

Nehmotné kultúrne dedičstvo ako herný prvok: prípádová štúdia adaptácie Baby Jagy

Dominik MAČEK

Abstrakt

Predkladaná štúdia analyzuje proces mediálnej transformácie prvkov slovanskej mytológie v prostredí súčasných videohier so zameraním na postavu Baby Jagy. Hlavným cieľom príspevku je preskúmať, akým spôsobom sa nehmotné kultúrne dedičstvo adaptuje, vizualizuje a (re)interpretuje pre interaktívny digitálny priestor. Prostredníctvom komparatívnej analýzy vybraných herných titulov, reprezentujúcich odlišné dizajnérske prístupy (Vasilisa and Baba Yaga, Yaga, Baba Yaga od Grimevil Games, Baba Yaga v Smite, Baba Yaga v Rise of the Tomb Raider DLC a Baba Yaga v Castlevania), štúdia identifikuje kľúčové stratégie práce s mytologickým naratívom. Výskum sleduje spektrum prístupov od západnej racionalizácie mýtu a jeho redukcie na kvantifikovateľné herné mechaniky až po snahu o autentickú digitálnu reprezentáciu a uchovávanie folklórneho materiálu. Výsledky poukazujú na to, že videohry neslúžia výhradne ako nástroj popkultúrnej konzumácie, ale fungujú aj ako dynamické pamäťové prostredie, ktoré formuje súčasný vzťah publika ku kultúrnej pamäti. Príspevok zároveň predstavuje metodologické východisko pre komplexnejšie mapovanie digitálnej reprezentácie slovanského panteónu.

Kľúčové slová

Mytológia. Slovanská mytológia. Nehmotné kultúrne dedičstvo. Baba Jaga. Baba Yaga. Videohry.



Abstract

This study analyses the process of media transformation of elements of Slavic mythology within the context of contemporary video games, focusing on the character of Baba Yaga. The main aim of this paper is to examine how intangible cultural heritage is adapted, visualised and (re)interpreted for the interactive digital space. Through a comparative analysis of selected video game titles representing different design approaches (Vasilisa and Baba Yaga, Yaga, Baba Yaga by Grimevil Games, Baba Yaga in Smite, Baba Yaga in the Rise of the Tomb Raider DLC and Baba Yaga in Castlevania), the study identifies key strategies for working with mythological narratives. The research examines a spectrum of approaches, ranging from the Western rationalisation of myth and its reduction to quantifiable game mechanics, to efforts to achieve an authentic digital representation and the preservation of folkloric material. The results indicate that video games do not serve solely as a tool for pop-cultural consumption, but also function as a dynamic memory environment that shapes the audience's contemporary relationship with cultural memory. The paper also presents a methodological framework for a more comprehensive mapping of the digital representation of the Slavic pantheon.

Keywords

Mythology. Slavic mythology. Intangible cultural heritage. Baba Yaga. Video games.



Úvod

Rozsah hmotných poznatkov, ktoré nám pomáhajú pochopiť slovanskú mytológiu, je stále viac než skromný. Slovanská mytológia sa v porovnaní s tými svetovejšími vyznačuje jedným zásadným špecifikom – nedochovali sa nám totiž žiadne pôvodné písomné pramene, ktoré by jasne definovali jej panteón. Celú našu mytologickú minulosť, od stvorenia sveta až po mýtické bytosti, tak poznáme takmer výlučne z ústnej tradície. Akékoľvek snahy o historické ukotvenie prostredníctvom údajných fyzických dôkazov, ako bola napríklad Velesova kniha, odborníci preukázateľne vyvrátili ako falzifikáty. Táto absencia pevného kánonu zásadne ovplyvňuje mediálnu transformáciu slovanských mýtov do súčasnej popkultúry. Na rozdiel od gréckych či severských príbehov, kde je možné presne určiť odklon od originálu, pri slovanskej mytológii majú herné štúdiá a vývojári podstatne voľnejšiu ruku. Vkladanie vlastných autorských vízií spôsobuje, že hráč si nedokáže jednoznačne overiť autenticitu prezentovaných informácií. Tento článok sa preto bližšie pozerá na mediálnu transformáciu pravdepodobne najznámejšej postavy nášho folklóru: Baby Jagy. Stredoeurópsky divák ju má zafixovanú predovšetkým cez populárnu rozprávku Mrázik ako neprívetivú, škaredú a zlú ježibabu, čo je však veľmi zjemnený obraz. Pôvodné mytologické príbehy hovoria o entite s oveľa temnejším pozadím, ktorá deti skutočne pálila a jedla, pričom z ich kostí si budovala alebo zdobila svoje obydlie. Štúdiá si kladie za cieľ predstaviť šesť rôznych herných interpretácií tejto postavy, vzájomne ich porovnať a zhodnotiť ich vernosť voči originálnemu mytologickému príbehu.



