jesus | Nerdy Sermon In: Youtube [online]. 21. 8. 2022 [cit. 2023-03-23] Dostupné z: <https://youtu.be/7511YtnjHDM> Kanál uživatele: Checkpoint Church

Výzkum prokázal, že rB ve videohrách se teologicky, spirituálně a církevně-historicky hodnotné téma a заслужuje si další systematický výzkum zaměřený na jednotlivé oblasti, kterých jsme se v této práci pouze dotkli: teleologie, eschatologie, alternativní dějiny spásy, biblická / náboženská symbolika, kritika určitých forem teologie, biblický kánon, církevní dějiny, biblická katecheze atp. Práce přispívá k dosavadním poznatkům o zobrazení Bible ve videohrách zejména analýzou dříve neprozkoumaných forem rB a jejich funkcí, a to i v dílech, kterým dosud nebyla věnována pozornost akademických teologů.

6. Zdroje

AARSETH, Espen J. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 978-0801855795

ACKERMAN, Susan. Child Sacrifice: Returning God's Gift. *Bible Review*. 1993, (9).

AUPERS, Stef, Julian SCHAAP a Lars DE WILDT. Qualitative In-Depth Interviews: Studying Religious Meaning-Making in MMOs. *Methods for Studying Video Games and Religion*. Routledge, 2018. [cit. 2023-02-14] Dostupné z:

https://www.researchgate.net/publication/321938198_Qualitative_In-Depth_Interviews_Studying_Religious_Meaning-Making_in_MMOs

BAR-HILLEL, Maya a Avishai MARGALI. Madness in the Method. *Dartmouth.edu*. 1999 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z:

https://chance.dartmouth.edu/teaching_aids/books_articles/Maya.html

BENDOVIÁ, Helena. *Co je nového v počítačových hrách*. Praha: Nová beseda, 2019. Co je nového. ISBN 978-80-906751-9-3.

BENDOVIÁ, Helena. *Umění počítačových her*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-421-7.

BENTLEY, James. Best roguelikes to keep you saying "just one more round". *GamesRadar*. [cit. 2023-03-13] Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/best-roguelikes-roguelites/>

BEZDIČKOVÁ, Květoslava. *80 let Husova sboru Církve československé husitské v Brně, Botanická: sborník*. 1. vyd. Brno: Brněnská diecéze Církve československé husitské, 2009. 20 s. ISBN 978-80-87219-20-1.

Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona (včetně deuterokanonických knih): český ekumenický překlad. 16. vyd. (7., opr. vyd.). Přeložil Miloš BIČ, přeložil Josef Bohumil SOUČEK, přeložil Jindřich MÁNEK. Praha: Česká biblická společnost, 2008. ISBN 978-80-85810-80-6.

BLAŽÍČEK, Oldřich J. a Jiří KROPÁČEK. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Ilustroval Zdeněk NETOPIIL, ilustroval Jaroslav STANĚK. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0246-6.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 1. The MIT Press, 2007. ISBN 978-0-262-02614-7.

BOSMAN, Frank G. *Gaming And The Divine: A New Systematic Theology Of Video Games*. 1. Routledge, 2019. ISBN 978-1-138-57956-9.

BOSMAN, Frank G. 'The poor carpenter': Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin's Creed Game Series. *Gamevironments*. University of Bremen, 2016, (4). ISSN 2364-382X.

BOWLER, Gerry. *God and The Simpsons: The Spirituality of Springfield*. Richmond: Digory Publishing, 2001. [cit. 2023-02-03] Dostupné z: <https://institute.wycliffecollege.ca/resources/God%20and%20the%20Simpsons.pdf>

BRUNNER, Emil a Karl BARTH. *Natural Theology: Comprising Nature and Grace by Professor Dr. Emil Brunner and the reply No! by Dr. Karl Barth*. 1. Wipf & Stock Publishers, 2002. ISBN 978-1592441129.

BUTTA, Tomáš. Církev jako organizace a autorita Duchu Kristova. *Církev československá husitská* [online]. [cit. 2023-03-22]. Dostupné z: <https://www.ccsk.cz/view.php?id=5470>
Cambridge Dictionary [online]. [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/puzzle>

COLLINS, John J. The Bible and the Legitimation of Violence. *Reflections*. [cit. 2023-03-13] Dostupné z: <https://reflections.yale.edu/article/violence-and-theology/bible-and-legitimation-violence>

Cult of the Lamb from the Perspective of Jesus | Nerdy Sermon In: Youtube [online]. 21. 8. 2022 [cit. 2023-03-23] Dostupné z: <https://youtu.be/7511YtnjHDM> Kanál uživatele: Checkpoint Church

CUNNINGHAM, James. What Does "Mainstream" Mean? *Hardcore Gamer*. 2014 [cit. 2023-03-04]. Dostupné z: <https://hardcoregamer.com/features/articles/what-does-mainstream-mean/69364/>

ČÁP, Jan. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-534-3.

