

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Porovnání vyobrazení bohyně Amaterasu ve staré japonské literatuře s jejím pojetím ve videohře *Smite*.

The Comparison of the Depiction of Goddess Amaterasu in Old Japanese Literature and the Videogame *Smite*.

OLOMOUC 2020 Pavlína Riedlová

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Dita Nymburská, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne:

Podpis: _____

Anotace:

Práce se v první části věnuje tématu videoher, jejich historii a představuje žánr MOBA („on-line bojová aréna pro více hráčů“). Dále pak hlouběji rozebírá samotnou videohru *Smite*. Druhá kapitola je zaměřena na náboženství šintó, které se ve videohře *Smite* objevuje, přesněji na jeho základní principy a na terminologii, která se s tímto náboženským směrem pojí. V této kapitole jsou pak blíže představeny základní literární prameny šintó, konkrétně kroniky *Kodžiki* a *Nihon šoki*, které v této práci slouží jako hlavní zdroje pro určení podoby bohyně Amaterasu v literatuře. Dále se pak v této kapitole rozebírá vyobrazování božstev ze šintoistického pantheonu, ať již v klasickém výtvarném umění či populární kultuře. Třetí kapitola následně analyzuje zachycení postavy Amaterasu jak ve staré literatuře, tak ve videohře *Smite*, a jednotlivá vyobrazení jsou v této kapitole porovnávána. Hlavními aspekty komparace jsou příběh bohyně, její schopnosti, vzhled a hlasový projev.

Klíčová slova: šintó, Amaterasu, Japonsko, videohry, Smite, MOBA videohry, Kodžiki, Nihon šoki, japonská literatura, japonská mytologie

Počet stran: 59

Počet znaků včetně mezer: 97 246

Počet použitých zdrojů: 32

Počet příloh: 2

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala těm, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout. V první řadě bych chtěla velice poděkovat vedoucí práce Mgr. Ditě Nymburské, Ph.D. za obrovskou trpělivost, cenné rady a vždy laskavý přístup. Dále pak nemohu opomenout kamarádku a rádkyni Ely, bez jejíž pomoci a obětavosti bych už dávno vzašla do zaječích (nebo do králíčích). Děkuji také všem mým ostatním přátelům, rodině a kolegům, že ve mně věřili i ve chvílích, kdy jsem sama v sebe věřit nedokázala. A nakonec děkuji i mému partnerovi Šingovi, který pro mě vytvořil milující domov, do kterého se ráda vracím. いつもありがとう。

Ediční poznámka

V této práci využívám k přepisu japonských slov české transkripce, výjimkou jsou jména autorů literatury a pramenů, která uvádím tak, jak jsou zmiňována v daných zdrojích. Pokud k japonským výrazům existuje český překlad a je pro práci relevantní, uvádím jej v závorkách za daným výrazem. Japonská jména uvádím dle českého vzoru, tedy v pořadí křestní jméno a poté příjmení. Cizí jména a názvy děl (videoher, filmů, knih atd.) zvýrazňuji kurzivou, avšak nepřekládám. Důvodem je, že převážná většina děl, které v této práci zmiňuji, jsou videohry, které až na několik málo výjimek nemají oficiální český překlad, na český trh jsou uváděny pod anglickým názvem a jejich dohledání je snazší pod jejich originálním názvem. Názvy schopností, kterými postava ve videohře vládne, stejně jako repliky z videohry, překládám a originál uvádím v poznámce pod čarou. Delší úseky textu taktéž překládám a originál přikládám v příloze práce. Zdroje v práci cituji dle normy ČNS ISO 690. U děl, která nemají autora, používám v odkazu jméno titulu, u ostatních děl pak jméno autora. V případě děl, která jsou v práci citována častěji a jejich název je delší, používám v odkazu pouze zkrácené formy názvu daného díla. Tento případ se týká děl: *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games* (zkráceně *The Video-game Debate*), *Kodžiki: Kronika dávného Japonska* (zkráceně *Kodžiki*) a *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697* (zkráceně *Nihongi*). V samotném textu práce používám při zmínkách kronik jejich název v kurzívě, neboť se zároveň jedná o přepis původního japonského názvu. Ke kronice *Nihongi* v práci referuji druhým, častěji užívaným názvem, *Nihon šoki*.

Obsah

Úvod	8
Metodologie a průběh bádání.....	11
1 Videohry	14
1.1 Historie videoher.....	14
1.1.1 Počátky videoher.....	14
1.1.2 70. a 80. léta.....	15
1.1.3 90. léta až současnost	16
1.2 On-line videohry	17
1.2.1 Žánr MOBA.....	19
1.3 Videohra <i>Smite</i>	20
1.3.1 Kontroverze kolem videohry <i>Smite</i>	23
2 Šintó.....	25
2.1 Literární prameny šintó	26
2.2 Podoby a vyobrazování <i>kami</i>	28
3 Amaterasu	31
3.1 Příběh.....	31
3.1.1 Porovnání videoherního příběhu a literárního příběhu	33
3.2 Zařazení a schopnosti	36
3.2.1 Porovnání schopností ve videohře a v literatuře.....	38
3.3 Vizualizace	40
3.3.1 Porovnání vizuálního vyobrazení ve videohře a popisu v literatuře.....	42
3.4 Hlasový projev	43
3.4.1 Porovnání vokálního projevu ve videohře a literárních replik	47
3.5 Komentář tvůrců	48
Závěr.....	50
Resumé	52
Přílohy	53
Textová příloha	53

Obrazová příloha.....	54
Seznam zdrojů.....	56

Úvod

Tématem této práce je porovnání tradičního pojetí bohyně Amaterasu ve staré japonské literatuře s vyobrazením této postavy japonské mytologie ve videohře *Smite*. Téma videoher jakožto poměrně nového média, které si relativně rychle získává své pevné místo v každodenním životě lidí napříč všemi věkovými kategoriemi, v kombinaci s mytologií, potažmo náboženstvím šintó, mi přišlo velice zajímavé. Vnímám je totiž jako fúzi dvou protipólů – něčeho, co stálo na počátcích japonské kultury a utvářelo ji, a něčeho zcela nového, co do jisté míry ovlivňuje současný vývoj kultury i mezilidské komunikace, a to nejenom v Japonsku.

Zároveň jsem si sama při hraní videoher uvědomila, jaký mají tato média potenciál hráče ovlivnit (ať už v dobrém či špatném) a to tím více, čím je hra populárnější. Když se ve hře *Smite* v roce 2016 poprvé objevila postava z japonského pantheonu, Amaterasu, začala jsem se sama sebe ptát, do jaké míry je její zpracování věrné tomu, jak je Amaterasu vnímána v tradičním kontextu. Chtěla jsem vědět, do jaké míry je tato herní postava skutečně inspirovaná mytickou postavou a jakým způsobem jsou do ní zakomponovány prvky tradiční japonské kultury. Tento můj zájem byl ještě podpořen tím, že se jedná o ženskou postavu, neboť ženské postavy bývají ve světě videoher často přehnaně sexualizovány¹ či různě upravovány tak, aby byly pro hráče přitažlivější a zajímavější. Mým původním plánem tak bylo zkoumat porovnání celkového obrazu této bohyně napříč všemi druhy umění. Záhy jsem však zjistila, že se jedná o tak široké a rozmanité téma, že by na něj rozsah bakalářské práce nestačil. Rozhodla jsem se tedy zaměřit pouze na komparaci vyobrazení Amaterasu v rámci staré japonské literatury a jejího vyobrazením ve videohře *Smite*.