Metodológia výskumu

Predkladaná štúdia je metodologicky ukotvená v kvalitatívnom výskume, pričom jej ťažiskovým prístupom je kvalitatívna komparatívna analýza vybraných mediálnych produktov – digitálnych hier. Hlavným cieľom výskumu je identifikovať, definovať a porovnať spôsoby, akými dochádza k digitálnej transformácii a remediácii kľúčových prvkov slovanskej mytológie do prostredia moderných videohier.

Ako ústredný predmet výskumu sme zvolili postavu Baby Jagy. Výber tohto špecifického mytologického konštruktu je odôvodnený faktom, že ide o celosvetovo najrozpoznatelnejší a najčastejšie adaptovaný fenomén slovanského folklóru. Jej typická flexibilita poskytuje vývojárom široký priestor na rôznorodé dizajnérske uchopenie.

Výskumnú vzorku tvorí päť účelovo vybraných herných titulov. Vzorka bola koncipovaná tak, aby pokryla široké spektrum videoherných žánrov (od survival hororu a dobrodružných hier až po kompetitívne MOBA tituly a akčné RPG). Táto žánrová diverzita je nevyhnutná pre preukázanie toho, ako odlišné herné mechaniky a dizajnérske ciele formujú výslednú reprezentáciu mytologickej entity.

Samotná analýza a následná komparácia sú štrukturované na základe troch vopred stanovených kritérií:

1. Vizualna a priestorová ikonografia - spôsob reprezentácie tradičných atribútov (vzhľad, chalúpka na stračích nôžkach, mažiar).
2. Naratívna a archetypálna funkcia - rola postavy v hernom príbehu (antagonista, donátor, sprievodca, neutrálna sila) v konfrontácii s jej pôvodnou folklórnou rolou.
3. Mechanizácia mýtu - miera, do akej sú mytologické vlastnosti postavy integrované do interaktívnych pravidiel a herných mechaník.

Výstupom tejto viacúrovňovej komparatívnej analýzy je syntetizujúca prehľadová tabuľka. Jej úlohou je exaktne definovať spoločné prieniky a kľúčové rozdiely vo vyobrazení tejto



slovanskej čarodejnice naprieč analyzovanými hrami, čím štúdia vizualizuje mieru folklórnej vernosti a dekonštrukcie v kontexte súčasnej hernej produkcie.

Analýza a interpretácia výskumu

Východiskový mytologický profil Baby Jagy

Baba Jaga predstavuje jeden z najkomplexnejších archetypov slovanskej mytológie. V tradičných legendách a naratívoch je zobrazovaná ako stará žena, často spätá s priestorom pece alebo drevenej lavice vo svojom obydľí. Jej ikonograficky najšpecifickejším znakom je spôsob presunu – na cestovanie nevyužíva v západnej kultúre bežnú metlu, ale lieta v mažiari, odrážajúc sa a usmerňujúc let tlčikom (Wilkinson, 2018, 2019).

