

Nekoneční hrdinové a výpravy Skyrimu: Severská mytologie jako narativní infrastruktura digitálního folkloru

Giuseppe Maiello – Luigi Giungato

DOI: 10.62800/NR.2026.1.02

Endless Heroes and Quests of *Skyrim*: Norse Mythology as the Narrative Infrastructure of Digital Folklore

The study examines the relationship between the narrative structures of video games, particularly action role playing games, and the processes by which these structures are appropriated and circulated within player communities. Specifically, it analyses the dynamics of interaction between the lore of *The Elder Scrolls V: Skyrim*, heavily inspired by Norse mythology, and the discourses shared on selected Reddit forums. The findings indicate that elements of Norse mythology within *Skyrim* primarily function as an open narrative infrastructure, utilised by both designers and players to construct game's possible worlds. No direct correlation was found between the mythological motifs embedded in the lore and debates regarding contemporary social conflicts; instead, socially relevant themes and ideologies are more frequently articulated in other, less specialised communicative spaces. This pattern accords with an echo chamber model, in which distinct topics reach their audiences in separate performative and discursive contexts. Consequently, game lore may influence ideological formations indirectly, through the migration of discourses across various online scenes, rather than through the direct transmission of socio-political agendas into specialised gaming communities.

Key words: Norse mythology, digital folklore, lore, MMORPG, netnography, transmedia narration, game studies.

Contact: doc. dott. Giuseppe Maiello, Ph.D. et Ph.D., Katedra společenských věd, Fakulta ekonomických studií, Estonská 500, 101 00 Praha; e-mail: giuseppe.maiello@mail.vsfs.cz; ORCID: 0000-0001-5700-5070

dott. Luigi Giungato, Ph.D., Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, Università della Calabria, Rende (CS) / Katedra společenských věd, Fakulta ekonomických studií, Estonská 500, 101 00 Praha; e-mail: luigi.giungato@unical.it; ORCID: 0009-0000-0161-9997

Jak citovat / How to cite: Maiello, Giuseppe – Giungato, Luigi. 2026. Nekoneční hrdinové a výpravy Skyrimu: Severská mytologie jako narativní infrastruktura digitálního folkloru. *Národopisná revue* 35 (4): 19–31. <https://doi.org/10.62800/NR.2026.2.02>

Tato studie se nachází na průsečíku herních studií, netnografie a současných teorií o tom, jak digitální prostředí umožňuje vznik nových forem ritualizovaného chování a kolektivní tvorby významů. Vychází z předpokladu, že hra – v duchu klasického konceptu *Homo ludens*, který Johan Huizinga poprvé formuloval ve třicátých letech dvacátého století (Huizinga [1938] 2000) – představuje autonomní kulturní prostor, v němž se utvářejí specifické symbolické řády a narativní světy. V digitální kultuře 21. století se tento prostor dále rozšiřuje a transformuje prostřednictvím online komunit, které se podílejí na reinterpretaci, sdílení a modifikaci herních narativů.

V tomto kontextu se akční RPG jeví jako privilegovaná laboratoř pro studium toho, jak se herní lore stává základem pro kolektivní imaginaci a pro vznik sdílených významů. Lore zde nechápeme pouze jako soubor příběhů či fikčních prvků, ale jako otevřenou narativní infrastrukturu, která umožňuje hráčům aktivně vstupovat do procesu interpretace a spoluutváření herního světa. Tento přístup je v souladu s teoriemi transmediálního vyprávění (Jenkins 2006), s konceptem „onlife“ praktik (Floridi 2014) i s výzkumy, které ukazují, že digitální platformy fungují jako místa, kde se prolínají každodenní praxe, mediální spotřeba a sociální imaginace (Boccia Artieri et al. 2018).

Na základě těchto teoretických východisek se studie zaměřuje na otázku, do jaké míry mohou být herní komunity místem, kde dochází k migraci diskurzů mezi různými sociálními scénami. Předchozí výzkumy ukázaly, že lore Skyrimu může být v určitých kontextech reinterpretováno v identitárním či politickém rámci (Cooper 2016; Bjørkelo 2020) a zároveň že online komunity obecně představují prostředí, v němž se společenské diskurzy mohou transformovat, přetvářet nebo naopak vytrácet (Van Dijk 2012; Quattrociocchi a Vicini 2023). Tyto poznatky naznačují, že herní světy mohou fungovat jako místa, kde se setkávají různé kulturní a ideologické významy, a kde se mohou – byť nepřímo – promítat širší společenské narativy.

Z těchto úvah nevyhází striktně testovatelná hypotéza o přímé souvislosti mezi mytologickými prvky Skyrimu a diskurzy o současných společenských tématech, ale spíše **heuristický výzkumný rámec**. Ten předpokládá, že mytologické prvky mohou v určitých situacích fungovat jako symbolické styčné body, které potenciálně umožňují migraci diskurzů mezi herním světem a širšími online scénami. Nejde tedy o postulování nutné korelace, ale o zkoumání míry permeability mezi narativními strukturami hry a diskurzy, které se objevují v komunitních interakcích.

Cílem studie proto není potvrdit či vyvrátit existenci přímého propojení mezi mytologickými motivy a aktuálními konflikty, ale **explorativně prozkoumat**, jakým způsobem se specializované herní komunity podílejí na artikulaci, reinterpretaci či naopak neutralizaci společenských témat. Jinými slovy, ptáme se, zda herní komunity fungují jako prostory, kde se společenské diskurzy aktivně proměňují, nebo zda představují relativně autonomní prostředí, v němž je herní lore využíváno především k estetickým, narativním a herním účelům.

Metodologicky studie kombinuje kvalitativní rozhovory, kvantitativní analýzu dat z platformy CommuAnalytic a netnografické pozorování tří relevantních subredditů věnovaných Skyrimu. Tato triangulace umožňuje sledovat, jak hráči artikulují a reinterpretovali lore v různých komunikačních vrstvách a jak se herní svět proměňuje v platformu pro performanci, sdílení a vyjednávání významů.

Empirickým jádrem výzkumu je *The Elder Scrolls V: Skyrim*, jehož estetika, narativní struktura a kulturní imaginace jsou výrazně inspirovány severskou mytologií.

Právě tato mytologická vrstva představuje ideální případ pro zkoumání toho, jak se archetypální narativní matice mohou stát zdrojem kolektivní imaginace a zda mohou – byť nepřímo – rezonovat s diskurzou současné společnosti.

1. Dominantní žánry a meziplatformní trendy v konzolovém a PC hraní

Současný herní průmysl se vyznačuje výraznou žánrovou diverzitou, rychlým technologickým vývojem a rostoucí orientací na meziplatformní dostupnost. Tyto trendy zásadně ovlivňují způsoby, jimiž hráči vstupují do herních světů, jak s nimi interagují a jak se kolem nich formují online komunity. Ačkoli se tato studie zaměřuje na single-player RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim*, je užitečné zasadit jej do širšího kontextu současné herní produkce, která se vyznačuje vysokou mírou participace, dlouhodobou životností titulů a intenzivním propojením herních a komunitních platform.

Nejhranější videohry posledních let zahrnují tituly, které pracují s rozsáhlými fikčními světy, komplexními narativními strukturami a opakovanými herními cykly. Patří mezi ně jak online tituly a MMORPG (např. *Black Desert Online*, *Old School RuneScape*, *Final Fantasy XIV*, *Guild Wars 2* či *Star Wars: The Old Republic*), tak akční RPG a otevřené světy jako *Hogwarts Legacy* nebo jednotlivé díly série *Call of Duty*. Přestože se tyto tituly liší žánrovým zařazením, spojuje je důraz na dlouhodobou hráčskou angažovanost, pravidelné aktualizace a silné komunitní zázemí.

