

UNIVERZITA PARDUBICE

Fakulta filozofická

Slovanská mytologie v prostředí online textové hry

Bakalářská práce

2025

Marie Nella Matysová

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Marie Nella Matysová**
Osobní číslo: **H22231**
Studijní program: **B0288A250002 Humanitní studia**
Specializace: **Humanitní studia – Specializace v sociologicko-antropologických vědách**
Téma práce: **Slovanská mytologie v prostředí online textové hry**
Zadávatel katedra: **Katedra věd o výchově**

Zásady pro vypracování

Bakalářská práce se zabývá pojetím prvků slovanské mytologie v prostředí online komunity hráčů konkrétní textové hry. Ve své teoretické části práce seznamuje s mytologickými postavami, svátky či tradicemi a vysvětluje pojmy spojené s online textovou hrou. Zároveň popisuje historii a vývoj samotné hráčské komunity, jejich koexistenci a zásah společně vytvořeného prostředí do osobních životů. V praktické části je použita kvalitativní metoda polostrukturovaného rozhovoru.

Rozsah pracovní zprávy:
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

DOHNALOVÁ, Marie a MALINA, Jaroslav. *Slovník antropologie občanské společnosti*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 2006.
GEHLEN, Arnold. *Duch ve světě techniky*. Filosofie a současnost. Praha:Svoboda, 1972.
GIEYSZTOR, Aleksander. *Mytologie Slovanů*. Přeložila Hana KOMÁRKOVÁ. Historické myšlení. Praha: Argo, 2020.
MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Malá díla. Olomouc: Votobia, 1995.
PROFANTOVÁ, Naďa a PROFANT, Martin. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. 2.vyd. Praha: Libri, 2004.
SOUKUP, Martin. *Terénní výzkum v sociální a kulturní antropologii*. V Praze: Karolinum, 2014.
TÉRA, Michal. *Perun – bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Druhé opravené vydání. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2017.
VÁŇA, Zdeněk. *Sovět slovanských bohů a démonů*. Stopy, fakta, svědectví (Panorama). Praha: Panorama, 1990.

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Tomáš Boukal, Ph.D.**
Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání bakalářské práce: **30. března 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. března 2025**

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.
děkan

Ing. Jaroslav Myslivec, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2024

Prohlašuji:

Práci s názvem Slovánská mytologie v prostředí online textové hry jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 2.3.2025

Marie Nella Matysová v.r.

Poděkování:

Ráda bych poděkovala vedoucímu své práce, PhDr. Tomáši Boukalovi, Ph.D, za jeho trpělivou ochotu a tematické poznatky. Vedení pana doktora výrazně pomohlo k dokončení bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat všem zúčastněným respondentům a tvůrkyni zkoumaného projektu v bakalářské práci za možnost výzkum zrealizovat.

Anotace

Cílem bakalářské práce je pomocí metod kvalitativního výzkumu zanalyzovat roli slovanské mytologie v životech členů komunity hráčů online hry na hrdiny, jejíž hlavním tématem jsou prvky slovanského bájesloví. V teoretické části se práce zaměří na seznámení se základními poznatky o slovanském bájesloví a na dynamiku her na hrdiny. Vysvětlí pojmy potřebné k bezproblémové orientaci ve zbytku práce. Poslední kapitola teoretické části se bude věnovat popisu konkrétní online textové hry, na jejíž participanty se zaměří v části praktické. Informace použité v teoretické části práce vychází z odborné literatury. Praktická část práce použije metodu otevřeného kódování pro interpretaci získaných výzkumných dat pomocí polostrukturovaných rozhovorů.

Klíčová slova

Mytologie, Slované, RPG, životní styl, pohanství, hry, kreativita, tvorba

Title

Slavic mythology in the online text game environment

Annotation

The aim of the bachelor thesis is to analyze, through qualitative research, role of Slavic mythology in the lives of members in the online role-play text game community, with the main topic being components of Slavic mythology. Theoretical part of the thesis focuses on the introduction to basic information about mythology and the dynamic of role-playing games. This part also explains terms needed for seamless orientation in the rest of the thesis. The last chapter of the theoretical part will be devoted to the description of a specific online text game, the participants of which will be the focus of the practical part. The information used in the theoretical part of the thesis is based on the literature. The practical part of the thesis will use the open coding method to interpret the obtained research data through semi-structured interviews.

Keywords

Mythology, Slavic people, RPG, lifestyle, paganism, games, creativity, creation

Obsah

Úvod.....	8
1. Základy Slovanského bájesloví	9
1.1. Původ slovanské víry.....	9
1.2. Stěžejní události ve vývoji slovanské mytologie.....	13
1.3. Entity slovanského bájesloví	16
1.4. Božstva slovanského bájesloví.....	19
1.5. Tradice a svátky.....	21
1.6. Odkaz slovanské mytologie v současné době	24
2. Role-Playing Game	28
2.2. Stručný vývoj RPG her.....	33
3. Dynamika v prostředí konkrétní online textové hry.....	35
3.1. Fungování Ypsilonu.....	35
3.2. Stručný obsah webové stránky	39
3.3. Vznik a současná role Ypsilonu mezi ostatními RPG	40
4. Popis metodologické práce	42
4.1. Stanovení cíle výzkumu a výzkumné otázky	42
4.2. Popis výzkumných metod sběru dat	42
4.3. Charakteristika výzkumného souboru	42
4.4. Průběh výzkumu.....	43
4.5. Etický postup výzkumu	43
5. Zpracování a práce s daty	44
5.1. Prezentace výsledků	44
5.2. Interpretace výsledků výzkumu.....	44
Závěr.....	51
Seznam použité literatury:.....	52
Seznam internetových zdrojů:.....	53
Seznam příloh:	54
Strukturované otázky rozhovorů	54
Rozhovor se členem E.....	54
Rozhovor se členem K	57
Rozhovor se členem L.....	60
Rozhovor se členem V.....	63
Rozhovor se členem R.....	67

Úvod

V dnešním světě se nachází nespočet sociálních uskupení, mezi nimiž mnohdy vynikají komunity zaměřující se na určité kulturní a historické fenomény. K těmto fenoménům jistě patří dědictví pocházející z našeho etnického a historicky náboženského pozadí. V případě českého národa může být řeč o době, kdy se na našem území pohybovali Slované se svými zvyky, způsoby a vírou. Je faktem, že v celosvětovém měřítku patří mytologie Slovanů do kategorie méně probádaných či známých bájesloví, a tudíž na ni už pouze narazit může být zdánlivě obtížné. Minimálně tomu tak bylo do doby, než se informace staly dostupnějšími. V moderní době se ovšem čím dál více objevují mytologicky i kulturně tematické publikace v odborném i beletrickém stylu. Pro lidi, mezi jejichž zájmy nepatří literatura může být v ohledu učení se o náboženských fenoménech velmi nápomocný internet. Díky dostupným internetovým technologiím je možné si lehce zjistit informace o kterémkoliv zájmu. Pakliže chce jedinec tento zájem sdílet s ostatními nadšenci, online komunikace též postoupila natolik, že sdílení málo rozšířeného koníčku je nyní na dosah ruky.

Tato bakalářská práce se bude věnovat komunitě, která je výsledkem spojení vášně k historickému slovanskému pohanství a moderní volnočasové kreativní aktivity textového RPG. Právě téma zmíněné RPG hry je pro mnohé členy komunity prostředkem i průvodcem ve světě mytologie. Práce ve své teoretické části bude rozdělena do tří hlavních kapitol, z nichž se první bude zabývat základním představením slovanské mytologie, a to od počátku jejího domnělého vzniku až po její současný odkaz. Pro přehlednou orientaci ve výpovědích rozhovorů je taktéž představen výčet některých entit a božstev, jejichž odkaz či podoba je známá ve formě pohádek, tradic a pověr v současné české společnosti. Kapitola druhá představí formy her na hrdiny, jejich krátký vývoj a aktualitu, neboť právě textové RPG představuje roli prostředníka a sjednotitele mezi členy zkoumané komunity a napomáhá tvořit a rozvíjet obraz v prostředí zaměřeného na mytologickou tematiku. Třetí kapitola teoretické části se zaměří na již zkoumanou komunitu a platformu, na níž se ona komunita pohybuje. V této části se propojují témata z předchozích kapitol. Teoretická část má převážně nabídnout kontext pro orientaci v části praktické. Praktická část nabídne, pomocí analýz polostrukturovaných rozhovorů, vhled do vnímání slovanských tradic členy online komunity a úlohu sociálního uskupení samotného.

Cílem bakalářské práce je zanalyzovat, jakou roli hraje slovanská mytologie v komunitě hráčů online textového RPG a do jaké míry zasahuje do všedního vnímání jejich života.

1. Základy Slovanského bájesloví

Mytologie je zvláště v moderní době populárním tématem v české i zahraniční kultuře, literatuře i kinematografii. V dnešním povětšinou nábožensky monoteisticky rozděleném světě v sobě mnohobožství nese určitou lákavou představu vstupu do životů našich předků a seznámení se s bytostmi, které nás provázely od dětství v pohádkách až po dospělost v hororovém žánru. Zvláště u Čechů, zásadně ateistického národu, je přítomnost prvků slovanské mytologie pozoruhodná, zvláště tedy jejich zachování. Staří Slované jakožto údajní předci některých dnešních Čechů zanechali pro své územní potomky mnoho mouder i radostí, které jsou známé i v těch nejméně pověřivých domácnostech minimálně z doslechu. Jedná-li se už o uctívání našich zesnulých předků na dušičky, vítání jara, či známou babičku Jagu s chaloupkou na kuří nožce, všechny tyto zvyky mají společný původ v kolébce slovanského bájesloví. Vzhledem k tomu, že pro komunitu v bakalářské práci rozebíranou je slovanské bájesloví důležitým tématem a zásadním prvkem v jejich volnočasových aktivitách, základní seznámení s touto mytologií je více než na místě.

1.1. Původ slovanské víry

Původ pohanské víry Slovanů je vskutku prastarým. Kořeny pohanského uctívání sahají nejdříve k počátku 4. století před naším letopočtem a rozmach jeho trvání se drží až do 10. století našeho letopočtu, načež zaniká díky rozšíření křesťanské víry v důsledku christianizace.¹ Jestliže lze navázat na pole působnosti slovanské víry, jednalo se nejvíce o oblast Kyjevské Rusi a Polabí, avšak též o území současné Ukrajiny, Polska, Čech, Lužického Srbska či Pobaltí. Podobnou mentalitu a zvyklosti Slovanů v mnoha oblastech napříč Evropou zajisté podporoval společný jazyk – praslovanština. V souvislé formě se zocelila mezi 4. a 8. stoletím našeho letopočtu, načež mohla později vzniknout spisovná staroslovenština.² Znalost totožného jazyka je dle principů lingvistické antropologie pojátkem mezi kulturními příběhy, obyčejí a prvotním

¹ TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009, s. 13–23. ISBN 978-80-86818-82-5.

² VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990, s.12. ISBN 80-7038-187-6.

klíčem k proniknutí a k akceptaci v určité komunitě tím jazykem hovořící.³ Nelze pochybovat o tom, že jazyk je přímým pojítkem uchovávajícím tradice s jistou kulturou spojené. Je zřejmé, že tato skutečnost zajisté dopomohla k výrazné dobové rozšířenosti pohanské víry ve Slovany osídlených oblastech, navzdory vzdálenostním či vzdělanostním překážkám tehdejšího lidu.

Největšímu vlivu se slovanská víra těšila na Staré Rusi, odkud pochází většina historických písemných pramenů, ze kterých lze dnes čerpat. Jedná se nejčastěji o letopisy, kroniky či zachované legendy, ovšem existujících pramenů je mnohem více. První dochovanou zprávu o existenci uctívání slovanského bájesloví zapsal v 6. století historik z Byzantské říše Prokopius z Kaisareie v *Gótských válkách*.⁴ Mezi nejvýznamnějšími pro současné pochopení tradic starých Slovanů je bezpochyby pramen *Pověst vremennych lét*, jenž dle mnoha zdrojů představuje nejstarší ruský letopis, ve kterém se autor snaží zachytit dávné slovanské dějiny včetně existence pohanského panteonu. Tento klíčový letopis popisuje nejen počátky samotné Kyjevské Rusi, nýbrž i vznik a postupný pád slovanských model za knížete Vladimíra, jenž hrál v dějinách slovanské mytologie jednu z nejvýraznějších rolí. V historii se najde zmínka i hrstce polských historických textů, které však bohužel tvoří pouhou menšinu v rámci použitelných písemných pramenů.⁵ Výjimku v polských pramenech tvoří zpráva od Jana Długoshe ze století 15., ve kterém zaznamenal názvy několika božstev a texty o pohanské víře. Jeho texty však nejsou brány jako spolehlivé kvůli domnělým úpravám a časovým nepřesnostem. Mezi známé a bezpochyby podstatné prameny spadají již zmíněné legendy, na jejichž děj taktéž nelze ani v nejmenším spoléhat jako na stoprocentně pravdivé události, avšak přesto jsou díky svému popisu doby, prostředí a zvyků přínosnou složkou v seznamu použitelných písemností pro výzkum. O polyteismu na území Čech se ve svých záznamech zmiňuje i Kosmas ve své kronice, jenž mimo jiné právě z legend vycházela, zapisuje situaci, kdy je zapotřebí darovat bohům obětinu, konkrétně osla, aby bylo vojsko v boji úspěšné. V českém prostředí lze v rámci legend samotných hovořit o velice populární Kristiánově legendě z 10. století, ve které se vyskytují zmínky o prvcích pohanství, konkrétně o úctě k modlám a ke tradičním zvyklostem.

³ DURANTI, Alessandro. *Linguistic Anthropology*. Online. 2. vydání. Oxford: Blackwell Publishing, 2009, s.293. ISBN978-1-4051-2633-5. Dostupné z: file:///C:/Users/Theod/Downloads/Duranti2009LinguisticAnthropology-AReader2nded.pdf. [cit. 2024-11-27].

⁴ PROFANT, Martin a PROFANTOVÁ, Nad'a. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000, s. 15. ISBN 80-7277-011-X

⁵ TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009, s. 25, 32. ISBN 978-80-86818-82-5.

„Ale Slované čeští, usazení pod samým Arkturem a oddaní uctívání model, žili jako kun neovládaný uzdou, bez zákona, bez knížete nebo vládce a bez města, potulující se roztroušeně jako nerozumná zvířata, toliko širý kraj obývali.“

„A když byli takto konečně vysvobozeni z rozličných ran morových, stavěli si v čelo po svrchu řečeném knížeti vladaře neboli vévody z jeho potomstva, sloužíce modlám a bůžkům a hojně slavíce oběti podle pohanských obyčejů, až nakonec vláda nad touto zemí připadla jednomu z knížat, jménem Bořivojovi.“⁶

Naposledy z českého prostředí zařadím do seznamu nepostradatelných pramenů záznamy latinských a polských kázání, ve kterých postupně nastupující křesťanství varovalo před zlovolnými praktikami na vesnicích stále přetrvávajícího pohanství a vybízelo obyvatele, aby se starých zvyků a víry zřekli, přijímajíc víru novou. Perfektním příkladem zde poslouží *Homiliář opatovický*, jež byl textem tehdejšího biskupa pražského. Objevuje se v něm prvků pohanské víry například i ve vesmírná tělesa a přírodní jevy.

Biskup zároveň v *Hominitáři* haní lid, jenž se nazývá vyznavači víry křesťanské, ačkoliv se nadále oddává pohanským tradicím. Ku příkladu na vesnicích se zvyklosti staré víry držely mnohem déle než ve městech a oblastech s vysokou hustotou obyvatelstva. Městský život provází mnohem častější a výraznější anonymita a s ní se pojící sociální uzavřenost. Lidé se dnes i dříve stěhovali do větších měst za lepšími pracovními a socio-ekonomickými možnostmi, a museli se tak přizpůsobovat spěšnému životnímu tempu rušného města. Ačkoliv se pracovní zátěž v obou prostředích držela na úzce podobné hranici, vesnice ani za několik tisíciletí o svou sociální provázanost nepřišla. Díky vícero generačním příbytkům, jisté izolovanosti od okolního světa a obvyklé sousedské výpomoci ve výchovném i ekonomickém ohledu, se vesnické prostředí stalo nositelem mnohého kulturního dědictví.⁷ Zkrátka, na vesnici nikdo nežije tak úplně sám. Není tedy překvapením, že ačkoliv například Kyjevská Rus po křtu knížete Vladimíra prošla v tehdejší měřítku drastickou proměnou víry, praktikování pohanských zvyklostí se několik dalších desítek let – ve výjimečných případech i více – uchovalo. Na tuto skutečnost bylo vzneseno s ním spojené hanění biskupem pražským, ale též

⁶ Kristián. *Kristiánova legenda: Život a umučení Svatého Václava a jeho báby Svaté Ludmily*. Online. Ludvíkovský Jaroslav. Praha: Vyšehrad, 1978 s. 17, 19. Dostupné z: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/213194/mod_resource/content/0/Kristianova_legenda.pdf. [cit. 2024-11-28].

⁷ KUBÁTOVÁ, Helena. *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada, 2010, s. 160–186. ISBN: 978-80-247-2456-0.

mnoha jinými církevními hodnostáři nabádajícími pozůstalé pohany, aby se svých „d'áblů“ zřekli. Uctívání slovanských bůžků bylo ve společnosti stále známo, ač se praktiky s ním spojené snažili křesťanští kněží, šlechtici a vysoce postavení páni udusat v zapomnění.

Vynechám-li prameny písemné, o existenci slovanského bájesloví a o jeho uctívání zbyla hromada důkazů, díky kterým lze souvislý obraz o tehdejší víře nastínit co nejrealističtěji. V průběhu procesu bádání se objevil i názor, že slovanská mytologie byla uznávána a její rituály činěny pouze v Kyjevské Rusi. Mezi zastánci tohoto stanoviska se objevil již zmíněný Jan Dlugosz nebo polský historický pisar Matěj z Mniechova. Je pravdou, že se ve staroruském prostředí podařilo nalézt nejvíce detailních záznamů o praktikování staroslovanské víry, avšak v měřítku celkového bádání nelze neuznat přínos artefaktů z oblastí jiných, ať už se jedná o umělecká díla, pozůstatky obětních míst či rozборы pojmenování názvů měst, hor, křestních jmen nebo řek.

Z etymologického hlediska se poukazuje například na celou škálu názvů v zemích Balkánského poloostrova. Mnoho přírodních a krajinných uskupení v jednotlivých zemích dodnes nese jméno některého ze slovanských bohů, nejčastěji pak samotného boha Peruna, jenž hrál v životech starých Slovanů jakožto bůh blesku, bouří a bůh bojovník vsutku stěžejní roli a těšil se posvátné úctě. Na Slovinsku se setkáme s Perovým Selem nebo s územím Perudinou. V Srbsku lze narazit na ves Perunovac či na potok Perunički. V Bulharsku s horou Perun. V ohledu historických jmen křestních a příjmeních se chlapec či dívka mohli pyšnit jménem Perunka, Perunika, Parun a mnoha dalšími. V případě tohoto konkrétního boha je v polském jazyce na jeho počest slovo blesk vyjádřeno jako Piorun, jehož podobnost s jménem Peruna nelze zapřít. Mimo názvy pocházející ze jmen slovanského božstva se na území tehdejších prvotních států nacházela místa bohům zasvěcená, a tím pádem i posvátná pro věřící lid. Jedním z nejposvátnějších míst se stala hora Sléza ve Slezsku či popřípadě hora Lechova, díky víře že hory spojují zemi a nebem, a tím pádem mohou být pojítkem s bohy. Dále stojí za zmínku Vetelská retra s chrámem boha Svaroga, nebo istrijský hrad Cernohradus pojmenovaný po Černobogovi. Běžně se stávalo, že se bohům zasvětilo určité obětiště, které se následně stalo místem pro materiální, zvířecí i lidské oběti. Oběti se ovšem též mohly přinášet do posvátných hájů nebo stačilo svůj dar položit pod posvátný dub, lípu, jilm či jasan, leč se v takovém případě

nejednalo o oběti lidské jako spíše o jídlo. Pozůstatky objevených obětišť dodnes najdeme v Zakarpatí, v Podněpří nebo na polsko-ukrajinském pomezí.⁸

Když už je známo, že o slovanském bájesloví v rámci historie existuje hromada zmínek a důkazů, je vhodné klást si otázku, jak vznikla samotná myšlenka o božských entitách a z čeho staří Slované vycházeli. Lidé zvláště na vesnicích se drželi všemožných pověr, ze kterých postupně vznikaly živé bytosti chtějící úctu a obětiny. To ve spojení s nekončícími otázkami ohledně přírodních jevů dalo vzniknout širokému kultu slovanského náboženství. V každém stromě, potoce i domově se mohl nacházet jistý magický tvor, jehož existence se skrz stovky let vyprávění stala skutečnou a samozřejmou. Neznalost fyzikálních a přírodních zákonů vedla k tomu, že za každou náhlou změnou počasí, za každým nově narozeným dítětem i za nešťastnou událostí stála mytologická postava, která měla nad daným jevem moc. To se netýkalo pouze bohů, nýbrž též lesních bytostí, démonů a víl. Další rozhodující skutečností ve vývoji slovanské víry byla představa o duši a o životě po smrti. Slované patřili k národům, které věřily na určitou formu posmrtného žití. Člověk se po skonání svého lidského těla vrátil ke svým blízkým, a to nejčastěji jako mužiček domovoj, zbloudilá duše vracející se na noční nebesa, či démonické stvoření přírody. O tom, kde konkrétně duše zemřelého skončí rozhodují jeho činy a chování v průběhu lidského života.⁹

1.2. Stěžejní události ve vývoji slovanské mytologie

V historii slovanské mytologie se nachází několik stěžejních momentů, kterých by nebylo na škodu si náležitě povšimnout. Jak bylo řečeno v předchozí kapitole, slovanský národ si první náznaky své polyteistické víry započal formovat již kolem 4. století před naším letopočtem, kdy se pozornost lidí přesunula k zemědělské obživě a pěstování, ovšem jeho vývoj měl hned několik podstatných milníků. Rozdělení epoch slovanské mytologie existuje celá spousta od několika různých autorů, avšak jedním z nejrozšířenějších dělení se ujalo to dle ruského historika a archeologa Borise Alexandroviče Rybakova. Rybakov dělil období raně středověké víry na tři období podle entit a zvyklostí, které byli starými Slovany v té době uctívány. Vycházel ve své teorii z textu *Kázání svatého Řehoře Bohoslovce*. V prvotním období patřili mezi objekt uctívání tvorové přírody a démoni číhající pod rouškou tmy v lesích jako

⁸ TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009, s. 45-113. ISBN 978-80-86818-82-5.