V první kapitole s názvem „Videohry“ představím videohry a jejich historii, přičemž největší důraz budu klást na on-line videohry, potažmo na žánr MOBA², kam videohra *Smite* spadá, a na videohru *Smite* jako takovou. V podkapitole „1.1 Historie video-

¹ Zajímavé informace k tomuto tématu lze nalézt například v článku „*Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 Years*“, dostupný z odkazu <https://academic.oup.com/joc/article/66/4/564/4082387> (cit. 25.3.2020).

² Zkratka anglického „*multiplayer on-line battle arena*“, v překladu „on-line bojová aréna pro více hráčů“. Jedná se o žánr on-line videoher. Více viz kapitola „1.2.1 Žánr MOBA“.

her“ rozdělím samotnou historii videoher do tří významných období – konkrétně na období od zhruba 50. let 20. století do 70. let v podkapitole „1.1.1 Počátky videoher“, dále pak období 70. a 80. let ve stejnojmenné kapitole s pořadovým číslem 1.1.2 a jako poslední představím období trvající od 90. let až do současnosti v podkapitole „1.1.3 90. léta až současnost“. V podkapitole „1.2 On-line videohry“ pak představím historii a vývoj on-line videoher, na kterou naváží podkapitolou „1.2.1 Žánr MOBA“, ve které vysvětlím základní principy fungování tohoto podžánru on-line videoher a zároveň rovněž lehce představím jeho historii. V podkapitole „1.3 Videohra *Smite*“ se zaměřím na vysvětlení konkrétních mechanik a fungování samotné videohry *Smite* tak, aby tyto informace byly pochopitelné i pro ty, kteří se v oblasti videoher nepohybují. V podkapitole „1.3.1 Kontroverze kolem videohry *Smite*“ následně zmíním i problémy, které se kolem využití tak citlivého tématu, jako je náboženství, v moderní formě zábavy, jakou je videohry *Smite*, vyskytly. Videohry, které v této části práce zmiňuji, jsem vybírala spíše subjektivně s přihlédnutím k tomu, že se v hráčské komunitě pohybují a mám základní přehled o videoherní historii, tudíž vím, které hry byly a jsou z historického hlediska opravdu podstatné, případně, které hry byly pro rozvoj žánru MOBA klíčové a ovlivnily tak i podobu videohry *Smite*.

V druhé kapitole „Šintó“ se budu věnovat tomuto náboženství a představím jeho základní pilíře a pojmy. V podkapitole „2.1 Literární prameny šintó“ se následně budu zabývat nejstarší japonskou literaturou, která slouží jako základní zdroj pro komparaci v této práci. Nejstarší japonská literatura nám nejenom podává svědectví o historických událostech nejstarší doby, ale obsahuje i velké množství mýtů a bájí, které můžeme považovat za jeden ze základních kamenů náboženství šintó. Jelikož se tato práce zabývá tím, jak jsou konkrétní šintoistická božstva zobrazována, v podkapitole „2.2 Podoby a vyobrazování *kami*“ rozeberu, v jakých odvětvích kultury a umění a v jaké formě můžeme rozličná vyobrazení božstev nalézt.

Poslední kapitola pod názvem „Amaterasu“ je věnována právě této bohyni. V první podkapitole „3.1 Příběh“ rozeberu videoherní příběh této postavy, jakým způsobem je v něm prezentována a jakým způsobem se liší od příběhů ve staré literatuře. Ve druhé podkapitole „3.2 Zařazení a schopnosti“ se budu věnovat jednotlivým schopnostem, kterými ve videohře postava disponuje, jakým způsobem zrcadlí její charakter či schopnosti, kterými vládne i v *Kodžiki* či *Nihon šoki*, případně na jaká odvětví japonské kultu-

ry odkazují. Ve třetí podkapitole „3.3 Vizualizace“ se pak zaměřím na vzhled této postavy a na to, jakým způsobem koresponduje s popisy v literatuře – jaké vlivy či motivy, včetně významu barev, můžeme v designu jejího videoherního modelu najít, a jak tyto charakteristiky dotváří celkový obraz postavy. Ve čtvrté podkapitole „3.4 Hlasový projev“ zanalyzuji repliky, které postava ve hře pronáší. Budu se zaměřovat na to, co tyto repliky prozrazují o jejím charakteru či vztahu k jiným božstvům, případně na které kulturní jevy či události svými slovy odkazuje. Zároveň v této části rozeberu i repliky pronášené tímto božstvem v literatuře, opět se záměrem dozvědět se více o charakteru Amaterasu tak, jak je tradičně chápána. V páté podkapitole „3.5 Komentář tvůrců“ následně představím komentáře těch, kteří postavu bohyně Amaterasu pro hru vytvářeli, abych poskytla jasnější představy o tom, jaký byl záměr vývojářů při vytváření této postavy. Na konci jednotlivých podkapitol, které se konkrétně věnují příběhu, schopnostem, vizualizaci a hlasovému projevu Amaterasu, pak následují závěrečná porovnání a shrnutí, konkrétně v podkapitolách 3.1.1, 3.2.1, 3.3.1 a 3.4.1.

Metodologie a průběh bádání

Ačkoliv se tato bakalářská práce zaměřuje na porovnávání literárního a videoherního pojetí bohyně Amaterasu, můj původní záměr byl poněkud jiný. Původně jsem chtěla zkoumat celistvé tradiční vnímání daného božstva, a to na příkladech nejen z literatury, ale také z výtvarného umění, kde jsem se chtěla zaměřit především na malby a sochy. Tento celistvý obraz jsem pak měla v plánu porovnávat s videoherní interpretací postavy stejně, jako je tomu v této práci. Bohužel se velmi záhy během mého bádání ukázalo, že v rozsahu bakalářské práce by byl tento výzkum neproveditelný. Práce, která by zahrnovala všechny aspekty tak, jak jsem to původně zamýšlela, by svou délkou pravděpodobně mohla přesáhnout i rozsah práce magisterské, a tudíž jsem si z výše zmíněných zdrojů k vyobrazování božstev vybrala pouze prameny literární. Literární prameny nám mohou poskytnout zřejmě nejtradičnější vyobrazení Amaterasu. Kroniky *Kodžiki* a *Nihon šoki* slouží jako literární základ náboženství šintó a celkově jakožto stavební kámen šintoistické mytologie poprvé převedly do psaného textu samotný fakt, že japonská božstva měla jistou fyzickou formu, charakter a udržovala mezi sebou nějaké vztahy. I díky tomu, že byla tato dvě díla sepsána poměrně rychle po sobě, máme tak díky těmto literárním pramenům k dispozici poměrně ucelený pohled na daná božstva a jejich skutky, a to i navzdory tomu, že se v některých detailech díla liší.³

Dalším podstatným krokem v mém výzkumu byla volba výchozích materiálů a zdrojů, ze kterých jsem čerpala. Rozhodla jsem se pro české vydání *Kodžiki* z roku 2012, v překladu profesora Karla Fialy.⁴ Toto vydání kromě samotného překladu díla obsahuje i mnoho poznámek, které upřesňují některé reálie či dobové spojitosti, a proto se mi zdálo jako nejlepší volba. Ze stejného důvodu jsem zvolila i anglické vydání kroniky *Nihon šoki* z roku 1993 v překladu W. G. Astona.⁵ I v tomto vydání jsem našla mnoho podnětných vysvětlivek a poznámek, jež mi umožnily nahlédnout na dílo v širších souvislostech.

