

## Reprezentace Bible ve videohrách: posudek oponentky diplomové práce

Práce Terezie Remencové se zabývá obrazem (či reprezentací) Bible ve videohrách a pokouší se vybudovat bazální typologii těchto vyobrazení. Metodologicky je práce založena naratologicky, tzn. v zásadě na jednoduché hermeneutice primárního materiálu chápaného jako text, téměř bez ohledu na herní mechaniky. Na teoretické bázi je pak zakotvena dílem v teologii a dílem v herních studiích. Badatelská otázka je formulovaná tak, že *cílem [práce] je mapovat a analyzovat reprezentaci Bible ve vybraných [...] hrách* (s. 7): v hlubinách práce nalezneme i reformulaci, že *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* (s. 28). Z bibliografie plyne, že seznam her, které autorka zpracovávala, čítá celkem 41 položek.

Vzhledem k tomu, jak gigantický vliv mají videohry v současné civilizaci, nelze pochybovat, že téma práce je naprosto zásadní a při kvalitním zpracování má potenciál velkého přínosu pro současné bádání. Konkrétní provedení však nese zřetelné stopy neúměrné šíře tématu, fatálně neadekvátního pro potřeby diplomové práce. Autorka sama to na některých místech v práci sama reflektuje a zdůrazňuje, jak musela (snad dokonce vícekrát) měnit záběr zkoumání a zužovat vzorek analyzovaných her. Práci by podle mého soudu velmi prospělo, kdyby se téma zúžilo ještě více, a to např. tak, aby autorka z nezvladatelných 41 her zvolila třeba jen deset (a i to by bylo pravděpodobně pro tento typ analýzy příliš mnoho). Vhodná metoda redukce obrovského vzorku by např. bylo zúžit výběr na základě herního žánru. Za stávající situace naopak slečna Remencová deklaruje, že se snažila analyzovat motiv Bible napříč žánrovými kategoriemi; nejsem si jistá, zda to bylo šťastné rozhodnutí. Herní mechaniky jednotlivých žánrů mohou mít výrazný vliv na to, jak jsou reálie ve hrách pojímány – srov. např. stealth, strategie, FPS/TPS atd.; pojetí Bible jako zbraně např. bude dávat jiný smysl v FPS hře než v point-and-click adventuře, apod. Každý žánr pak má svá specifika, která je třeba zohlednit. Představme si např. že by studentka místo her zvolila analýzu literatury a bez ladu a skladu srovnávala pojetí Bible v čtyřiceti vybraných textech patřících do žánru poezie, science-fiction, hororu, dystopie, dobrodružné literatury, humoristické literatury a popularizace vědy. Podobně pak lze nahlížet i na autorčino rozhodnutí nerozlišovat deklarativně křesťanské hry od těch, které vycházejí z jiných světonázorových perspektiv. Opět jsme pro ilustraci v podobné situaci, jako kdybychom analyzovali pojetí Bible v románech křesťanských autorů, marxistických ateistů, obecných agnostiků a obecných příznivců new age. Jistě, jde to. Vzdáváme se tím ale důležitého interpretačního klíče a házíme, metaforicky řečeno, do jednoho pytle hrušky s jablky. Poslední problém pak je, co přesně se míní „pojetím Bible“: na některých místech se tím zjevně míní reprezentace knihy samotné (tzn. fyzický objekt), jinde jde pouze o referenci k biblickému textu v dialogu postav nebo herním lore, jinde zase o seznam motivů překračující rámec směrem k obecněji křesťanským motivům, např. liturgické texty a modlitby (s. 45). A jinde dokonce o interpretace, které s Biblí souvisejí spíše volně, např. motiv Antikrista v *Outlast 2*, který je dle autorčina vlastního konstatování převzat spíše z teologie Svatyně lidu než přímo z nečetných biblických zmínek. Zúžení tématu se mohlo odehrát i na této rovině – tedy vyjasnit si, jestli nás spíše zajímá Bible jako objekt, Bible jako citovaný text, či motivy pocházející z biblických příběhů, popř. kterých.