⁹ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990, s. 261 -268. ISBN 80-7038-187-6.

MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN: 80-85619-19-9.

upíři, beregině – duše zemřelých dívek a později pomstychtivé víly. Tato stvoření bylo zapotřebí si udobřit obětinami, aby nechali lovce a pocestné projít krajinou bez úhony. V období druhé vešla do popředí úcta k rožanicím a Rodovi, božským či démonickým entitám, jež držely ruku nad lidskými osudy. Leč byl Rod považován za společníka sudiček rožanic, Boris Alexandrovič Rybakov zastával názor, že se jedná o předchůdce boha Peruna či jiných vyšších bohů a jeho role byla rolí boha stvořitele. V posledním třetím období se na žebříček figur slovanské mytologie dostal Perun jakožto bůh bojovník, hromovládce a patron vojenských družin, a společně s ním se objevil rozsáhlý božský panteon vyšších i nižších bohů. V jiné teorii Borise Rybakovi zaujímá Rodovo místo bůh Svarog, patron kovářství a manželských svazků, a Perunovo místo jeho syn Dažbog, který reprezentuje sluneční svit a jeho teplo.

Další kategorizací vhodnou k povšimnutí je teorie profesora Zdeňka Dittricha, která se odvíjela od myšlenky převzetí prvků slovanské mytologie z mytologie jiných kultur, konkrétně z íránských, indických a ugrofinských oblastí. K tomuto procesu docházelo nejčastěji při stěhování národů, a tedy v rámci míchání tradic i bájesloví, když se národy setkávaly, dělily a předávaly si aspekty svých kultur mezi sebou. Dle profesora Dittricha si v první fázi rozvoje vlastního bájesloví Slované přebrali přisuzování božství neživým vesmírným objektům a přírodním úkazům dle íránských a jiných vzorů. To v kombinaci s následnou vírou, že se lidské duše mohou vtělovat do květin, stromů, zvířet, víl či jiných démonických stvoření, dalo za vznik prvotním mytologickým tvorům, což do sebe zapadá i v rámci prvotní fáze teorie Borise Rybakova. Druhou kategorií profesurovy teorie obsazují božstva íránská, která si Slované zkrátka pouze převzali. Mezi ně patří božstvo stojící za přírodními živly, ohněm a vodou. Své vlastní bohy si Slované vytvářeli až ve fázi třetí. K vyznávání nejpřednějších božstev raného středověku, tedy Peruna, Roda, Dažboga a Svaroga, se v této fázi rozmohla existence mnoha dalších božských představitelů.¹⁰

Ve světle těchto teorií si je možno povšimnout, že víra v duše uvnitř okolních jevů a v mytologické tvory, spjaté se strachem či přírodou, existovala a následně se i uchovala mnohem déle než víra v bohy. Idea v Matičku zemi a její služebníky patří k těm nejstarším a i poté, co se po christianizaci na pohanství shlíželo jako na nečisté, se uchovaly rituály k rožanicím, vílám a k mrtvým předkům. Ačkoliv už se po pádu víry starých Slovanů pomalu

¹⁰ GIEYSZTOR, Alexander. *Mytologie Slovanů*. Praha: Argo, 2020, s. 225–232. ISBN 978-80-257-3218-2.

PROFANT, Martin a PROFANTOVÁ, Naďa. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000, s. 47, 193. ISBN 80-7277-011-X

přestaly klást obětiny na obětiště zasvěcená bohům, u rodinných stolů bylo zanecháno místo a pokrm pro zesulé dědy až do úplného vymizení tradice, jež se ještě několik desetiletí držela ve vesnických příbytcích. Lidé stále toužili po zdravých dětech, po plodné úrodě i po štěstí a bohatství pod svou střechou, a tyto věci byly po nekrátkou dobu spojovány s prvotními nadpřirozenými postavami bájesloví.

Christianizace, leč dlouhodobý a častý proces v zemích obývaných nejen starými Slovany, hrál v jejich dějinách zásadní roli. V Evropě měl slovo již od 1. století našeho letopočtu, ovšem jeho trvání se neslo až do století 13. našeho letopočtu. Právě postupné pokřesťanštění prvních států představovalo vedle prostého zapomínání důvod k zániku a konci praktikování pohanských rituálů, a ty zvyky které zůstaly, byly přetvořeny, aby zapadaly do křesťanského narativu. K přijetí křesťanské víry docházelo z důvodů osobních, politických i válečných. Každá země přistupovala k podmínkám jinak, a i oficiální data přijetí křesťanství jako hlavního a mnohdy jediného náboženství se liší.

V Kyjevské Rusi se nejvyšší rozkvět a následný pád slovanských model váže ke jménu knížete Vladimíra, jenž se ve svých brzkých letech pokoušel znovu pozvednout památku starého božstva. Při počátku své vlády se sám považoval za pohana. V té době nechal stavět bůžky, pořádat slavnosti a v Kyjevě či Novgorodu vybudoval znázornění slovanského panteonu v čelem s bohem Perunem. Kolem hromovládce pak stáli rozestavení Mokoš, Chors, Stribog a Dažbog. Každý zaujímal svou vyslovenou roli pojenou k přírodním úkazům. Mokoš představovala matičku Zemi, Dažbog a Chors byli spojováni se Sluncem a Stribog se pyšnil mocí nad větrem. Jedinou výjimku tvořila hlavní figura Peruna, jenž zaujímal pozici bojovníka a patrona. Tato éra příliš dlouho nevydržela, neboť kníže Vladimír vzápětí o pár let později přijal za svou víru křesťanství v důsledku sňatkové politiky. Vybudované modly příslušníků slovanského božstva nechal zbořit a táhnout koňmi. Modlu boha Peruna údajně vhodil do řeky Dněpru, a nechal proud jej odnést. Bůh bojovník byl dle zdrojů poslán po proudu speciálně proto, aby se rozhněván již nemohl do měst Kyjevské Rusi navrátit a škodolibými naschvály se mstít za svůj osud. V *Pověstech vremennych lét* je zapsána zmínka o reakci lidu, z něhož někteří při aktu ničení model plakali a naříkali, zvláště poté lidé prostí.¹¹ Tato skutečnost též poukazuje na to, že pohanství bylo v lidech zakořeněno hlouběji, než by se na první pohled dalo očekávat, ostatně jako každá rozšířenější víra. To, že slovanské pohanství přeživalo po procesu christianizace převážně na vesnicích, kde byla míra gramotnosti obyvatel v době vlády knížete

¹¹ TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009, s. 23. ISBN 978-80-86818-82-5.

Vladimíra vskutku nízká, znamenalo jeho postupný nevyhnutelný konec. Vzhledem k nedostatku písem propojených s negramotností obyvatelstva se napříč generacemi povědomí o slovanském bájesloví udržovalo pouze těžce. Mezi vzdělanou vrstvu v tomto období patřila mimo výjimky šlechta a církve, která ve městech i na vesnicích kázala o křesťanských morálních principech a o pojetí světa v očích víry o jediném bohu. Hanění pozůstalých věřících v pohanství, a možnost předávat si rituály a moudra slovanské víry pouze slovně ve svých rodinách či ve výrazně menších komunitách, a to mnohdy v tajnosti, vedla k postupnému vymizení a nahrazení předchozí majoritní víry.

V Českých zemích se počátek postupného úpadku odvíjel dosti podobně. Dle nejstarších kronik a legend z konce 10. století se Češi též v modlitbách obraceli k bůžkům a modlám do dob christianizace. Jednu z nejnámějších model šlo najít na dnes již dávno zaniklém hradu jménem Blatník, který byl spravován nejdříve Bernardem a Albrechtem z Cimburku, a poté před svým zchátráním klášterem v Opatovicích nad Labem. V područí pánů z Cimburku byla na Blatníku u dnešních Lázní Bohdaneč vystavěna modla boha Černoboga.¹² Ačkoliv první chřest vládnoucího pána proběhl už za svatého Bořivoje, úpadek pohanských pozůstalostí pořádně započal až za vlády svatého Václava. Definitivní příkaz k ničení model a zavržení praktikování pohanských zvyklostí ovšem přišel až tehdy, kdy v Čechách vládl Břetislav II. Poté pohanství na českém území čekal totožný osud jako v Kyjevské Rusi.¹³

1.3. Entity slovanského bájesloví

Již mnohokrát byly v přechozích kapitolách zmíněny subjekty slovanského pohanství, ať už se jednalo o božstva, mytologické bytosti či svátky. Proto by bylo za vhodné si nejdůležitější z nich představit. Tuto kapitolu bych tudíž chtěla otevřít bytostmi, dušičkami a démony ze světa starých Slovanů.

Slované věřili v nesmrtelnost duše, a tedy v to, že po smrti se lidská duše promění v jinou formu (ne)života. Jednou z nejvíce uctívaných bytostí byly dědové – domácí duchové, jenž byly převtělením rodinných zesnulých předků. Věřilo se, že se moudří předkové vraceli do svých domovů, aby žijící členy své rodiny chránili před zlými silami, nemocemi a přinášeli jim dobrou úrodu a štěstí do domácnosti. Čím lépe se rodina o svého dědka starala, tím silnější ochranu a blahobyt jim mohl nabídnout. Pole působnosti a schopnosti s ním spojené se u

¹² BACHMAN, Oldřich. *Dějiny Bohdanče I*. V Pardubicích: Pardubice, 1960. s 8-9.

¹³ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. s. 7-8. ISBN: 80-85619-19-9.

každého z dědků lišily. Nejrozšířenějšími se stali takzvaní domovojové, jenž pečovali o domácnost uvnitř domovského stavení. Existovali též vazilové, kteří měli v hospodářském prostředí na starosti koně. Bannikové zase střežili prostředí lázně a dvorovojové měli pod svým palečkem venkovní prostory statku a střežili hospodářskou zvěř. Vzhled všech dědků se přílišně nelišil. Většinou je lze vidět zobrazené jako malé svaštělé tvorečky pokryté hustou srstí. I u tohoto druhu domácích démonů se muselo držet jisté opatrnosti. Jestliže nebylo o dědka postaráno, mohl nemoci a neštěstí na své obydlí též přivolat. Na péči nebyl nikterak náročný. Stačilo mu uklizené prostředí či pravidelné obětiny. Nejdůležitější byla především úcta a víra, které držely jejich životní energii při plné síle, díky čemuž dědkové nechřadli a nevytratil se.

Ještě před tím, než se staří Slované oddávali víře k bohům, uctívali beregině a upíry. Upíři, démoni vyvolávající děs již od pradávných let, se od svého moderního vyobrazení výrazně lišili. Tito upíři nedisponovali třpytivou kůží na slunci, ani nespali ve vyzdobených rakvích. Jejich kůže byla popelavě našedivělá a na pohled velice křehká, jejich končetiny svaštělé a zdánlivě ztuhlé. Někteří z nich se možné ve své rakvi probudili, ale to jen z toho důvodu, že zrovna v ní byli pohřbeni. Upíři byli nemrtvými bytostmi, těmi, kteří nemohli dojít k věčnému odpočinku. S trochou nadsázky lze říct, že se vskutku jednalo o dnešní nemrtvé. Upíři po nocích vstávali ze svých hrobů a vraceli se za svými blízkými, aby jim uškodili a co hůře, aby je zbavili života. Ve výjimečných případech bylo možné dosáhnout toho, aby si upír vzpomněl na svou identitu žijící bytosti a proběhl v něm záchvěv původního lidství, avšak k takovým případům dle povídaček docházelo pouze výjimečně. Jediný způsob, jak se upíra efektivně zbavit, bylo buďto mu useknout hlavu, či jej již známě probodnout kůlem. Upíry se stávali nejčastěji ti, nad jejichž hrobem se jejich blízcí a sousedé nepomodlili a náležitě zesnulou duši tak neuctili. Jestliže byl člověk za svého života neoblíbený, avšak chtělo se předejít jeho proměně v tuto bytost noci, vždy existovala garance spálení těla.

V lese se mimo nebezpečné upíry pohybovaly i beregině – mladé ženy proměněné na víly po většinou násilné či nešťastné smrti. Vzhled mnoha beregiň je podobný, jsou vyobrazovány jako nahé dívky s krásnými dlouhými vlasy, či dívky oděné v jemných bílých šatech. Ne všechny beregině chtěly lidskému druhu uškodit, leč se nejednalo o výjimky. Čistě nápomocnými vílami se staly snad jen samodivy, rozverné víly lesa napojené na stromy a jejich životní sílu. Jejich hlavním životním posláním je chránit les a jeho obyvatele a obvykle uškodí jen tomu, kdo se pokusí lesu nebo jim samým uškodit. Sice k lidem nemají stoprocentně pozitivní vztah, ovšem díky vzájemné úctě si drží respektující odstup.

Spíše zvědavými bereginěmi jsou také vujalky, které jsou nebezpečné spíše kvůli svému doprovodu – všude je doprovází mnoho jedovatých hadů, kteří jsou připraveni uštknout kohokoliv, kdo by na jejich společnice vztáhl ruku. Vujalky jsou krásnými dcerami Hadího krále, gigantického moudrého hada, jenž kdysi jako člověk dostal požehnání od boha Velese, a díky němu i svou téměř polobožskou formu. To z vujalek dělá napůl ženy a napůl hady. Horní polovina jejich těla je lidskou, zatímco tu spodní místo nohou zdobí šupinaté ocasy. Vujalky jsou hravé, zvědavé a jejich zlato, kterým se tak rády zdobí, přináší svému nositeli štěstí. Podobně hravé jsou i Rusalky, které číhají u vodních toků a s oblibou se zapojují do tanečních večírků trvajících od západu do východu slunce.

Od dalších druhů beregin by se každý člověk měl držet dál, jestliže nechce přijít k nepříjemné újmě. Řeč je konkrétně o mavkách, šílených vílách bez kůže v oblasti zad. To je společně s dlouhými ostrými drápy jejich největším poznávacím znamením. Dle legend v každém pocestném zhrzené duše vidí svého milého, který je v průběhu života zradil, a po úspěšném ulovení ho svými nehty rozdrásají. Z těla mavek lze cítit mrtvolná hniloba odpovídající rozpadajícímu se tělu, avšak ta se po vyhlídnutí a následném okouzlení budoucí oběti mění na vůni nasládlou a opojivou, jejímž účelem je nalákat cizince do blízkosti dané beregině. Mavky, podobně jako jiné beregině, používají mimo kletby a kouzla také velice efektivní taktiky, které spoléhají na lidskou empatii. Nemálo se tak stávalo, že se z lesů, močálů či bažin ozýval ženský nářek a pláč, jenž působil pro náhodné mládence jako lákadlo s vidinou, že onu nebohou dívku zachrání.

V moderní době se z rozsáhlého počtu beregin do povědomí veřejnosti dostaly nejvíce bludičky a strigy, především díky vyobrazením v oblíbených seriálech, hrách či knihách. Na knižním trhu se objevuje čím dál tím více původem slovanských autorů s osvěžujícími nápady a tématy publikací se slovanskou kulturou, ovšem největší rozmach popularity sebou před více než deseti lety přinesla série Andrzeje Sapkowského *Zaklínač*. Druhů víl existuje samozřejmě mnohem více s mnoha rozlišnými charakteristikami, avšak již zmíněné patří k těm, které se objevují v historických pramenech nejčastěji, neboť se o existenci beregin tradovalo vskutku mnoho let.

Bytosti, jejichž prokazovaná úcta se prolínala s úctou k božstvům, se přezdívá lešij. Lešij byl pánem lesa, úzce spolupracující s lesní bohyní Děvanou, po níž přebral některé povinnosti a nový titul, který mu zajišťuje nadvládu nad zalesněnými plochami a respekt těch kdo v nich žijí. Lešij zastává roli ochránce a pečovatele celého lesního prostoru a neváhá potrestat nikoho, kdo na jeho půdu vstoupí s nečistými úmysly. I on vyžaduje obětiny, ale dle

tradic převážně modlitbu, ve které by se pocestný měl ohlásit se svým úmyslem a s prosbou o bezpečný vstup. Pakliže tak učiní, ocitne se pod ochranou lešije i on sám. Vzhledově pán lesa může připomínat přerostlý větvovitý strom s chodidly, díky kterým se může pohybovat kolem. Ironicky k jeho údajné velikosti ho svým zrakem nelze pořádně zahlédnout, leč kdykoliv se cítí uražen, dá svou přítomnost urážejícímu jedinci výrazně najevo. Ačkoliv se zdá, že lešij zrovna odvrací svůj zrak, pravdou je že nad bytostmi ve svém lese svými způsoby bdí neustále. Každý les má vlastního lešije a pokud onen les padne, jeho pán padne s ním.

Z tradičních pohádek a knih z prostředí se slovanským původem, pro příklad z příběhu pohádek *Mrazíka, Princezny ze Mlejna* či z díla Karla Jaromíra Erbena *Kytice*, lze znát také rákosníka, vodníka, sudičky, nelítostnou Polednici či babu Jagu s její notoricky známou chaloupkou na kuří nožce. Neznámou entitou nejsou ani čerti, jejichž tradice do dnešní doby přetrvává u prosincového koledování dětí při návštěvě Mikuláše a jeho pomocníků, hodného anděla a často strašidelného či naopak hravého čerta. Bytosti pocházející z doby života starých Slovanů jsou minimálně v této rovině přítomny v životech Čechů již od těch nejmladších let a mnohdy nás provázejí od školních lavic až do dospělosti, kdy je zvykem si třeba na Vánoce pouštět klasické pohádky. I kdyby se do současnosti nezachoval jiný aspekt slovanské mytologie, její tvorové díky záznamům i babským povídkám přežili a jejich odkaz je stále výrazně viditelný.

1.4. Božstva slovanského bájesloví

Po upírech a bereginích se hlavním objektem respektu stali slovanští bohové, jejichž seznam taktéž obsahuje kolem dvou desítek jmen a oblastí, na které by daná božstva měla dohlížet. Na dvoře knížete Vladimíra stál v čele populární bůh Perun, bůh bojovník, vládce blesků a bouří, ovšem v pozdějších uspořádáních pomyslné božské hierarchie to nebyl on, kdo bděl nad jinými bohy. Dle staré slovanské mytologie je svět rozdělen na tři sféry, a v každé z nich má hlavní slovo jiný bůh. Podobně jako v jiných mytologiích, i v této nalezneme sféru nebeskou, pozemskou a sféru podsvětí. Sféře lidí se přezdívá Jav, a právě zde se objevuje vliv boha Peruna, který na tuto sféru dohlíží. V Navu, říši mrtvých a ztracených, kraluje Veles a nadpozemský Prav má pod svými křídly bůh Svarog. Pole působnosti se u některých bohů prolínají, čemuž se vzhledem k provázanosti samotných přírodních úkazů nelze divit. Například pro výživnou úrodu je potřeba plodná půda, přívětivé podnebí a aktivní zapojení deště se slunečním zářením. Pokud bychom tyto prvky přenesli do kontextu působnosti slovanských božstev, nasčítal by se počet čtyř. Jak bylo již řečeno, existence bohů se často vysvětlovala měnícími se přírodními jevy, pro které si lidé již od nepaměti hledali vysvětlení.