³ Oproti tomu například to, jakým způsobem byla božstva vyobrazována ve výtvarném umění, můžeme do jisté míry považovat za tendenční a podléhající módním trendům daného období. Ať se již jednalo o módu doslovně, nebo například silnější vliv jiných náboženských směrů, než je šintoismus.

⁴ *Kodžiki: Kronika dávného Japonska*. 1. vyd. Přeložil K. Fiala. Praha: ExOriente, 2012. 371 s. ISBN 978-80-904246-9-2.

⁵ *Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*. BARROW, Terrence, ed. Přeložil W. G. ASTON. Rutland: Charles E. Tuttle, 1993. ISBN 0804809844.

Odborné zdroje k historii videoher jako takových samozřejmě existují, avšak u novějších žánrů či titulů nejsou prozatím k dispozici. Proto jsem byla v některých případech nucena použít i zdroje, které se zabývají téměř výhradně popkulturními tématy. Domnívám se však, že v kontextu absence vhodnějších pramenů jsou tyto zdroje jediné použitelné.

V překladech terminologie MOBA videoher mi pak byla velmi nápomocná videohra *League of Legends*, která má již v současné době (na rozdíl od videohry *Smite*) oficiální český překlad včetně českého dabingu. Vzhledem k tomu, že je základ fungování u těchto titulů téměř shodný, tak jsem se českou terminologií z *League of Legends* rozhodla používat i v kontextu videohry *Smite*.

Pro získání informací z videohry *Smite* samotné, kdy jsem především potřebovala do detailu prozkoumat modely postav a jejich pohyby, hlasový projev a reakce na ostatní postavy ve hře, jsem si vytvořila soukromou hru. Do takovéto hry nemají přístup další hráči (pokud zakladatel takovéto hry neurčí jinak) a je možné v ní vytvářet různé herní situace, které byly potřebné k tomu, abych získala potřebné informace. V soukromé hře je možné zvolit si do nepřátelského týmu ovládaného umělou inteligencí postavy z velkého množství božstev, které hra nabízí. Tak je možné zkoumat konkrétní kombinace a reakce božstev, stejně jako to, jak se božstva ve hře chovají či jak vypadají. Informace získané touto analýzou videohry jsem pak použila ke komparaci s informacemi získanými z kronik *Kodžiki* a *Nihon šoki*.

U literárních pramenů je však problémem fakt, že kroniky nejsou zcela totožné. Především pak kronika *Nihon šoki* předkládá čtenáři několik verzí jednoho příběhu. Rozhodla jsem se tedy zmínit co nejvíce variant popisů situací či samotného božstva. Pokud se popisy v obou kronikách shodovaly, zmínila jsem pouze jednu verzi.

Po obou analýzách jsem zjištěné informace porovnala a lehce zjištěné rozdíly nastínila již před samotným závěrem kapitol zaměřených na postavu Amaterasu. Mým cílem ovšem nebylo pouze najít prosté rozdíly či shody ve zobrazení Amaterasu v literatuře a videohře, ale zanalyzovat také jiné vlivy či kulturní odkazy, které jsem, především u videoherní verze, zaznamenala. Jelikož u videoherní verze máme k dispozici i konkrétní vizualizaci postavy, dostává takové vyobrazení oproti tomu literárnímu další

rozměr. Zaměřovala jsem se tedy i na takové detaily, jako je použitá barevná škála a význam konkrétních barev, vizuální symbolika, symbolika slovní atd.

1 Videohry

Videohry⁶ jsou v současné době médiem, které již dávno není určeno primárně dětem a udržuje si svou pevnou pozici v zábavním průmyslu. Podle výsledků průzkumů organizace ESA⁷ v roce 2015 čtyři z pěti domácností v USA vlastnily herní konzoli⁸ a 42 % Američanů hrálo hry pravidelně⁹ (ESA, 2015, str. 2). Při hraní videoher se hráč stává spolutvůrcem děje a mnohdy může ovlivnit i jeho směřování. V posledních letech navíc dochází i k rozmachu tzv. virtuální reality¹⁰, díky které je zážitek z hraní ještě autentičtější. Proto mohou mít videohry na hráče silný vliv. Videohry se tak staly médiem, jehož výpovědní hodnota o moderní společnosti je poměrně vysoká; v tomto odvětví zábavního průmyslu se zrcadlí nejen současné populární kulturní trendy, ale mnohdy jsou v nich řešena také závažná společenská témata¹¹.

1.1 Historie videoher

1.1.1 Počátky videoher

Abychom byli schopni lépe porozumět významu a vývoji on-line videoher¹² a potažmo i žánru MOBA¹³, do kterého hra *Smite* spadá, musíme se podívat na videoherní historii jakožto celek.

⁶ V práci jsem se rozhodla používat výraz videohry, který odpovídá anglickému výrazu *videogames*, a to z toho důvodu, že v sobě tento pojem obsahuje nejen hry, které je možné hrát na počítačích (k čemuž odkazuje v češtině užívaný výraz počítačové hry), ale také na herních konzolích či přenosných herních zařízeních.

⁷ ESA (z anglického *The Entertainment Software Association*, v překladu „Asociace zábavních systémů“) je americká asociace, která sdružuje společnosti, jež vytváří videohry, provádí průzkumy trhu, pomáhá s určováním přístupnosti her či pořádá videoherní výstavu E3 (výstava pořádaná každoročně v Los Angeles, na které se představují videoherní novinky a plány videoherních společností pro nadcházející rok).

⁸ V této práci budu používat spojení herní, videoherní, či pouze konzole ve smyslu zařízení, které je určeno primárně na hraní videoher. Jedná se o zažité termín.

⁹ V dotazníku bylo pod pojmem pravidelně specifikováno hraní tři a více hodin týdně.

¹⁰ Virtuální realita označuje zařízení, které hráči za pomoci speciálních brýlí a ovladačů umožňuje interakovat se do simulovaného prostředí. Mezi přístroje, které toto umožňují, patří například Playstation VR nebo Oculus Rift.

¹¹ Např. psychické nemoci, problematiku sexuální orientace, kriminality atd.

¹² On-line oxfordský slovník definuje heslo „video-game“ jako „hru hranou za pomoci elektronické manipulace obrazu, který je vytvořený počítačovým programem na monitoru, či jiném displeji.“ (v originálním znění zní heslo: *“A game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display.”* Heslo je dostupné na https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game [cit. 3.12.2018].

¹³ Viz kapitola „1. 2. 1 Žánr MOBA“.