Meziplatformní orientace se projevuje nejen ve fázi vývoje, ale také v uživatelských praktikách. Hráči dnes běžně sledují herní obsah na audiovizuálních platformách (Twitch, YouTube, TikTok), komunikují prostřednictvím komunitních služeb (Discord, Reddit, Patreon) a sdílejí vlastní tvorbu na sociálních sítích. Tyto paralelní kanály vytvářejí rozsáhlý ekosystém, v němž se herní zážitky rozšiřuje daleko za hranice samotného softwaru a kde vznikají nové formy kolektivní imaginace.

Uživatelsky generovaný obsah zahrnuje textové diskuse, návody, recenze, hráčská videa, hlášení chyb, modifikace a fanouškovské umění. Vedle této otevřené produkce existuje i méně viditelná sféra neautorizovaných modifikací a nelegálních verzí her, která však rovněž přispívá k dynamice šíření herních světů. Tyto procesy

ukazují, že současné digitální hry nejsou pouze statickými produkty, ale stávají se platformami pro participaci, sdílení a kolektivní tvorbu významů.

Z hlediska kulturní produkce je důležitým rysem současných herních titulů jejich **serialita**, kterou popisují již klasické teorie kulturního průmyslu (Eco 1964; Boccia Artieri 2023). Serialita se projevuje opakováním narativních vzorců, herních mechanismů i interakčních praktik, které podporují dlouhodobé zapojení hráčů. Každý titul však zároveň disponuje vlastním narativním polem, tzv. lore, které umožňuje rozlišit jednotlivé herní světy a poskytuje rámec pro jejich interpretaci.

Pro ilustraci lze uvést tři výrazné příklady současné produkce:

- *Hogwarts Legacy*, inspirované literárním a filmovým univerzem Harryho Pottera,
- *Star Wars: The Old Republic*, které čerpá z rozsáhlého transmediálního světa *Star Wars*,
- různé díly série *Call of Duty*, založené na historických událostech 20. století.

Každý z těchto titulů reprezentuje odlišný způsob práce s narativními strukturami, žánrovými konvencemi a uživatelskou participací. Zároveň ukazují, že současné hry se pohybují na škále mezi čistě fikčními světy a světy inspirovanými historickou realitou, přičemž v obou případech vzniká prostor pro kolektivní interpretaci a sdílení významů.

Ačkoli *Skyrim* nepatří do žánru MMORPG, sdílí s nimi některé klíčové rysy, zejména dlouhodobou životnost, rozsáhlý otevřený svět a vysokou míru uživatelské participace. Právě tyto charakteristiky jej činí vhodným příkladem pro studium toho, jak se herní lore stává základem komunitních interakcí a jak se v digitálních prostředích formují nové podoby kolektivní imaginace. *Skyrim* tak představuje paradigmatický případ hry, která překračuje hranice svého původního formátu a stává se kulturním prostorem, v němž se prolínají herní, estetické a sociální významy.

2. Vývoj a význam lore v hrách na hrdiny

Termín *lore*, pocházející ze staroanglického *lar* (výuka, poznání), označuje soubor znalostí, příběhů, mýtů či tradic spojených s konkrétní kulturou nebo sociální skupinou. Historicky se tento pojem vztahoval k folkloru, přičemž přípona *-lore* označovala sbírku ústních dějin,

legend a mýtů, které tvoří základ kulturní identity daného společenství.

V 70. a 80. letech 20. století, s nástupem her jako *Dungeons & Dragons (D&D)* a dalších podobných produktů charakterizovaných živým ústním hraním a nelineárními narativy, se termín *lore* začal používat k označení znalostí a vnitřní historie těchto fantasy světů. V *D&D* například *lore* zahrnuje mytologii herního světa, příběhy božstev, historii ras a míst a další informace, které dodávají narativnímu světu hloubku a soudržnost.

S příchodem elektronických médií, která podle Onga (1982) vytvářejí prostředí sekundární orality, se *lore* ukázalo jako vhodnější termín pro popis dynamiky konzumace nelineárních narativů. Pozdější rozvoj hypertextových struktur na webu pak tento trend dále posílil a umožnil uživatelům navigovat příběhy a informace nelineárně

S rozšířením videoher v 90. letech, zejména RPG a dobrodružných her – nemluvě o paralelním vývoji *Multi-User Dungeons (MUD)* a později první generace MMORPG, jako byla *Ultima Online* – se termín *lore* začal používat pro označení narativního pozadí těchto virtuálních světů. Ve hrách jako *The Elder Scrolls* nebo *Final Fantasy* je *lore* zásadní: nabízí hráčům komplexní příběh, který obohacuje herní zážitek a podporuje kreativitu prostřednictvím opakování a variací, které Eco (1964) popisuje jako základní princip seriality. V těchto případech *lore* zahrnuje nejen hlavní dějovou linii, ale i vedlejší informace, příběhy sekundárních postav, mýty, legendy a další obsah, který vytváří soudržný narativní vesmír a posiluje imerzivní charakter herního zážitku.

Nástup sériových médií a transmediálních narativů výrazně rozšířil pojem *lore*. Televizní série jako *Lost* nebo *Game of Thrones*, stejně jako franšizy typu *Star Wars* nebo *Marvel Cinematic Universe*, převzaly přístup podobný hrám na hrdiny a videohrám. V těchto produktech *lore* zahrnuje nejen hlavní děj, ale i příběhy postav, tradice různých světů a detaily, které lze zkoumat prostřednictvím různých médií – knih, filmů, komiksů či webových stránek.

Badatelé jako Henry Jenkins (2006) a Janet Murray (1997) analyzují transmediální vyprávění, agency a worldbuilding, tedy kategorie, které jsou pro vznik a rozvíjení *lore* zásadní, i když pojem ‚lore‘ sami explicitně nepoužívají. Jiní výzkumníci, např. Espen Aarseth (1997) a Jesper Juul (2005), se zaměřili na strukturu

interaktivity, pravidel a herních mechanik; jejich práce si ce neřeší *lore* přímo, ale poskytují rámec pro pochopení toho, jak se narativní prvky propojují s herními systémy a jak vznikají podmínky pro hráčskou interpretaci. V tomto kontextu není *lore* pouhým doplňkem, ale centrálním prvkem, který se v čase rozvíjí podle nelineární logiky vyprávění a definuje identitu a soudržnost narativního vesmíru jako síť významů napříč různými formami médií.

Lore videoher, zejména těch sériových, zahrnuje biografie hlavních postav, postav vytvořených a spravovaných uživateli, kroniky válek a bitev, dějiny národů a měst, stejně jako příběhy vyvíjené jednotlivými postavami a komunitami. Právě komunity často vytvářejí encyklopedie (wiki) svých virtuálních světů, například k herním „ságám“ jako *Baldur's Gate* nebo *Fallout*. Dále *lore* zahrnuje mýty a legendy možného světa hry (Eco 1979), vysvětluje původ světa a jeho obyvatel, včetně příběhů legendárních hrdinů, božstev a mytických bytostí. Tím tvoří základ pro budování tradic a kultury narativního vesmíru: popisuje zvyky, náboženství, magické praktiky a kultury různých ras a frakcí ve hře, zkoumá umění, hudbu, literaturu a další formy kulturního vyjádření. *Lore* také vymezuje geografii a prostředí, popisuje fyzický svět hry, jako mapy kontinentů, měst, vesnic, lesů, pouští a dalších významných lokalit, a poskytuje informace o krajině, klimatu a přírodních rysech herního světa. Popisem zvláštností světa *lore* zároveň zajišťuje zobrazení lidské geografie hry, stanovuje detaily fyzických charakteristik a jedinečných schopností různých „ras“ a postav, jejich magických dovedností, tradic, kultur, dějin a společenských norem, a poskytuje informace o klíčových postavách a jejich osobních příbězích.