Funkce boha Peruna byla již několikrát zmíněna v předchozí podkapitole, zvláště v souvislosti s panteonem knížete Vladimíra, z čehož vyplývá, že se o tomto bohu dochovalo snad nejvíce historických zmínek. Jeho role bojovníka z Peruna dělala maskulinní prototyp ochránce a lovce, avšak taktéž přísné a kruté ztělesnění bouří, které by rozhodně nikdo neměl zkoušet poštvat proti sobě. Jako pomyslný opak Perunovy autoritativní figury by se daly brát bohyně Lada a Živa. Laskavá Živa je ztělesněním radostného života, vždy přívětivá a nápomocná. Je patronkou plodnosti a usmíření. Živa pečuje o rodiny a žehná svazkům, podobně jako bohyně Lada. Jestliže Živa dohlíží na něžnou věrnost v mezilidských vztazích, Lada se vyžívá v lásce jako takové. Jakožto královna bohů Lada využívá svých privilegií a potají sleduje pokusy mladých milenců o sblížení vzájemných citů. Lada je bohyní milování a krásy, avšak některé prameny jí přisuzují i nadvládu nad vodními toky. Společně s bohyní Vesnou, patronkou veselí, úrody a jara, tvoří tyto tři bohyně pomyslnou reprezentaci mírnější části božských příslušníků. Neznamena to však, že všechny ženské figury jsou definovány mírnými vlastnostmi. I mezi nejznámějšími bohyněmi nalezneme takové, o kterých by si nikdo netroufl říct jediné křivé slovo, pakliže by chtěl předejít nasměrování jejich hněvu svým směrem. Ze soudku takových bohýň lze jmenovat další autoritativní figuru, jedinou ženu stojící mezi bohy v panteonu knížete Vladimíra – Mokoš. Mokoš je nekompromisní paní osudu, věštění a země. Její role původně patřila rožanicím. Díky svému vlivu na lidské životy, včetně samotné smrti a narození, se jí v Kyjevské Rusi dostalo podobného respektu jako jejím božským kolegům. Smrt jako takovou má společně s nemocemi a zimou pod palcem bohyně Morana. Morana je od nepaměti vnímána jako negativní entita, kterou se lidé snažili odhánět, či dokonce pálit nebo topit každé jaro v tradici, které se dodnes přezdívá vynášení Morany, popřípadě rovnou vítání jara. Jakmile začnou tát první ledy a dny se prodlouží natolik, aby podél trav začaly kvést první květiny, Moranin čas na onen rok vypršel a aby neškodila, bylo potřeba ji vynést do řeky či na hranici. Tento rituál se jako jeden z mála dochoval do současnosti. Bohyně smrti ovšem mimo toho špatného slouží jako symbol obnovy a znovuzrození. Přísně a strašidelně mohla působit i bohyně lovu a lesů, Děvana, jejíž šíp dle pověstí nikdy neminul svůj cíl.

Ochránce Navu, bůh Veles, nezastává pouze úlohu strážce zesnulých duší, nýbrž i patronství moudrosti, dobytka a bohatství. Jeho zodpovědnost taktéž překračovala hranice Navu, neboť se říkalo, že bdí nad pastýři a chovateli skotu, kteří se k němu často modlili za účelem zbohatnutí či pouhého přežití hospodářské zvěře. Na druhé straně mince, vládce Pravu – Svarog – je rozvážným hlasem v okruhu svých božských bratrů a sester. V moderní literatuře je vyobrazován jako moudrý leč pasivní vládce, za nějž řeší božské záležitosti z první ruky jeho

žena Lada. Svarog je bohem stvořitelem, zručným kovářem a řemeslníkem. Dle některých názorů je mu přisuzována tvorba samotného slunce a hvězd, ačkoliv tato zásluha nejspíše patří bohu Rodovi – prabohu. Pokud je Svarog stvořitelem pozemských věcí, bůh Rod je tvůrcem bohů a světa jako takového. Rod je bohem zrodu a životní síly. Znázornění Roda se však liší, jelikož je často spojován s rožanicemi jako jeden ze sudiček, či spíše jeden z démonů osudu. Vzhledem k tomu, že víra v rožanice a Roda je starší než víra ve slovanské božstvo, tato skutečnost napomáhá Rodovu obrazu prastáří a jeho vyobrazení jako prvního boha.

V panteonu knížete Vladimíra se objevuje taktéž Chors, kterého lze v dnešní interpretaci ztotožnit s bohem Dažbogem, bohem světla a odvahy, avšak také slunečního záření a tepla. Současný název Chors se pojí s bohyní měsíce, snů a tajemna, též známou jako Mjesac. Dalšími bytostmi v panteonu Vladimíra I. byl bůh větru Stribog a bůh ohně Simargl, o kterých se toho z dobových pramenů zachovalo pouze pramálo, při porovnávání informací o ostatních původních božských entitách. Posledním zmíněným bohem bude Černobog, jehož modla se dle kroniky města Lázní Bohdaneč našla na dnes již rozpadlém hradu Blatníku. Na volbu této modly by se dalo nahlížet jako na zvláštní, neboť Černobog představuje element zla a temnoty. Respektive, zkratka ztělesňuje vše negativní ze světa starých Slovanů. Zdali jej lidé vzývali ze strachu či ze skutečné úcty není známo, můžeme se pouze domnívat.¹⁴

1.5. Tradice a svátky

V souvislosti s bohyní Moranou se v této práci již objevilo její vynášení, které patří do kategorie nejzachovalejších zvyků, které nám v moderní době po slovanském bájesloví zůstalo. Dnes se tato tradice dá taktéž nalézt pod názvem Vítání jara. Vychází na neděli dva týdny před Velikonocemi, ačkoliv toto konkrétní datum, tedy datum *Smrtné neděle*, bylo svátku Vítání jara přisouzeno až v době křesťanské. Původní pohanské kořeny rituálu byly po christianizaci dobu zakazovány a jako celá pohanská víra považovány za heretické praktiky. Navzdory tomu se

¹⁴ GIEYSZTOR, Aleksander. *Mytologie Slovanů*. Historické myšlení. Praha: Argo, 2020. ISBN 978-80-257-3218-2.

KUZMIŠÍN, Peter. *Bohovia starých Slovanov*. Bratislava: Eugenika, 2020. ISBN 978-80-8100-434-6.

MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. ISBN: 80-85619-19-9.

PITRO, Martin a VOKÁČ, Petr. *Bohové dávných Slovanů*. Praha: ISV, 2002. ISBN 80-85866-91-9.

PROFANT, Martin a PROFANTOVÁ, Naďa. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů*. Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X

VÁŇA, Zděnek. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6.

původní význam zachoval. Již od vzniku této tradice až do současné doby zvyk probíhá takto: Děti a dospívající vyrobí z pytloviny, povlečení a stébel figurínu znázorňující bohyni zimy a smrti. Následně jí lze ozdobit, pomalovat uhlem nebo obléct do šatů z všemožných stříhů látek, představivosti se v tomto případě meze nekladou. Poté, když nastane Smrtná neděle a karikatura Morany je připravená, je promenádována vesnicí či polem za zpěvu mladých vesničanů, dokud dav nedorazí do cílové destinace. Tam podobiznu bohyně zimy hodí do plamenů ohniště či do řeky. Při druhé možnosti se na ni ovšem údajně nesmí nikdo po vhození podívat, neboť mu hrozí onemocnění. Tímto je následně zima zahrnuta a lidé se mohou těšit z prvních ranních radovánek. Vítání jara bylo zahrnuto ve svátku Maslenice, který se do dnešního dne v jistém ohledu zachoval jako masopust. Oslavy Maslenice zahrnovaly koledování a v některých případech i převlékání se do ozdobných masek. Maslenice byla navzdory pomyslnému upalování Morany brána jako radostná taktéž díky novým začátkům a znovu vykvétající úrodě.

Zima není vnímána pouze jakožto období negativního utrpení beze svátků a radosti. Mimo pořádání zimních Dziad, k jejichž rozsáhlejšímu popisu se dostanu později, se v tomto studeném období koná svátek Karačun (Kračun). Jedná se o svátek, která nastává vždy k příležitosti zimního Slunovratu, neboť se tvrdí, že právě v ten den jsou tři sféry, tedy Jav, Prav a Nav, nejprovázanější, a kromě častých zázraků se v tento den do lidského světa mohou dostat zesnulé duše hledající své známé. Mimo duší zesnulých příbuzných se ovšem do Javu mohly vkrást zlé síly, jelikož podobně jako u jiných temných bohů se věřilo, že na Karačun sílila moc boha Černoboga. Při této nejdelší noci v roce se lidé museli před zlem chránit, a tak věnovali bohům i jiným tvorům na svých stolech a před svými prahy obětiny, aby zůstali v bezpečí. Místo bylo i pro rituály pro bohatou úrodu a magii, která díky prolínání sfér měla silnější účinky. Zároveň se dle slovanské víry rodilo nové slunce a s ním i nová naděje na delší a teplejší dny do budoucích měsíců. V den Karačunu se pravidelně choďovalo hodovat, koledovat a zpívat před dveře sousedům a známým. Významný ohled byl brán na pospolitost, jelikož tak se šlo nejlépe zlým silám ubránit.¹⁵

Dziady byly rituálem, který probíhal čtyřikrát do roka v každém ročním období. Jednalo se o připomínku úcty k mrtvým členům rodin. Právě tyto duše byly čtyřikrát do roka zvány na slavnostně pořádanou hostinu u rodinného stolu, aby pozůstalé rodině přinesly prosperitu domácnosti a moudrost. Pro zesnulé dědy se připravilo místo na usednutí a z každého pokrmu

¹⁵ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. S. 206. ISBN 80-7038-187-6.

i nápoje se porce ukrojila či odlila i pro přítomného předka, jehož přízeň si rodina toužila získat. Pakliže byla duše spokojená, pozůstalé odměnila štěstím a bohatstvím v příbytku.¹⁶

Titul nejznámějšího letního svátku patří Kupalu, pojmenovaném po mladičkém vodním bohovi. Spíše než o bohu je tento svátek o zamilování a dlouhotrvající lásce společně s oslavou teplého podnebí. Podobně jako Karačun u zimního, Kupalo se věnovalo tématu letního slunovratu. Slavení Kupala se dle tradice drží u vody, většinou u řek či jezer, a to jelikož se do blízkých vodních toků hází věnečky, které svobodná děvčata a ženy upletou z květin. Tyto věnečky poté chytají nezadaní obdivovatelé. Tradice tvrdí, že které dívky mládenec věneček chytne, s tou v budoucnu vstoupí do svazku manželského. Vykoupání se ve vodním toku tento den znamenalo též dosažení duchovní očisty. V rámci oslav se okolí i vlasy žen zdobí barevnými pentlemi a jakmile zajde slunce, odvážlivci se pokouší přeskočit přes plápolající ohně.

Kromě každoročních svátků se víra dodržovala v každodenních rituálech a byla zprostředkována v sakrálních předmětech, u nichž lidé věřili, že je ochrání, či že jejich vlastnictvím a užitím prokážou náležitý respekt svým bohům. V době rozmachu kultu boha Peruna se jako časté amulety využívaly hromové kameny neboli belemnity a pazourky vzniklé úderem blesku. V tuto dobu byl hrom znázorňován v roli božího posla a jestliže sám boží posel kameni požehnal, očekávání domnělých léčebných účinků na sebe nenechalo v očích lidu dlouho čekat. Užívání hromových kamenů jako amuletů se hojně rozmohlo a zanedlouho si toužil každý člověk hromový kámen pořídit do svého domova, zakopat na pole či zahrabat v peci, aby jeho síla odháněla zlovlné čáry a přinášela úlevu od bolestí. Podobně se díky Perunovi začala pro nejmožnější účely používat sekera, symbol moci samotného boha. Jestliže měl člověk ve své domácnosti příliš hromových kamenů, mohl sekeru použít na údajné zahnání hromu či zlých sil. Perunova sekera byla symbolem vitality a plodnosti, pokládala se k novomanželům, těhotným a rodícím ženám pod lůžko. Ve východoslovanském prostředí se naopak přikládala k zesnulému při posledním rozloučení. Perunovým posvátným stromem byl dub. Pod dubem se nesmělo usínat ze strachu, že k sobě v nočních hodinách přitahuje nadpřirozené bytosti. V průběhu dne se však dub stal místem svateb, kdy se novopečení manželé kolem jeho kmene třikrát zakroužili, aby jejich svazek vydržel pevný a láskyplný. Duby se ochraňovaly před uschnutím zaléváním posvěcenou vodou, popřípadě se na jejich kůru a listí aplikovaly léčivé oleje. V českém prostředí se větvičky z dubů vyhazovaly z okenic, aby

¹⁶ MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské*. Olomouc: Votobia, 1995. S. 33-35. ISBN: 80-85619-19-9.

do daného domu nemohla přijít čarodějnice či jiná škodící bytost. Zvířetem, jehož skolení se považovalo za dosti žádoucí, byl kanec. Jeho čelisti se do dubů zasekávaly kvůli domněnce o posvátnosti samotného zvířete a jeho známé síle a zuřivosti. Kančí kly též měly potenciál sloužit jako amulety.¹⁷

Modlení se k bohům u skromných staveb hradišť – obětišť či v chrámech bylo spíše vzácnější. Staří Slované praktikovali svou víru často kdekoliv v přírodě, tedy u řek, v lese u dubů, ve svém vlastním příbytku i ve skalách. Přítomnost bohů v okolním prostředí byla téměř hmatatelná už z pouhého důvodu ztotožnění boha s určitým přírodním jevem. Pravidelně se obětovaly porce pokrmů, živočišné produkty, šperky, části úrody, ale také zvířata a v některých případech i lidé. Praktiky s lidmi ovšem rozhodně nebyly tak časté a v hustě obydlených vesnicích se podobné události děly pouze výjimečně.

1.6. Odkaz slovanské mytologie v současné době

V současné době je mytologie starých Slovanů považována spíše za zastaralé zbytky něčeho, co zde existovalo dříve a nyní je dávno pryč, neboť v dnešní době nemá na první pohled přílišné využití či zastoupení. Podobně jako bájesloví národů jiných, vnímání tohoto kulturního celku je ve světě převážně monoteistického náboženství výsadou jen několika málo skupin a miniaturních stop, které za sebou toto obsáhlé a pomalu zapomenuté bájesloví přineslo. Právě to, že se prvky bájesloví uchytily do zvyků a vnímání světa tak hluboko, že na ně lze bez snahy nevědomky narazit v moderních světech, přidává slovanskému bájesloví svou významnost. Mnoho lidí vyhledá slovanskou tematiku pouze v rámci osobního obohacení vědomostí pramenícího ze zvědavosti a někteří na něj narazí nevědomky skrz populární formy zábavy. Stále ovšem existují skupiny, jenž považují pohanství za primární téma.

Mezi takové skupiny patří třeba novodobí pohané. Pod pojmem pohanství se skrývá víra ve vícero bohů, bytostí, přírodních síly i energie ovlivňující minulý i současný svět. Právě do moderní doby se též promítlo neopohanství (novopohanství), jenž na víru polyteistických kultur navazuje, snaží se její zvyky zachovat a minimálně ve své komunitě obnovit. Co se otázky počtu vyznavačů týče, k neopohanství se při sčítání obyvatel z roku 2021 přihlásilo dohromady

¹⁷ TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009, s. 109, 205–217. ISBN 978-80-86818-82-5.

2953 osob.¹⁸ Největší rozmach polyteistické víry na území České republiky nastal od roku 2000 do roku 2010 a od té doby své příznivce především nabírá. Novopohané se často ke své víře uchylují v důsledku hledání návratu ke svým kořenům, touze po propojení se s přírodou, či chtíci po volnosti a zasvěcení do umění dávných sil. Existuje celá škála novopohanských směrů, z nichž mnohé často navazují na řecké, egyptské, severské či slovanské polyteistické bájesloví, či například na šamanismus. Mezi nejrozšířenější směry v novopohanství patří germánské novopohanství, Wicca, druidismus či Rodnověří. Každý z těchto novopohanských směrů má svá specifika a způsoby, jakými svou víru řádně vyznat. Pro přehled, Wicca se zabývá moderním čarodějnictvím, do kterého vstupuje magie s přírodními silami, zatímco Druidismus se zaměřuje na zvyky dávných Keltů.¹⁹ Všechny zmíněné směry jsou ve svém vyznání vskutku obsáhlé a věřím, že by si zasloužily probrat jakožto samostatná témata v jiné bakalářské práci. V této zmíním převážně Rodnověří, které se zaměřuje na obnovu původní Slovanské víry i v Čechách a na Slovensku. V rámci moderní pohanské víry existuje vskutku mnoho skupin, internetových stránek i akcí, na kterých lze potkat jiné rodnověřící pohany, zapojit se do rituálu či pokusit se kořeny slovanské víry lépe pochopit. Největší povědomí může mít široká veřejnost o skupině *Česká pohanská společnost*, která pravidelně vydává články, zve na tematické akce a předává tipy v online časopisu *Kolovrat*. *Kolovrat* je zcela přístupný komukoliv, kdo se dostane k internetovému připojení a každý si tam zajisté najde své, neboť obsahová stránka je vskutku velice objemná. Samotná *Česká pohanská společnost* je v současné době sdružením, které má dle vlastních slov: „*Podporovat pohanství v České republice a poskytovat přátelský prostor pro všechny, kterým je pohanství blízké nebo kráčí po některé z jeho cest.*“²⁰ Poněkud radikálnější společnost je *Slovanská košile*, jenž se snaží o obnovu smýšlení a vnímání

¹⁸ SPĚVÁK, Přemysl. *Noc světél, srdce lesa. Pohané jsou v krajině vidět, boří mýty o rituální nahotě* [online]. [cit. 2025-03-22.] Dostupné z: [Noc světél, srdce lesa. Pohané jsou v krajině vidět, boří mýty o rituální nahotě - Deník.cz](#)

¹⁹ BLEY, S. (eds.). *Malý slovník sekt: sekty a nová náboženská hnutí v kontextu tradičních církví*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 1998. ISBN 80 7192-246.

COWAN, Douglas E., David G. BROMLEY a Zdeněk VOJTÍŠEK (ed.). *Sekty a nová náboženství*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2013. ISBN 978-80 247-3163-6.

LUŽNÝ, Dušan. *Nová náboženská hnutí*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1997. ISBN 80-210-1645-0.

ORR, Emma Restall. *Živá tradice druidů: magická spiritualita pro divokou duši*. Praha: Eminent, 2006. ISBN 80-7281-218-1.

²⁰ *Vítejte na stránkách Č.P.S.!*. Online. Česká občanská společnost. Dostupné z: <https://pohanskaspolecnost.cz/>. [cit. 2025-03-22].

světa způsobem starých Slovanů. Společnost se snaží člověka navrátit k dávným hodnotám a díky tomu nalézt sám sebe. *Slovanská košile* se především ve vztahu k veřejnosti věnuje přednáškám a seminářům, nejen o slovanské kultuře. Kulturní historické cítění lze vidět i na Jasence u Vsetína, kde na stránce *Jasenska je naša otčina* najdeme minulost území, nýbrž taktéž informace o životě našich předků, ku příkladu slovanský kalendář, tradice, doporučenou literaturu k tématu či články a přednášky. Na předchozích příkladech je zjevně vidět, že se nejen na dávný způsob života nezapomnělo, ovšem taktéž stále přetrvává snaha některých komunit snažit o jeho obnovu na vlastní kůži s tím, že dokud se jim onen projekt nepovede, rozšiřují své vědomosti dále.

Mimo již zachovalých prvků pohanství v dnešních svátcích a pohádkách, na něž bylo v podkapitole o entitách bájesloví jmenovitě poukázáno, se slovanství promítlo též do moderní české i zahraniční umělecké tvorby. Jestliže se zaměříme na hudební díla, české scéně bezpochyby svou známostí i muzikou dominuje kapela původem z Brna zaměřená na fantasy a folk, *Deloraine*. V textech svých písní se zaměřují na severskou mytologii, lidové zvyklosti a motivy z populární série *Zaklínač*. Další velmi populární kapelou je ženská skupina *Vesna*, jež je svých písních oslavuje kulturní návyky, tradice, slovanskou pospolitost a slovanskou mytologii. Mezi skladbami lze jmenovitě najít písně jako *Morana*, *Bludičky*, *Mokoš* nebo *Živa*. Se svou písní *My Sister's crown* se muzikantky účastnily v roce 2023 Eurovize a umístily se na desátém místě.²¹ Na oslavách přírody pro změnu hraje slovenská kapela *Žiarislav a Bytosti*. V zahraničních slovanských zemích může jako příklad sloužit folk-metalová ruská skupina *Arkona*, či spirituální kapela z Bulharska, *Smallman*.

V české literární tvorbě je taktéž do mytologie a pohanství jako takového zapojeno mnoho začínajících i známých jmen. Z autorů zahraničních, věnujících se slovanskému bájesloví, se samozřejmě nesmí vynechat světově známý Andrzej Sapkowski se sérií, která vrhla na bájesloví Slovanů nové světlo a prakticky vedla nejen ke zpopularizování, ale především u mnohých k vůbec prvotnímu představení entit ve slovanské mytologii se nacházejících. Moderní trilogie od americké autorky Katherine Arden počínající knihou *Medvěd a Slavík* čtenářům představuje život mladé Vasji ve vesnici v Severním Rusku s více než špetkou magie a ochutnávkou mýtických bytostí. Dalším, lehce komickým dílem, je *Chaloupka na mřířích nožkách* od Sophie Anderson, zaměřující se na vnučku Baby Jagy. Pro dospívající jedince je vhodnou volbou slovenská spisovatelka Vladimíra Šebová se *Synem*

²¹ *Eurovision song contest*. Online. 2023. Dostupné z: <https://eurovision.tv/country/czechia>. [cit. 2025-03-22].

podsvětí, Dcerou Zimy či *Vlákný magie*, z čehož jsou všechna tři díla plná úsměvných situací a nadpřirozených společníků. Samozřejmě existuje hromada odborných publikací na mytologické téma, ovšem ty se mezi běžné rekreační čtenáře dostanou pouze občasně. Z českých autorů budou vypíchnuta jména dvou autorek, jež jsou ve světě slovanské beletrie téměř již klasikou, či minimálně knihami, po kterých čtenáři po doporučeních sáhnou jako první. Hovořím zde o díle *Noci Běsů* od Kateřiny Šardické, odehrávajícími se v zapadlé moravské vesnici, kde je nejen přímo cítit víra v božstva, ale také zvyky a využití veškerých lingvistických prvků nářečí k upevnění temné a tajuplné atmosféry. Nakonec zmíním mytologickými tvory nabitou knihu z moderního prostředí *Světla nad Močalem* od Lucie Ortegy. V moderních publikacích mytologická tematika taktéž stoupá na popularitě a je více než logické, že i díky ní minimálně v komunitě čtenářů žánru fantasy bude povědomí o tomto bájesloví růst.