Sesekat téma na zvladatelnější úroveň by zároveň lépe napomohlo kvalitě analýzy, která je, jak je ve studentských pracích typické, poměrně stručná a povrchní. Hlavní tělo práce představuje výčet jednotlivých typů reprezentace Bible, základní z nichž představují boj, temnota, stvoření a tvoření a narativ. Doplnují je kategorie klíč, puzzle a ideologie. Není vždy zcela transparentní, na jakém základě

byly které kategorie vytvořeny – např. pojetí Bible jako zbraně, kde *je Bible, či její obdoba ve formě posvátné knihy prostředkem nebo podkladem ideového boje* versus pojetí Bible jako ideologie, které autorka chápe jako *motiv ideologie podepřené interpretací Bible, náboženského textu či politického narativu inspirovaného Biblií, nebo motiv náboženské ideologie*. Jiné kategorie postrádají širší kontext, např. motiv Bible v hororových hrách křičí po propojení s širším porozuměním křesťanských motivů v hororovém žánru jako takovém, kapitola o tvoření/stvoření zase o hlubším pojednání „god games“, jež jsou zmíněny pouze stručně. Zajímavé jsou kategorie klíč a puzzle, které v podstatě představují formu obecného odkazu k Bibli, jenž dává vzdělanějšímu čtenáři o něco hlubší vhled do kontextu hry. Je ale otázka, kdy stručné reference k biblickým příběhům nebo křesťanským reáliím skutečně představují zásadní specifický typ pojetí Bible a kdy jsou spíše obecným odkazem na sdílený kulturní kontext. Poněkud problematická je i kapitolka o pojetí Bible jako (zdroje nebo symbolu) ideologie – rozsah DPP a magisterský stupeň studia opět autorku donutily zůstat na absolutním povrchu, takže většina kapitoly obsahuje pouze stručné a mnohdy dokonce nepochopené definice ideologie (viz např. ta Marxova). Vlastními formami reprezentace Bible jako ideologie se tak zabývá pouze jediný odstavec. Závěr, který by mohl pointu práce zpřehlednit a projasnit, pak zůstává omezen asi na dvě stránky a představuje v zásadě rozsáhlejší anotaci toho, co už bylo řečeno.

Vypadá to, že se práce topí ve spoustě různých problémů, nicméně jsem přesvědčená, že ty lze všechny zredukovat na společné jádro. A tím je neúnosný tematický záběr práce (respektive příliš obecná badatelská otázka) a pro hermeneuticky pojatou diplomovou práci opravdu giganticky velký vzorek primárního materiálu. Výsledek je logický: neúměrně náročnou a zdouhavou práci při vlastní hermeneutické práci s primárním materiálem (nepřekvapuje mě, že trvala rok a půl) nebylo pochopitelně možné na necelých osmdesáti stranách pojednat do žádoucí analytické hloubky. Práce tak klouže po povrchu a zanechává v čtenáři neucelený dojem.

Taková situace může nicméně mít pro Terezii Remencovou i pozitivní důsledky. Umět si dobře postavit výzkumné téma je v akademické sféře klíčová schopnost a selhání v této věci může v důsledku vést k lepšímu pochopení, co se stalo a proč a jak to příště udělat jinak. Ráda bych, aby má kritika byla chápána právě v tomto smyslu: jako konstatování toho, proč práce dopadla, jak dopadla, a poukaz na to, jak bylo možné situaci předejít a vytvořit práci kvalitnější, s hlubším (byť omezenějším) záběrem a lepší výpovědní hodnotou. Bude-li slečna Remencová chtít pokračovat ve studiu na postgraduální stupeň, může se jí tato zkušenost hodit. Pro shovívavost v hodnocení mluví i fakt, že práce je po formální stránce v pořádku, je psaná relativně vyspělým odborným stylem a poznámky i bibliografie jsou zpracované uspokojivě. Přikláním se proto k hodnocení **velmi dobře**.

Zuzana Kosticová, Ph.D.