Neoddeliteľnou súčasťou tejto mytologickej postavy je jej obydlie situované do hlbokých lesov. Chalúpka na stračích (alebo kuracích) nôžkach je autonómnou, zoomorfnou entitou. Ako upozorňuje Propp (1999), táto chalúpka tradične funguje ako hraničný bod medzi svetom živých a svetom mŕtvych (alebo podsvetím) a jej otáčanie na príkaz predstavuje prechodový rituál. Exteriér domčeka je vizuálne podriadený hrôze, dekorovaný kosťami a lebkami jej obetí, ktoré Baba Jaga využíva ako lucerny (Wilkinson, 2019).

Z hľadiska správania a interakcie s okolím je jej profil prísne ambivalentný. Hoci v mnohých prameňoch dominuje jej predátorská a kanibalistická povaha, kedy svoje obete drví na prášok a konzumuje (Wilkinson, 2018), odborná literatúra (Johns, 2004) zdôrazňuje jej nejednoznačnosť. Baba Jaga funguje ako antagonista, ale aj často preberá rolu magického „donátora“ (Propp, 1999). Hrdinu, ktorý vstúpi do jej lesa, podrobuje náročným skúškam (upratovanie, triedenie plodín, varenie), a pokiaľ uspeje, odmení ho magickým predmetom alebo cennou radou. Práve táto dualita – hrozba smrti verzus iniciačná pomoc – tvorí referenčný



základ, voči ktorému budeme v nasledujúcich podkapitolách merať mieru vernosti a dekonštrukcie v analyzovaných herných tituloch.



Obrázok 1 Baba Yaga (Ivan Bilibin, 1900)

Vasilisa and Baba Yaga

Hra Vasilisa and Baba Yaga je nezávislá dobrodružná hra, ktorá priamo adaptuje klasickú slovanskú ľudovú rozprávku o Vasilise Prekrásnej. Z hľadiska reprezentácie slovanskej mytológie v digitálnych médiách ide o veľmi verné spracovanie pôvodného príbehu, ktoré výborne ukazuje, ako sa dajú tradičné folklórne motívy a rozprávkové naratívy pretaviť do moderného videoherného formátu. Hra sleduje Vasilisu, ktorú jej krutá macocha pošle do hlbokého, temného lesa, aby priniesla oheň od Baby Yagy. Kľúčovým prvkom je magická bábika – dar od Vasilisinej zosnulej matky. Bábika funguje ako ochranca a radca, ktorý hlavnej



hrdinke pomáha prežiť a splniť zdanlivo nesplniteľné úlohy. Hrateľnosť sa nesústreďuje na boj, ale na plnenie úloh, ktoré Baba Jaga Vasilise zadáva. Tieto úlohy majú formu minihier simulujúcich tradičné domáce a hospodárske práce z folklórnych príbehov, ako je preberanie zmiešaného zrna, varenie, pranie či upratovanie chyže. Hráč preskúmava strašidelné prostredie lesa a domova Baby Jagy, pričom hra kladie veľký dôraz na budovanie napätia a tajomna. V hre *Vasilisa and Baba Yaga* je zobrazenie Baby Jagy mimoriadne verné pôvodným, neadaptovaným verziám slovanských rozprávok. Hra sa zámerne vyhýba jej modernej romantizácii alebo zjednodušeniu na zlú ježibabu a zachováva jej komplexnú mytologickú podstatu spojenú s prvkami tradičného hororu. Baba Jaga tu nevystupuje ako tradičný herný nepriateľ, ktorého by hráč musel priamo poraziť v súboji. Namiesto toho funguje ako hrozivá autorita, ktorá testuje hrdinku prostredníctvom zdanlivo nesplniteľných domácich prác. Tieto folklórne skúšky (triedenie obilia, pranie, príprava tradičných pirohov) sú priamo pretavené do interaktívnych herných mechaník. Nad hráčom neustále visí hrozba, že ak Vasilisa vo svojich každodenných povinnostiach zlyhá, Baba Jaga ju zje. Hráč si tak musí vytvoriť rutinu a prežívať pod neustálym tlakom tejto hrozby, pričom zakázané priestory chyže preskúmava tajne, len keď čarodejnica spí. Príbeh je v hre nahovorený jedinou rozprávačkou v juhoruskom dialekte, ktorá postave Baby Jagy prepožičiava drsný hlas. Tento dizajnerský prístup verne simuluje zážitok z ústneho tradovania rozprávok v dedinskom prostredí. Hra postavu rámcuje nielen ako strigu z lesa, ale ako mocnú "matku všetkých matiek" a darkyňu elementárneho ohňa. Pre hlbšie pochopenie jej miesta v mytológii je priamo do hry integrovaná encyklopédia démonologických bytostí, obyčajov a rituálov, ktorej obsah vývojári tvorili v odbornej spolupráci s folkloristami.