2. Role-Playing Game

Role-playing game, také zjednodušeněji známá pod pojmem roleplay, zkratkou RPG, se do českého jazyka překládá jako „hra na hrdiny.“ Pojem RPG je v samotné komunitě hráčů ze všech zmíněných nejpoužívanější, a proto bude práce na tento fenomén odkazovat totožně. Existuje stovky způsobů, jakými se RPG může realizovat a hrát, podobně jako lze mluvit o rozličných typech RPG žánrů, jenž budou později zmíněné. Spojovacími prvky a neměnnými skutečnostmi her na hrdiny je vždy role samotného hráče. Jakmile se hráč poprvé připojí do hry, získává svoji postavu, která mu bude partnerem i prostředkem k posunu v již předem vytvořeném světě, který je na svém počátku ve většině případech výrazně skromný a omezený, avšak postupem času díky participaci a rozhodnutím zapojených jedinců roste. Tento fenomén potřebuje k funkčnosti čtyři prvky, a to tvůrce/vypravěče, hráče, interakci a rozsáhlou dynamiku vytvořené fikce.²² Hrací svět se obvykle rozvíjí s postupem hráčů, kdy ve svých hrách podnikají výpravy na nová území, odemknou speciální část mapy nebo svůj svět naopak ničí v důsledcích svých akcí ve hře. Zkrátka a jednoduše, vytvořený svět je pro hráče hřištěm. Svou postavu si hráč může dle reálií vytvořit a přizpůsobit kompletně, nebo mu ji v případě tápání či určených pravidel může přiřadit vypravěč na počátku i v průběhu hry, pakliže je prvotní vytvořená postava hráče indisponována a již není schopná se podílet na postupu, nebo jestliže je potřeba obsadit konkrétní role ve hře. Každý kvalitně postavený svět se neobejde bez pravidel a reálií, které jsou udány vývojářem světa, vypravěčem či tvůrcem hry samotné. Reálie slouží jako pomyslné stavební kameny, představují dynamiku a možnosti daného světa. Mezi nejzákladnější informace lze zařadit prostředí, ve kterém se příběh odehrává, rasy ve světě žijící či používanou měnu. Informací v ohledu reálií je mnohem více, neboť se přidávají a mění společně s vývojem herního prostředí. Určují, co je v hracím světě možné udělat, dle čeho se zachovat a v některých případech i objektiv vedoucí k úspěšnému dokončení RPG. Hráč si v případě zájmu o zapojení do děje musí základní reálie nastudovat, popřípadě mu mohou být, třeba u počítačových RPG her, představeny sami od sebe v rámci tutoriálu či prvotního zkoumání světa. U případu her elektronických reálie přílišně ohýbat či porušovat nelze, což však není případ u jiných druhů her na hrdiny. V případech, že při hře funguje jako hlavní posuzovatel možností a akcí vypravěč, je to on, kdo rozhoduje o paradoxech, výjimkách i

²² ZAGAL, José P. a DETERDING, Sebastian (ed.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. S. 49. ISBN 978-0-8153-6920-2.

absurditách, které mohou ve hře nastat. Vypravěč, který je mnohokrát i tvůrcem konceptu daného herního počínu, je ústřední postavou určenou na začátku hry, jenž má na starosti její smysluplný průběh, zápletky nutné k posunu a dodržování nejen pravidel herního světa, nýbrž i obecných pravidel v rámci hráčského uskupení. Povětšinou tato základní společenská pravidla slouží k dodržování vzájemného respektu hráčů, k omezení nevhodných témat a k efektivní spolupráci. Zároveň se díky přehlednému etickému systému komunita upevňuje a odstraňuje škodlivé články, které by mohly komunitu rozvracet, nebo jí opakovaně záměrně škodit.

Podobně jako jiné aktivity, i aktivní podílení se ve hrách na hrdiny přináší pozitivní výsledky. Bylo vyzorováno, že hraní RPG rozvíjí sociální dovednosti jako schopnost naslouchat, asertivně komunikovat, či potýkat se s konflikty. Role-playing games zároveň participanta nutí zapojit své kreativní i logické myšlení, aby se dostal k požadovaným řešením, odpovědím a posunu. Díky pevným a mnohdy přátelským vztahům ve skupinách taktéž jedinec získává bezpečnou komunitu a prostor na rozvoj mezilidských vztahů, i na rozvoj sebe sama. Ve světě téměř nekonečných možností se člověk lehce naučí aplikovat do děje vlastní tvůrčí nápady a složky. Mimo komunikačních dovedností si lidé vylepší své kooperační schopnosti a po dlouhodobějším hraní pravděpodobně zjistí, jaká role je pro ně v komunitě nejefektivnější, což lze následně využít i v budoucích či současných zaměstnáních, společenských sešlostech či v pouhém uvědomění, kam chce jedinec ve svém životě směřovat. Možnost vyzkoušet si téměř z první ruky rozličné akční i stresové situace taktéž napomáhá kritickému myšlení a rychlejšími reakcím v případné krizi. Přesto se larp ani jiné formy tohoto hraní nepovažují za metody v ohledu vědy, které by se prokazatelně daly použít k rozvoji v okruhu profesionálním.

S hraním na hrdiny se již od jeho počátků pojí mnohdy valně přehnaná stigmata, a to až do takových tvrzení, že tato aktivita je hazardní a může vést k sebevraždám, popřípadě že je Role-playing spojen se satanismem či okultismem kvůli magii v něm se vyskytující, a participace na něm nabádá mladé k násilí a bezbožnosti. Některé názory, konkrétně stanoviska organizací proti hrám na hrdinky, orodují za úplný zákaz této aktivity.²³ Dalším varováním se stala výstraha, že hra na hrdiny plete lidi ve své nebezpečné nátuře tak, že míchá jedincovu

²³ CARDWELL, Paul Jr. *The Attacks of Role-playing Games*. New York: Skeptical Inquirer, 1994, S.157 – 165.

SHANAHAN, Louise. *Games Unsuspecting People Play: Dungeons & Dragons*. The Daughters of St. Paul: 1984.

původní identitu s identitou jeho postavy, a tím pádem se jedinec přestává orientovat ve světě reálném.²⁴

2.1. Druhy RPG

Druh RPG, se kterým se lidé mimo zasvěcenou komunitu setkávají nejvíce, jsou elektronické hry, jímž se lze věnovat na mobilních a počítačových zařízeních, konzolích a dalších vynálezech moderní doby schopných operovat s herními systémy. Hráči se do područí dostává předem systémem vytvořená či jím upravená postava, kterou lze následně provázet mezi kreativními a pro fiktivní postavu mnohdy nebezpečnými úkoly. Tato kategorie se dále dělí na specifické žánry, ovšem také na prostory pro samostatné využití jednoho hráče či na hromadné světy pro tisíce zapojených, zvané pod zkratkou MMORPG (massively multiplayer online role-playing game). Na hráče v online světě čeká otevřený prostor, možnost spolupráce, ale taktéž volba sabotáže protivníků. Tento druh RPG je zajisté ze všech nejvíce anonymní a lehce dostupný.²⁵

Za předchůdce ostatních žánrů a důvod rozšíření popularity RPG je takzvané *Dungeons and Dragons* – Dračí doupě. Hráno téměř všude, kde je dostatek místa pro hrací skupinku, občasná svačiny a herní příslušenství skládající se nejčastěji z figurek a hracích DnD kostek. Dračí doupě spadá pod kategorii stolních her na hrdiny a využití technologií v ní není nikterak potřeba. U Dračího doupěte je nesmírně důležitá role vypravěče, který plánuje dopředu chod a cíle kampaní, které mají hráče ve vymyšleném světě dovést za dobrodružnými akcemi. Vypravěčova moc u DnD není neomezená, neboť ačkoliv je tím, kdo uvádí zúčastněné hrdiny do mnohdy překérných situací, důsledky závisí na vynalézavosti a štěstí hráčů. Sami hráči totiž přicházejí na kreativní řešení a rozhodnutí, kam a jak se vydají dále, pokud není v nutnosti příběhu pokračovat do konkrétní lokace. V takovém případě je na vypravěči, aby se přizpůsobil a většinou vymyslel jiný způsob, jak hrdiny navést na správnou cestu bez narušování průběhu kampaně. Vždy, když se hráč se svou postavou rozhodne o dalším kroku, o jeho úspěšnosti rozhoduje hod kostkami s možnými sečtenými hodnotami od dvou do dvaceti. V tomto systému platí, že čím vyšší číslo na kostkách padne, tím úspěšněji se postavě zadaří. Nesmírně důležitou

²⁴ HAWKES-ROBINSON, William. The potential benefits and deficits of role-playing gaming. Online. *ResearchGate*:2007.S.1-7.
z: https://www.researchgate.net/publication/237074763_The_Potential_Benefits_and_Deficits_of_Role_Playing_Gaming. [cit. 2025-02-07].

²⁵ BARTON, Matt, . *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. A K Peters: 2008, S. 1. ISBN 978-1-56881-411-7.

složkou jakéhokoliv RPG uskupení je respekt, avšak u Dračího doupěte toto tvrzení platí dvojnásobně. Vypravěč respektuje postupy a chťice svých kolegů a hráči zase definitivní rozhodují jejich průvodce-vypravěče. Nehledě na detailní připravenost průvodce, příběh pochopitelně málokdy skončí předvídatelně. Značná přizpůsobivost a dopady hráčských aktivit na vytvořený svět jsou jedním z nejzásadnějších prvků, kvůli kterým se hráči k RPG hrám vracejí. Respektive, jedním z nejatraktivnějších aspektů je možnost přímého spoluformování herního prostředí a provázanost s postavou, a tudíž možnost prožívat různé zážitky téměř z první ruky.²⁶

Do reálného světa přenáší prvky RPG akce, kterým se v komunitách přezdívá *Larpy*, neboli hraní rolí v reálném životě. Larpy jsou příběhy pomyslně zhmotněné ze stran pohádkových fantasy knih pořádané v některých případech pro desítky lidí. Larpy jsou příležitostí i touhou snad každého snílka a fanouška dobrodružných příběhů. Každá akce larpového rázu si při počátcích svého organizování zvolí téma, meze se nekladou. Účastníci i organizátoři larpů však tíhnou nejčastěji k motivům pirátů, magie či středověkých ér jako takových. Právě středověké prostředí, či místo fungující na příslibech kouzel, se nejvíce objevuje v populárních publikacích a nese v sobě pro hráče RPG nejvyšší možnou míru okouzlení. Mnoho účastníků larpu je zároveň vášnivými hráči počítačových her, nebo oddanými čtenáři fantasy žánru, který se do záležitosti výběru tématu na akci značně promíjí. Ovšem převážně, lidé s největšími pravděpodobnostmi nestojí o přehrávání svých všedních životů, studia a chození na pravidelné směny do prací. Účastníci larpů touží po využití své kreativity, po volnosti, nových vazbách a vzpomínkách, a přesně to larpy nabízí. Noční život plný zpěvu a tance v krčmě, provozování malých zázraků i šerm jsou zážitky, na něž se lehce nezapomíná. Účastníci si dle tématu zvolí postavy, do kterých se tentokrát pomocí látek, make-upu a doplňků promění doslovně na vlastní kůži. Na larpech se hráč stává postavou, hercem v divadle drženém neustálým úsilím lidí kolem, kteří dělají vše pro to, aby se na larpu udržela potřebná atmosféra a program. Postavy zúčastněných mohou být jimi samými vymyšlené od detailů pod celek, nebo již existující. Jestliže na sebe jedinec vezme roli existující postavy, ať už ze hry, seriálu nebo knihy, mluvíme o *cosplayi*. Cosplayeri jsou mistry nejen v napodobování svých postav vzhledově, nýbrž i v hledisku povahovém. Obecně, většinou se stává, že hráč se drží své role, identity své postavy, po celou dobu trvání larpové kampaně. Skrytí své pravé identity napomáhá člověku relaxovat a zbavit se zábran díky tomu, že se plně ponoří do plynoucího děje a podílí se na jeho řízení. Larpy se pořádají pro menší počet lidí, s cílem

²⁶ VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H&H, 1995, S. 125–128. ISBN 80-85787-75-X.

přilákat lidi z už existujících komunit a subkultur, kteří jsou na larpech známými tvářemi. I v důsledku toho se mezi účastníky tvoří pevné pouto často přerůstající v přátelství, což s sebou nese ztížení při zapojování nováčků v larповém prostředí, zvláště pak jestliže jsou nováčky v samotné RPG komunitě. Zároveň však existují otevřenější uskupení, která účast na akcích nelimitují, a tudíž se člověk může bez potíží zapojit do komunit i takto. Respektive, stačí si na některý z plánovaných larpů podat přihlášku a na vlastní kůži si zážitek vyzkoušet.²⁷ S pomyslně kapesním hraním rolí se lze setkat i v reálném životě i mimo podnikání larpů. Tento jev můžeme vidět už u nejmenších dětí, které se na sebe v průběhu svého hraní přebírají role pohádkových bytostí a svých idolů. Ve světě dospělých může jako příklad posloužit erotický role-play, kdy při intimních chvílích partneři v milostných scénériích napodobují jednání určité osobnosti, či v zaměstnání.

Posledním druhem RPG probraným v této práci je RPG textové. Lze jej považovat za hybrida počítačové a stolní hry, neboť k jeho realizaci je zapotřebí elektronické zařízení s internetem, ovšem jeho principy a dynamika odpovídají fungování dračího doupěte. Na „textovce“ se též jako u Dračího doupěte podílí skromnější skupina lidí, kteří svou vzájemnou snahou svět posouvají dál. V každém textovém RPG je komunita, jelikož bez ní by herní svět nemohl dále pokračovat ve svém fungování. Světy textovek jsou zřízeny na webech, stránkách nebo internetových fórech, které vytvoří správce, admin či vypravěč. Zkrátka kdokoliv, kdo přišel s nápadem na hratelný příběh a výrazně se podílel na jeho realizaci. Osoba zodpovědná za nápad a tvorbu je většinou ta, jenž na sebe převezme roli vypravěče, neboť právě ona se ve svém světě nejlépe orientuje a její povědomí o fungování herního prostředí je nejkomplexnější. Na webech a fórech se scházejí skupinky po čtyřech a více hráčích, avšak zdánlivě se větší popularitě těší takzvané dvojhry, což jsou již dle napovídajícího názvu příběhové interakce navázané na sebe psanou formou probíhající mezi pouhými dvěma osobami. Mohou vypadat jako SMS zprávy, messengerové zprávy či texty na jiných platformách sociálních sítí. Lidé v RPG komunitě však preferují vyřizovat hry přes Messenger, Discord nebo Instagram. Na těchto platformách se taktéž nachází tematické skupiny komunit RPG hráčů, kteří propagují své nápady, hledají spoluhráče, či předávají méně zkušeným kolegům rady. Valné pozitivum textových her tkví v časové flexibilitě, kterou mohou zájemcům nabídnout. Některá RPG mají sice nastavený přesný časový harmonogram při pořádání herních akcí, ovšem z nich se vždy

²⁷ TYCHSEN, Anders. HITCHENS, Michael. BROLUND, Thea. KAVAKLI, Manolya. *Live Action Role-playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG similarities*. Online. In: *Games and Culture*. 3. 2006, s. 252-275. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1555412006290445>. [cit. 2025-02-05].

Ize bez vysvětlování důvodů omluvit. Co může případné zájemce o zapojení se do „textovky“ odradit je samostatná psací činnost, bez které se hraní neobejde. Veškeré aktivity, pocity a změny jsou sdělovány, zprostředkovávány a odpovídány pomocí souvislého a v ideálním případě srozumitelného textu. Pomocí textů člověk hraje a pohybuje se ve světě. Každé RPG má limity minimálních i maximálních početních hodnot slov nastavené individuálně, avšak RPG existující na internetových stránkách není určeno pro ty, jež by měli problém napsat více než dva delší odstavce textu. Zajisté lze v komunitě najít, například právě při hrách mezi dvěma hráči, textové výtvoary dosahující vskutku nízkých textových hodnot, mnohdy vyskytující se v hodnotách menších než padesát slov, ovšem ty náleží spíše mladším zájemcům o RPG. Téměř každá online textová hra je věkově omezena, popřípadě se v ní objevuje doporučení nabádající k nezapojování se do hry, a to kvůli možným výskytům erotického či násilného obsahu.

Každá hra na hrdiny, nehledě na druh, který se zájemce rozhodně prozkoumat, se drží specifického žánru. Nejčastěji se jedná o žánry fantasy, historie a sci-fi, ale mezi předními příčkami je možno zahlédnout žánr detektivní, hororový či simulaci reálného života. Nevzácně dochází k tomu, že místo originálních témat se hra zaměřuje na existující filmy, knižní série či počítačové hry, ku příkladu série *Zaklínače*, *Harryho Pottera*, nebo *Selekce*. Lidé nemálo touží po vžití se do kůže svých fiktivních idolů, či do populárních světů beletristických sérií. Mnoho RPG funguje s pravidly svých fiktivních předloh, což s jeho zakládáním nese méně práce, ale taktéž méně prostoru k vlastní kreativní tvorbě.

2.2. Stručný vývoj RPG her

Názory odborníků i široké veřejnosti se shodují v tom, že nejbliže k originálnímu předchůdci RPG her se v historii blíží *War gaming*. Leč se název může zdát zavádějícím, navzdory modernímu pojetí, pod kterým si lze představit hry s vojenskou tematikou, původní *War gaming* má s moderními verzemi pojmu společné maximálně strategické aspekty této aktivity. Jak už název napovídá, válečné hry prvně sloužily jako simulace potencionálních bitev. Tyto procesy zahrnovaly promýšlení, plánování a pohotové reagování na nečekanou změnu situace. První použití nápadu válečné hry není známo, ovšem lze předpokládat, že válečné simulace existovaly od dávných věků prvních civilizací. Avšak, jestliže lze pohlížet na strategické plánování v rámci této aktivity, poté se za nejznámější prvotinu považuje *Kriegspiel*, vzniklý v roce 1842. Ten se skutečně plně zaměřoval na nápodobu pravého bitevního modelu, a to do takové míry, že byl používán následnými i existujícími vojenskými organizacemi v rámci tréninku, v mnoha státech, nikoliv pouze v Prusku, zemi jeho původu. Mezi strategické hry podobného rázu se řadí velice populární šachy, při kterých se hráči též musí zaměřit na

strategii zohledňující pěšáky i důležité figurky na herním poli. Díky této skutečnosti jsou právě šachy brány jako jeden z nejvytrvalejších a nejhranějších způsobů strategických válečných her.

Největší rozmach popularizace RPG žánru a aktivit započal před 30 lety, v 80. letech minulého století, ve Spojených státech Amerických. V roce 1974 se na scéně objevila dnes jedna z nejpobulárnějších her, dílo Deva Andersona a Garyho Gyraxe, *Dungeons and Dragons*. Která si zanedlouho vybudovala věrnou komunitu hráčů a pokračovatelů angažujících se i v následně vytvořených Role-playing záležitostech.

Počítačové hry s RPG dynamikou postupně vznikaly po představení her *Ultima* či *Akalabeth*, prvotín z osmdesátých let dvacátého století, jejichž stvořitelem byl Richard Garriott, spoluzakladatel donedávna existující vývojářské firmy *Origin*. Garriot zanechal v rámci rozvoje tohoto žánru výraznou stopu, neboť mimo tvorby prvních online her na hrdiny se dlouhodobě zajímal o rozvoj a popularizaci svých nových projektů a do dnešního dne je jeho jméno v herním světě spojováno s úspěchy. Zlatými léty v historii elektronicky fungujících her byla léta od roku 1990, kdy RPG hry zažívaly masivní rozmach klasik, které se drží na žebříčku nejhranějších her tohoto žánru do současné doby. Řeč je například o sérii *Baldur's Gate*, jejíž první díl vyšel roku 1998, a prozatímní nejnovější třetí díl roku 2023. Mezi další celosvětově známé kandidáty lze zařadit *The Legend of Zelda* prvně vydanou roku 1986. V 90. letech minulého století se na trhu též objevil žánr japonských RPG videoher, zvaný JRPG, jež se stal oblíbeným zvláště v komunitě nadšenců japonské kultury, skupin ze subkultury Otaku, ale své místo si našel u hráčů dříve zaměřených na projekty od západních vývojářů. Mezi nejoblíbenějšími hrami se v roce 1996 objevila první *Pokémon* hra, jejíž pokračovatelské pokusy se dodnes těší přízni od nejmladších diváků ve formě pohádek, od veteránů z řad mileniálů s kolekcemi sběratelských kartiček i od milovníků nápadu pokémon mazlíků. Popularita RPG žánru stále roste a láká nové zájemce svými možnostmi rozvoje, interaktivní hratelností a různými cestami, kterými se hráč může volně vydat.²⁸

²⁸ TRESCA, Michael J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. North Carolina: McFarland & Company, 2010. ISBN 07-86458-95-X.