Dále je třeba doplnit, že:

- procesy modifikace (*modding*) umožňují uživatelům vytvářet originální obsah, který přináší do hry nové příběhy, postavy a prostředí, čímž výrazně obohacují narativní vesmír a nabízejí inovativní herní zážitky;

- během událostí a specializovaných rolových sezení mohou hráči vytvářet nové příběhy a legendy uvnitř herního světa, které se často stávají součástí kulturního tkaniva hráčské komunity.

Kontakt mezi vývojáři a hráčskou komunitou ve videohrách je posilován produkcí obsahu, narativními volbami, komunitními diskusemi, modifikacemi a rolovými aktivitami, které mohou ovlivnit budoucí vývoj hry.

Nakonec je třeba dodat, že podle modelu narativních možných světů, jak jej rozpracoval Umberto Eco (1979) a dále obohatil konceptem vyprávěcích komunit Pao- lo Jedlowski (2022), každé *lore*, bez ohledu na to, jak fantastické se může zdát, pro posílení své vnitřní koherence nutně čerpá z hlubokých, usazených narativů mimo vlastní produktový kontext, především z mýtů. Tento proces odpovídá tomu, co Eco (1979) popisuje jako fungování encyklopedie možných světů, v níž se jednotlivé narativní prvky propojují a reinterpreto- vají v rámci širší sítě významů.

Mytologie díky své archetypální povaze slouží jako obecné narativní matice, které doplňují a dále posilují koherenci *lore* navrženého pro globální trh, a tudíž potenciálně schopného rezonovat s jakoukoli vyprávěcí komunitou. **Mytologické motivy zde fungují jako estetické a kulturní orientační body, které posilují vnitřní koherenci fikčního světa a tím zvyšují subjektivní pocit věrohodnosti herní interakce.** Právě proto lze za mnoha *lore* produktů zábavního průmyslu rozpoznat zápletky náboženství, kosmogonií, panteonů a legend – stejně jako skutečné historické události – které prostupují každou epochu a každou konstrukci sociální reality v dějinách lidstva. Stačí uvést úspěšné produkty jako herní sérii *Assassin's Creed* od Ubisoftu, která bez rozdílu čerpá z muslimské, křesťanské, egyptské či severské mytologie, nebo reinterpretace historických pamětí křížových výprav, vikingských civilizací či americké a francouzské revoluce. Není tedy překvapivé, že severská mytologie byla funkčně využita při konstrukci *lore* videoherního produktu jako *The Elder Scrolls V: Skyrim*, který výrazně přispívá k narativní koherenci celé hry.

3. *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Konkrétním zaměřením této studie je analýza interakce mezi hráčskými komunitami a příběhovým pozadím (*lore*) videoherního titulu *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Hra byla vydána v roce 2011 studiem Bethesda Game Studios a dosud dosáhla více než 60 milionů prodaných kopií. *Skyrim* patří do žánru single-player RPG, neboť nativně neobsahuje žádný online herní režim. Jako pátý díl série *The Elder Scrolls* se odehrává v severní části fiktivního kontinentu *Tamriel*, obývaného odolným národem Nordů a spravovaného Impériem. Vizuální styl hry odráží středověkou Skandinávii a prostředí, postavy,

artefakty, kultura i tradice jsou inspirovány severskou mytologií.

Skyrim se stal středobodem vývoje jedné z nejrozšířenějších a nejtrvalejších online komunit v dějinách RPG videoher. V rámci herního příběhu probíhá interakce mezi hráčem a dějem v režimu pohledu z první osoby. Od prvního dílu série – *The Elder Scrolls: Arena* z roku 1994 – si studio Bethesda vybuďovalo specifický přístup k hernímu designu a naraci, který se vyznačuje několika klíčovými rysy:

- využití realistických středověkých prostředí a mytologií světových civilizací, které slouží jako základ pro vytvoření originálního fantasy světa;

- herní režim z pohledu první osoby, umožňující hráči co nejpůsobivější simulaci reality;

- narativní struktura, kterou lze označit jako pseudo-nelineární, tj. obsahuje hlavní dějovou linii, ale zároveň umožňuje hráči volně prozkoumávat herní svět (*open world*) a plnit množství vedlejších úkolů, z nichž mnohé jsou generovány algoritmicky;

- systém rozvoje postavy založený na skutečných akcích vykonaných ve hře, nikoli na úspěšném dokončení jednotlivých úkolů, tj. hráč tak může svou postavu „trénovat“ či „levelovat“ ještě před tím, než se pustí do nejnáročnějších výzev;

- volná etická interpretace postavy, která může jasně jak ctnostně, tak morálně sporně, tj. v závislosti na chování vůči konkrétním postavám ve hře je hráč odměňován či trestán. Příkladem tohoto eticky rozmanitého systému je možnost vstoupit do různých cechů (např. válečníků, zlodějů či vrahů), přičemž plnění úkolů může hráči umožnit nebo naopak znemožnit přístup k vyšším úrovním hierarchie.

Začněme konstatováním, že severská mytologie byla – a nadále zůstává – významným zdrojem inspirace pro příběhové pozadí (lore) řady úspěšných videoherních titulů. Mezi ně lze zařadit například:

- *God of War* (2018), od Santa Monica Studio & Sony Interactive Entertainment – 11 milionů prodaných kopií;

- *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), od Ninja Theory – 1 milion prodaných kopií;

- *Assassin's Creed Valhalla* (2020), od Ubisoft – 20 milionů prodaných kopií;

- *Jotun* (2015), od Thunder Lotus Games – 350 000 prodaných kopií.

Na druhou stranu je třeba poznamenat, že úspěch severské mytologie při formování *lore* mnoha videoher – ať už fantasy nebo realistických – lze přičíst určité historické fázi, která byla příznivá pro využití této mytologie při tvorbě kulturních produktů. Příkladem mohou být komiksová série Thor od Marvelu nebo novější televizní seriály jako *Vikings*.

Určení příčin tohoto úspěchu je složité a není hlavním cílem této práce. Přesto se můžeme pokusit načrtnout několik teorií, které mohou poskytnout základ pro další výzkum.

- Moderní fantasy žánr čerpá inspiraci především z literárního světa vytvořeného britským autorem J. R. R. Tolkienem v období 30. až 50. let 20. století. Tolkienův vesmír, silně ovlivněný severskou mytologií, je s ní symbioticky propojen a již v sobě nese řadu prvků odpovídajících tématům staroseverského náboženství, například: kosmologie, polyteismus, koexistence různých antropomorfních ras v jednom světě, hrdinství jako cesta k věčné slávě apod.;

- Severská mytologie je v souladu s procesy gamifikace, které jsou typické pro současnou společnost. Témata, jež obohacují příběhy severského panteonu – alespoň ta nejznámější, jako všudypřítomnost války, dualismus či nevyhnutelnost konce – korespondují s modelem interaktivní hrdinské cesty, který se rozšířil z herních praktik do sociálních médií, institucionálních kanálů, vzdělávání a dalších oblastí digitalizovaného každodenního života;

- Postavy severské mytologie, náležející k polyteistickému panteonu, se svými chybami, přehnanou lidskostí a etickým eklektismem, podobně jako bohové a postavy řecké mytologie, jsou vysoce srozumitelné a přitažlivé pro různorodé globální publikum mladých lidí dneška;

- Severská mytologie nabízí značnou rozmanitost postav, motivací a témat (stačí uvést příklady jako Loki, Freyja nebo Odin). Navíc je obývána různými a heterogenními etnickými skupinami a rasami, které spolu koexistují nebo soupeří. Tento kulturní „tavicí kotel“ je tedy dobře přizpůsoben současné dominantní kultuře, která se zaměřuje na mezikulturní otázky, například rovnost pohlaví a ras.