První vynálezy, které položily základ videoherního průmyslu, se objevily v polovině 50. let 20. století (The Video Game Debate, 2016, str. 2). Z přístrojů, které nepřímo stály u zrodu videoher, byly zásadní především *pinball* či tzv. *novelty games*¹⁴. Tyto přístroje neřídil počítačový program a z počátku byly ovládány pouze manuálně bez užití elektrické energie, nelze je tedy zařadit mezi videohry. Nabízely však široké spektrum her, např. hry sportovní, závodní či simulátory lovu a mezi hráči se staly velmi populární. (Kent, 2001, str. 15–27)

K zásadní změně došlo v roce 1958. William Higinbotham¹⁵ vytvořil hru *Tennis for two*, simulaci tenisu využívající analogovou technologii a obrazovky *osciloskopu*¹⁶; tento objev je často označován za stěžejní událost videoherní historie. Ačkoliv „Tenisu pro dva“ předcházely jiné vynálezy jako například elektronická verze piškvorek či dámy nebo takzvaný *Cathode Ray Tube Amusement Device*¹⁷, vždy jim chyběl určitý aspekt, ať už to byl graficky znázorněný pohyb či počítačový program. (The Video Game Debate, 2016, str. 2–4)

1.1.2 70. a 80. léta

Motiv tenisu pro dva hráče využila v 70. letech i firma Atari, když vytvořila první komerčně úspěšnou hru – *Pong*¹⁸. Aby z úspěchu této hry Atari vytěžilo co nejvíce, vydalo i jeho konzolovou verzi pro domácnosti, která svou popularitou předčila i první domácí herní systém Odyssey od společnosti Magnavox. Od toho už byl jen krůček ke stvoření herního zařízení VCS¹⁹, které z Atari udělalo videoherní velmoc. (The Video Game Debate, 2016, str. 4–5; Montfort a Bogost, 2009, str. 8–11)

V roce 1977 se videoherní průmysl musel potýkat s první krizí, kterou způsobila přehlcenost trhu různými napodobeninami *Pongu*. (The Video Game Debate, 2016, str. 5) Tu se podařilo překonat v 80. letech, a to zejména díky takzvaným arkádám, v nichž se scházeli především mladí lidé a kde si bylo možné zahrát hry jako například *Space*

¹⁴ Ačkoliv klamou názvem, nejednalo se přímo o hry, ale o mechanicky ovládané přístroje.

¹⁵ Fyzik (1910–1994), který se mimo jiné podílel na vývoji jaderné bomby.

¹⁶ Přístroj, který na monitoru graficky znázorňuje napěťový průběh.

¹⁷ V překladu „Zábavní zařízení z katodových trubic“.

¹⁸ Simulátor tenisu – hráč se snaží odrazit míček na protivníka, s každým odrazem se rychlost míčku zvyšuje.

¹⁹ Později známé také jako Atari 2600.

Invaders nebo *Pac-man*. Zároveň se v té době začaly více prosazovat i domácí počítače. Jedním z nejznámějších modelů byl Commodore 64, který nabízel kromě praktických funkcí i možnost hraní videoher. (The Video Game Debate, 2016, str. 5)

Také 80. léta byla poznamenána krizí videoher – experimenty s novými hrami a velké množství nových herních zařízení způsobily, že lidé přestávali o hry jevit zájem. Velké firmy ztrácely miliony dolarů, malé krachovaly a zdálo se, že videohry budou brzy jen historií. (Dillon, 2011, str. 17–18)

Celou situaci na americkém trhu zachránila firma Nintendo, když představila zařízení NES²⁰. Svou převratnou grafikou, jedinečným ovládním, více než 1000 tituly²¹ a velmi přísnými smluvními podmínkami pro vývojáře předstihlo toto zařízení své oponenty Atari a Segu (Slaven, 2002, str. 89–91).

1.1.3 90. léta až současnost

Svět videoher výrazně ovlivnil také vynález CD a následně i DVD. Nintendo začalo mít spory se společností Sony, která se rozhodla jít svou vlastní cestou a vyvinula značku Playstation. Zároveň se rozmohly i takzvané „kapesní“ konzole jako například Game Boy, které umožňují hrát hry prakticky kdekoliv. (Dillon, 2011, str. 19–22)

Společnost Microsoft se do pomyslné soutěže videoherního průmyslu vrhla také, a kromě počítačů představila v roce 2001 videoherní konzoli Xbox, která měla být reakcí na Playstation 2 vydaný o rok dříve. Zároveň vznikla i služba Xbox Live, díky níž se značně rozšířilo on-line hraní na konzolích. Dalším revolučním krokem pak bylo v roce 2006 vydání konzole Wii od společnosti Nintendo. Ta do světa videoher vnesla nové prvky – začala využívat pohybové senzory, kterými hra kopíruje pohyby hráče, a tak mu nabízí nový zážitek z hraní. Tento způsob se stal tak populární, že na něj museli Sony i Microsoft reagovat vydáním zařízení Move a Kinect. (Dillon, 2011, str. 13–26) Současná generace konzolí má tři hlavní zástupce – Playstation 4²², Xbox One²³ a Nin-

²⁰ Z anglického Nintendo Entertainment System.

²¹ Z nichž můžeme jmenovat například *Super Mario Bros*, *Legend of Zelda* nebo *Metroid*.

²² Nástupce konzole Playstation 3.

²³ Nástupce konzole Xbox 360.

tendo Switch²⁴. Můžeme rovněž sledovat rostoucí oblibu takzvané virtuální reality a mobilních videoher.

1.2 On-line videohry

V celé historii videoher můžeme vidět několik charakteristických rysů, které jsou typické nejen pro standardní videohry, ale také pro videohry hrané on-line. Jedním z těchto rysů jsou konkurence a soutěživost, které se projevují jak mezi hráči, tak mezi společnostmi, které videohry vytvářejí. Existuje zde jasná tendence neustále překonávat nové pomyslné mety, být rychlejší, lepší a zábavnější než konkurence. Právě s nástupem internetu se toto soutěžení zkomplikovalo, protože hráči mají k dispozici na výběr z tolika možností, že potenciálně úspěšná hra musí přinášet něco opravdu jedinečného a inovativního, aby veřejnost zaujala, a zároveň musí reagovat na rychle se vyvíjející trendy. Pokud by tomu tak nebylo, fanoušci videoher by mohli rychle ztratit zájem.

Významné je i to, že videohry fungují také jako médium, díky kterému se lidé setkávají a socializují. Dříve byly pro hráče takovým místem setkávání arkády, kde především mladí lidé trávili svůj čas a bavili se. Ovšem s tím, jak se videohry přesunuly do jednotlivých domácností a arkády postupně zanikly, musela být tato funkce adekvátně nahrazena. To se povedlo s nástupem internetu, kdy se lidé mohou prostřednictvím videoher socializovat ve virtuálním světě.

Internet už není jen prostorem, ve kterém se hraje, ale je především zdrojem distribuce a sdílení her. Ať již těch, které se na internetu kupují, či těch, které se zde nelegálně stahují a šíří. Slouží jako prostor pro prezentaci a rozvoj firem velkých, ale i menších, které vydávají nezávislé hry, jež nelze koupit v kamenných obchodech. Internet slouží také jako pomyslný archiv videoherní historie, protože právě skrze něj si fanoušci sdílejí hry, které již dávno nelze koupit. (The Handbook of Internet Studies, 2011, str. 372) Většina současných videoher internet nějakým způsobem k fungování vyžaduje, neboť je nejrychlejším způsobem, jak do hry přinést aktualizace či bonusový obsah.

²⁴ Nástupce konzole WiiU.