DALY, Mary. *Gyn/ecology: the metaethics of radical feminism*. Boston: Beacon Press, c1990. ISBN 0807014133.

- DANIEL, Ondřej a kol. *Populární kultura v českém prostoru*. 1. Praha: Karolinum, 2013, ISBN 978-80-246-2192-0
- DANIÉLOU, Jean. *Gospel Message and Hellenistic Culture: A History of Early Christian Doctrine Before the Council of Nicaea*. 2. Westminster Press, 1973. ISBN 978-0664209612.
- DERRIDA, Jacques. *Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning & the New International*. Routledge, 2006. ISBN 0415389577.
- ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Překlad Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2006, 367 s. ISBN 80-720-3706-4.
- Episode 16: Red Barrels [online]. 5. 2. 2016 [cit. 2023-03-23] Dostupné z: <https://youtu.be/T9GTeJ4ULJs> Kanál uživatele: Indie Games Level Up! / Jeux indie en action!
- ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice: z pověstí národních*. Vydání čtvrté. Praha: Mladá fronta, 2021. Květy poezie (Mladá fronta). ISBN 978-80-204-5881-0.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-0-415-70326-0.
- FRANK, Karl Suso. *Dějiny křesťanského mnišství*. Praha: Benediktinské arcidiákonství sv. Vojtěcha a sv. Markéty, 2003. Pietas benedictina. ISBN 80-902682-8-5.
- FUCHS, Eric. *Co dělá naše jednání dobrým?: uvedení do etiky*. Jihlava: Mlýn, 2003. ISBN 80-86498-03-4.
- Gaudium et spes: Radost a naděje: pastorální konstituce o církvi v dnešním světě*. Praha: Vyšehrad, 1969. Documenta.
- GRISHAKOVA, Marina. *Intermediality and Storytelling*. Berlín: de Gruyter, 2010. ISBN 978-3110237733.
- GRUBER, Judith. *Religious Language in "Other" Places. Cano's De Locis Theologicis: a Case Study in Mapping the Religious and the Secular*. [cit. 2023-02-15] Dostupné z: https://www.academia.edu/36754201/Religious_Language_in_Other_Places_Cano_s_De_Locis_Theologicis_a_Case_Study_in_Mapping_the_Religious_and_the_Secular

- HEIDBRINK, Simone, Tobias KNOLL a Jan WYSOCKI. Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2014(5). ISSN 1861-5813.
- HUIZINGA, J. Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. [1939]. Rowohlt Verlag, 1994. ISBN 3-499-55435-6.
- CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2.
- CHIGNELL, Andrew a Derk PEREBOOM. Natural Theology and Natural Religion. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Metaphysics Research Lab, Stanford University. Christianity. *Zeldapedia* [online]. [cit. 2023-04-08]. Dostupné z: <https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Christianity>
- Internetová jazyková příručka* [online]. Ústav pro jazyk český [cit. 2023-02-06] a [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz>
- KÁBRT, Jan, Pavel KUCHARSKÝ, Rudolf SCHAMS, Čestmír VRÁNEK, Drahomíra WITTICHOVÁ a Vojtěch ZELINKA. *Latinsko-český slovník*. Druhé vydání. Praha: Leda, 2016. ISBN 978-80-7335-376-6.
- KEOCH, Brendan. *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018. ISBN 9780262037631
- KLINE, Stephen. Moral Panics and Video Games. *Simon Fraser University*. 2002. [cit. 2023-02-22] Dostupné z: <https://www.sfu.ca/media-lab/research/mediaed/Moral%20Panics%20Video%20Games.pdf>
- KŘÍŽ, Jonáš. Nedělní škola z jedniček a nul: Křesťanské hry vrací úder. *Level*. 2023, (325). ISSN 1211-068X.
- Kytice* [film]. Režie Brabec, F.A. Česko, 2000. Zpracováno podle sbírky Kytice: z pověstí národních od K.J. ERBENA.
- LAMBERT, Aaron. Wanderlight: The first Catholic video game? *Denver Catholic*. 2020 [cit. 2023-02-22]. Dostupné z: <https://denvercatholic.org/wanderlight-the-first-catholic-video-game/>

LEE, N. C., ARAPOVIC, B. (2001). *The Bible in Political Context: New Republics from Old Yugoslavia and the Former Soviet Union*. Interpretation, 55(4)

LUTHER, Martin. *Malý katechismus Dr. Martina Luthera*. Praha: Ústřední církevní nakladatelství, 1966.