Skyrim využívá tzv. dračí abecedu, která je volně inspirována *Elder Futhark*, archaickým runovým písmem. Magické runy ve hře fungují jako pasti, zbraně

nebo klíče k odemykání sil, což připomíná runovou magii známou ze severského folkloru. Draci mají v herním světě výrazný symbolický význam. Jsou zobrazováni jako obří létající plazi, kteří ztělesňují zkázu a chaos, ale zároveň moudrost a sílu, čímž odrážejí obavy, víru a hodnoty starých skandinávských národů. Ukázkovým případem, který objasňuje interakci mezi legendárními narativy a herní mytologií, je analýza konkrétního úkolu s názvem *The Chief of Thirsk Hall*.¹ Tento úkol, zařazený jako vedlejší mise a tedy nepovinný pro postup v hlavní dějové linii, je součástí oficiálního rozšíření Dragonborn. Odehrává se v podzemí, kde kmen Rieklingů – antropomorfních bytostí inspirovaných mytickými Jötnary ze severské mytologie – žádá hlavního hrdinu o spojenectví při zničení lidské vesnice, která ohrožuje jejich existenci. Po splnění úkolu, který zahrnuje vyhnání nebo vyhlazení lidské populace blízké osady a zabití jejího náčelníka, získá hráč cenné spojenectví s tímto kmenem, což však může vést k tomu, že bude označen za psance ze strany úřadů v jiných osadách.

Spojení fantasy a lidské historie bylo dále zkoumáno samotnými hráči prostřednictvím tvorby modifikací (*mods*), tj. komunitních úprav hry, které čerpají z rozsáhlejších historických textů či artefaktů uchovávaných v muzeích středověkých dějin.

Dlouhověkost hry *Skyrim*, jak již bylo zmíněno, představuje jistou anomálii v rámci samostatných epizod RPG sérií, zejména těch, které postrádají nativní online režimy. Jistě, k její trvalé relevanci přispívá grafický design a technická architektura softwaru, který si dokázal udržet aktuálnost i přes vydání mnoha konkurenčních titulů. Velkou roli však pravděpodobně hraje i přitažlivost fantasy vesmíru celé série *The Elder Scrolls*. Hra získala výraznou podporu od významných online komunit, zejména na *Redditu*, kde se hráči podíleli na společných snahách o tvorbu teorií, nápadů a osobních interpretací.

Moddingová komunita výrazně vylepšila herní zážitek tvorbou modifikací, které přinášejí více multiplayerových režimů a neoficiálních verzí hry. Z tohoto pohledu funguje *modding* jako skutečný elixír života: pramen neustálé vitality pro softwarový produkt, který prochází neustálou regenerací, podobně jako olivovník, jenž se po tisíciletí obnovuje ze svých vlastních kořenů, čímž simuluje nesmrtelnost. Není náhodou, že *modding* byl ze strany výrobce – společnosti Bethesda – dlouhodobě podporován,

a to jak prostřednictvím oficiálního nástroje Creation Kit, tak i otevřeným přístupem k herním souborům a komunitní spoluprací (Bethesda Game Studios 2011). Firma si byla tedy vědoma, že právě tato aktivita zajišťuje produktu výjimečnou životnost. Kromě toho, že komunity představují živoucí centrum moddingové aktivity, pravidelně organizují události a výzvy, které pomáhají udržovat zájem o hru i v průběhu let. Tyto události často zahrnují tematické výzvy, soutěže v tvorbě modifikací, kolektivní herní kampaně nebo diskusní série věnované reinterpretaci herního světa. Tato dlouhodobá vitalita herního světa zároveň ukazuje, že *Skyrim* již dávno překročil hranice tradičního herního produktu a stal se předmětem kolektivní tvorby významů. Právě v interakci mezi oficiálním *lore*, komunitními interpretacemi a modifikační praxí vzniká dynamický prostor, který lze chápat jako formu digitálního folkloru.

4. Digitální folklor a komunitní interakce

Můžeme se tedy pokusit znázornit, jakým způsobem se komunity vztahují k hernímu *lore* a jak s ním interagují, a to z perspektivy zaměřené na blízkost či vzdálenost uživatelsky iniciovaných procesů od narativního epicentra. Tento proces vykazuje pozoruhodné paralely s dynamikou šíření a transformace ústní lidové slovesnosti, kde se příběhy neustále přetvářejí, obohacují o nové prvky a přizpůsobují specifickým komunikačním situacím.

Především bylo během pozorování možné identifikovat určitý typ dvojího napětí – centripetálního a centrifugálního – vycházejícího z narativního gravitačního centra, které lze definovat jako „Svět (& Pravidla) Hry“, a vnějšího prstence, téměř srovnatelného s pásmem asteroidů, tvořeného souborem akcí a procesů iniciovaných uživateli, agregovaných do podoby komunity, kterou lze označit jako „Meta-svět (& Meta-pravidla) mimo hru“. Tato struktura přesně odpovídá tradičnímu šíření folkloru, kde existuje relativně stabilní jádro tradice, které je však neustále reinterpretované a modifikováno v lokálních komunitách. Tato struktura přesně odpovídá tradičnímu šíření folkloru, kde existuje relativně stabilní jádro tradice, které je však neustále reinterpretované a modifikováno v lokálních komunitách. Tento princip odpovídá tomu, co Honko (1989) označuje jako *referenční verzi tradice*, tedy soubor klíčových motivů a narativních prvků, k nimž se jednotlivé varianty

vztahují a které slouží jako orientační bod pro komunitní reinterpretaci. Zároveň tato dynamika přesně odpovídá modelu, který Toelken (1996) popisuje jako napětí mezi konzervativními a dynamickými silami folkloru: první udržují kontinuitu tradice, zatímco druhé umožňují její adaptaci na nové komunikační situace.

V nejnvnitřnějším pólu – jak je znázorněno na obrázku 1 – se nachází skutečné gravitační centrum *lore*, které definujeme jako sféru „ve hře“, kde dochází k interakcím mezi hráči, stejně jako mezi hráči a vypravěči/programátory, a to podle kódů samotného herního *lore*. V této dimenzi je tedy nutné hovořit spíše o interakci mezi postavami a nehratelnými postavami (NPC), než mezi samotnými hráči. Tato vrstva představuje jakýsi stabilizovaný korpus, období toho, co Honko (1989) označuje jako referenční verzi tradice, tedy výchozí bod, k němuž se jednotlivé varianty vztahují.

Následuje další mezní vrstva, kterou lze označit jako „mimo hru“, kde je herní tok pozastaven v jakémsi režimu „pauzy“. Typicky se interakce mezi hráči a vypravěči v této vnitřní mezní dimenzi odehrávají v chatech a na kanálech poskytovaných samotnou hrou. Metaforicky lze říci, že pauza představuje okamžik, kdy hráči zvednou oči od stolu a podívají se na sebe. Zde se odehrává něco analogického ke komentování a reinterpretaci příběhů v rámci lokální komunity: hráči si vysvětlují, co se ve hře odehrálo, diskutují význam událostí a začínají vytvářet první varianty a interpretace. *Lore* – a softwarový kód, skrze který je technicky konstruováno – stále představuje dominantní kontext, který řídí komunikační kódy v této fázi hry. V této dimenzi tedy může docházet k interakcím jak mezi postavami, tak mezi hráči, přičemž tyto interakce jsou vzájemně symbiotické. V „*off-game*“ dimenzi obvykle není možné interagovat s NPC, pokud není umožněna interakce s programátorem, moderátorem nebo vypravěčem uvnitř hry. Právě v této dimenzi se začínají projevovat dvojí identity postav/hráčů, které lze pokusně kategorizovat jako zkušený, začátečník, expert, nerd, hacker, podvodník, cracker atd.