Počátky hraní on-line můžeme nalézt v 70. letech, ale přístrojů, na nichž se dalo hrát za použití předchůdců internetu, bylo jen velmi málo a měli k nim přístup spíše lidé pohybující se na půdách univerzit a výzkumných ústavů. To se změnilo s vývojem takzvaného systému BBS²⁵, který propojoval hráče skrze modemy, a umožnil vzniknout např. jedné z prvních on-line her jménem *Legend of the Red Dragon*. Díky tomu, že byli hráči propojeni, mohli si vzájemně sdílet soubory či si radit, a herní prostředí tak zlepšovali. Na sklonku 70. let spatřil světlo světa žánr MUD²⁶, který měl základ ve fantasijních světech *Dungeons & Dragons*²⁷ či *Pána prstenů*²⁸ a umožňoval hráčům vytvářet prostřednictvím chatu příběhy a nové světy. Popularita tohoto žánru rostla spolu s tím, jak se internet stával dostupnější pro větší množství lidí. (The Handbook of Internet Studies, 2011, str. 369–370)

V 90. letech se začal rozšiřovat další žánr, který sám o sobě vývoj on-line hraní příliš silně neovlivnil, ale dodnes tvoří jeho nedílnou součást – FPS²⁹. Díky akčnosti a hraní v týmech je tento žánr velmi oblíbený již od roku 1993, kdy vyšla hra *Doom*. V současné době je zastoupen například hrou *Counter-Strike*, která se hraje i na profesionální úrovni. (The Handbook of Internet Studies, 2011, str. 370)

Nedílnou součástí on-line hraní je rovněž žánr MMOG³⁰, jehož kořeny můžeme hledat v 90. letech ve hrách jako *Meridian 59* nebo *Ultima Online*. Tyto hry se vyznačují rozlehlými fantaskními světy, v nichž hráči prostřednictvím postav, které sami vytvářejí, plní úkoly a interagují s ostatními hráči. (The Handbook of Internet Studies, 2011, str. 371)

Hraní není omezeno pouze na počítače, hráči využívají také videoherní konzole. Postupně pro ně vznikl jejich vlastní virtuální prostor, a tak jednotlivé konzole mají i své

²⁵ Z anglického „bulletin board system” – „systém elektronických nástěnek“.

²⁶ Z anglického „multi user dungeon” – „kobka pro více hráčů“. Výraz kobka je však poněkud nepřesný, protože se jedná o zažité označení části her či úrovní.

²⁷ *Dungeons & Dragons* je fantasy hra na hrdiny, kde si hráči vytváří své vlastní postavy a fantazijní světy, ve kterých plní různé úkoly a zažívají dobrodružství. Tato hra se nejčastěji hraje v podobě stolní hry, kdy si hráči vytvoří vlastní herní mapy.

²⁸ *Pán prstenů* (v originále *The Lord of the Rings*) od autora J.R.R. Tolkiena je románová fantasy trilogie. Je často považována za stěžejní dílo celého fantasy žánru.

²⁹ Z anglického „first person shooter” – v překladu „střílečka z vlastního pohledu“; velice populární žánr akčních videoher.

³⁰ Z anglického „massively multiplayer on-line game” – „on-line hra pro velké množství hráčů“.

internetové služby – například Xbox Live, PS Network nebo WiiWare (The Handbook of Internet Studies, 2011, str. 371). Hráči jejich prostřednictvím mohou nejen hrát, ale také hry nakupovat, sdílet své zkušenosti a statistiky či komunikovat s jinými hráči.

1.2.1 Žánr MOBA

Zkratka MOBA v sobě ukrývá název “*multiplayer on-line battle arena*” (100 Greatest Video Game Franchises, 2017, str. 34) a můžeme jej přeložit jako „on-line bojová aréna pro více hráčů“. Ve hře, která probíhá on-line, proti sobě stojí dva týmy hráčů, jejichž úkolem je ovládnout mapu a zničit nepřátelskou základnu. Nejtypičtějším designem mapy v žánru MOBA je prostředí, v němž jsou nepřátelské tábory spojeny třemi liniemi, mezi nimiž se nachází takzvaná „džungle“. Hráči jsou odměňováni jak za zabíjení příšer, které se v této džungli nacházejí, tak za zabití postav z nepřátelského týmu a ničení jejich poskoků³¹ či obranných věží. Tyto úkony jsou obvykle odměňovány zkušenostmi³² a herní měnou. Za vyhranou částku je následně možné ve hře koupit postavě lepší vybavení, čímž získává převahu nad nepřítelem.

Počátky žánru MOBA lze najít ve speciálně upravených herních mapách společnosti Blizzard, *Warcraft III* a *Starcraft*. Na jejich základě totiž nadšený designér známý pod přezdívkou Eul vytvořil první herní mapu pro hru *Defense of the Ancients*, která je spíše známá pod zkratkou *DotA*. Jelikož byl vývoj tohoto žánru ze začátku čistě v rukách fanoušků, byly počátky MOBA videoher poměrně chaotické, jelikož každý vytvářel herní mody³³ a mapy sám. (100 Greatest Video Game Franchises, 2017, str. 34) Velký obrat nastal v roce 2009, kdy společnost Riot Games vydala hru *League of Legends*, která se těší extrémní popularitě dodnes. Zřejmě největší konkurencí *League of Legends* je v současné době hra *Defense of the Ancients 2 (DotA 2)* vytvořená firmou

³¹ Poskoci jsou postavy bez zvláštních schopností, které jsou ovládané videoherní umělou inteligencí. Jejich hlavním úkolem je postupovat po herní mapě a zničit nepřátelské věže, avšak pokud jsou napadeni nepřátelským šampionem, útok mu oplatí. Jejich počty se v průběhu hry neustále obnovují.

³² Zkušenosti jsou body, které získává hráč v průběhu hry a jejich získávání je možné urychlit např. zabitím nepřítele či zničením nepřátelského opevnění. Ve chvíli, kdy hráč dosáhne určitého počtu zkušeností, postoupí na vyšší úroveň a může si vylepšit schopnosti či získat nové schopnosti.

³³ Herní mody jsou úpravy videoher, které mohou hru upravovat jak drobně (například změny osvětlení ve hře, zlepšení grafickou stránku hry), tak až do takové míry, kdy mod původní hru téměř nepřipomíná (a může tak například vzniknout i hra úplně nová, žánrově odlišná od hry originální). Tyto změny neprovádí vývojáři her, ale sama herní komunita, avšak společnosti vyvíjející videohry jsou často těmto změnám otevřeny a podporují je.

Valve Corporation, která je pokračováním již výše zmíněné hry *DotA*. (100 Greatest Video Game Franchises, 2017, str. 34) Z dalších MOBA her je (kromě titulu *Smite*) možné jmenovat například *Heroes of the Storm*, *Vainglory* či *Heroes of Newerth*.

Jelikož je prostředí videoher MOBA značně kompetitivní, přesunulo se postupně i do profesionální roviny³⁴. Dnes se soutěžnímu hraní videoher říká „elektronické sporty“ nebo také „esporty“ a sledují je miliony fanoušků po celém světě. Vznikají profesionální týmy hráčů, které v turnajích soutěží o peněžní odměny v řádech milionů dolarů a vedou se debaty o tom, zda by měli být hráči esportů považováni za plnohodnotné atlety. (Molina, 2018)

1.3 Videohra *Smite*

MOBA videohra *Smite* od společnosti Hi-Rez Studio³⁵ vznikla 25. března 2014 (Gamespot.com, 2018) a téměř okamžitě se zařadila mezi nejpobulárnější a nejhranější hry ve svém žánru, a to z několika důvodů. Jedná se o tzv. *free to play*³⁶ hru, jejíž stažení a hraní je zdarma.³⁷ Hra nese označení PEGI³⁸ 12, což znamená, že v ní může být zobrazeno mírné násilí vůči fantazijním postavám, může obsahovat sexuální narážky či pózy a lehce vulgární jazyk (Pegi.info, 2017). K popularitě hry přispívá i to, že byla vydána také pro hraní na konzolích Playstation a Xbox. Ačkoliv jsou servery pro počítače a jednotlivé konzole oddělené, je tak hra dostupná většímu spektru hráčů.