Obrázok 2 Vasilisa and Baba Yaga (Steam 2026)

Pri transformácii tejto postavy do digitálneho priestoru hra výborne zachytáva jej dvojitú rolu hrozby a iniciátora, ktorá je pre ňu v ústnej tradícii typická.

Yaga

Hra Yaga (od štúdia Breadcrumbs Interactive) je akčné RPG s prvkami roguelike, ktoré k slovanskému folklóru pristupuje úplne inak ako komorne ladená Vasilisa – berie si z neho široké spektrum bytostí, povier a motívov a spája ich do dynamickej, občas satirickej a postmoderno-folklórnej koláže. Hráč ovláda Ivana, jednorukého kováča, ktorý je prekliaty extrémnou smolou. Ruský cár (hlúpy a chamtivý vládca) mu zadáva zdanlivo nespĺniteľné úlohy. Ivan na svoju obranu využíva kováčske zručnosti – kuje si zbrane a špeciálne protézy namiesto chýbajúcej ruky. Zaujímavosťou je implementácia povier priamo do hrateľnosti prostredníctvom mechaniky "smoly" (Bad Luck) – ak Ivan poruší tradície alebo koná proti svojej povahe, smola sa naplní a privolá na neho nešťastie či kradmú Kikimoru.



Obrázok 3 Yaga (Steam 2026)

Z hľadiska naratívnej štruktúry plní Jaga rolu pomocníčky, no s vlastnou, sebeckou agendou. Ivana nezje, ale manipuluje ním. Vidí v ňom nástroj na dosiahnutie vlastných cieľov a občas mu poskytne kľúčové rady alebo magické predmety, ak z toho sama profituje. Jaga tu vystupuje ako staroveká bytosť stojaca mimo bežného ľudského (a cárského) chápania. Situáciu z nadhľadu sleduje a Ivanove nešťastné pokusy o splnenie úloh komentuje so zmesou cynizmu a pobavenia. Je to skôr temná, prefíkaná sprievodkyňa svetom. Hra sa silne inšpiruje klasickými knižnými ilustráciami (najmä štýlom Ivana Bilibina). Baba Jaga má svoj tradičný vzhľad stareny, pohybuje sa v mažiari s tlčíkom v ruke a jej chalúpka na straších nôžkach slúži ako dôležitý uzol v hernom svete. Zatiaľ čo *Vasilisa* sa sústreďí len na vzťah hrdinky a Jagy, v hre *Yaga* je táto postava súčasťou živého ekosystému, v ktorom Ivan bojuje s Lešijom, Vodníkom či Poludnicou. Jaga v tomto svete funguje ako autorita, ktorú rešpektujú (alebo sa jej boja) aj ostatné démonologické bytosti.



Obrázok 4 Baba Yaga v hre Yaga (Cole Wyatt 2019)

Baba Yaga by Grimevil Games

Hra *Baba Yaga* od nezávislého štúdia Grimevil Games predstavuje v rámci digitálnej transformácie slovanskej mytológie úplne iný, oveľa priamočiarejší prístup než predchádzajúce dva tituly. Ide o krátku "indie" survival hororovú hru z pohľadu prvej osoby, ktorá folklórnu látku využíva na budovanie strachu pomocou atmosféry hry. Hráč sa ocitá v temnom, hmlistom lese a jeho jediným cieľom je prežiť a nájsť cestu von. Príbeh je tu zredukovaný na absolútne minimum, ide o čistý boj o prežitie. Hrateľnosť sa opiera o známu šablónu nezávislých hororov (podobne ako v hrách typu *Slender* alebo *Granny*). Hráč musí preskúmavať prostredie, zbierať kľúčové predmety potrebné na útek a neustále sa skrývať pred entitou, ktorá ho prenasleduje. Akákoľvek priama konfrontácia znamená okamžitú smrť alebo teda koniec hry.