RAYMOND, Victor. *A Brief History of Role-Playing Games: Part I, Pre-History and the Early Days: RPGs to 1970*. Online. Shadis. 1994, s. 13–19. Dostupné z: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/history/earlyhistory.html>. [cit. 2025-02-18].

PETERSON, John. *Playing at the world : a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*. San Diego: Unreason Press, 2012. ISBN 97-80615-642-048.

3. Dynamika v prostředí konkrétní online textové hry

V této kapitole se práce zaměří na fungování konkrétní RPG hry a roli, kterou pro členy tamní komunity zaujímá. Zapojení se do podobného projektu v sobě nese nejen potenciál k vytvoření nového koníčku, nýbrž také možnost a náchylnost k ovlivnění či vytvoření současného nebo nového životního stylu, jiného náhledu na svět kolem nás a pro některé smysluplný způsob, jak se navrátit ke staroslovanským kořenům. Navzdory faktu, že se motivace pro zapojení u každého jedince liší, všichni zajisté mají k této aktivitě vybudovaný určitý vztah, ze kterého participace vychází. Z respektu k přání tvůrce/tvůrkyně hratelného projektu bude v bakalářské práci RPG hra označena jako hra *Ypsilon*.

3.1. Fungování Ypsilonu

Než se rozebere dynamika chodu Ypsilonu, bude vhodné vysvětlit, čím je, a co ve světě moderních způsobů zábavy představuje. Ypsilon je hrou na hrdiny žánru fantasy, jenž má online textovou formu. Jeho tématem je slovanská mytologie a všechny kouzelné divy s ní spojované. Hlavními figuranty Ypsilonu jsou polobozi, potomci lidského rodiče a mocného boha, na jejichž krvi si chce, již od prvních projevů jakéhokoliv magického potenciálu, smlsnout celá horda démonů. Popřípadě jim hrozí odstranění z rukou členů egocentrické organizace korumpovaných polobohů. Ve světě plném nebezpečí je pro samotného nezkušeného jedince vskutku riskantní přežívat, tudíž se každá vytvořená postava dříve nebo později objeví na prahu útočiště shromažďujícího mladé potomky rozmařilého božstva. Tam pro ně nebezpečí ovšem nekončí, pouze se snižuje šance jejich blízkého úmrtí. Hra je svým tématem inspirována sérií *Percyho Jacksona* od spisovatele Ricka Riordana a kvůli případnému nevhodnému obsahu pro mladší hráče omezena na minimální věk patnácti let.

Ypsilon funguje na internetovém webu vytvořeném pomocí platformy Wix, která nabízí rady, šablony a rozvržení potřebné na tvorbu vlastních webových stránek. Vytvořené webové stránky si v nástroji lze též upravovat dle osobního gusta a uvážení, což při troše péče a zápalu nabízí jedinečné grafické počiny, mezi které web Ypsilonu bezpochyby patří. Dal by se popsat jakožto ladící a tematický nejen k samotnému tématu hry, avšak také k hernímu časoprostoru – chladnému bodu na severu mezi starými ruskými vesničkami, tundrami a lesy. Jedince, který následně rozepisuje své posty vzhled webu mnohokrát naláká do herního světa, a vyvolá v něm to poslední potřebné postrčení, aby se se svým textem zapojil do dějové akce. Podobně jako mnoho jiných dlouhodobě fungujících projektů probíhá samotné hraní na webovém fóru, které

je pro rozsáhlejší herní příspěvky jednou z nejpřehlednějších a nejvíce volených možností. Na herní fórum se z bezpečnostních důvodů dostanou pouze registrovaní hráči, a to kvůli případné krádeži textů, nápadů či nabourání soukromí. Navzdory tomuto opatření k podobným případům bohužel dochází, neboť web a nápad jako takový veřejnosti přístupný je. Zabezpečení fóra slouží tedy převážně k tomu, aby se hráči ve svých příspěvcích mohli volně a beze strachu vyjadřovat. Na mimoherní komunikaci mezi hráči se používá online platforma Discord, jenž je aplikací sloužící především ke komunikaci hráčů počítačových her, avšak rozšířeně slouží též k tomu, aby sjednocovala komunity zabírající se rozvojem všemožných koníčků či aktuálních témat. Podobně jako u jiných sociálních sítí je hlavním účelem Discordu zajistit snazší komunikaci. Ve zkratce, herní web slouží k dostupnosti reálií a informací o projektu a je jako jediný dostupný neregistrovaným či nezapojeným, fórum je místem, kde členové komunity hraním posouvají děj a discordový server je prostředkem k pravidelnému scházení a domluvě.

Vzhledem k zabezpečení fóra nebude ani v této práci vyrazen obsah hráčských příspěvků, avšak pro přesnější obraz toho, jak takové hraní na Ypsilonu probíhá, samotný systém, jakým na textové hraní přistoupit, ano. Herním příspěvkům se mezi členy celé komunity textového RPG přezdívá *posty*. Tyto posty mohou mít libovolnou délku a rozlišnou úpravu v závislosti na tom, v jaké hře se jedinec rozhodl figurovat. Na Ypsilonu je jejich délka omezena pouze častou minimální hranicí sto osmdesáti slov. Herní příspěvky mají podobu textu povětšinou psaného ve třetí osobě z pohledu konkrétní vytvořené postavy, ve kterém hráč popisuje pocity, akce i okolí daného charakteru. Každá postava má unikátní projevy chování, jinou osobnost a svá specifika, ať už v ohledu fyzického vzhledu, tak v ohledu rázu psychického. Hráč může manipulovat pouze se svými postavami, nehledě na to, s kým jeho postava interaguje, či v jaké situaci se nachází. Pokud spolu ku příkladu hrají hráč A s hráčem B, ani jeden nemůže postavu toho druhého bez řádného důvodu schváleného vypravěčem například zbavit života, rozhodovat za její akce, ani s ní jinak manipulovat bez vědomí spoluhráče. Toto pravidlo neplatí, jestliže se hráči jasně dohodnou na jiných podmínkách, jež jsou zároveň v souladu s herními pravidly a reáliemi. Hlavní autoritou ve hře je vypravěč, jehož slovo má absolutní autoritu. Jestliže ve hře vyskytne konflikt mezi hráči, či konflikt s reáliemi, vypravěč je ten, který má na starosti potíže vyřešit. Vypravěč taktéž udává průběh hlavní dějové linky, vymýšlí zápletky týkající se celého herního světa a stanovuje harmonogram na každý herní den. Na Ypsilonu je vypravěč vysoce respektovanou postavou, neboť také v jeho nevelké komunitě zastává roli admina a samotného tvůrce. Veškerá břemena ovšem nemusí vypravěč nést sám. Leč má hlavní slovo, dbá v komunitě na názory a poznatky ostatních dlouhodobě

hrajících členů této online komunity. Pravidelně se zajímá o pohodlí, možnosti i názory své skupiny a každou změnu s potenciálem ovlivnit své hráče nejdříve prodiskutuje a naplno zapojí její využitelnost. Co se týče inkluze nových příchozích tváří do projektu, zodpovídání dotazů a usměrňování v případech nedorozumění, má admin/vypravěč k dispozici průvodce. Roli průvodce v současné době drží tři lidé, jež jsou do projektu zapojeni nejdéle.

Vrátíme-li se k postům samotným, i ty podléhají pravidlům, leč především ve stylistické stránce věci. Jejich obsah, který se hráč rozhodně publikovat, je téměř neomezený, pomineme-li pomyslné příklady osobních nenávistných názorů zprostředkované postavou, zesměšňování samotných hráčů či akce v rozporu s reáliemi. Pokud by obsah příspěvků určité participanty pohoršoval, avšak pouze do té míry, že by se nepřel s obecnými i morálními pravidly hry, a nešlo by se onomu postu vyhnout, existuje možnost cenzury/rozmazání určitých slov na fóru. Na následujícím příkladu, jenž zobrazuje styl mých vlastních příspěvkových kreací, bude popsáno, jakým způsobem psaní postů probíhá v teoretické rovině pro valnou většinu hráčů.



Obrázek 1

Každý odstavec je psán z pohledu jiné postavy v rozličné situaci s tím, že se způsob psaní i uvažování postav odráží skrz jejich předem vytvořenou i tvarující se charakteristiku. Co mají ovšem oba odstavce, jež jsou zároveň útržky z existujících psaných příspěvků společného, je způsob vyjadřování myšlenek, přímé řeči i vnímání vjemů kolem. Pro přímou řeč, která je používána při adresování jiné postavy naším charakterem, či k vokálnímu vyjádření monologických myšlenek, je typické tučné písmo, zabarvené barvou postavy, kterou si hráč zvolí při jejím zakládání. Barvy postav by neměly být totožné a používají se z toho důvodu, aby bylo slovní vyjadřování postav odlišeno od jejich myšlenek výrazným způsobem. Podobně barevně označené jsou i myšlenky postav. Ty se na rozdíl od přímé řeči nepišou v uvozovkách, nýbrž se psaný myšlenkový text vkládá do formátu kurzívy. Mimo výjimek patří myšlenky postavy pouze jí, a slouží především pro popsání vnitřního rozjímání charakteru. To, co postava cítí, co se jí zrovna děje či popis okolí se píše ve třetí osobě čísla jednotného, ačkoliv vyjadřování v první osobě jednotného čísla taktéž zakázáno není. V současné době však žádný člen komunity za svou postavu v ich formě nehraje. Důvodem může být nejspíše i počet postav na hráče. Mimo úplné nováčky má každý člen komunity Ypsilonu vícero postav, jejichž život a mentální i fyzický vývoj má na starosti. Průměrný počet postav na jednoho hráče činí číslo šest, a vzhledem k tomu že se v ich formě člověk se svou postavou ztotožňuje, mít podobně blízký vztah ke všem svým vymyšleným charakterům může být složité.

Jedním z typických charakteristických znaků pro všechny druhy RPG je možnost vylepšení své postavy v souladu s progresem, kterým si prochází. Na Ypsilonu vypravěč každý herní den, jenž se svou délkou liší dle časových možností hráčů a jeho délka je na jeho začátku ustanovena od čtrnácti dnů až do dvou měsíců, vymýšlí program zahrnující výpravy za určitým úkolem, denní tréninky či odborně specializované hodiny na dovednosti nutné k přežití a k porozumění herního světa. Hráč si může dle nutnosti i nálady vybrat, na jakou aktivitu jím zvolenou postavu pošle, a dle toho daný charakter ztrácí či naopak získává body do úrovní všemožných dovedností, od herbologie až po rozvoj svých magických nadání. Kolik bodů čili zkušeností, si postava z provedené aktivity odnese, závisí taktéž na délce psaného postu, jak dlouho se v daném příspěvku postava věnovala aktivitě body garantující a na již získané úrovni bodů u té konkrétní postavy, se kterou se hráč rozhodl činnost absolvovat. Posty s vyšším počtem slov dostávají vícero bodů, taktéž jako jejich počet. Například, u pořádaných specializovaných hodin se účast postavy, a tedy minimální počet získaných bodů nachází na dvou postech o minimální délce sto osmdesáti slov, tudíž spodní povolené hranice. Tyto údaje jsou důležité dodržet už jen k tomu, aby byla postavě účast na hodině uznána.

Když se postavy následně dostanou do sporu, do nebezpečí v podobě setkání se s nepřítelem, či před důležitý úkol vyžadující specifika, postava s vyššími statistickými hodnotami u svých dovedností v potřebné oblasti vítězí. Díky tomuto systému lze předejít tomu, aby se spory v rovině herní přenesly do roviny osobní.

Ypsilon kombinuje prvky moderního světa s reáliemi fantasy. V herním světě tak najdeme reálná existující místa, dobové osobnosti či vymoženosti posledních let, avšak většinu svého času tráví postavy na izolovaném místě bez elektřiny, signálu a s velmi omezenou komunikací s venkovním světem. Postavy se tedy učí nejen potřebným dovednostem sloužícím ke svému vlastnímu kulturnímu obohacení, základům léčitelství i herbologie či zacházení s chladnou zbraní s původem mnohdy sahajícím až do středověku. Zároveň by se každá postava měla naučit ohánět rozličnými magickými schopnosti, aby se vypořádala s všemožnými mytologickými tvory, uvedenými například v podkapitole entit slovanského bájesloví v první kapitole, které při svém pobytu v herním prostředí nepochybně potkají. O jaké konkrétní tvory se jedná lze přehledně vidět na webových stránkách, které jsou obsahem však mnohem nabitější.

3.2. Stručný obsah webové stránky

Veřejně přístupný web v sobě skrývá veškeré informace vhodné k seznámení se s nimi, jestliže se člověk chce zapojit mezi hráče tohoto projektu. Neregistrovaný jedinec se setká na stránce s informacemi o projektu, osobami za něj zodpovědnými a s přehledem informací s odkazy, po jejichž rozkliknutí jej stránka zavede k reáliím. Bez znalosti reálií se zájemce do hry nepřidá. Tyto informace zahrnují naprostý základ – reálie fikčního světa, aby jedinec věděl, do čeho bude se svou postavou zasazen, a obecná i herní pravidla. To vše se nachází na hlavní stránce, která se při návštěvě webu jedinci ukáže jako první. Hlavní stránka je taktéž obohacena o různá herní vylepšení, novinky i herní dějovou linii, tedy směr událostí, které za roky existence online textové hry nastaly. Jako poslední se u prvotního seznámení lze zaměřit na spolupráci s jinými RPG, o níž bude zmínka v jiné podkapitole. Jestliže se případný zájemce rozhodne na hře podílet, čeká na něj okénko registrace s přehlednými instrukcemi a nápovědou, kam se jedinec může případně obrátit na pomoc při případné bezradnosti či tápání. Mnohokrát tu též byly zmíněny reálie, pod kterými si v případě Ypsilonu schovávají fakta o božstvu ve hře přítomném, číhajících démonech s nevinnými i škodlivými úmysly a časoprostor, ve kterém se textová hra odehrává. Neregistrovaný návštěvník též může nahlédnout na seznam postav, za které hraje pouze vypravěč a v táboře se pohybují za účelem plnění a odemykání funkcí pro postavy hratelné, na seznam postav již zesnulých, nebo na *faceclaimy*. Faceclaims (FC) jsou

většinou celebrity či jiné známé osobnosti, jejichž podobizna je použita jakožto reprezentace vzhledu samotné postavy. Jakmile už je jméno osobnosti jednou při tvorbě postavy použito, jiná postava jej využít nemůže, nejedná-li se o případ herních dvojčat, ke kterému může při domluvě dojít. Poměrnou raritou na webové stránce Ypsilonu jsou perličky. Perličky jsou kategorií čistě na pobavení a vzájemné upevnění vztahů hráčů. Obsahují totiž zajímavé či vtipné fráze postav, které jsou zkrátka výjimečné tak, že stojí za zaznamenání v perličkách. Perličky se přidávají každou administraci a jsou rozděleny podle herních roků a hráčů, jejichž postavy perličku ze svých úst vypustily.

3.3. Vznik a současná role Ypsilonu mezi ostatními RPG

Tato textová hra vznikla roku 2020 pod taktovkou jednoho tvůrce/tvůrkyně, tudíž její fungování slaví v době psaní této práce již čtyři a půl roku nepřetržitého fungování. Z doby zahájení hry zůstali do této doby tři hráči včetně admina, ovšem od té doby se hráčský tým výrazně rozrostl. Při prvním výročí existence se vypravěč rozhodl zapisovat veškeré změny ve hře na hlavní webovou stránku, aby vše zachoval přehledné. Růst obsahu Ypsilonu je od té doby stálým procesem a tvůrce/tvůrkyně neustále přidává nové tvory do bestiáře, nové poznatky o slovanské mytologii jako takové a zakomponovává do hry skrze postavy staré zvyky slovanského bájesloví. Díky tomu nás hráče všechny obohacuje nejen v tomto mytologickém pohledu, nýbrž i v pohledu kulturním. Největší rozmach a aktivitu zaznamenala hra právě od roku 2020 do roku 2021 kvůli novému režimu způsobenému epidemií koronaviru. Vzhledem k povinné online výuce a mnohdy doporučené práci přes home office mnoho lidí kvůli izolaci hledalo nové způsoby zabavení a nové koníčky, což přivedlo na Ypsilon nové hráče a rozproudilo aktivitu mezi starými. Herní dny, které v současné době trvají nejméně měsíc, ve zmíněném rozmezí trvaly pouhých čtrnáct dní a celkový počet každodenních postů se mnohdy přehoupl nad deset. V době současné je na Ypsilonu co se psaných příspěvků týče spíše úpadek, ač se jeho aktivita pravidelně stále drží přinejmenším v chatu. Tento jev je dle logického uvažování nejspíše způsoben faktem, že více než polovina hráčů jsou studenty vysoké školy v ročnících, jejichž splnění vyžaduje napsání bakalářské či diplomové práce, přípravu a zvládnutí Státních zkoušek a klasických zkoušek vysokoškolských předmětů jako takových. Další početnou skupinou jsou již pracující hráči, kteří jsou mnohdy plně oddáni svým pracovním a sociálním závazkům a na své koníčky nemají tolik času co dříve. Když poté přičteme v komunitě existující skupinu studujících a pracujících zároveň, není se čemu divit, že je aktivita ve hře nižší než před třemi až čtyřmi lety, kdy vysokoškolští studenti teprve dokončovali střední školy a režim byl z domova mnohem volnější.

V přechodí podkapitole byla zmíněná spolupráce mezi textovými hry na hrdiny. Taková spolupráce zní možná vznešeněji, než jak je tomu ve skutečnosti. Každé RPG má svou grafickou ikonku, svůj znak, pod kterým jej lidé znají a kterým se označuje. Spolupráce mnohdy znamená zkrátka to, že se tento znak použije na webových stránkách jiné online hry, aby hráči daných her věděli o existenci her dalších a mohli se tak připojit do dalších projektů. Zároveň však spolupráce znamená nejen výpomoc ve případném zpopularizování, ale taktéž vzájemné udržování přívětivých vztahů mezi adminy a hráči. Jakmile se v komunitě objeví problém, ať už s konkrétním hráčem potížistou či s neférovou situací, ostatní spřátelená RPG a jejich hráči přispěchají na to, aby obsadili role nezúčastněných soudců, pozorovatelů či podporovatelů projektu či hráče. Díky vzájemné provázanosti se RPG mohou před potížemi navzájem varovat či jim rovnou předejít. Ypsilon takto v minulosti čelil krádeži svého obsahu, formátu stránek i fóra. Samozřejmě se může stát, že se na scéně objeví hra s velice podobným nápadem, neboť i Ypsilon vznikl po inspiraci z knižní předlohy, ovšem každý tvůrce má svůj specifický styl, pravidla i způsob vedení hry, které v tomto případě byly totožné. Nakonec, po mnohých sporech a domluvách se vše urovnalo a zlodějské RPG bylo nuceno své stránky poupravit. Velkou roli v tomto sporu ovšem hráli admini z jiných her, kteří se podělili o své zkušenosti s adminkou odcizující obsah a v několika případech ji konfrontovali osobně. Další způsob, jak dát najevo svůj názor na jednotlivé RPG jsou stránky přímo se zaměřující na hodnocení her. Mezi takové patří stránka *svět textových her*, *databáze textových her webu* nebo *textovky.cz*. Na propagování textových online her a hledání spoluhráčů existují stránky na Facebooku jako *CZ/SK Textové Online RPG hry* či *Textové rpg/ výměna ikonek*.

4. Popis metodologické práce

4.1. Stanovení cíle výzkumu a výzkumné otázky

Hlavním cílem výzkumu je zjistit, jak participace na chodu online textové hry Ypsilon zasáhla nebo pozměnila životní zvyky či vnímání světa členů zapojených do této konkrétní RPG komunity na základě přítomnosti slovanské mytologie jakožto primárního tématu. Dále bude zkoumáno, jaký vztah byl mezi hráči v průběhu existence hry utvořen, jejich vnímání ypsilonské komunity a jejich pouto k projektu samotnému.

V1: Jakou roli hraje slovanská mytologie v životech hráčů online textové hry Ypsilon?

V2: Změnilo se u členů komunity vnímání každodenních jevů od přidání se na Ypsilon?

V3: Probudilo působení na Ypsilonu v hráčích hlubší zájem o slovanskou mytologii, vedoucí k popudu vlastního výzkumu o bájesloví?

V4: Je prvek slovanského bájesloví primárním důvodem, kvůli kterému se hráči na Ypsilonu drží?

4.2. Popis výzkumných metod sběru dat

Ve výzkumu byla použita kvalitativní metoda výzkumu. Sběr dat byl dosažen skrze polostrukturované rozhovory. Díky polostrukturovaným rozhovorům bylo možné získat konkrétní informace a dozvědět se individuální způsoby vnímání přítomnosti slovanské mytologie, skrz online textovou hru, v životech hráčů. Vzhledem k blízkým osobním vztahům a malému vzorku respondentů se tato metoda zdála být tou nejvhodnější. Rozhovory s respondenty byly zachyceny a následně přepsány do bakalářské práce.