LÜDEMANN, Gerd. *The Unholy in Holy Scriptures: The Dark Side of the Bible*. Westminster John Knox Press, 1997. s 36-54 ISBN 0664257399

MCGRATH, Alister E. *The Open Secret: A New Vision for Natural Theology*. Blackwell Publishing, 2008. ISBN: 0800631846

MCKNIGHT, John. *Violence and Conflict in Videogames* [online]. Gonzaga University [cit. 2023-05-02]. Dostupné z:

https://www.academia.edu/9131117/Violence_and_Conflict_in_Videogames

MCMILLEN, Edmund. Postmortem: McMillen and Himsl's the binding of Isaac. *Gamasutra* 2012. Dostupné z: https://www.gamedeveloper.com/business/postmortem-mcmillen-and-himsl-s-i-the-binding-of-isaac-i-postmortem_mcmillen_and_himsls_.php [cit. 2023-02-22]

MELANCHTHON, Philipp. *Loci communes rerum theologicarum, seu, Hypotyposes theologicae*. 1521. [cit. 2023-02-15] Dostupné z:

https://books.google.cz/books/about/Loci_communes_rerum_theologicarum_seu_Hy.html?id=mLFTAAAcAAJ&redir_esc=y

Metro: Last Light - "Genesis" - Gameplay Trailer (Official U.S. Version) In: Youtube [online]. 11. 12. 2012 [cit. 2023-05-03] Dostupné z: https://youtu.be/unN8ItC_rQ4 Kanál uživatele: metrovideogame

MOLTMANN, Jürgen. *God for a Secular Society: The Public Relevance of Theology*. Fortress Press. Londýn, 1999, ISBN: 978-1-405-12692-2

MRÁZEK, JIŘÍ. Spasení a vykoupění v synoptické tradici. In KARFÍKOVÁ, Lenka, Martin PRUDKÝ a Štěpán ŠPINKA. *Vtělení: Vykoupění ; Církev : sborník příspěvků ze tří ekumenických kolokvií České křesťanské akademie*. Praha: Portál, 1997. Sborníky České křesťanské akademie. ISBN 80-85795-16-7.

MWANIA, Patrick. The Justin Martyr's Concept of Logos Spermaticos and Its Relevance to Theological Conversation in Africa Today. *Roczniki Teologiczne*. 2017. Dostupné z: doi:<https://ojs.tnkul.pl/index.php/rt/article/view/9226>

Nacah PC Retrospective- Adventure Game Geek Ep. 14 In: Youtube [online]. 18. 12. 2016 [cit. 2023-05-03] Dostupné z: <https://youtu.be/Bj2Gf9kNMcg> Kanál uživatele: AdventureGameGeek

Nebeský budicžek dusse kržestianske. Hradec Králové: Wáclaw Jan Tybely, 1738. [cit. 2023-02-03]. Dostupné z: https://www.manuscriptorium.com/apps/index.php?direct=record&pid=KNAVCR-KNAVCRTH_1297_____2CZHDS-ds#search

NEKVAPIL, Václav V., ed. a VÉVODA, Rudolf, ed. Média, kultura a náboženství. Praha: Vyšší odborná škola publicistiky, 2007. 197 s. Studie; sv. 2. ISBN 978-80-903757-2-7.

New Living Translation. *Bible Study Tools* [online]. [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://www.biblestudytools.com/nlt/>

NIEBUHR, Helmut Richard. *Christ and Culture*. New York: Harper & Row, 1956. ISBN 0061300039.

NOVOTNÝ, Adolf. *Biblický slovník*. 2., zcela přeprac. a rozšíř. vyd. Praha: Kalich, 1956.

PETRÁČKOVÁ V. – KRAUS J. *Akademický slovník cizích slov*. Heslo: biblizmus. Praha, Academia, 2000

PFLIEDERER, Rudolf. *Atributy světců*. Praha: Unicornis, 1992.

Pop Culture and the Bible | Extra Credit In: Youtube [online]. 1. 4. 2020 [cit. 2023-02-01] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6UyQhmka8BY&t=180s> Kanál uživatele: Duke University

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

RADDE-ANTWEILER, Kerstin. Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2008. ISSN 1861-5813.