Baba Yaga je v hre zbavená svojej ľudskosti a inteligencie. Nevystupuje ako bytosť, s ktorou sa dá vyjednávať, ktorá by zadávala úlohy, alebo by testovala hrdinove morálne kvality. Je zredukovaná na neúnavného dravca, naprogramovaného len na to, aby hráča našla a zabila. Úplne tu absentuje jej funkcia pomocníka alebo iniciátora. Neexistujú tu žiadne magické predmety, ktoré by darovala za dobre odvedenú prácu, ani žiadna skúška dospelosti. Z



mytologickej entity "matky lesa" zostala len prvoplánová hrozba s kanibalistickými črtami. Dizajn postavy a jej prejav sú podriadené modernej hororovej estetike. Využíva sa tu groteskný, pokrútený vizuál a desivé zvukové efekty s cieľom vyvolať strach, hrôzu a zľaknutie sa. Jej prítomnosť v lese slúži skôr ako nástroj na udržiavanie hráča v permanentnom strese.



Obrázok 5 Baba Yaga (Steam 2026)

Baba Yaga v Smite

Baba Yaga v hre Smite funguje ako magický útočník, ktorá na svojich nepriateľov hádza elixíry a využíva svoj dom na pridávanie bonusov a privolanie na bojisko. Je prvou "bohyňou" slovanského panteónu v hre, ďalším je Chernobog. Keď sa pozrieme na vizuálne prvky, tak z hľadiska mytológie a príbehov o nej, spĺňa základné parametre. Je to škaredá čarodejníca, ktorá žije v lese. Jazdí na mažiari a má domček na kuracích nohách. Na domčeku aj na mažiari



sa nachádzajú lebky, ktoré symbolizujú jej detské obete. Hra je vytvorená na spôsob MOBA hry, to znamená, že hráč si postavu kúpi a následne môže za ňu hrať. Postava má jednu pasívnu a štyri aktívne schopnosti vrátane ultimátnej schopnosti.

Hra *Smite* (od Hi-Rez Studios) predstavuje v kontexte digitálnej transformácie slovanskej mytológie opäť úplne iný, tentoraz kompetitívny a popkultúrny prístup. Ide o žáner MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), kde proti sebe bojujú tímy zložené z bohov, polobohov a mýtických hrdinov z rôznych svetových panteónov (gréckeho, severského, egyptského a aj slovanského).

Baba Jaga je v slovanských rozprávkach známa tým, že niekedy hrdinovi pomôže, inokedy ho chce zjesť. *Smite* túto nepredvídateľnosť transformoval do hernej mechaniky prostredníctvom prvku náhody (RNG - Random Number Generation). Jej útoky a kúzla (varenie elixírov) náhodne menia svoj tvar a efekty. Hráč sa tak musí, podobne ako rozprávkový hrdina, neustále prispôbovať tomu, čo mu postava náhodne namieša. Hra veľmi striktne dodržiava pôvodnú východoslovanskú ikonografiu. Jaga sa pohybuje vo veľkom drevenom mažiari, odrážajú sa tĺčikom. Tento detail ukazuje, že aj pri popkultúrnej adaptácii sa dbalo na zachovanie špecifických kultúrnych znakov. Toto je pravdepodobne najfascinujúcejší prvok adaptácie. Chalúpka na stračích nôžkach predstavuje entitu, ktorá sa sama prechádza po mape. Zbierate v nej esenciu, chalúpka Jagu lieči a pri jej ultimátnom útoku do nej Jaga vlezie, prevezme nad ňou kontrolu a chalúpka začne na nepriateľov metať oheň. Priestor domova sa tu stáva zbraňou. Aj v rámci sprievodného príbehu hry (lore) je Baba Jaga profilovaná ako chaotická neutrálna sila. Nevie sa, či bojuje za "dobrých" alebo "zlých", sleduje len svoje vlastné, pre ostatných nepochopiteľné ciele.