Přesuneme-li se do nejdálčenější zóny, tedy do „Meta-světa (a Meta-pravidel) mimo hru“, vstupujeme do další mezní vrstvy, kterou lze označit jako „mimo-herní“. Tato sféra zahrnuje veškeré diskuse vedené na platformách a kanálech externích vůči hře, které jsou však s ní neoddělitelně propojené. Zahrnuje všechny herně

orientované sociální komunity na sociálních sítích, stejně jako řadu webových stránek věnovaných dané hře. Tato sféra je tedy kvantitativně nejrozsáhlejší z hlediska produkovaného obsahu, přestože jako narativní epicentrum stále využívá *lore*. Zde se *lore* stává skutečně živým folklorem: vznikají nespočetné varianty příběhů, lokální specifika (období regionálních variant v lidové slovesnosti) a komunita aktivně přetváří narativní materiál podle svých potřeb a preferencí. Herní svět je zde vzdálenější, narativní epicentrum *lore* je slabší a nahlíženo z vnějšku, byť stále z oběžné dráhy kolem něj. Interakce se zde odehrávají mezi hráči, vypravěči, programátory, producenty, fanoušky atd., a již nutně ne mezi herními postavami, protože diskuse či publikace obsahu jsou otevřeny i uživatelům, kteří nemusí být aktivními hráči.

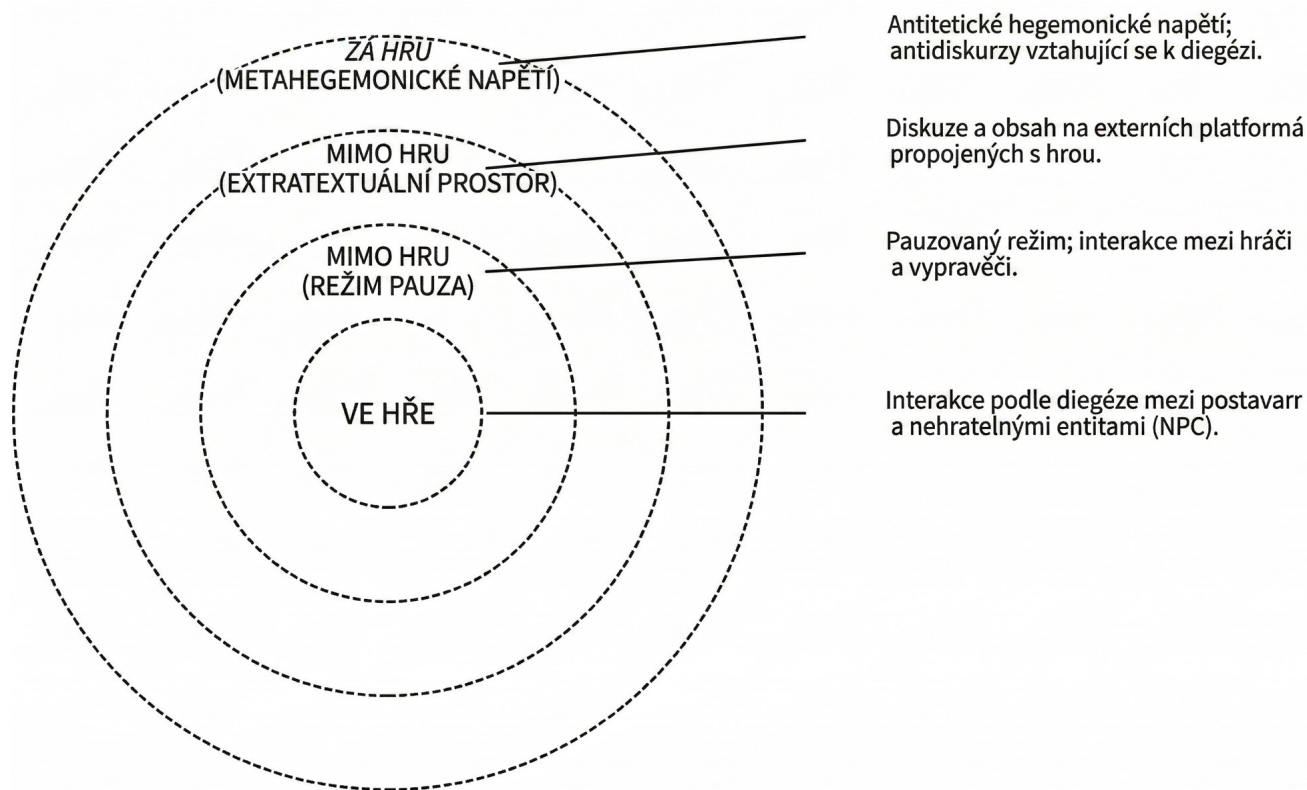
Nejvzdálenější vrstvu od dimenze „ve hře“ lze dokonce označit jako „za hrou“. Nachází se dostatečně daleko od primární gravitační síly *lore*, aby mohla vyjadřovat antitetické narativní napětí, avšak ne natolik, aby zcela ztratila přitažlivost a definitivně migrovala k jinému *lore*. Zde nacházíme ekvivalent protioficiálních verzí, parodií a „anti-příběhů“ v lidové slovesnosti. Tato vzdálenost však umožňuje vznik anti-diskurzů, které se snaží *lore* podvracet a *hackovat*, a to i prostřednictvím zásahů do herního kódu. Je však důležité zdůraznit, že tato forma *anti-lore* je neoddělitelně závislá na původním *lore*, aby si zachovala vlastní koherenci. Není tedy pouhou alternativou, ale může zaujímat antitetický postoj. Stejně jako v tradičním folkloru vznikaly varianty, které fungovaly jako proti-narativy či anti-verze (Dundes 1965; srov. Propp 1928) a zpochybňovaly dominantní kulturní rámce, i v herních komunitách vzniká *anti-lore* – narativy, které se snaží původní *lore* podvracet.² Kanály, na nichž se tato anti-dimenze „za hrou“ projevuje, jsou obvykle alternativní vůči „institucionálním“ – především vyhledávané nelegálního obsahu jako *The Pirate Bay*, okrajové sociální platformy jako Telegram, a samozřejmě i běžná osobní komunikace. Blízkost či vzdálenost od gravitačního centra „ve hře“ ovlivňuje povahu toho, co je komunitami produkováno a sdíleno. Postupně se tak objevují akce a obsah, které mohou sloužit k posílení hegemonní koherence *lore*, k jeho využití, nebo k jeho narušení – dokonce s rizikem jeho destrukce.

Digitální prostředí tak funguje jako moderní ekvivalent tradičního folklorního prostředí, kde se příběhy šíří,

transformují a diferencují podle specifických zákonitostí komunikačních komunit. V důsledku toho se postupně objevují: návody, průchody hrou, tipy, řešení, recenze, hlášení o zneužití chyb, tvorba modifikací, stížnosti, protesty, triky, podvody, cracky, hacknuté verze hry, „shitstormy“, bojkoty atd. Podobně mohou bojkoty nebo akce zaměřené na narušení herních serverů – jako např. incident „*corrupted blood*“ ve hře *World of Warcraft* (Giungato a Miggiano 2022) – vycházet ze zavedení alternativních či antitetických prvků *lore* do hry. Může jít například o ideologii svobodného softwaru, rovnost pohlaví, nebo modifikace, které zcela transformují hru tím, že ji zasadí do prostředí starověkého Říma, s cílem upravit nebo narušit samotné *lore* hry.

V procesu vyjednávání a apropriace mezi kulturním produktem a jeho uživateli může občas dojít k tomu, že určitá část herního *lore* je využita k „hacknutí“ či „naru-

šení“ diskurzů, které se na první pohled zdají být zcela nesouvisející s danou hrou, avšak zároveň mají výrazný společenský význam. Jedná se o situace, kdy je kulturní produkt využit jako spouštěč společenských témat nebo jako emblém určitého hnutí, například podobně jako filmy *Apocalypse Now* od Francise Forda Coppoly nebo *The Deer Hunter* od Michaela Cimina, které v 80. letech sehrály roli v anti-válečných diskurzích, či písně jako *Redemption Song* od Boba Marleyho nebo *Clandestino* od Manu Chao, které se staly symboly postkoloniálních nebo anti-globalizačních hnutí. Je tedy představitelné, že obdobným způsobem mohou i masově distribuované videoherní produkty vyvolávat podobné dynamiky interakce mezi *lore* a společenskými tématy. Herní svět se tak může stát nejen prostorem pro zábavu, ale i platformou pro artikulaci sociálních postojů, ideologií či kulturních protestů.