- RAHNER, Karl, *Observations on the problem of the 'anonymous Christian'*. Theological Investigation. 1976
- RAHNER, Karl a Herbert VORGRIMLER. Teologický slovník. Praha: Vyšehrad, 2009. Teologie (Vyšehrad). ISBN 978-80-7021-934-8.
- READING OUT THE BIBLE in COD Game Chat! [online]. 21. 2. 2022 [cit. 2023-03-06] Dostupné z: https://youtu.be/e_QkwfmVdow Kanál uživatele: Floppy
- REIFOVÁ, Irena. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7.
- Religion. *The Sims Medieval Wiki* [online]. [cit. 2023-03-25]. Dostupné z: <https://thesimsmedieval.fandom.com/wiki/Religion>
- RICHES, John. *The Bible: A Very Short Introduction*. 2. Oxford University Press, 2021. ISBN 978-0-19-886333-5.
- ROBERTSON, Andy. Resident good: how video games can be used in church. In: *The Guardian* [online]. 13. 3. 2018 [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/13/video-games-church-clergy-spirituality>
- RON, Vojtěch. *Lidové pašijové divadlo v českých zemích*. V Praze: Vyšehrad, 2009. ISBN 978-80-7021-979-9.
- ŘEŠETKA, Miroslav. *Anglicko-český, Česko-anglický slovník*. 8. FIN Publishing, 2004. ISBN 80-86002-79-9. heslo *puzzle*
- SANDERS, James A. Scripture and Ideology. *Biblical Theology Bulletin: Journal of Bible and Culture*. 2021, **51**(1), 33–46. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/0146107920980933>
- SCHUT, Kevin. *Of Games and God: A Christian Exploration Of Video Games*. Brazos Press, 2013. ISBN 1587433257.
- SIMONS, J., 2007. *Narrative, games, and theory*. *Game Studies* 7(1). [cit. 2023-2-4] Dostupné z: <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>.
- Slovník spisovného jazyka českého* [online]. Ústav pro jazyk český Akademie věd České republiky, [cit. 2023-11-07]. Heslo *tmář*.
- Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav Akademie věd České republiky, [cit. 2023-03-23] a [cit. 2023-04-20] Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz>

STENGER, Christiane. *Jak si vybudovat fantastickou paměť*. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3776-8.

STEVENS, Richard. *Captain America, Masculinity, and Violence: The Evolution of a National Icon*. Syracuse University Press, 2015. ISBN 0815633955.

STUBHANN, Matthias. *Encyklopedie Bible A-L*. Bratislava: Gemini, 1992. ISBN 80-85265-30-3. s. 114-115

ŠISLER, Vít, Kerstin RADDE-ANTWEILER a Xenia ZEILER. *Methods for Studying Video Games and Religion*. Routledge, 2017. ISBN 978-1138698710.

TARICO, Valerie. 8 Hidden Biblical Themes in “The Handmaid’s Tale”. *Ms.: More Than a Magazine, a Movement*. 2017 [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://msmagazine.com/2017/05/08/8-hidden-biblical-themes-handmaids-tale/>

The Binding Of Isaac Until Repentance FULL STORY EXPLAINED [online]. 2. 4. 2021 [cit. 2023-03-06] Dostupné z: https://youtu.be/e_QkwfmVdow Kanál uživatele: GamerSault

The Council Episode 2 - The Bible Puzzle Solution - How To Decrypt Mother's Message (The Tower Room) In: Youtube [online]. 23. 5. 2018 [cit. 2023-04-15] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=M5ocOTB8RPU> Kanál uživatele: Father

The Gospel of Knoth. *Outlast Wiki* [online]. [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: https://outlast.fandom.com/wiki/The_Gospel_of_Knoth

The Guardian [online]. 13. 3. 2018 [cit. 2023-02-06]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/13/video-games-church-clergy-spirituality>

The Matriarch. *Steam* [online]. [cit. 2023-03-06]. Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/1773180/The_Matriarch/

The Sims Medieval Opening Cinematic In: Youtube [online]. 26. 3. 2011 [cit. 2023-03-25] Dostupné z: <https://youtu.be/n1o9wuGA24M> Kanál uživatele: Kurgan Nazzir

The Watcher (The Sims). *VS Battles Wiki* [online]. [cit. 2023-03-23]. Dostupné z: [https://vsbattles.fandom.com/wiki/The_Watcher_\(The_Sims\)](https://vsbattles.fandom.com/wiki/The_Watcher_(The_Sims))

Video Games and Culture (#006) In: Youtube [online]. 20. 5. 2020 [cit. 2023-02-22]
Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=78oe7kCmmRo> Kanál uživatele: The
Burrowshire Podcast

Vi startade en Minecraft-server för våra barn. In: Viemo [online]. 6. 6. 2021 [cit. 2023-02-
06] Dostupné z: <https://vimeo.com/571657822> Kanál uživatele: Svenska kyrkan

VOJTÍŠEK, Zdeněk. Lidskou tvář sebevrahům: Reflexe k 30. výročí vražd a sebevražď
v Jonestownu. *Dingir*. 2008, (3), 74-76.