Obrázok 6 Baba Yaga v hre Smit (smitegame.com 2026)

Baba Yaga v Tomb Raider

Prídavok *Baba Yaga: The Temple of the Witch* pre hru *Rise of the Tomb Raider* predstavuje v kontexte výskumu digitálnej transformácie slovanskej mytológie mimoriadne špecifický prístup – demystifikáciu a racionalizáciu folklóru. Titul nepracuje s Babou Jagou ako so skutočnou nadprirodzenou entitou, ale využíva ju ako psychologický blud a vrstvu environmentálneho rozprávania. V jadre tohto spracovania je dizajnérske rozhodnutie nahradiť mágiu neurochémiou. Desivá podoba Baby Jagy, démonickí vlci a nadprirodzené javy, ktorým hrdinka čelí, sú v skutočnosti silné halucinácie vyvolané toxickým peľom rastúcim v uzavretom údolí. Hra tak rozkladá mytologický strach na biologickú a psychologickú úroveň. Prítomnosť démonológie je viazaná výlučne na momenty, keď má postava alterované vnímanie reality. Najvýraznejším prvkom adaptácie je reinterpretácia legendárnej chalúčky na straších nôžkach. Dizajnéri tento mýtický priestor integrovali do hernej architektúry tak, že ho prepojili s industriálnou minulosťou lokality. Pod vplyvom halucinogénov hráč vidí monštruózu kráčajúcu chalúpkou chrliacu oheň. Keď účinok toxínov pominie, odhalí sa skutočná fyzická podstata objektu: ide o starú, modifikovanú sovietsku industriálnu lanovku poháňanú navijakmi. Predstavuje to ukážkový príklad toho, ako sa dá abstraktný mýtus preložiť do



logicky vysvetliteľnej mechanickej štruktúry. Naratív dekonštruuje archetyp prastarej čarodejnice. Pod maskou Baby Jagy sa skrýva Serafima, väzenkyňa z bývalého sovietskeho gulagu. Mytologickú identitu a znalosť halucinogénov vedome prevzala a využila ich ako performatívny štít a psychologickú zbraň proti utlačovateľom.



Obrázok 7 Baba Jaga (Tomb Raider 2024)

Baba Jaga tu neplní rolu iniciačnej figúry ani prírodného démona. Z mytologickej entity sa stáva umelo vytvorená postava, za ktorou sa ukrýva tragický historický ľudský príbeh.

Diskusia

Analýza vybraných herných titulov ukazuje, že proces remediácie folklórnej látky do prostredia digitálnych hier nepredstavuje len jednoduchý prenos vizuálnych atribútov, ale hlbokú štrukturálnu transformáciu mytologickej postavy v závislosti od potrieb herného dizajnu a zvoleného žánru. Postava Baby Jagy slúži ako ideálny príklad pre skúmanie tohto fenoménu,



keďže jej pôvodná folklórna diverzita umožňuje vývojárom aplikovať diametrálne odlišné prístupy.

Na jednej strane stojí *Vasilisa and Baba Yaga*, ktorá funguje takmer ako interaktívny archív. Snaží sa o maximálnu prezervačnú hodnotu a autenticitu pôvodného ústneho podania, vrátane performatívnych aspektov rozprávačstva. Na opačnom póle sa nachádza titul od *Grimevil Games*, kde dochádza k extrémnemu splošteniu. Mytologická komplexnosť entity je zredukovaná na utilitárne monštrum navrhnuté výhradne pre naplnenie mechaník survival hororu. Postava tu stráca svoju kultúrnu identitu a stáva sa štrukturálne zameniteľnou s akýmkoľvek iným popkultúrnym antagonistom.