4.3. Charakteristika výzkumného souboru

Pro tento výzkum byli osloveni respondenti patřící do komunity online textové hry Ypsilon ve věkovém rozmezí mezi šestnácti a třiceti lety. Mezi tázanými osobami se objevili příslušníci obou pohlaví. Časové rozmezí působení hráčů ve hře má rozpětí od půl roku do čtyř let a šesti měsíců. Před rozhovory byli všichni respondenti seznámeni s účely polostrukturovaných rozhovorů a se svou účastí souhlasili. Celkově s rozhovorem souhlasilo 5 respondentů.

4.4. Průběh výzkumu

V průběhu realizace výzkumu byli osloveni členové komunity textové RPG hry Ypsilon splňující podmínky k získání adekvátních dat potřebné. Mezi tyto podmínky patřila příslušnost a angažovanost v internetové komunitě po minimální dobu tří měsíců. Taktéž do kategorie podmínek spadala hráčova aktivita. Podmínkou bylo, aby byl člen aktivní minimálně jednou měsíčně. Polostrukturovaný rozhovor nebyl možný zpracovat s tvůrcem/tvůrkyní online projektu, neboť by v takovém případě nebyla zachována zaručená anonymita respondentů – identita takového hráče by byla snáze odhalena. V rámci výzkumu bylo osloveno šest kvalifikovaných potencionálních respondentů, z nichž jeden z osobních důvodů odmítl ve výzkumu participovat. Dohromady bylo zpracováno pět polostrukturovaných rozhovorů.

4.5. Etický postup výzkumu

Před psaním celé bakalářské práce byl ústní i psanou formou vyžádán a následně získán souhlas tvůrce/tvůrkyně se zpracováním projektu online RPG hry Ypsilon. Osoba stojící za vznikem projektu byla informována o změnách a o obsahu bakalářské práce.

Před začátkem realizace výzkumu byli respondenti písemně požádáni o zapojení se do výzkumu přes online chat, probíhajícího v rámci praktické části bakalářské práce. Vyzpovídané osoby byly obeznámeny s účelem polostrukturovaných rozhovorů a tím, že jejich obsah bude použit v odborné práci. Souhlas byl získán znovu v rámci rozhovorů samotných, znovu písemně a též slovně. Polostrukturované rozhovory byly nahrány na záznamník a následně přepsány, s čímž respondenti neměli potíže. Obsah rozhovorů byl po přepsání a úpravě všem respondentům poslán s možností opětovného případného vyjádření. Všechny rozhovory byly přepsány tak, aby jiní čtenáři a nezasvěcení lidé nepoznali, zda je respondentem muž či žena. Mluva a vyjadřování tazatelky i tázaných jsou přepsány ve své autentické formě, zrcadlící neformálnost vzájemných vztahů.

5. Zpracování a práce s daty

Kapitola poskytuje data získaná z empirického výzkumu v praktické části bakalářské práce. První část kapitoly se zaměří na prezentaci výsledků získaných pomocí metody polostrukturovaných rozhovorů, zatímco část druhá se věnuje ověřování předem daných výzkumných otázek. Na základě získaných dat se zhodnotí výsledky výzkumu a učiní se závěry z dat vycházející.

5.1. Prezentace výsledků

Výzkum se zaměřuje na analýzu rozhovorů polostrukturované formy u celkového počtu pěti respondentů. Zkoumá roli a vývoj působení respondentů v projektu Ypsilon, včetně zásahu aspektů z mytologie starých Slovanů do životního stylu oslovených respondentů. Vzhledem k nízkému počtu jedinců ve zkoumané komunitě jsou v rozhovorech při oslovování použity neutrální výrazy. Do této skutečnosti spadá i formát kladených otázek a odpovědí, přepsaných ve způsobu neutrálního vyjadřování, aby se zachovala anonymita jednotlivých osob.

5.2. Interpretace výsledků výzkumu

Na základě analýz provedených rozhovorů lze zodpovědět výsledky výzkumných otázek. Výpovědi byly zaznamenány, zanalyzovány a doplněny vlastním komentářem. Všichni respondenti jsou v textu označováni pojmem *člen*, nehledě na jejich pohlaví, kvůli usnadnění čtivosti textu.

Role slovanské mytologie v životech členů komunity Ypsilon

První, a tedy zároveň primární výzkumná otázka, se zabývala rolí slovanské mytologie v životech členů komunity Ypsilon, tedy prostředku, díky kterému mnozí ze členů přišli se slovanským bájeslovím prvně do kontaktu. Vyzpovídání členové komunity se víceméně shodují na tom, že pohanský styl života pro ně v současnosti nepředstavuje vhodnou volbu životního stylu. Dva z pěti respondentů tvrdí, že se slovanské tématice věnují pouze rekreačně a působení na Ypsilonu vnímají jako věc kreativní. Po dotazu, jestli se prvky slovanské mytologie promítly do životů hráčů bylo odpovězeno negativně. „*Asi úplně ne, tedy pokud nebereme čarodějnice. Jako já vím že čarodějnice jako takové jsou víceméně slovanská tradice. Vlastně vzato i Vánoce. Takhle, Vánoce jsou křesťanská tradice, ale oslavy Zimního Slunovratu byla slovanská tradice. Ale jinak asi úplně nijak neoslavuju.*“ (člen V). Jiný člen stočil řeč na vložení prvků mytologie do své literární tvorby „*Jakoby teď mám to, že já tradičně když píšu slohovku a píšu*

vypravování, tak tam učitelce cpu něco ze slovanské mytologie.“ Usmívá se ve výpovědi člen E. Další dva členové přiznali, že v jejich životě má slovanská mytologie, byť minimální, roli. Jeden člen po seznámení se se slovanskou mytologií minimum prvků do svého stylu myšlení přidal „*Uhm, Já se přiznám, že jsem docela ezo člověk, takže nějaký jako smýšlení jsem asi trochu přijal/a. Nebo jako, přetransformovala tak, aby se mi hodilo do denního života třeba, a tak. Zvyky asi úplně ne*“ (člen R) a další sdělil, že ho láká vařit dle starých receptů „*Rád/a bych to zkusila. Hodně mě zajímá třeba stará slovanská kuchyně. Příprava rituálů, něco takového. Takže třeba v kuchyni to možná někdy aplikuju*“ plánuje člen K. Pouze člen L se považuje za vyznavače pohanské víry a Ypsilon ho přilákal právě proto, aby se o bájesloví dozvěděl více a našel platformu, kde může zároveň rozvíjet svou kreativitu „*Jsem pohan, v srdci, v duši, ve svém bytí. Přírodní medicína je jediná volba.*“

Vlastní komentář

Většina členů ypsilonové komunity byla sice zaujatá nápaditým tématem online hry, avšak vzhledem k tomu, že se s mytologií jako takovou setkávají prostřednictvím právě oné zmíněné hry, je pro ně téma stále druhotné, leč nikoliv lhostejné, neboť se v komunitě objevil vícekrát velký zájem o svět podobný světu v knižní sérii Percy Jackson. Nejdůležitější je pro členy komunity možnost se kreativně vyjádřit, a ač za dobu svého působení ve hře získali určité informace, výraznou změnu svého životního stylu nikdo nepodstoupil. Jediný člověk, jenž se pohanství věnuje aktivněji, byl pohanem již před příchodem na Ypsilon.

Změna vnímání jevů

Změnu ve vnímání dosud zažitých jevů zmínila dohromady čtveřice členů. Tři z nich se vyjádřili ke změně ve vnímání současných svátků, neboť díky získaným informacím o bájesloví jsou obeznámeni s jejich původem, a tudíž jim prokazují větší známky respektu. „*Takhle, Vánoce jsou křesťanská tradice, ale oslavy Zimního Slunovratu byla slovanská tradice.*“ Konstatoval člen V. Další člen poté dodává: „*...určitě mě víc zajímají nějaký tyhle ty rituály. Trošku víc se o tom snažím zjišťovat. Když slyším nějaký tyhle: pálení čarodějnic, vynášení Morany a tak, tak to není jenom nějaká jednoduchá činnost, ale už v tom vidím i to hlubší pozadí.*“ (člen K). Jiný člen rozšiřuje povědomí o původu svátků na svém pracovišti. „*...potom jsem měl/a speciální vánoční prohlídky. Pak jsem psal/a tvůrci/tvůrkyni Ypsilonu kvůli některým informacím. Psal/a jsem tehdy úvodní slovo o vzniku Vánoc a o tom, jak to dělali staří Slovani*“ sděluje člen E.

Vlastní komentář

Tradice jsou něčím, s čím se v České republice setkají i ti největší ateisté. Mnohdy se o jejich původu něco málo naznačí ve školách, popřípadě se dodržují špetky zbytků z tehdejších zvyků jako například zdobení stromku v zimě sušeným ovocem nebo tanec kolem májky. Není tedy divu, že se o původu mnohých svátků členové komunity dozvědí často nejdříve a nejvíce.

Mimo svátky byla z rozhovoru zjištěna informace, že si člen R pokaždé vzpomene na lešije, kdykoliv se vydá do lesa, což je svým způsobem velmi hřejivé zjištění „*Zvyky asi úplně ne. Ale když jdu do lesa, tak na lešije myslím, to je pravda.*“ Dodává člen R pobaveně.

Vlastní komentář:

Člen L se k dotazu nevyjádřil, ovšem vzhledem k jeho pohanské víře lze předpokládat, že jeho vnímání prošlo více než malou změnou.

Probuzení hlubšího zájmu o bájesloví po příchodu na Ypsilon

Všichni oslovení respondenti se shodují na tom, že zapojení do online textové hry Ypsilon v nich probudilo chtíč si o bájesloví zjišťovat více. Ať už ve formě čistě volnočasové či odborné, všichni respondenti se odkázali na sběr a četbu tematických knih, díky kterým si své znalosti o bájesloví aktivně rozšiřovali „*Ehh, no já jsem vlastně začal/a hodně číst knížky o té mytologii samotné a potom jsem měl/a speciální vánoční prohlídky*“ (člen E) vysvětlil dotázaný respondent. „*Doma mám celou knihovnu literatury, české, cizojazyčné, bez rozdílu. Rád/a se učím nové věci, ale staré způsoby budou navždy mou srdcovkou*“ přidal se k výpovědi (člen L). Do své knihovničky si titul přidal i člen V: „*já jsem si pořídil/a i knížku na slovanské mýty o bozích, abych se do toho dokázal/a ponořit co nejvíce*“ a poličky u člena R už pod tíhou titulů téměř praskají „*Ale začal/a jsem si o tom spíš víc číst, v nějakých lehce jako populárně naučnejch/naučnejch knížkách.*“ Slovanské bájesloví se avšak promítlo i do vlastní tvorby mimo psaní a čtení literatury u člena K, který sdělil že: „*Určitě, ty knížky tam jsou hodně. Celkově ta mytologie mě začala mnohem víc zajímat a asi i tím, že čím víc se v tom pohybuju, tím víc tomu rozumím. Takže i ty knížky mi jsou tak nějak bližší. A celkově i další kreativní věci z tohoto prostředí. Další kreativní artefakty, ať už vyšívání nebo cokoli dalšího. Tyhle ty slovanské symboly a tak, to mě jako hodně baví a hodně se tím obklopuju (v tvorbě).*“

Vlastní komentář

Jestliže se členové ypsilonové komunity pohybují v prostředí, ve které se tvorba a vytváření příběhu motá kolem primárního tématu slovanské mytologie, zjistit si o tomto bájesloví je mnohdy více než potřeba, aby člověk herní svět správně pochopil a mohl se do něj zapojit. Právě knihy jsou v tomto ohledu velmi dostupnou a dnes již rozšířenou metodou, jak si zkrátit dlouhou chvíli a zároveň se něčemu přiučit.

V chápání mytologických reálií, avšak při prvním seznámení členům pomohla webová stránka online textové hry Ypsilon, jež byla nabitá praktickým úvodem do bájesloví. „*A to samotné psaní a působení v RPGčku, vlastně hodně mi rozšířilo obzory o slovanské mytologii, protože jsem se o ní upřímně předtím nezajímal/a*“ Potvrzuje člen E. Člen K se k názoru přidává: „*...víceméně jsem toho o slovanské mytologii moc nevěděl/a, protože ono ani není moc materiálů na slovanskou mytologii. Takže když jsem viděl/a RPGčko, které je na ni přímo zaměřené, tak jsem si řekl/a, že bych to mohl/a zkusit.*“ Člen R dodává, že právě prvotní získání informací z Ypsilonu vedlo k vyššímu zájmu: „*A taky znalosti, protože teď bych řekl/a, že ten slovanský svět, slovanská mytologie, vím, jak funguje. A i když jako RPG samozřejmě není úplně není ten nejrelevantnější zdroj, ale stejně mě to pořád jako nějakým způsobem vedlo k tomu, abych si o těch věcech pak zjišťoval/a dál sama něco.*“

Vlastní komentář

Na předchozím příkladu lze vidět, že online textová hra Ypsilon byla pro mnohé klíčovým pojítkem, či dokonce i vstupem do reálií slovanské mytologie. Změna jejich vnímání, zápal pro slovanství v literatuře i aplikování slovanských prvků do svého osobního nebo pracovního života započalo až po příchodu a působení na tomto online textovém projektu.

Příchod na Ypsilon

Jestliže se mimo člena L na online textovou hru Ypsilon přidali lidé mytologického tématu neznalí, je za vhodné si položit dotaz, co představovalo primární motivaci k příchodu do toho textového projektu. Trojice členů se přihlásila k tomu, že prvotní pohnutkou byla inspirace Ypsilonu knižní sérií Percyho Jacksona, jenž se stala pro mnohé knihou vskutku oblíbenou. „*Já jsem četl/a Percyho Jacksona a vlastně mě vždycky bavila mytologie. Zaměřil/a jsem se převážně na severskou nebo řeckou. A já jsem tak jednou projížděl/a tu databázi RPGček nebo něco takového. Strašně mě na něm (na Ypsilonu) zaujala ta originalita. Dobře, asi existuje hodně RPGček na to téma, ale nikdy jsem neviděl/a téma slovanské mytologie*“

přiznal se člen E. Odpověď člena R zněla podobně, leč poněkud obsáhleji: *Ehh, k Ypsilonu mě rozhodně táhlo moje nadšení pro Percyho Jacksona. V Percym Jacksonovi se pracuje s řeckou mytologií, a já jsem si hrozně chtěl/a zahrát něco podobného, ale nikde nic nebylo. A pak jsem objevil/a právě tohle (Ypsilon), a jelikož jsem se začal/a pohybovat ve skupině kamarádů, který mají rádi slovanskou mytologii, tak mi to přišlo jako poměrně přirozenej krok, jak se třeba něco přiučit, tak si nějakým způsobem jako nakopnout pro to dělat si vlastní jako research na různý jako témata, co se toho týčou a tak. Takže hlavně mytologie a propracovanej systém toho Ypsilonu, tak.*“ Respondent (člen) V se vyjádřil, že už před příchodem na Ypsilon byl fanouškem mytologie řecké a když uviděl možnost ponořit se do slovanské, bez váhání po ní skočil „*Já jsem od puberty celkem greek mythology geek a víceméně jsem toho o slovanské mytologii moc nevěděl/a, protože ono ani není moc materiálů na slovanskou mytologii. Takže když jsem viděl/a RPGčko, které je na ni přímo zaměřené, tak jsem si řekl/a, že bych to mohl/a zkusit.*“

Člen K vysvětlil, že ho k Ypsilonu dovedla jeho tehdejší skupina přátel a postupně si osazenstvo online projektu oblíbil. Za svými slovy si pevně a rázně stál „*Komunita. Nemám jako co jinýho. Vážně jenom ta komunita, se kterou jsem se cítil/a dobře. Asi i ten nápad tam byl, ale mám pocit, že po určitejch minulejch zkušenostech, kdyby tam nebyla tahleta komunita, tak už bych se k RPGčku nevrátil/a.*“ Členovi L se zamlouval nižší počet hráčů a pochválil téma Ypsilonu: „*Málo lidí, klidný místo. Kreativní nápad*“ chválil.

Primární důvod k setrvání

Ypsilon se pro mnohé za dobu své existence stal bezpečným útočištěm a místem pro sdílení a odreagování se. Cílem této otázky ovšem bylo zjistit, zda je právě slovanská mytologie tím hlavním aspektem, kvůli kterému hráči setrvávají a do jaké míry jí přikládají důležitost.

V tomto ohledu se názory respondentů značně lišily. Člen K tvrdil, že je pro něj hlavní složení členů projektu a že právě tito konkrétní současní členové jsou motivací vedoucí k dlouhodobé aktivitě v online textové hře. Taktéž se vyjádřil, že kdyby se komunita kompletně obměnila, člen K by v ní pravděpodobně nesetřval.

Na úplně opačné straně spektra se objevil člen L, pro kterého je dle závěrů z rozhovoru plynoucích pohanské téma zásadní. Od interakcí s komunitou si drží odstup. Dle vlastních slov respondenta: „*Primárně mi jde o psaní, jsem samotářský typ.*“ U zbylých respondentů se ukázalo, že v tomto ohledu nemají své priority. Důvod jejich setrvání se stal kombinací přátelského místa a tématu slovanské mytologie.

Vlastní komentář

Ze zkušeností mohu potvrdit, že komunita hraje pro členy Ypsilonu vskutku velkou roli. Aby byl tento fakt lépe představitelný, zmíním příklad. Často se stává, že je hráč zaneprázdněný, a tudíž se ve hře neangažuje svým kreativním psaním. Přesto si vždy najde čas na to, aby se objevil na společném chatu, informoval ostatní o novinkách ze svého života nebo zkrátka strávil čas s lidmi, ke kterým chová sympatie. Obecně se tento jev běžný skoro u všech členů.

Čtyři z pěti respondentů má ke svým spoluhráčům nesmírně vřelý vztah a vnímá je ve velmi pozitivním světle. Člen E konkrétně oceňuje skutečnost, že se v herním chatu prolíná herní i osobní rovina témat: *„No, jsou tam strašní bobani a strašně milí lidi, beru je asi fakt jako kámoše, jsou miloučcí všichni, všichni jsou mi až moc sympatičtí. [úsměv] Beru to jako strašný pozitivum na tom Ypsilonu, to že jako komunita takhle fungujeme. Třeba když máme problém herní i osobní, můžeme se na pohodu o tom pobavit.“*

Po dotazu, zda respondenti vnímají své herní kolegy jako přátele se tázaní ve svých odpovědích dosti shodovali. *„Asi záleží, jaká část z té komunity. Určitě tam to hlavní jádro vnímám jako přátele. Ostatní lidi, co se připojili třeba posledních pár týdnech nebo měsících, tak to jsou spíš známí. Ale cítím se s nimi dobře a myslím si, že tam u nich je nějaká šance, že se třeba budem blížit, protože se nebavíme jenom o tom RPGčku, ale jsme schopní se bavit i o jiných věcech“* vysvětlil člen K. Člen V se přidává: *„Já bych řekl/a, že komunita jako taková je velmi přátelská a taky bych řekl/a, že víceméně záleží na hráči. Některé vidím čistě jenom jako spoluhráče a nedokážu si asi ani představit, že bychom byli něco víc než čistě jenom spoluhráči. Ale jiné zase vidím jako přátele.“* Ve výpovědích se objevilo i ocenění toho, jak si přítomní hráči drží svou herní vášeň a neustále se k Ypsilonu vrací. *„Ehh... Tyjo, tak určitě některý z vás (členů komunity Ypsilon) tak rozhodně jako kamarády, protože jsem se s vámi setkal/a už osobně, a s pár jako lidmi jsem navázal/a konverzaci i mimo to herní prostředí, ale rozhodně se mi ta komunita líbí, protože zaprvé jsou to aktivní a oddaní hráči, kteří se chtějí podílet na rozvíjení toho světa, což je mi hrozně sympatický“* tvrdí člen R.

Vlastní komentář

Díky společným zájmům členové komunity často interagují nejdříve o herním ději a svých postavách, avšak později se většina z nich začne otevírat i v rámci osobnější roviny. Nepočtené a otevřené prostředí textové hry Ypsilon společně s nápomocným přístupem

tvůrce/tvůrkyně lidi postupně navádí k tomu, aby si v komunitě našli své místo a v následku toho si rozšiřovali povědomí o slovanském bájesloví.

Závěr

Ačkoliv je v dnešní době slovanská mytologie stále rozšířena méně než mytologie jiné, informace o ní jsou mnohdy velmi snadno zjistitelné. Bakalářská práce ve své první kapitole teoretické části nejdříve nabídla kontext a mimo jiné vysvětlení stěžejních událostí jako celoevropská christianizace, které vedly k zapomenutí a k téměř úplnému vymizení povědomí o slovanském bájesloví. Práce připomněla, že v dnešních dnech tematika mytologie Slovanů nabírá na popularitě, což bylo v práci ukázáno hned na několika případech v oblasti poučné, kreativní, i v zábavním průmyslu. V kapitole druhé a třetí práce vysvětlila, provázanost témat prvních dvou kapitol teoretické části a potvrdila, že online textová hra sloužila jakožto první vstup do světa slovanských reálií, a proto byla kapitola o ní taktéž stěžejní.