Smite si svou oblibu získal také pro své inovativní pojetí grafiky a herních mechanismů. Zřejmě nejnápadnějším prvkem této videohry je úhel pohledu hráče. Videohry MOBA jsou obvykle snímány z ptačí perspektivy, avšak *Smite* staví kameru za záda postavy a hráč tak má reálný pocit, že se nachází uprostřed bitvy. Pohyb postav není řízen

³⁴ Kromě videoher MOBA se hrají profesionálně např. i tzv. „střílečky“, bojové hry či strategické hry.

³⁵ Společnost se studii v USA, Velké Británii a Číně, která kromě videohry *Smite* vytvořila například hry *Paladins* nebo *Hand of the Gods*. Informace jsou dostupné na webu <https://www.hirezstudios.com/> [cit. 14. 3. 2018].

³⁶ „Zadarmo k zahrání.“ Videohry, které lze nainstalovat a hrát zdarma.

³⁷ Hra sice nabízí různé placené úpravy vzhledu postav či výhodné placené balíčky postav, avšak jejich zakoupení neposkytne hráčům žádné výhody.

³⁸ Ze zkratky *Pan European Game Information* (v překladu „Panevropská herní zpráva“). Jedná se o systém, který hodnotí obsah hry a informuje o potenciálně škodlivých či nevhodných aspektech videoher. Podle toho jsou videohry rozděleny do několika kategorií na základě vhodnosti pro určitou věkovou skupinu. To, do které kategorie hra spadá, je označeno na obalu videohry.

jen za pomoci klikání myši (jak je tomu například u MOBA her *League of Legends* nebo *Heroes of the Storm*), ale také stiskem kláves W, S, A a D, z nichž každá určuje směr pohybu. V uvedených hrách jsou základní útoky postav prováděny automaticky, ve hře *Smite* jsou ale řízeny manuálně; hra je tak sice obtížnější, ale dynamičtější.

Motiv mytických božstev je dalším aspektem, který přilákal mnoho hráčů. V současné době je ve hře více než 100³⁹ božstev z různých pantheonů⁴⁰ – například severského, řeckého, mayského, čínského, hinduistického, egyptského, římského, japonského⁴¹, keltského, slovanského či polynéského. Dále pak lze ve hře najít i postavy z jorubských legend, legendy o králi Artušovi či charaktery spojené s kultem voodoo. V současné době je mezi božstvy ve hře *Smite* šest postav z japonského pantheonu: Amaterasu, Hačiman, Izanami, Kuzenbo, Raidžin a Susanó. Při příležitosti přidání nové postavy je na oficiálním Youtube⁴² kanále videohry vydána upoutávka, v níž je stručně vysvětlen příběh postavy. Jsou zde představeny její schopnosti a nastíněny situace a taktiky, v nichž daná postava vyniká.

Bohy můžeme rozdělit podle takzvaných rolí do pěti skupin – ochránce⁴³, válečník⁴⁴, lovec⁴⁵, kouzelník⁴⁶ a asasín⁴⁷, přičemž každá z těchto rolí má svá specifika a aby tým

³⁹ Toto číslo je pouze orientační, počet božstev se ve hře postupně zvyšuje.

⁴⁰ I počet různých pantheonů, ze kterých jsou božstva do hry vybírána, neustále roste.

⁴¹ Objevují se zde jak postavy spojené se šintoismem, tak postavy, které mají mytický charakter, ale nelze je považovat za šintoistická božstva.

⁴² Profil videohry *Smite* na webu Youtube.com je <https://www.youtube.com/user/smitegame> [cit. 14. 3. 2018].

⁴³ Původně „*guardian*“. Tato skupina stojí v první linii, protože má nejvyšší úroveň zdraví ze všech skupin. Jejich útoky, ať základní či speciální, nejsou příliš silné, ale díky tomu, že snesou mnoho útoků od nepřátel, jsou schopni bojovat proti přesile a ochránit své spoluhráče.

⁴⁴ Původně „*warrior*“. Tato skupina vyniká v boji na blízko. Velmi často jsou těmi, kdo zahajují souboj. Mají vyšší úroveň zdraví, spoléhají na svou mobilitu a kombinaci speciálních a základních útoků.

⁴⁵ Původně „*hunter*“. Tato skupina se specializuje na útoky na dálku. Protože se účastní především základních útoků, snaží se skrze nakupované předměty zvýšit kadenci a sílu těchto útoků. Nevynikají v boji na blízko a jsou snadno zranitelní, proto je potřeba, aby je jejich tým chránil.

⁴⁶ Původně „*mage*“. Tato skupina spoléhá především na své speciální schopnosti, které jsou velice silné. Někteří mají schopnosti určené výhradně k ničení nepřátel, jiní naproti tomu mají schopnosti, které pomáhají jejich vlastnímu týmu (této podskupině se říká „podpora“, mohou členy týmu např. léčit). To je kompenzováno jejich zranitelností. Kromě toho musí doplňovat manu (tj. esenci potřebnou k provádění kouzel; s užitím každého kouzla mana ubývá) rychleji než ostatní postavy, protože bez ní nemohou speciální schopnosti používat.

⁴⁷ Původně „*assassin*“. Do češtiny můžeme překládat též jako „úkladný vrah“. Tyto postavy vynikají svou rychlostí, schopností skrývat se a silnými útoky. Dokážou tedy rychle a nečekaně zaútočit

fungoval a měl co nejvyšší šanci na výhru, je k nim potřeba přihlížet. Každá z postav má tzv. pasivní schopnost⁴⁸, základní útoky⁴⁹ a speciální útoky⁵⁰, které se spouští stiskem jednotlivých kláves a jejich použití je omezeno jak časem, tak i výdrží postavy. Pokud se hráči v zápase daří, může v průběhu hry vylepšit schopnosti postav body, které získává za každou dosaženou úroveň, či speciálními předměty, které si může koupit za zlaté dukáty⁵¹. Ten, kdo má lepší předměty a schopnosti na vyšší úrovni, má samozřejmě značnou výhodu.

Hráč na začátku obdrží deset božstev⁵², která jsou pevně dána hrou. Jedná se o postavy jednodušší na ovládání, jejichž používáním se má hráč naučit základní herní mechaniky a zjistit, která ze skupin postav mu vyhovuje nejvíce. Každý týden je pak dále k dispozici pět náhodně zvolených božstev, které si hráči mohou libovolně zkusit. Pokud si hráč chce postavu zpřístupnit nastalo, musí si ji koupit za herní měnu, kterou může získat jak hraním, tak i za reálné peníze. Hra nabízí šest herních módů, které se od sebe liší např. rozložením jednotlivých map či počtem postav v jednom týmu. Cíl je ovšem vždy stejný – zničit nepřátelskou základnu reprezentovanou titánem⁵³. Tato základna je ve většině map chráněna obrannými věžemi s fénixem, které musí být nejdříve zničeny, aby se mohl uskutečnit finální boj.