Hry ako *Yaga* a *Smite* ilustrujú proces mechanizácie mýtu. V prípade *Yagy* je folklórna viera v osud pretransformovaná do naratívnych mechaník (systém smoly), pričom Jaga plní archetypálnu funkciu manipulujúceho donátora. V prostredí *Smite* je naopak adaptácia prísne systémová. Ambivalencia postavy a jej magický chaos sú kvantifikované do matematických premenných (RNG mechaniky generujúce náhodné efekty útokov). Z pohľadu štúdií digitálnych médií ide o ukážku, kedy sa abstraktný kultúrny koncept stáva integrálnou súčasťou kompetitívneho ekosystému pri zachovaní primárnej ikonografie.

Zásadný odklon od tradičnej reprezentácie predstavuje adaptácia v *Rise of the Tomb Raider*. Nahradenie nadprirodzena neurochémiou (halucinogénny peľ) a mágie historickým traumatom dokazuje potenciál mýtu fungovať v digitálnom priestore ako psychologický konštrukt. Chalúpka na stračích nôžkach tu nie je magickou entitou, ale industriálnou lanovkou, na ktorú si myseľ projektuje folklórny strach. Tento prístup demystifikácie otvára priestor pre diskusiu o využívaní prvkov kultúrneho dedičstva nie ako faktického základu herného sveta, ale ako performatívnej masky.



Tabuľka 1 Komparácia spôsobov reprezentácie postavy Baby Jagy a súvisiacich folklórnych motívov vo vybraných videohrách.

Herný titul	Žáner	Rola Baby Jagy	Prístup k mágii a mýtu	Spracovanie chalúpy na straších nôžkach	Miera folklórnej vernosti
Vasilisa and Baba Yaga	Dobrodružná hra / Simulátor	Testujúca autorita / Iniciačná hrozba	Autentický / Tradičný	Statický priestor skúšok, každodennej rutiny a hrozby	Vysoká (prezervačný charakter a dôraz na rituál)
Yaga	Akčné RPG / Roguelike	Manipulatívna/ Sprievodca	Satirický / Postmoderný	Interaktívny uzol / Pevný orientačný bod v premenlivom svete	Stredná (voľná adaptácia širšieho panteónu)
Baba Yaga (Grimevil)	Survival Horror	Stalker / Beštiálny antagonista	Zredukovaný hororový tróp	Absencia významnej priestorovej a naratívnej funkcie	Nízka (redukcia folklóru na vizuálny teror)
Smite	MOBA	Hrateľná postava / Chaotická neutrálna sila	Mechanizovaný (RNG) / Kompetitívny	Autonómny mobilný ekosystém a ofenzívna ultimátna zbraň	Stredná (výrazná ikonografická presnosť modelov)
RotTR: Baba Yaga DLC	Akčná adventúra	Psychologická postava/ Maska	Racionalizovaný (Halucinogény / Veda)	Industriálna (sovietska lanovka obalená psychózou)	Dekonstrukcia (využitie mýtu ako účelovej kulisy)

Tieto zistenia potvrdzujú, že moderné videoherné médium k stredoeurópskemu a východoeurópskemu kultúrnemu dedičstvu neprístupuje len ako k pasívnemu zdroju, ale aktívne ho redefinuje. Mytologické naratívy sú dekonštruované na základné stavebné prvky – ikonografiu, priestor či archetypálne roly – a následne sú integrované do nových mediálnych štruktúr.