Obr. 1. Znázornění komunit ve vztahu k hernímu příběhu a jejich vzdálenosti od narativního epicentra

5. Přehled dosavadního výzkumu

Zejména hypotéza, že *lore* spojené se středověkou Skandinávií a severskou mytologií ve videoherním titulu *Skyrim* mohlo navázat spojení s jinými sociokulturními kontexty, se stala předmětem různých studií v průběhu let. Elisabeth Cooperová (2016) dokončila doktorský výzkum na University of Leeds s názvem *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*. Ve své práci tvrdí, že středověké a nordické prostředí *Skyrimu* odpovídá širšímu trendu moderního kulturního průmyslu, který využívá takové narativní rámce k posílení identity západní bílé civilizace, a tím slouží jako nástroj pro konzervativní cíle.

Ještě výraznější je studie Kristiana A. Bjørkela (2020), která analyzuje vzorek diskusí na fóru bělošských supremacistů *Stormfront* týkajících se *Skyrimu*. Výzkum ukazuje, že *lore* hry je v tomto kontextu začleněno do dynamiky skupinové identity a poskytuje narativní podporu agendě online komunity, která v boji za osvobození utlačovaného národa Nordů proti kosmopolitnímu, multi-etnickému a multirasovému Impériu *Cyrodii* vidí metaforu pro vlastní ideologii.

Zajímavý a originální přístup nabízí Vlad Melnic (2018), který zkoumá možnost, že středověké videohry a podobné transmediální produkty nejsou určeny k rekonstrukci minulosti, ale spíše přispívají ke konstrukci postmoderního eposu, jenž využívá minulost jako estetický povrch.

Výzkum Catherine O. McRaeové, Jean-Grégorioho Bernarda a Jocelyn Cranefieldové (2016) se zaměřuje na určitý druh vzpoury, která se odehrála v komunitě *Skyrimu* na platformě *Steam*. Dne 24. dubna 2015 *Steam* a *Bethesda* oznámily, že nástroj pro tvorbu a distribuci modifikací bude zpoplatněn, přičemž 25 % z příjmů z prodeje modu připadne jeho autorovi, 30 % *Steamu* a zbývajících 45 % *Bethesdě*. Vzpoura komunity se projevila různými formami: bojkotem platformy i výrobce, tvorbou bezplatných modů, které do hry vkládaly falešné právníky *Bethesdy* žádající hráče o peníze, zahlcením podpory hry a jakousi stávkou ze strany tvůrců modů. Navzdory počátečnímu odporu se *Bethesda* a *Skyrim* rozhodly nezpoplatnit uživatelské modifikace a v roce 2017 spustily platformu *Creation Club*. Ta využívá software *Skyrimu* a umožňuje uživatelům získávat dodatečný obsah od *Bethesdy* i externích vývojářů včetně *modderů*. Ačkoli byl *Creation Club* navržen jako platforma pro kvalitní,

oficiálně schválený obsah, setkal se s výraznou kritikou ze strany herních komunit. Mnozí uživatelé jej vnímali jako skrytou formu monetizace, která zneužívá kreativní práci *modderů* pod záminkou doplňkové služby. Navzdory těmto obavám *Creation Club* nadále funguje a zůstává předmětem debat v *modderských* skupinách, kde mnozí zastávají názor, že modifikace by měly být bezplatné a univerzálně dostupné.

Jason Hawreliak (2013) se ptá, zda reprezentace hrdiny, například hrdiny *Skyrimu*, který může přijmout a vést jednu z frakcí k vítězství, může přispívat k tzv. rétorice nesmrtnosti archetypu hrdiny mezi současnými mladými uživateli, funkci, kterou dříve plnily mýty minulosti, z nichž výrazně čerpala propaganda 20. století. Výzkum Eera Hirvonena (2017), založený na vzorku tvůrců modů, naznačuje, že hlavní motivací pro tvorbu a využívání modifikací je výhradně estetická, bez jakýchkoli sociokulturních úvah. Nakonec Liamog Drislane (2021) zkoumá možnost, že nadměrná tvorba modů pro *Skyrim* může zakrývat politické a společenské agendy, které v rámci sdíleného mytického rámce koexistují a vzájemně se ovlivňují. Drislaneova zjištění ukazují, že účel modifikací je výhradně zaměřen na rozšíření hry a zvýšení celkového herního zážitku. To vše nám umožňuje zamyslet se nad vertikální interakcí mezi autoritou, hrou a publikem.

Jak je patrné z tohoto stručného přehledu, neexistuje jednoznačný konsenzus ohledně směrů, kterými se ubírá interakce mezi *lore* videoher a procesy sociální aropriace.

6. Metodologie

Metodologický rámec výzkumu byl koncipován ve třech vzájemně provázaných fázích, které kombinují kvalitativní, kvantitativní a netnografické postupy. Cílem této triangulace bylo zachytit různé způsoby, jimiž hráči artikuluji, reinterpretovali a sdílejí herní *lore* *Skyrimu* v online prostředí, a zároveň ověřit, zda se v těchto diskurzích objevují prvky související se severskou mytologií a současnými společenskými tématy.

6.1 Hlubokové rozhovory

První fáze výzkumu zahrnovala osm polostrukturovaných rozhovorů s dlouhodobými hráči *Skyrimu*, z nichž tři zároveň působí v oblasti herních studií. Rozhovory probíhaly online prostřednictvím platformy *Zoom* v období

leden až březen 2023 a jejich délka se pohybovala mezi 45 a 70 minutami. Cílem bylo identifikovat interpretační kategorie, jež hráči používají při popisu vztahu mezi herním světem, mytologickými prvky a komunitními interakcemi.

Z rozhovorů vyplynulo pět hlavních kategorií: narativní konzistence, role mytologických prvků, komunitní interpretace, modding jako rozšiřování lore a vztah mezi hrou a reálnými společenskými tématy. Tyto kategorie sloužily jako základ pro konstrukci analytických parametrů v následujících fázích výzkumu.

6.2 Kvantitativní analýza diskusí na Redditu

Druhá fáze využila platformu Communalytic k analýze diskusí ve třech relevantních subredditech: *r/Skyrim*, *r/Skyrimmods* a *r/teslore*. Pomocí Reddit API byly vyhledávány příspěvky a komentáře publikované v období 2012 až 2023, které obsahovaly vybraná klíčová slova související se severskou mytologií a současnými společenskými tématy.

Pro mytologickou oblast byla použita například tato klíčová slova: *Odin*, *Thor*, *Freyja*, *Loki*, *Ragnarök*, *Vikings*, and *runes*. Pro společensky relevantní témata byla použita například tato klíčová slova: *climate change*, *global warming*, *sustainability*, *Ukraine war*, *Russia*, *racism*, *gender equality*, *feminism*.³ Stejná klíčová slova byla následně využita i ve třetí fázi výzkumu. Analýza zahrnovala sledování souběžných výskytů, základní sentimentovou analýzu a identifikaci sémantických clusterů, které mohly naznačovat propojení mezi mytologickými motivy a společenskými diskurzí.

6.3 Kvalitativní a netnografická analýza

Třetí fáze navázala na předchozí dvě a zaměřila se na detailní netnografické pozorování vybraných subredditů. Nejprve proběhlo druhé kolo konzultací s účastníky z první fáze, kterým byly předloženy dílčí výsledky kvantitativní analýzy. Jejich zpětná vazba pomohla zpřesnit výběr příspěvků pro kvalitativní analýzu.