O velké popularitě hry svědčí i to, že má svou vlastní profesionální ligu, která se v roce 2019 dočkala své již šesté sezóny. Kromě toho fanoušci z celého světa vytvářejí na motivy videohry písničky, obrazy, povídky a díky svému kreativnímu zobrazení hrdinů je hra velice populární v komunitě *cosplay*.⁵⁴

a pro méně odolné postavy takový útok bývá smrtící. Na druhou stranu jsou postavy z této skupiny také velice zranitelné a nevynikají v týmových soubojích či v boji proti nepřátelům s vysokou úrovní zdraví.

⁴⁸ Schopnost, kterou hráč sám neaktivuje. Často se spouští automaticky v určité situaci a je jedinečná pro každou postavu.

⁴⁹ Útoky, které může postava provádět neomezeně, nejsou nijak limitované výdrží postavy či její úrovní.

⁵⁰ Každá z postav má čtyři speciální schopnosti, které si hráč odemká za dosažené úrovně, které získává díky nabytým zkušenostem.

⁵¹ Zlaté dukáty hráč získává pomalu v průběhu hry, ale za zabití nepřítele či nestvůry v džungli nebo za zničení nepřátelského opevnění dostává dukátů více.

⁵² V současné době jsou tyto postavy bohů Aréa, Artemidy, Bellony, Guan Yua, Kukulkana, Neith, Nemesidy, Ra, Thora a Ymira.

⁵³ Titán je ve hře *Smite* ozbrojený obr, který je skrytý v nepřátelské základně a nemůže ji opustit. V případě, že na něj nepřátelské postavy zaútočí, útočí na ně zpět.

⁵⁴ Název *cosplay* je zkratkou slov *costume* a *play* (v překladu „kostým“ a „hra“). Jde o činnost, při které se fanoušci převlékají za své oblíbené postavy z filmů, knih, seriálů, videoher atd. Snaží se co nejpřesněji

1.3.1 Kontroverze kolem videohry *Smite*

Ačkoliv se videohra *Smite* řadí mezi nejoblíbenější a nejznámější tituly ve svém žánru, hned ve svých počátcích se tvůrci hry museli potýkat s kontroverzí, kterou s sebou zpracování náboženských témat nese.

Zřejmě největší kritiky se videohra dočkala od zástupců hinduistické církve, kteří žádali, aby byla hinduistická božstva ze hry odstraněna. Prezident světové společnosti hinduistů, Rajan Zed, tuto žádost podložil argumentem, že je využití hinduistických božstev pro komerční účely nepřijatelné a že dovolit, aby hráč ovládal božstvo, které má být uctíváno, je degradující. Zed dále dodal, že hinduisté vítají zájem zábavního průmyslu o jejich náboženství, ale zdůraznil, že je důležité, aby společnosti náboženství respektovaly a nepřetvářely si jeho symboly a koncepty ve svůj prospěch. (Rana, 2012) Svou podporu hinduistům v boji proti neuctivému využívání božstev ve videohře vyjádřily i katolické, židovské a buddhistické skupiny napříč Spojenými státy (Doke, 2012).

Zvláštní pozornosti se pak dostalo postavě bohyně Kálí⁵⁵, jejíž vyobrazení bylo mnohými hinduisty kritizováno jako neslušné, ba dokonce pornografické (Doke, 2012). Společnost Hi-Rez v reakci na tuto kritiku odstranilo ze svých stránek obrázky, na němž byla postava bohyně zachycena (Leboeuf, 2012). Postava samotná i její nezměněné vyobrazení ve hře nicméně nakonec zůstalo.

Tod Harris, jeden ze zakladatelů studia Hi-Rez, na kauzu reagoval slovy, že hinduismus je jedním z nejstarších a nejrozmanitějších světových náboženství a videohra z něj tak čerpá inspiraci stejně jako z egyptské, severské, řecké či čínské mytologie. Harris dále dodal, že vzhledem k hinduistickému konceptu jednotné pravdy s mnoha podobami by všechna božstva ve hře i mimo ni mohla být považována za hinduistická. Zároveň potvrdil, že do budoucna má společnost v plánu základnu hratelných božstev rozšiřovat, nikoliv naopak. (Hafer, 2012)

napodobit vzhled postavy za použití paruk, kontaktních čoček, šijí a vyrábí detailní repliky kostýmů. Zároveň se ale snaží postavu napodobit i po stránce hlasové a povahové.

⁵⁵ Hinduistická bohyně destrukce.

V závislosti na této kontroverzi vyvstala otázka, zda se ve videohře objeví i postavy spojované s křesťanstvím, židovstvím či islámem. V roce 2012 Tod Harris prohlásil, že není v plánu tyto postavy do hry přidávat. Důvodem je, že tyto postavy by nebyly pro hráče přitažlivé, ať již po stránce vzhledové či herní. Protože postavy z těchto náboženství jsou lidé, ne nadpřirozené bytosti, nebojovaly by spolu v dramatických bitvách za použití magických schopností a jsou to postavy veskrze mírumilovné, nebylo by údajně jejich zařazení do hry vhodné. (Sherridan, 2012) Ani v současné době žádnou z postav z křesťanských, židovských či islámských příběhů ve videohře *Smite* nenajdeme.

2 Šintó

Šintó, původní polyteistické japonské náboženství, je do značné míry ve světě unikátem. Doslovně jeho název můžeme překládat jako „cestu bohů“ a jeho počátky můžeme sledovat až na počátek našeho letopočtu (Martinásková a Šturdík, 2015, str. 39). Tento náboženský systém, který dostal své jméno v období Nara⁵⁶, nejen, že nemá žádného zakladatele ani posvátná písmena, ale ve své organizované formě nemá skutečně zpracovaný morální ani myšlenkový kodex (Nymburská, 2015, str. 13). I po příchodu buddhismu z Koreje do Japonska v 6. století našeho letopočtu šintó nezesláblo a nezaniklo, naopak s nově přichozím náboženstvím začalo koexistovat a doplňovat se. K dočasněmu oddělení těchto dvou náboženství došlo až v období Meidži⁵⁷, kdy bylo vyzdvihováno především původní domácí náboženství až do té míry, že se šintó stalo náboženstvím státním. To bohužel vedlo ke zneužití šintó nacionalistickou ideologií a v závislosti na tom bylo Japonsko po druhé světové válce donuceno striktně oddělit státní a náboženské záležitosti. Císař se musel veřejně vzdát svého božského původu, stát se zavázal nepodporovat žádný náboženský směr a byla zakázána i výuka náboženství ve školách. Ani to ovšem nemohlo šintó úplně vymýt a toto původní japonské náboženství, většinou spojované s radostnými událostmi, jako jsou svatba či narození dítěte, je i v současné době poměrně důležitou součástí běžného života Japonců. (Martinásková a Šturdík, 2015, str. 40–41)

Hlavním předmětem uctívání šintó, stejně jako hlavním tématem této práce, jsou takzvaná *kami*. Ačkoliv je výraz *kami* často překládán jako božstva, je potřeba si uvědomit, že ono pojetí božství je naprosto rozdílné od toho, jak chápeme božství v západní křesťanské kultuře. (Nymburská, 2015, str. 14)

Kami zpočátku neměla jasnou podobu, jednalo se spíše o neidentifikovatelnou přírodní sílu. Mohly jej reprezentovat například stromy, skály, jezera, ale stejně tak i strach budící přírodní jevy. Zároveň za *kami* mohly být považovány i různé předměty vytvořené člověkem, které vynikaly svou jedinečností, krásou či užitečností. Šintó má ovšem i svou mytologii, ve které se objevují božstva, shodně zvaná *kami*, jak je známe například z řeckého či egyptského panteonu. V hierarchii těchto božstev stojí na vrcholu

⁵⁶ Období trvající mezi léty 710 a 794.