VOKOUN, Jaroslav a Margareta KRPCOVÁ WINSTED, ed. *Nahlédnutí do teologie
kultury*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, 2015. Biblio
(Jihočeská univerzita). ISBN 978-80-7394-577-0.

WATSON, James a Anne HILL. *Dictionary of Media and Communication Studies*. 8.
Londýn: Bloomsbury Publishing, 2012. ISBN 978-1-84966-528-5.

WEBSTER, Hilton. 13 Best God Games. *TheGamer* 2022. [cit. 2023-03-25] Dostupné z:
<https://www.thegamer.com/best-god-games/#reus>

WEYER, Sharon. A Look Into the Amish Culture: What Should We Learn?. *Journal of
Transcultural Nursing*. 2003. Dostupné z:
https://www.academia.edu/20017276/A_Look_Into_the_Amish_Culture_What_Should_We_Learn

WIGGINS, Steve A. *Holy Horror: The Bible and Fear in Movies*. McFarland & Company,
2018. ISBN 1476674663.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Filosofická zkoumání*. Praha: Filozofický ústav AV ČR, 1993.
Základní filosofické texty. ISBN 80-7007-040-4.

WYSOCKI, J. Critique with Limits—The Construction of American Religion in
BioShock: Infinite. *The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video
Games*. 2018. ISSN 1861-5813. [cit. 2023-02-14] Dostupné z: [www.mdpi.com/2077-
1444/9/5/150](http://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/150)

YOUNG, William J. *Letters of St. Ignatius of Loyola*. Chicago: Loyola University Press,
1959. ISBN: 0829400850 s. 240

Základy víry Církve československé husitské se stručným komentářem. Praha: Církev
československá husitská, 2014. Blahoslav. ISBN 978-80-7000-106-6.

Videohry

A Plague Tale: Innocence, 2019, PC, Focus Entertainment

Among Us, 2018, Xbox One, Innersloth

Ancestors Legacy, 2018, PC, Fulqrum Publishing

Assassin's Creed, 2007, PC, Ubisoft

Assassin's Creed II, 2009, PC, Ubisoft

Beyond: Two Souls, 2020, PC, Quantic Dream

BioShock Infinite, 2013, PC, 2K

Blasphemous, 2019, PC, Team17

Call of Juarez: Bound in Blood, 2009, PC, Ubisoft

Captain Bible in Dome of Darkness, 1994, MS-DOS, Bridgestone Multimedia Group

Crusader Kings II, 2012, PC, Paradox Interactive

Cult of the Lamb, 2022, PC, Devolver Digital

Dante's Inferno, 2010, PC, Electronic Arts

Doodle God, 2015, PC, JoyBits Ltd.

Doom, 2016, PC, Bethesda Softworks

Dragon Age: Origins, 2010, PC, Electronic Arts

Far Cry 5, 2018, PC, Ubisoft

Grand Theft Auto V, 2013, PC, Rockstar Games

Gray Dawn, 2018, PC, Interactive Stone

Holy Purge: Exorcist, 2022, PC, Celeritas Games

Mafia II (Classic), 2011, PC, 2K

Mafia, 2002, PC, 2K

Mass Effect, 2007, PC, Electronic Arts

Outlast 2, 2017, PC, Red Barrels

Painkiller Hell & Damnation, 2012, PC, Prime Matter

Pharaoh, 1999, PC, Sierra Studios

Religion inc God Simulator, 2020, PC, GameFirst (*předběžný přístup*)

Saint Kotar, 2021, PC, SOEDESCO

Shadows on the Vatican Act I: Greed, 2014, PC, Adventure Productions

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, 2016, PC, Frogwares

Tell Me Why, 2020, Xbox One, Xbox Game Studios

The Binding of Isaac: Rebirth, 2014, PC, Nicalis

The Council, 2018, PC, Focus Entertainment

The Matriarch, 2022, PC, Chewa

The Savior's Gang, 2019, PC, Catness Game Studios

The Sims Medieval, 2011, PC, Electronic Arts

Tropico 3, 2009, PC, Kalypso Media Digital

Vampire Survivors, 2022, PC, poncle

Victoria II, 2010, PC, Paradox Interactive

WorldBox - God Simulator, 2021, PC, Maxim Karpenko