Praktická část bakalářské práce představila výzkumné otázky na teoretickou část navazující. Hlavním cílem práce bylo zjistit, jakou úlohu pro členy hráčské komunity slovanská mytologie zastupuje, a popřípadě jak je hráči vnímána. Práce se snažila přijít na to, zda členové komunity zahrnují prvky ze zmíněného bájesloví do svých všedních životů. Ukázalo se, že většina členů se aktivně neangažuje v seriózním životě vedeném pohanskou vírou a až na výjimku jednoho hráče berou mytologický prvek jako součást vlastního pobavení v rámci koníčku. Téma slovanské mytologie bylo mnohdy označeno za zajímavé a fascinující, avšak nikoliv natolik, aby jedinci výzkumu se účastníci skutečně začali praktikovat rituály, oddali se starým zvykům, či skutečně věřili na stará božstva. Všichni respondenti ovšem projevíli zájem o to se v tématu slovanské mytologie dále více vzdělávat. Svěřili se, že rádi hledají hlubší významy a historickou minulost v moderních praktikách, svátcích či zvycích, z mytologie Slovanů vycházejících. Valná část respondentů též nepovažovala prvek mytologie v online textové hře jako primární důvod svého příchodu, jinými slovy – téma slovanské mytologie bylo až zájmem druhotným a platforma s formou online textové hry zájmem primárním. Tři pětiny respondentů ovšem projevíly touhu se v budoucnu pokusit do tématu ponořit více i v praktických ohledech, například vařením podle starých slovanských kuchařek s radami na odlákání démonů, nebo sdílení vlastních děl a výrobků spojených s mytologií. Všichni dotazovaní členové komunity se zároveň umělecky rozvíjí v prostředí s ryzí tematikou bájesloví svým kreativním psaním. Domnívám se, že by nebylo na škodu výzkum po určité době v budoucnu zopakovat a zjistit, zda-li respondenti plánující své znalosti rozvíjet prakticky své předsevzetí dodrží. V tomto výzkumu však byly všechny výzkumné otázky zodpovězeny a v závěru práce shrnuty.

Seznam použité literatury:

BACHMAN, Oldřich. *Dějiny Bohdanče I.* V Pardubicích: Pardubice, 1960.

BARTON, Matt. *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games.* A K Peters: 2008. ISBN 978-1-56881-411-7.

BLEY, S. (eds.). *Malý slovník sekt: sekty a nová náboženská hnutí v kontextu tradičních církví.* Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 1998. ISBN 80 7192-246.

CARDWELL, Paul Jr. *The Attacks of Role-playing Games.* New York: Skeptical Inquirer, 1994.

COWAN, Douglas E., David G. BROMLEY a Zdeněk VOJTÍŠEK (ed.). *Sekty a nová náboženství.* 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2013. ISBN 978-80 247-3163-6.

DOHNALOVÁ, Marie a MALINA, Jaroslav. *Slovník antropologie občanské společnosti.* Brno: Akademické nakladatelství CERM, 2006.

GEHLEN, Arnold. *Duch ve světě techniky. Filosofie a současnost.* Praha: Svoboda, 1972.

GIEYSZTOR, Alexander. *Mytologie Slovanů.* Praha: Argo, 2020. ISBN 978-80-257-3218-2.

KUBÁTOVÁ, Helena. *Sociologie životního způsobu.* Praha: Grada, 2010. ISBN: 978-80-247-2456-0.

KUZMIŠÍN, Peter. *Bohovia starých Slovanov.* Bratislava: Eugenika, 2020. ISBN 978-80-8100-434-6.

LUŽNÝ, Dušan. *Nová náboženská hnutí.* 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1997. ISBN 80-210-1645-0.

MÁCHAL, Jan. *Bájesloví slovanské.* Olomouc: Votobia, 1995. ISBN: 80-85619-19-9.

ORR, Emma Restall. *Živá tradice druidů: magická spiritualita pro divokou duši.* Praha: Eminent, 2006. ISBN 80-7281-218-1.

PETERSON, John. *Playing at the world : a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games.* San Diego: Unreason Press, 2012. ISBN 97-80615-642-048.

PITRO, Martin a VOKÁČ, Petr. *Bohové dávných Slovanů.* Praha: ISV, 2002. ISBN 80-85866-91-9.

PROFANT, Martin a PROFANTOVÁ, Nad'a. *Encyklopedie slovanských bohů a mýtů.* Praha: Libri, 2000. ISBN 80-7277-011-X

SHANAHAN, Louise. *Games Unsuspecting People Play: Dungeons & Dragons.* The Daughters of St. Paul: 1984.

SOUKUP, Martin. *Terénní výzkum v sociální a kulturní antropologii.* V Praze: Karolinum, 2014.

TÉRA, Michal. *Perun - bůh hromovládce: sonda do slovanského archaického náboženství*. Russia Altera. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2009. ISBN 978-80-86818-82-5.

TRESCA, Michael J. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. North Carolina: McFarland & Company, 2010. ISBN 07-86458-95-X.

VÁGNER, Ivan. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H&H, 1995. ISBN 80-85787-75-X.

VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6.

ZAGAL, José P. a DETERDING, Sebastian (ed.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018. ISBN 978-0-8153-6920-2.

Seznam internetových zdrojů:

DURANTI, Alessandro. *Linguistic Anthropology*. [Online.] 2. vydání. Oxford: Blackwell Publishing, 2009. ISBN 978-1-4051-2633-5. Dostupné z: <file:///C:/Users/Theod/Downloads/Duranti2009LinguisticAnthropology-AReader2nded.pdf>. [cit. 2024-11-27].

Eurovision song contest. Online. 2023. Dostupné z: <https://eurovision.tv/country/czechia>. [cit. 2025-03-22].

HAWKES-ROBINSON, William. *The potential benefits and deficits of role-playing gaming*. Online. *ResearchGate*:2007. Z: https://www.researchgate.net/publication/237074763_The_Potential_Benefits_and_Deficits_of_Role_Playing_Gaming. [cit. 2025-02-07].

Jasenka je naša otčina. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.jasenska-nasaotcina.cz/>. [cit. 2025-03-24].

KRISTIÁN. *Kristiánova legenda: Život a umučení Svatého Václava a jeho báby Svaté Ludmily*. [Online.] LUDVÍKOVSKÝ Jaroslav. Praha: Vyšehrad, 1978. Dostupné z: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/213194/mod_resource/content/0/Kristianova_legenda.pdf. [cit. 2024-11-28].

Původní kultura, zvyky a obřady Slovanů. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.slovanskakosile.cz/>. [cit. 2025-03-24].

RAYMOND, Victor. *A Brief History of Role-Playing Games: Part I, Pre-History and the Early Days: RPGs to 1970*. [Online.] Shadis. 1994. Dostupné z: <https://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/history/earlyhistory.html>. [cit. 2025-02-18].

SPĚVÁK, Přemysl. *Noc světél, srdce lesa. Pohané jsou v krajině vidět, boří mýty o rituální nahotě* [online]. [cit. 2025-03-22.] Dostupné z: [Noc světél, srdce lesa. Pohané jsou v krajině vidět, boří mýty o rituální nahotě - Deník.cz](https://www.denik.cz)

TYCHSEN, Anders. HITCHENS, Michael. BROLUND, Thea. KAVAKLI, Manolya. *Live Action Role-playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG similarities*. Online. In: *Games and Culture*. 3. 2006. Dostupné z: <https://doi.org/10.1177/1555412006290445>. [cit. 2025-02-05].

Vítejte na stránkách Č.P.S.!. Online. Česká občanská společnost. Dostupné z: <https://pohanskaspolecnost.cz/>. [cit. 2025-03-22].

Seznam příloh:

Obrázek 1

Strukturované otázky rozhovorů

1. Všichni v naší komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhů pro naše postavy. Ráda bych se ale nejdříve zeptala, co vás táhlo ke kreativnímu psaní jako takovému?
2. Kdy vás napadlo využít RPG pro rozvíjení své kreativity, pokud si myslíte, že ji RPG aktivně rozvíjí?
3. Vyhovuje vám formát, v jakém textové RPG funguje?
4. Co vás táhlo zrovna k Ypsilonu?
5. Ypsilon je zaměřen na téma slovanské mytologie. Je možné, že jste v průběhu hraní začali k tomuto bájesloví a k informacím o něm tíhnou více? Např. Číst tematické knihy, sledovat seriály, rozšířili si povědomí o jeho realitách...
6. Vnímáte, že by se určité prvky ze slovanské mytologie v průběhu hraní na Ypsilonu (jakékoliv) promítly do vašeho osobního života? (Dodržujete slovanské zvyky, svátky, rituály...?)
7. Jak vnímáte komunitu Ypsilonu? (Jako známé, spoluhráče, přátele...)
8. Myslíte si, že vám komunita Ypsilonu do života přinesla něco nového? Co samotné psaní a působení v tomto textovém RPG?

Rozhovor se členem E

Tazatelka: Ahoj! Ještě jednou děkuju za možnost tě takhle vyzpovídat! Můžeme začít?

E: Jo! [smích]

T: Jsi můj první rozhovor, tak se omlouvám, pokud budu nervózní.

E: Nevadí, popravdě jsem taky trochu nervózní.

T: To dáme! Takže, všichni v naší komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhů pro naše postavy. Ráda bych se ale nejdříve zeptala, co tě táhlo ke kreativnímu psaní jako takovému?

E: Ehh, no, jakoby jsem asi od dětství četl/a knížky a strašně moc mě bavilo si představovat různé příběhy, různé příběhy jsem psal/a už v jedenácti. V rámci Covidu jsem se dostal/a blíže i k těm RPGčkům.

T: Kdy tě napadlo využít RPG pro rozvíjení své kreativity, pokud si myslíš, že ji RPG aktivně rozvíjí?

E: [rozmýšlení] Ehh, no, tak, to je takový, pokud jsem to pochopil/a dobře, já je používám do slohovek. Hodně to používám při obohacení jazyka. Hodně tam používám i přímou řeč a tak. Dává to smysl?

T: Jojo. [Pokyvování hlavou]

T: Vyhovuje ti formát, v jakém textové RPG funguje?

E: Hej, jakože strašně moc. Vlastně mě se líbí i na tom Ypsilonu to, že ta hra samotná probíhá na webu, ale ta komunikace probíhá na tom Discordu. A já, jelikož ho používám vážně často, hodně mi to vyhovuje. Víím, že existují i jiná RPGčka, kde jak ta hra, tak i ta komunikace probíhá na tom webu, a to mi nevyhovovalo.

T: Co tě táhlo zrovna k Ypsilonu?

E: Já jsem četl/a Percyho Jacksona a vlastně mě vždycky bavila mytologie. Zaměřil/a jsem se převážně na severskou nebo řeckou. A já jsem tak jednou projížděl/a tu databázi RPGček nebo něco takového. Strašně mě na něm (na Ypsilonu) zaujala ta originalita. Dobře, asi existuje hodně RPGček na to téma, ale nikdy jsem neviděl/a téma slovanské mytologie. [Pokyvuje hlavou]

T: Jedeme dál, můžeme jet dál?

E: Můžeme! [řeceno radostně]

T: Ypsilon je zaměřen na téma slovanské mytologie. Je možné, že jsi v průběhu hraní začal/a k tomuto bájesloví a k informacím o něm tíhnou více? Např. Číst tematické knihy, sledovat seriály, rozšířil/a si povědomí o jeho reáliích...

E: Ehh, no já jsem vlastně začal/a hodně číst knížky o té mytologii samotné a potom jsem měl/a speciální vánoční prohlídky. Pak jsem psal/a tvůrci/tvůrkyni Ypsilonu kvůli některým informacím. Psal/a jsem tehdy úvodní slovo o vzniku Vánoc a o tom, jak to dělali staří Slovani.

T: To je boží ale!

E: Takže jsem tam potom zmiňoval/a Karačun a tak.

T: Ty sám/a slaviš Karačun?

E: Nene, klasický český Vánoce. Jsem ateista.

T: Vnímáš, že by se určité prvky ze slovanské mytologie v průběhu hraní na Ypsilonu promítly do tvého osobního života? (Dodržuješ slovanské zvyky, svátky, rituály...?)

E: Jakoby teď mám to, že já tradičně když píšu slohovku a píšu vypravování, tak tam učitelce cpu něco ze slovanské mytologie.

T: Co už jsi jí takhle napsal/a?

E: Já jsem psal/a o bludičkách, a pak jsem psal/a lešije. (pauza) A Babu Jagu! Tu jsem tam taky měl/a! [uvědomění, veselé zvýšení hlasu]

T: Jak vnímáš komunitu Ypsilonu? Jako známé, spoluhráče, přátele...?

E: No, jsou tam strašní bobani a strašně milí lidi, beru je asi fakt jako kámoše, jsou miloucí všichni, všichni jsou mi až moc sympatičtí. [úsměv] Beru to jako strašný pozitivum na tom Ypsilonu, to že jako komunita takhle fungujeme. Třeba když máme problém herní i osobní, můžeme se na pohodu o tom pobavit.

[odmlka]

No fakt jakoby, existovali HOCZ, Harry Potter RPGčko, tam a tady jsem se cítil/a vážně nejlíp.

T: Tak doufám, že si tě necháme. [proneseno s uculením]

E: Jo. [jemný smích]

T: Myslíš si, že ti komunita Ypsilonu do života přinesla něco nového? Co samotné psaní a působení v tomto textovém RPG?

E: Tak poznal/a jsem spoustu nových a inspirativních lidí, což je fajn. A to samotné psaní a působení v RPGčku, vlastně hodně mi rozšířilo obzory o slovanské mytologii, protože jsem se o ní upřímně předtím nezajímal/a. Ale teď, když kouknu do šuplíku, mám tam prvky slovanské mytologie. A to mi přijde fajn.

T: To určitě.

T: Tak...To je ode mě všechno. Ještě jednou moc děkuju.

E: Jo! Přežili jsme to! A přeju hodně štěstí s tou bakalářkou! [veselý smích]

T: Ano! [Uchechtnutí] Děkuju.

Rozhovor se členem K

Tazatelka: Ahoj! Já ti velice děkuji, že jsis na mě udělal/a čas. Tady dám potom závorku, upřený kontakt do očí a smích, pamatuj si to moje budoucí já. [oční kontakt s respondentem, oboustranná snaha nasmát se] No...[odmlka]...jak se ti vede?

K: Ehm, výborně, moc děkuju za tuhleto skvělou příležitost se zapojit. [proneseno s úsměvem]

T: Já děkuji za možnost použít tvou participaci ve výzkumu. Nicméně, doufám že tímto momentem můžeme začít.

K: Určitě.

T: Perfektní, děkuju!

T: Takže, mám tady otázky, jak jsis mohl/a všimnout. A první otázkou, standartní otázkou, je že: Všichni v naší ypsilonové komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhu pro naše postavy, což určitě znáš. [pokynutí rukou] Ráda bych se ale nejdřív zeptala, co tě k tomu táhlo? K tomu kreativnímu psaní jako takovému?

K: Tak, určitě nějaká možnost seberealizace, vlastních nápadů a možná taky trošku pocit kontroly, což teda zpětně většinou nemám. [pobavené uchechtnutí] Nemám pocit, že kontroloju to, co píšu, ale ze začátku to tam jako bylo, že jsem si říkal/a, že je to vlastně jenom o mně a že já se rozhodnu co využiju, a co vytvořím. A to bylo hodně uklidňující a hodně velkej důvod.

T: Ted' máš pocit, že to spíš ovládá tebe?

K: Jo. Jo, hodně. Je to tak. [pobaveně přiznává]

T: Hmm. Děkuji! Kdy tě napadlo využít RPGčko pro rozvíjení své kreativity, pokud si myslíš, že teda RPGčko kreativitu rozvíjí?

K: To bylo hodně brzo. Já mám za to, že mi bylo třeba jedenáct. Potom jsem na dlouhou dobu přestal/a, a potom znova když mi bylo asi šestnáct. Patnáct, šestnáct. [polemizuje] A od té doby zase tak nějak aktivně to, tohle. Baví mě, že je tam ta komunita, a že se nemusím spoléhat jenom na sebe.

T: Co tě přimělo se vrátit do naší RPG scény?

K: Asi výbornej nápad a šance být se skvělou komunitou, mezi přáteli.

T: To je hezoučké.

T: Vyhovuje ti formát, v jakém textové RPG funguje?

K: Určitě. Je to nejlíp udělaný, je to přehledný a nemám co vytknout.

T: Nemám slov, perfektní odpověď. [zazubení]

T: Ypsilon je zaměřen na téma slovanské mytologie, jak jistě víš. Je možné, že jsi v průběhu hraní začal/a k tomuto bájesloví a k informacím o něm tíhnout více? Například, číst tematické knížky, sledovat seriály...?

K: Určitě, ty knížky tam jsou hodně. Celkově ta mytologie mě začala mnohem víc zajímat a asi i tím, že čím víc se v tom pohybuju, tím víc tomu rozumím. Takže i ty knížky mi jsou tak nějak bližší. A celkově i další kreativní věci z tohoto prostředí. Další kreativní artefakty, ať už vyšívání nebo cokoliv dalšího. Tyhleto slovanský symboly a tak, to mě jako hodně baví a hodně se tím obklopuju (v tvorbě).

T: Hm. [souhlasné brouknutí] A tvoříš převážně pro sebe, pro osobní účely? Nebo to třeba i nějak prodáváš?

K: Jenom pro svoje účely.

T: Hodláš to distribuovat v budoucnu? [úsměv]

K: Uvidíme. Zatím nemám pocit, že by to bylo na takový úrovni. Ale možná někdy [nagrčení ramen]

T: No, já myslím, že je to skvělý. Jsi velmi talentovaná osůbka.

K: Děkuji.

T: Uhm uhm [pauza, přemýšlení]

T: Jé, tady jsem přeskočila! Co tě táhlo zrovna k Ypsilonu?

K: Komunita. [rozhodně řečeno] Nemám jako co jinýho. Vážně jenom ta komunita, se kterou jsem se cítil/a dobře. Asi i ten nápad tam byl, ale mám pocit, že po určitéjch minulejch zkušenostech, kdyby tam nebyla tahleta komunita, tak už bych se k RPGčku nevrátil/a.

T: Rozumím, rozumím.

T: Vnímáš, že by si určité prvky ze slovanské mytologie v průběhu hraní na Ypsilonu, jakékoliv, promítly do tvého osobního života?

K: Asi nad tím trochu víc přemýšlím, že to není úplně nějak praktický, ale určitě mě víc zajímají nějaký tyhle rituály. Trošku víc se o tom snažím zjišťovat. Když slyším nějaký tyhle: pálení čarodějnic, vynášení Morany a tak, tak to není jenom nějaká jednoduchá činnost, ale už v tom vidím i to hlubší pozadí. To mě na tom baví hodně. Takže asi trochu ty znalosti (prohloubily se).

T: [zvuk souhlasu] Dobře! A napadlo tě třeba aplikovat třeba i nějakou budoucí znalost prakticky? Že bys například řekl/a, že nějaký svátek je vhodný slavit ve svém všedním životě, nebo zůstaneš u klasických moderně zažitých českých svátků?

K: Rád/a bych to zkusila. Hodně mě zajímá třeba stará slovanská kuchyně. Příprava rituálů, něco takového. Takže třeba v kuchyni to možná někdy aplikuju.

T: Uuu, to zní zajímavě. Co je stará slovanská kuchyně?

K: Mám kuchařku, ve které jsou starý slovanský recepty. Nejenom třeba sladký nebo jídla, ale i rituály, a jsou tam i pověsti v týhleť kuchaře. Napsala to podle mě paní, jejíž babička byla původně Polka. A je tam třeba návod, jak se zbavit posednutých. Musíš jim hodit hrušky.

T: Hodit hrušky?

K: Musíš jim hodit hrušky.

[nevěřičně pobavený smích]

K: Oni si nemůžou pomoci a jdou je posbírat.

T: Takže až tady z okna budeš házet hrušky, tak budu vědět o co jde.

K: Je to přesně tohle. [smích pokračuje]

K: Musíš jim hodit hrušky! Anebo ořechy, ty prej taky pomáhaj.

T: Pozor na hrušky a ořechy!

K: Já...nevím.

T: Možná je to to, co bychom měli mít ve spíži.

K: Jako, doporučuju vždycky mít po kapsách pár hrušek nebo ořechů proti démonům.

T: Tak jo.

[pobavení ustupuje]

T: A jak teda vnímáš tu komunitu? Ty jsi o ní teďka mluvil/a dost slibně, dost vlídně. Takže vnímáš ji spíš jako své přátele, známé nebo jen jako někoho, s kým si pokecáš? Co pro tebe ta skupina znamená?

K: Asi záleží, jaká část z té komunity. Určitě tam to hlavní jádro vnímám jako přátele. Ostatní lidi, co se připojili třeba posledních pár týdnů nebo měsíců, tak to jsou spíš známí. Ale cítím se s nimi dobře a myslím si, že tam u nich je nějaká šance, že se třeba budem blížit, protože se nebavíme jenom o tom RPGčku, ale jsme schopní se bavit i o jiných věcech. Takže se tak nějak poznávat i jako lidi, nejenom jako hráči, a to je k tomu určitě skvělá cesta.

T: Děkuji ti. A poslední dotaz, alespoň z připravených dotazů. Myslíš si, že ti tato komunita přinesla něco nového? Co samotný psaní nebo působení na Ypsilonu?

