

# Obraz náboženství v počítačové hře Bioshock: Infinite

Diplomová práce – Bc. Jiří Kothera

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