Následně byla provedena přímá herní zkušenost prostřednictvím instalace hry na platformě Steam a hraní verze *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* z roku 2016. Tato zkušenost umožnila přesněji porovnat herní lore s diskurzí hráčské komunity.

Netnografická část zahrnovala systematické vyhledávání a analýzu nejdiskutovanějších příspěvků podle

parametrů top a hot, které obsahovaly výše uvedená klíčová slova. Cílem bylo identifikovat, zda se v diskusích objevují explicitní či implicitní vazby mezi severskou mytologií a společenskými tématy, a jakým způsobem hráči tyto prvky interpretují. Součástí této fáze byla také textová analýza nejvýznamnějších dokumentů a komunitních příspěvků, které se během výzkumu ukázaly jako relevantní pro pochopení toho, jak je severská mytologie integrována do herního světa a jak se promítá do interakcí mezi hráči.

7. Výsledky a diskuze

Předběžná fáze výzkumu, zaměřená na zkoumání interpretačních kategorií a hlavních témat prostřednictvím kvalitativních rozhovorů, byla zásadní pro pochopení toho, jak hráči chápou a používají lore Skyrimu. Rozhovory ukázaly, že lore není vnímáno jako statický soubor příběhů, ale jako otevřená narativní infrastruktura, která poskytuje orientační body pro interpretaci herního světa a umožňuje hráčům aktivně vstupovat do procesu jeho spoluvytváření. Tento způsob práce s fikčním univerzem odpovídá teoriím transmediálního vyprávění (Jenkins 2006) a agency v digitálních prostředích (Murray 1997), podle nichž se významy rodí v interakci mezi tvůrci a publikem. Hráči tak lore nevnímají jako hotový text, ale jako prostředí, které je třeba interpretovat, rozvíjet a doplňovat, což potvrzuje i širší teoretický rámec ergodické literatury (Aarseth 1997), v němž je uživatel spoluvytvářcem textu.

Tento přístup se výrazně projevil i v tom, jak respondenti popisovali vztah mezi lore a severskou mytologií. Mytologické motivy byly chápány jako estetické a kulturní zdroje, které obohacují herní svět, nikoli jako ideologické rámce. V souladu s teorií možných světů (Eco 1979) hráči pracují s mytologickými prvky jako s orientačními body, které posilují koherenci fikčního univerza, aniž by je nutně spojovali s aktuálními společenskými tématy. Rozhovory tak potvrdily, že lore funguje jako dynamická síť významů, která se aktualizuje prostřednictvím interakce mezi oficiální produkcí a komunitními interpretacemi. Tato dynamika odpovídá i folkloristickým teoriím, podle nichž se tradice neustále přetváří v závislosti na kontextu a publiku.

Naopak druhá fáze výzkumu, založená na kvantitativní analýze klíčových slov, nepřinesla žádné výrazné

výsledky. Zkoumání souběžných výskytů mezi severskou mytologií a společensky citlivými tématy – klimatickými změnami, válkou na Ukrajině, rovností pohlaví či rasismem – neodhalilo žádné relevantní korelace. Klíčová slova spojená s mytologií se v komunitních diskusích objevovala často, zatímco společenská témata byla téměř nepřítomná. Tato absence sama o sobě představuje významný nále: ukazuje, že hráčské komunity zaměřené na Skyrim se těmto tématům buď vědomě vyhýbají, nebo je řeší v jiných komunikačních prostorech. Z hlediska teorie digitálního folkloru lze tento vzorec interpretovat jako selektivní proces, v němž komunita stabilizuje určité motivy a jiné potlačuje, čímž vytváří vlastní „filtrační mechanismus“ významů.

Tento vzorec odpovídá folkloristickým teoriím tradice a variace (Toelken 1996), podle nichž se příběhy a motivy přizpůsobují kontextu a publiku. V případě Skyrimu se zdá, že stabilní jádro tradice – oficiální lore – je komunitou přijímáno a rozvíjeno především v estetické a herní rovině, zatímco variace spojené se společenskými tématy se v rámci zkoumaných fór neprosazují. Honkúv koncept referenční verze (1989) zde získává konkrétní podobu: hráči se opírají o stabilizovaný korpus lore, ale jejich interpretace se pohybují v rámci herního světa, nikoli mimo něj. Jinými slovy, komunita aktivně udržuje hranici mezi fikčním a sociálním světem, což je v souladu s teoriemi, které zdůrazňují autonomii herního prostoru a jeho specifickou logiku.

Přímé pozorování komunit tuto interpretaci dále potvrzuje. Severská mytologie slouží především jako narativní infrastruktura, která obohacuje herní zážitek, ale není využívána jako rámec pro diskusi o současných společenských otázkách. Na fóru věnovaném modderům (*r/Skyrimmods*) se mytologické motivy objevují téměř výhradně v souvislosti s estetickými úpravami, vizuálními prvky či rozšířením herního světa. Diskuse zde působí téměř zcela deideologizovaně, což může být výsledkem jak preferencí samotných uživatelů, tak moderátorských zásahů. V obou případech však platí, že lore nefunguje jako spouštěč společenských debat. Tento obraz je v souladu s teoriemi interaktivity a ergodické literatury (Aarseth 1997; Juul 2005), které zdůrazňují, že významy vznikají v rámci herních pravidel a hráčských praktik. Komunitní participace se zde projevuje především prostřednictvím interpretace,

performancí, produkce modifikací a kurátorství obsahu, nikoli prostřednictvím ideologických reinterpretací. Digitální folklor, který v komunitách vzniká, tak funguje jako filtrační mechanismus: některé motivy se stávají centrálními, jiné mizí a další jsou přetvořeny do nových forem, ale společenská témata mezi nimi v rámci zkoumaných fór nenacházejí své místo.

Je rovněž třeba poznamenat, že kvantitativní analýza mohla být ovlivněna technickými omezeními. Výběr příspěvků prostřednictvím API vždy zahrnuje určitou míru nepředvídatelnosti a analýza klíčových slov, pokud není prováděna na velkých datech a doplněna kvalitativním výzkumem, může vést k povrchním interpretacím (Yousefi Nooraie et al. 2020). V tomto případě však kombinace metod ukazuje na konzistentní vzorec: lore Skyrimu funguje jako estetická a narativní infrastruktura, nikoli jako prostor pro artikulaci společenských ideologií. Pokud se takové diskurzy objevují, děje se tak pravděpodobně na jiných „scénách“ (Goffman 1959), mimo specializované komunity zaměřené na Skyrim.

Závěry

Výsledky výzkumu ukazují, že severská mytologie ve Skyrimu funguje především jako otevřená narativní infrastruktura, která umožňuje hráčům orientovat se ve fikčním světě a aktivně se podílet na jeho spoluutváření. V souladu s teoriemi transmediálního vyprávění a ergodické literatury se významy nerodí v samotném textu hry, ale v interakci mezi oficiální produkcí, komunitními praktikami a hráčskou participací. Lore tak nepůsobí jako ideologický rámec, nýbrž jako soubor orientačních bodů, které podporují koherenci herního univerza a umožňují vznik digitálního folkloru.

Kombinace kvalitativních a kvantitativních metod ukázala, že přímé propojení mezi mytologickými motivy a současnými společenskými tématy se v rámci zkoumaných fór neprojevuje. Zatímco odkazy na severskou mytologii jsou v komunitních diskusích běžné, témata jako klimatické změny, válka na Ukrajině, rovnost pohlaví či rasismus se objevují jen minimálně. Tento vzorec lze interpretovat jako důsledek selektivních mechanismů komunitní participace: hráči rozvíjejí především estetické, herní a narativní aspekty lore, zatímco společenské otázky zůstávají mimo rámec jejich interakcí. Pokud se politické či ideologické diskurzy objevují, děje se tak

pravděpodobně na jiných platformách a v jiných komunikačních prostorech, které nejsou primárně zaměřeny na herní obsah.