K: Asi šance na spolupráci, a to že se najednou nemusím v tom psaní spoléhat jen sám/a na sebe, ale že se musím trochu přizpůsobit někomu dalšímu. A i to, že občas je to psaní tímhle tím způsobem trochu jednodušší – že nejsem sešněrovaný/á nějakou zápletkou, kterou musím následovat, ale prostě záleží na tom, jak se to vyvine. Takže asi taky taková trochu svoboda.

T: Uuu, takže vlastně pro tebe je dost důležitá ta skupina, i co se psaní týče, tak jsi vedený/á tou komunitou a kdyby se obměnila, tak už tam na tom RPGčku nejsi?

K: Líp bych to asi neřekl/a.

T: Dobře, zajímavé. Já ti velice děkuji za tento rozhovor a dám ti vědět výsledky.

K: Já děkuju, doufám že jsem pomohl/a.

T: Pomohl/a jsi úžasně, děkuji.

K: Není zač.

Rozhovor se členem L

Tazatelka: Prvně bych ti chtěla poděkovat, že jsi na mě udělal/a čas. Vím, že toho teď máš víc než dost.

L: Hm, taky jsem psal/a bakalářku. Chvilími se mi chtělo rvát vlasy. [pokrčení ramen]

T: Tvoje vlasy vypadají náhodou skvěle. To ti to rvaní moc nevyšlo.

L: Nějakej pátek už je napsaná.

T: Tak či tak, děkuju za pomoc. Můžeme začít?

L: Hm. [souhlasné zamručení]

T: Všichni v naší komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhů pro naše postavy. Ráda bych se ale nejdříve zeptala, co tě táhlo ke kreativnímu psaní jako takovému?

L: Ventilace emocí? [tázavě] Ta. Psát je tvořit. Tvořit je cítit. Já cítil/a potřebu svoje pocity do něčeho vtisknout. [řečeno věcně]

[loknutí čaje]

T: Pomohlo ti to?

L: [Pomalé kývnutí] Částečně.

T: A kdy tě napadlo využít RPG pro rozvíjení své kreativity, pokud si myslíš, že ji RPG aktivně rozvíjí?

L: RPG bylo moje dětství, moje mládí... [odmlka, ťuknutí ukazovákem o stůl] Textovky přišly až pozdějc.

T: Nedělej mi tu ze sebe stařešinu [pošťouchnutí]

L: [Smírlivé povytažení koutků rtů]

T: Myslíš, že RPG aktivně rozvíjí kreativitu?

L: Když několik let píšeš a nikam se v tom neposuneš, píšeš špatně.

T: To znamená ano?

L: [Souhlasné pokynutí hlavou]

T: Potom, vyhovuje ti formát, v jakém textové RPG funguje?

L: Jinak bych si našel/našla něco jinýho, do čeho vkládat energii. Čas je drahou životní měnou.
[loknutí čaje]

T: Co tě táhlo zrovna k Ypsilonu?

L: Málo lidí, klidný místo. Kreativní nápad.

T: A převážně tvůj prostor se vyjádřit?

L: Hm. [zvuk souhlasu]

T: Ypsilon je zaměřen na téma slovanské mytologie. Je možné, že jsi v průběhu hraní začal/a k tomuto bájesloví a k informacím o něm tíhnou více? Např. Číst tematické knihy, sledovat seriály, rozšířil/a si povědomí o jeho reáliích...

L: Kdo by si neoblíbil Zaklínače. [Konstatování]

T: Ten tě ke slovanskému bájesloví přivedl, vid'?

L: Vyvolal zájem. Sapkowského knihy. [povytažení obočí]

T: Něco dalšího?

L: Jistě. Víš, jak investovaný/á do toho jsem.

T: Já ano, ale budoucí čtenáři mojí práce ne.

L: Tak pro čtenáře... [tiché dramatické odkašlání] Doma mám celou knihovnu literatury, české, cizojazyčné, bez rozdílu. [loknutí čaje] Rád/a se učím nové věci, ale staré způsoby budou navždy mou srdcovkou. Jsem pohan, v srdci, v duši, ve svém bytí. Přírodní medicína je jediná volba.

T: Sbíráš bylinky.

L: Chtěla bys znovu vidět můj herbář? [lišácký poloúsměv]

T: Tomu se nedá říkat herbář, ty máš doma muzeum.

L: [Souhlasné kývnutí]

T: Říkáš, že se považuješ za pohana. Věříš na staré bohy?

L: Příroda je staré božstvo. [zabubnování prsty o hrníček]

T: Byliny jsou pro tebe i přivýdělkem, že?

L: Hm. [souhlas]

[odmlka]

[zamračení] Ehh, Nebudeš tam dávat můj kontakt, že ne?

T: Ne, toho se bát nemusíš, slibuju.

L: Dobře. Chci svoje soukromí. Kdo hledá, sám náhodou najde. [úlevné vydechnutí]

T: Myslím, že co se spojitosti s tebou týče, doložím maximálně tvůj souhlas, že můžu náš rozhovor dát do bakalářky.

L: Toť vše?

T: Ano. [mírný úsměv] Ale ne s rozhovorem. Mám ještě dvě otázky. Můžu?

L: [mávnutí rukou, pobídka k pokračování]

T: Jak vnímáš komunitu Ypsilonu? Jako známé, spoluhráče, přátele...?

L: Lidi se správnou duší, mám je rád/a. Primárně mi jde o psaní, jsem samotářský typ.

T: Myslíš si, že ti komunita Ypsilonu do života přinesla něco nového? Co samotné psaní a působení v tomto textovém RPG?

L: Dokud můžu o těch lidech polemizovat, dávají mi něco cenného. Podněty k myšlení.

T: A psaní?

L: Podnět k myšlení. [opakuje, loknutí čaje]

T: Děkuji. Vážně bude v pořádku, když náš rozhovor použiju?

L: Hm. [souhlas]

Rozhovor se členem V

Tazatelka: Ahoj! Jsi připraven/a?

V: [nervozní zvuk hraného pláče] Asi jo.

T: To zvládneme, pojd'! [řčeno povzbudivě]

T: Ehm ehm. [odkašlání] Takže, vážený člene, ahoj! Vítám tě tu v našem rozhovoru. Ještě se zeptám, jakpak se cítíš?

V: Jde to.

T: Jde to? To jsem velice ráda.

T: Mám tady pár otázek a jsem moc ráda a moc vděčná, upřímně, že jsi se rozhodl/a na ně odpovědět. Můžeme s otázkami začít?

V: Samozřejmě.

T: První otázka zní: Všichni v naší komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhů pro naše postavy. Ráda bych se ale nejdříve zeptala, co tě táhlo ke kreativnímu psaní jako takovému?

V: Já ani pořádně nevím. Já jsem začal/a vlastně tak, že jsem četl/a na Wattpadu* [i](internetové platformě na psaní a čtení příběhů) fanfikce. [uchechtnutí] A několikrát před několika roky jsem narazil/a na jedno RPGčko na, myslím že, Harryho Pottera a byl/a jsem jakože: wow. Chtěl/a jsem to zkusit. Tak jsem to zkusil/a. A tak jsem se víceméně k tomu dostal/a. Já vím, že mě ani netáhlo k tomu to samotné kreativní psaní, spíše jako ten fandom. Že, no, přišlo mně to jako zábava a nejspíše jsem se v té době nudil/a. Takže jsem se to rozhodl/a zkusit a no, zkusil/a jsem to.

T: [brouknutí porozumění/souhlasu] A už jsi u toho zůstal/a.

V: No, zůstal/a jsem u toho.

T: Děkuji ti. A prosím tě, jaké fanfikce jsi žánrově četl/a? Objevovalo se v nich téma mytologie?

V: Uhm, víceméně cokoliv, co jsem si to předtím četl/a jako knížku. Tak jsem pak na to četl/a fanfikci. Což, někdy je to čistě jenom fanfikce, to byly různé knížky, který byly psaný dvanáctiletýma, třináctiletýma holkama a klukama.

[mírný smích]

T: Psal/a jsi už ty sám/a vlastní fanfikce či jiná díla?

V: Hmm [vzpomíná], Já bych řekl/a že jo. Ale žádná nevyšla.

T: To nevadí. Možná ještě nějaká vyjde, možná nás ještě překvapíš.

V: No, spíš ne. [zavrtění hlavou]

T: Uvidíme. Nicméně, kdy tě napadlo využít RPG pro rozvíjení své kreativity, pokud si myslíš, že ji RPG aktivně rozvíjí?

V: Na začátku střední. To už je několik let zpátky, což bude 2018/2017? Tak nějak.

T: To už patříš k nám, starým kmetům, koukám, už. [pousmání]

T: Řekl/a bys, že ti vyhovuje formát, v jakém textové RPG funguje? Minimálně tohleto, naše?

V: Jo, rozhodně. Já víceméně nemám v tomhle na co si stěžovat, jelikož já dávám přednost hraní na fóru a i tomu, když RPGčko má webovky, protože reálie můžou být dost... [vzpomíná na slovo]

T: Jaké že mohou být reálie?

V: Může být více reálií, takhle to řeknu.

T: Jasně, takže obsáhlé? [napovídá]

V: RPGčko na webu, tak vlastně může mít více reálií a jo, já bych řekl/a že Ypsilon jako takovej mi vyhovuje tím formátem asi nejvíc ze všech RPGček, co jsem hrál/a.

T: [kýve hlavou]

T: Oki! Takže je to jedna z věcí, co tě k němu táhla. Co ještě tě táhlo k Ypsilonu?

V: Slovanská mytologie. Já jsem od puberty celkem greek mythology geek* [ii]a víceméně jsem toho o slovanské mytologii moc nevěděl/a, protože ono ani není moc materiálů na slovanskou mytologii. Takže když jsem viděl/a RPGčko, které je na ni přímo zaměřené, tak jsem si řekl/a, že bych to mohl/a zkusit.

T: Dobrá odpověď. [pochvalně]

T: Ypsilon je zaměřen na téma slovanské mytologie. Je možné, že jsi v průběhu hraní začal/a k tomuto bájesloví a k informacím o něm tíhnou více? Např. Číst tematické knihy, sledovat seriály, rozšířili si povědomí o jeho reáliích...

V: No, já jsem rozhodně začal/a víc tíhnout. Jenom čistě z toho důvodu, že to bylo už potřeba i na vytváření postav. A pak na různé dějové linky, které jsem chtěl/a nebo chci stále pro svoje postavy. Tak je potřeba znát reálie, jinak se může stát, že vaše postava zemře, protože si splete mavku a samodívu. [uculení, oboustranný smích nad herní vzpomínkou]

T: Hmm, na tu situaci nikdy nezapomeneme.

V: Nezapomeneme. [přítakání]

T: Vnímáš, že by se určité prvky ze slovanské mytologie v průběhu hraní na Ypsilonu promítly do vašeho tvého osobního života? Dodržuješ slovanské zvyky, svátky, rituály...?

V: Asi úplně ne, tedy pokud nebereme čarodějnice. Jako já vím že čarodějnice jako takové jsou víceméně slovanská tradice. Vlastně vzato i Vánoce. Takhle, Vánoce jsou křesťanská tradice, ale oslavy Zimního Slunovratu byla slovanská tradice. Ale jinak asi úplně nijak neoslavuju.

T: Jakou jakou část tvorby postavy si asi užíváš nejvíc? Nebo jakou část reálií máš, respektive nejraději?

V: Asi bohy. Jako takhle, samotnou tu mytologii a ty mýty o bozích a no, já jsem si pořídil/a i knížku na slovanské mýty o bozích, abych se do toho dokázal/a ponořit co nejvíce. A jo, takže asi nejvíc právě o těch bozích.

T: V tom případě, kdo je tvůj oblíbený bůh a proč zrovna k němu tíhneš? Kdo tě zajímá nejvíce?

V: Jaký bůh? To je poměrně těžká otázka. [zamyšlení] Já bych řekl/a, že asi Bělbog[iii], už jen z toho důvodu, že je to božský rodič mé první postavy a já jsem si ho už jen z toho důvodu zamiloval/a. Navíc, na RPG za něj nikdo dlouho nechtěl hrát, takže to byl jede z důvodů proč já jsem si ho zamiloval/a o trochu více. Ale pak samozřejmě miluju všechny bohy jako je Dažbog, Lada, Jarilo, Simargl, Vesna a tak.

T: Takže takové ty světlejší bohy? Ono ti to odpovídá, ty jsi takový světloučký člověk. Takový miloučký. [úsměv]

V: Asi ano.

T: Awww. [zvuk používaný při rozplývání se nad něčím]

V: Stále, takhle, i bohové jako je Morana nebo Mokoš i Černobog jsou pro mě stále přitažlivý, tak jakoby stále za ně chci vytvořit postavy, ale většinou u nich nejsou volná místa na vytvoření si postavy. Proto většinou já tíhnu k postavám světlejším, protože vím že tak vždycky budou volné kapacity na vytváření.

T: To je fakt.

T: Jak vnímáš komunitu Ypsilonu? Spíš jako známé, spoluhráče, přátele nebo něco úplně jiného?

V: Já bych řekl/a, že komunita jako taková je velmi přátelská a taky bych řekl/a, že víceméně záleží na hráči. Některé vidím čistě jenom jako spoluhráče a nedokážu si asi ani představit, že bychom byli něco víc než čistě jenom spoluhráči. Ale jiné zase vidím jako přátele.

T: Chápu, chápu. Ale kdyby byl například sraz, protože vím že se čas od času srazy pořádají, kam by se dostavili úplně všichni, snažil/a by ses je poznat?

V: Samozřejmě.

T: Dobře, to je hezké [povytažení koutků]

T: Poslední otázka: Myslíš si, že ti komunita Ypsilonu do života přinesla něco nového? Co samotné psaní a působení v tomto textovém RPG?

V: Eh, rozhodně. Pokud neberu nové přátele, tak i znalosti o slovanských mýtech a tradicích. A doufám, že i trochu víc kreativity.

T: Takže je to pro tebe spíš pro rozvíjení kreativity a pro zábavu? A pro nějakou socializaci v té komunitě?

V: Jo.

T: Dobře, tak jo. Já ti můžu oznámit, že jsme u konce tohoto rozhovoru, a ještě jednou ti mockrát děkuji.

V: Není vůbec zač. [úleva]

Rozhovor se členem R

T: Dobře, tak jo. Takže, Ahoj!

T: Jak jistě víš, Všichni v naší komunitě jsme svým způsobem zapojeni do kreativního procesu při rozvíjení příběhů pro naše postavy. Ráda bych se ale nejdříve zeptala, co zrovna tebe táhlo ke kreativnímu psaní jako takovému? Jak jsi začal/a psát vlastně?

R: Jo [odmlka, rozmýšlení] Tak pro mě psaní bylo přitažlivý už od malička. Já jsem miloval/a všechny knížky, vždycky jsem nutil/a, jako, ostatní, aby mi četli. A až to došlo do takové fáze, že jsem, uhhhm jako, ty příběhy co mi četli někde znal/a pomalu nazpaměť, a pak jsem ty ostatní opravoval/a.

T: Uuu. [pousmání]

R: No, takže když jsem takhle pořád byl/a v nějakým tom fantaskním světě, tak samozřejmě mě přitahovalo tvořit něco vlastního.

T: Hm. [zvuk souhlasu] Takže jsi spíš tíhl/a spíš k fantasy? Už od malička?

R: [souhlas] Rozhodně.

T: Dobře, děkuji ti. Takže tě napadlo využít RPGčko cca v jaké době? K tomu psaní nebo k rozvíjení kreativity? Kdy jsi řekl/a, že zrovna RPG by mohlo být to v čem se chceš rozvíjet, či do čeho se chceš zapojit?

R: [hluboký výdech] Uhh, tak vlastně mimo internet, tak jsme si s kamarádama vždycky jako vyměřšleli vlastní světy a příběhy, a vždycky jsme se v nich jako pohybovali a tak. No a potom vlastně asi v osmý nebo devátý, spíš k tý osmý třídě na základce, tak jsem objevil/a jako... [pauza, rozmýšlení]...internetový skupiny a hlavně na Facebooku, kde se shlukovali lidi, který chtěli taky hrát, takže jsem se to naučil/a od nich. Potom jsem se přesunul/a z her mezi dvěma hráči do nějakých herních skupin.

T: Řekl/a bys, že ti teda vyhovuje teďka více hra ve skupině nebo jenom mezi dvěma lidmi?

R: To asi záleží na tématu, kterýho se ta hra týká. Samozřejmě ve skupině je víc možností, ale taky je to trošku časově náročnější.

T: [přítakání]

R: Pak, když si chci odpočinout od toho psaní, tak mě to táhne spíš jako k těm dvouhrám, v uvozovkách. K hraní ve dvou.

T: Ale vyhovuje ti obecně formát, v jakém textové RPG funguje, ať už to naše nebo celkově?

R: [zvuk souhlasného přítakání] Určitě, na Ypsilonu se mi líbí, že hráči mají sjednocený styl jakým píšou příspěvky a dost často se s tím setkávám taky na jinejch, v jiných kruzích, v jinejch skupinách, že prostě nějaká jako... [pauza, přemýšlení nad formulací slov] ...asi to nevyzní úplně dobře, ale jako stylistická etika, že prostě všichni ty příspěvky píšou jako podobným stylem.

T: Zní to úplně v pohodě, neboj se. [poloúsměv] Já tě chápu. [ujištění]

T: A co tě prosím táhlo zrovna k Ypsilonu?

R: Ehh, k Ypsilonu mě rozhodně táhlo moje nadšení pro Percyho Jacksona. V Percym Jacksonovi se pracuje s řeckou mytologií, a já jsem si hrozně chtěl/a zahrát něco podobného, ale nikde nic nebylo. A pak jsem objevil/a právě tohle (Ypsilon), a jelikož jsem se začal/a pohybovat ve skupině kamarádů, který mají rádi slovanskou mytologii, tak mi to přišlo jako poměrně přirozený krok, jak se třeba něco přiučit, tak si nějakým způsobem jako nakopnout pro to dělat si vlastní jako research na různý jako témata, co se toho týčou a tak. Takže hlavně mytologie a propracovaný systém toho Ypsilonu, tak.

T: Takže jsi říkal/a, že jsi začal/a i víc zjišťovat o tý mytologii a tak. Znamená to, že jsi začal/a číst knížky, koukat na seriály nebo se ponořil/a do nějaké odborné literatury?

R: Tyjo, tak seriály, o těch jsem neslyšel/a, ale určitě jestli máš nějaký typy, tak mi je můžeš potom poslat. [jemný smích]

T: [přikývnutí]

R: Ale začal/a jsem si o tom spíš víc číst, v nějakých lehce jako populárně naučnejch/naučnejch knížkách.

T: Vnímáš, že by nějaké prvky ze slovanské mytologie v průběhu hraní na Ypsilonu promítly do tvého osobního života? Dodržuješ nějaké zvyky, svátky, rituály? Věříš na lešije? [pauza otázky]

R: [pobavený smích]

T: [otázka pokračuje] Vyhledáváš v životě slovanskou tematiku? Cokoliv?

R: Uhm, Já se přiznám, že jsem docela ezo člověk, takže nějaký jako smýšlení jsem asi trochu přijal/a. Nebo jako, přetransformovala tak, aby se mi hodili do denního života třeba, a tak. Zvyky asi úplně ne. [odmlka] Ale když jdu do lesa, tak na lešije myslím, to je pravda. [pobavený dodatek]

T: Awww.

T: Jak vnímáš komunitu Ypsilonu? Jako spíše známé, někoho, s kým si můžeš jenom pokecat nebo jako své přátele? Nebo jako něco úplně jiného?

R: Ehh...[přemýšlí] Tyjo, tak určitě některý z vás (členů komunity Ypsilon) tak rozhodně jako kamarády, protože jsem se s vámi setkal/a už osobně, a s pár jako lidmi jsem navázal/a konverzaci i mimo to herní prostředí, ale rozhodně se mi ta komunita líbí, protože zaprvé jsou

to aktivní a oddaní hráči, kteří se chtějí podílet na rozvíjení toho světa, což je mi hrozně sympatický.

T: Tak jo! Děkuju. A mám taky poslední otázku: Myslíš si, že ti komunita Ypsilonu do života přinesla něco nového? Co samotné psaní a působení v tomto textovém RPG?

R: Něco nového do života? Určitě známosti a kamarády. A taky znalosti, protože teď bych řekl/a, že ten slovanský svět, slovanská mytologie, vím, jak funguje. A i když jako RPG samozřejmě není úplně není ten nejrelevantnější zdroj, ale stejně mě to pořád jako nějakým způsobem vedlo k tomu, abych si o těch věcech pak zjišťoval/a dál sama něco. No a co se psaní týče, tak si myslím...[pomlka]...kvůli tomu, že je možný mít na Ypsilonu několik postav, tak člověk si zkusí různé perspektivy toho psaní. Že každá ta postava uvažuje jinak, což znamená že se bude i jinak vyjadřovat, jinak chovat, přemýšlet, takže potom se prostě změní to, jakým způsobem člověk bude psát za tu postavu. Takže určitě mi to nějakým způsobem otevřelo rozhled.

T: Tak tak. Tak jo, já ti ještě jednou mockrát děkuji a máme to z krku.

R: Já taky děkuju, bylo to moc milý.

[smích]