Záver

Digitálna transformácia postavy Baby Jagy v analyzovaných herných tituloch jasne dokazuje, že videoherné médium nefunguje len ako pasívny archív tradičných príbehov, ale ako aktívny priestor pre ich neustálu reinterpretáciu. Proces remediácie slovanskej mytológie do digitálneho prostredia je hlboko podmienený žánrovými konvenciami a mechanickými potrebami jednotlivých hier. Ako ukázala komparatívna analýza, rozsah tejto transformácie sa pohybuje od vysokej folklórnej autenticity a snahy o prezerváciu pôvodných rituálov (Vasilisa and Baba Yaga), cez systémovú mechanizáciu a popkultúrnu adaptáciu (Smite, Yaga), až po úplnú dekonštrukciu a racionalizáciu mýtu (Rise of the Tomb Raider). Zistenia naznačujú, že miera zachovania pôvodnej mytologickej komplexnosti je priamo úmerná naratívemu a mechanickému priestoru, ktorý hra dizajnuje. Akčné, hororové a kompetitívne žánre majú tendenciu redukovať postavu na jej najvýraznejšie ikonografické znaky, prípadne ju premeniť na utilitárneho antagonistu zbaveného folklórnej hĺbky. Naopak, tituly kladúce dôraz na performativitu, budovanie sveta a environmentálne rozprávania dokážu s mytologickou látkou pracovať na hlbšej, často metaforickej či psychologickej úrovni. Videohry v tomto kontexte preberajú funkciu modernej evolúcie ústnej tradície. Nezakonzervujú slovanskú mytológiu výlučne v jej historickej podobe, ale dynamicky ju prekladajú do jazyka interaktívnych mechaník a digitálnej muzeológie, čím toto kultúrne dedičstvo sprístupňujú a udržiavajú živé pre globálne publikum. Rozmanitosť týchto digitálnych reprezentácií potvrdzuje, že tradičné folklórne motívy disponujú obrovskou flexibilitou a ich skúmanie v kontexte digitálnych médií je kľúčové pre pochopenie toho, ako sa kultúrna pamäť transformuje a prežíva v 21. storočí.

Zoznam použitých zdrojov

- Baba Yaga Games. (2024). Vasilisa and Baba Yaga [Videohra - PC]. Baba Yaga Games.
- Breadcrumbs Interactive. (2019). Yaga [Videohra - PC, konzoly]. Versus Evil.
- Crystal Dynamics. (2016). Rise of the Tomb Raider: Baba Yaga: The Temple of the Witch [Videohra - DLC rozšírenie]. Square Enix.
- Grimevil Games. (2021). Baba Yaga [Videohra - PC]. Grimevil Games.



JOHNS, Andreas, 2004. Baba Yaga: The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale. New York: Peter Lang. ISBN 9780820467696.

PROPP, Vladimir Jakovlevič, 1999. Morfologie pohádky a jiné studie. Praha: H&H. ISBN 8086022161.

Titan Forge Games. (2014). Smite [Videohra - PC, konzoly]. Hi-Rez Studios.

WILKINSON, Philip, 2018. Kniha Mytologie. Praha: Euromedia Group. ISBN 9788076177864.

WILKINSON, Philip, 2019. Myths and Legends: An illustrated guide to their origins and meanings. Velká Británie: Dorling Kindersley Limited. ISBN 9780241387054.

Autor

Mgr. Dominik Maček, PhD.

dominik.macek@umkd.uniza.sk

Žilinská univerzita v Žiline

Ústav mediamatiky a kultúrneho dedičstva

Univerzitná 8215/1, 010 26 Žilina

Slovenská republika

Absolvoval doktorandské štúdium v odbore mediamatika a kultúrne dedičstvo na Žilinskej univerzite v Žiline, kde pôsobí ako odborný asistent na Ústave mediamatiky a kultúrneho dedičstva. Vo výučbe sa špecializuje na digitálnu muzeológiu, správu kultúrneho dedičstva, systémy organizácie poznania a médiá a spoločnosť. Vo výskume sa venuje dokumentácii, digitalizácii a inovatívnej prezentácii kultúrneho dedičstva prostredníctvom webových a mapových platforiem, ako aj digitálnej transformácii slovanskej mytológie vo videohrách a performatívnym aspektom folklórnych rituálov.

The manuscript was received on 17th July 2026, underwent peer review, was accepted for publication on 13th September 2026, and was published on 30th September 2026.