Zároveň je třeba zdůraznit metodologická omezení studie. Výběr dat prostřednictvím API může být ovlivněn technickými faktory, jazyková a geografická dominance určitých uživatelských skupin může zkreslovat výsledky a analýza klíčových slov bez rozsáhlého korpusu nemusí zachytit jemné nebo implicitní formy politické artikulace. Tyto limity neoslabují hlavní závěr, ale ukazují, že interpretace musí být zasazena do kontextu konkrétních platform, nástrojů a komunitních norem.

Studie tak přispívá k pochopení toho, jak lore funguje v digitálních komunitách: nikoli jako ideologický nástroj, ale jako flexibilní a sdílená narativní infrastruktura, která

umožňuje vznik variací, reinterpretací a komunitně řízených forem digitální tradice. Zároveň ukazuje, že migrace významů mezi herním světem a širšími společenskými diskurzemi není samozřejmá a vyžaduje specifické podmínky, které se v rámci zkoumaných fór neprojeví.

Do budoucna by bylo vhodné rozšířit výzkum o platformy s odlišnou mírou moderace a sociální dynamiky, jako jsou Discord, Telegram či méně regulovaná fóra, a provést longitudinální analýzy zaměřené na reakce komunit na konkrétní geopolitické události. Komparativní studie dalších herních titulů čerpajících z mytologických tradic by navíc umožnila ověřit, zda pozorované vzorce představují specifikum *Skyrimu*, nebo obecnější charakteristiku digitálních komunit pracujících s mytologickými narativy.

POZNÁMKY:

1. *The Chief of Thirsk Hall* je vedlejší quest v rámci oficiálního DLC *Dragonborn* (UESP 2025).
2. Příkladem takového anti-lore je známá událost *Corrupted Blood* z roku 2005 ve hře *World of Warcraft*. Šlo o neplánovanou epidemii způsobenou programovou chybou, která narušila koherenci herního světa a vyvolala spontánní, komunitně sdílené narativy. Událost tak nevznikla z oficiálního lore, ale z jeho porušení, čímž se stala

typickým příkladem emergentního digitálního folkloru (srov. Fefferman – Lofgren 2007).

3. Je třeba dodat, že analýza diskusí na Redditu probíhala v prostředí, v němž výrazně převažují uživatelé ze Spojených států. Relevance jednotlivých společenských témat tak může být v těchto komunitách odlišná od toho, jak jsou vnímána v evropských kontextech.

LITERATURA:

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Bartl, Michael – Kannan, Vijay Kumar – Stockinger, Hanna. 2016. A Review and Analysis of Literature on Netnography Research. *International Journal of Technology Marketing* 11 (2): 165–196.
- Bjørkelo, Kristian A. 2020. „Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic“: White Nationalist Readings of *The Elder Scrolls V: Skyrim*. *Game Studies* 20 (3). <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>
- Boccia Artieri, Giovanni. 2023. Tutto ha una fine? Diabolik & Eva Kant: la serialità a fumetti tra ridondanza e varietà. *Mediascapes Journal* 21 (1): 12–31.
- Boccia Artieri, Giovanni – Gemini, Laura – Pasquali, Francesca – Carlo, Simone – Farci, Manola, – Pedroni, Marco. 2018. *Fenomenologia dei social network: Presenza, relazioni e consumi mediiali degli italiani online*. Milano: goWare & Edizioni Angelo Guerini e Associati.
- Cooper, Victoria. E. 2016. *Fantasies of the North: Medievalism and identity in Skyrim*. PhD thesis. Leeds: University of Leeds.
- Drislake, Liamog S. 2021. Escapism as Contested Dpace. In: Piero, Mike – Ouellette, Marc A. *Being Dragonborn: Critical essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*. Jefferson: McFarland. 91–104.
- Dundes, Alan. 1965. *The Study of Folklore*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Eco, Umberto. 1962. *Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani.
- Eco, Umberto. 1964. *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani.

Eco, Umberto. 1979. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.

Fefferman, Nina H. – Lofgren, Eric T. 2007. The Untapped Potential of Virtual Game Worlds to Shed Light on Real World Epidemics. *The Lancet Infectious Diseases* 7 (9): 625–629.

Floridi, Luciano. 2014. *The Fourth Revolution: How the Infosphere Is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.

Giungato, Luigi – Miggiano, Patrizia. 2022. Narrazioni mediatiche delle emergenze e processi di costruzione di quest: quali possibili analogie? L'incidente del "corrupted blood" in "World of Warcraft". In: Ciraci, Fabio – Miglietta, Giulia – Gatto, Carola (eds.). *AIUCD 2022 - Proceedings*. Lecce: Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale. 54–58. <http://amsacta.unibo.it/id/eprint/6848/>

Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.

Gruzd, Anatolij – Mai, Philip – Vahedi, Zahra. 2020. Studying Anti-Social Behaviour on Reddit with Communalytic. *Advance*, June 16. <http://doi.org/10.31124/advance.12453749.v1>

Hawreliak, Jason. 2013. *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*. PhD thesis. Waterloo: University of Waterloo.

Hirvonen, Eero. 2017. *Improving the Game with User-Generated Content: An Overview of Skyrim mod users*. MA thesis. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Honko, Lauri. 1989. Folklore Processes. In: Green, Thomas A (ed.). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. New York: Garland Publishing. 206–213.

- Huizinga, Johan 2000 (1938). *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Jeacle, Ingrid. 2021. Navigating Netnography: A guide for the accounting researcher. *Financial Accountability & Management* 37 (1): 88–101. <http://doi.org/10.1111/faam.12237>
- Jedlowski, Paolo. 2022. *Storie comuni: La narrazione nella vita quotidiana*. Messina: Mesogea. <https://doi.org/10.6093/2532-6732/11195>
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- McRae, Catherine Olivia – Bernard, Jean-Grégoire – Cranefield, Jocelyn. 2016. Understanding the Internet Pitchfork Mob: Internal Revolutionary Activity in Self-Regulated Online Communities. In: *Proceedings of the 27th Australasian Conference on Information Systems, ACIS 2016 Australasian Conference on Information Systems*. Wollongong, New South Wales, Australia: University of Wollongong. 1–11. <https://doi.org/10.26686/wgtn.12910079.v1>
- Melnic, Vlad. 2018. The Remediation of the Epic in Digital Games: The Elder Scrolls V: Skyrim. *American, British and Canadian Studies* 30 (1): 153–170. <http://doi.org/10.2478/abcsj-2018-0009>
- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Ong, Walter J. 1982. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. North Yorkshire: Methuen.
- Propp, Vladimir. 1928. *Morfologija skazki*. Leningrad: Academia.
- Quattrociochi, Walter – Vicini, Antonella. 2016. *Misinformation: Guida alla società dell'informazione e della credulità*. Milano: FrancoAngeli.
- Quattrociochi, Walter – Vicini, Antonella. 2023. *Polarizzazioni: Informazioni, opinioni e altri demoni nell'infosfera*. Milano: FrancoAngeli.
- Toelken, Barre. 1996. *The Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press.
- Van Dijk, Teun A. 2012. *Ideology and Discourse: A Multidisciplinary Introduction*. Barcelona: Pompeu Fabra University.
- Yousefi Nooraie, Reza – Sale, Joanna E. M. – Marin, Alexandra – Ross, Lori E. 2020. Social Network Analysis: An Example of Fusion between Quantitative and Qualitative Methods. *Journal of Mixed Methods Research* 14 (1): 110–124. <http://doi.org/10.1177/1558689818804060>

ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- UESP. 2025. „Skyrim: The Chief of Thirsk Hall.“ *The Unofficial Elder Scrolls Pages* [online] [cit. 23. 3. 2026]. Dostupné z: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:The_Chief_of_Thirsk_Hall>.