⁵⁷ Období trvající mezi léty 1868 a 1926.

ochranitelka císařského rodu, bohyně slunce Amaterasu. Kromě toho se však v šintó objevuje i mnoho rodových božstev, vládců či význačných smrtelníků, kteří si své božství zasloužili za své činy. (Nymburská, 2015, str. 14)

Při uctívání *kami* je potřeba dbát na rituální čistotu, která může být narušena takzvaným *kegare* neboli rituálním znečištěním. *Kegare* jsou předměty a činnosti, které odpuzují *kami*, a je proto potřeba se jim vyhnout, či se od nich v nejhorším případě rituálně očistit. Rozdělují se do několika kategorií zahrnující vše, co se rozkládá a páchne (kam můžeme například zařadit i výkaly), a vše, co souvisí s lidskou krví, zraněním či usmrcením živého tvora a smrtí obecně. Mezi zasažené rituálním znečištěním byli počítáni i lidé a tvorové stížení přírodní katastrofou či ti, kteří spáchali zločin proti společnosti. Ti, kteří do styku s *kegare* přišli, se pak museli stranit společnosti až do svého rituálního očištění, protože by *kegare* mohli přenést na ostatní. S *kegare* pak významově úzce souvisí výraz *cumi*⁵⁸, který by se dal vysvětlit jako hřích či pochybení. Mezi pozemská *cumi* nepatřilo jen úmyslné zlé jednání, ale také pohromy, nemoci či zatmění nebeských těles. Takzvaná nebeská⁵⁹ *cumi* jsou pak takové činy, které nějakým způsobem poškozují práci a majetek rolníků. (Nymburská, 2015, str. 15–16)

2.1 Literární prameny šintó

Jak již bylo zmíněno výše, šintó sice nemá žádné posvátné písmo, avšak existují literární díla, která se snaží osvětlit původ a hierarchii šintoistických božstev a z toho plynoucí původ císařského rodu. Právě tyto literární prameny, které jsou zároveň nejstaršími japonsky psanými památkami, tvoří jádro této práce. Celkové popisy nejen vzhledu, ale i chování či způsobu promluvy jednotlivých božstev jsou pro nás cenným důkazem toho, jak byla, a dodnes jsou, šintoistická božstva vnímána ve své nejtradičnější podobě. Za základní literární prameny šintó můžeme považovat kroniky *Kodžiki* („Zápisky o starých věcech“), *Nihon šoki*⁶⁰ („Japonská kronika“) a spis *Engi šiki* („Procedury éry Engi“). První dvě zmíněná díla kladou poměrně velký důraz na japonskou mytologii,

⁵⁸ Toto slovo může být použito i k popisu hříchu v křesťansko-judaistickém významu (Nymburská, 2015, str. 16).

⁵⁹ Název „nebeská *cumi*“ odkazuje na jednání Susanóa, „nebešťana“ a bratra bohyně Amaterasu, který při svém řádění zničil meze mezi rýžovými poli a výkaly znečistil Amaterasin domov (Nymburská, 2015, str. 16).

⁶⁰ Pro kroniku existuje i druhý název *Nihongi*, viz „Ediční poznámka“.

kteřá odkazuje na božský původ císaře, a sloužily tak především k posílení moci panovnícké rodiny. *Engi šiki* je pak knihou popisující oficiální šintoistické rituály, ve které kromě jiného najdeme i 216 modlitebních formulí *norito*. (Nymburská, 2015, str. 13–14) Kniha *Engi šiki* však pro účely této práce nebyla využita.

Ačkoliv obě kroniky vznikly jen poměrně krátce po sobě, styl, kterým jsou psány, se poměrně razantně liší. *Kodžiki*, starší z těchto dvou děl a zároveň vůbec nejstarší dochované japonské prozaické dílo, měla být sestavena a sepsána v roce 712 dvořanem Ó no Jasumaruem na žádost císařovny Genmei. Jako předloha mu měla sloužit recitace dvorního sekretáře Hiedy no Areho. V tomto díle můžeme sledovat snahy propojit původní japonskou mytologii s tehdy známou historií a ověřit či vytvořit určitou genealogii císařského rodu a potvrdit systém hodností, které byly úzce spojeny s božským původem těch, kteří je získali. (Kodžiki, 2011, str. 16–17) *Kodžiki*, psaná japonsky za pomoci fonetického čtení čínských znaků, spoléhá, na rozdíl od kroniky *Nihon šoki*, spíše na příběhy dochované orální tradicí a má o něco literárnější charakter. (Winkehlöferová, 2008, str. 15) Pokud pomineme předmluvu Ó no Jasumarua, lze dílo rozdělit do tří částí. První, mytická část, se zabývá pověstmi o vzniku světa a božstev a končí sestupem vnuka bohyně Amaterasu na zemi. Druhá část se zaměřuje již na příběhy císařů císařem Džinmuem počínaje a císařem Ódžinem konče. Třetí část pak sleduje události od vlády císaře Nintokua až po vládu císařovny Suiko, jejíž vláda skončila v roce 628, tedy ani ne 100 let před sepsáním kroniky. (Kodžiki, 2011, str. 16–17)

Naproti tomu kronika *Nihon šoki*, jež byla dokončená v roce 720 a jedním z jejích hlavních kompilátorů měl být Toneri, syn císaře Tenmua, se nese v jiném duchu. Je nejenom několikanásobně delší než kronika *Kodžiki*, ale také pokrývá delší časové období – od mytických počátků Japonska až po vládu císařovny Džitó, jejíž vláda skončila v roce 696. Zároveň je z díla cítit silná inspirace čínskými vzory. Je napsána klasickou čínštinou, zaznamenává vládu císařů v souladu s čínským kosmologickým kalendářem a především se z velké části opírá o čínské kroniky⁶¹. Její styl je oficiálnější a podání událostí komplexnější. Oproti *Kodžiki*, která prezentuje jen jednu verzi popsaných legend, *Nihon šoki* nabízí hned několik verzí, přičemž některé z nich se od těch v *Kodžiki* výrazně liší. (Traditional Japanese Literature: An Anthology, Beginnings to 1600, 2007, str. 44–45)

⁶¹ Ale i o záznamy korejských imigrantů, svatyní a jednotlivých klanů (Traditional Japanese Literature: An Anthology, Beginnings to 1600, 2007, str. 44–45).

Právě proto, že se starší kronika *Kodžiki* více opírá o lidovou slovesnost, neinklinuje k inspiraci Čínou a předkládá jednu jasnou verzi událostí (příčemž tyto verze událostí jsou obecně známé), považuji interpretaci z *Kodžiki* za tradičnější a snáze uchopitelnou, a proto z ní budu čerpat především z ní. *Nihon šoki* nebudu opomíjet, avšak její obsah budu používat spíše k doplnění.

2.2 Podoby a vyobrazování *kami*

Ačkoliv v některých náboženstvích může vyobrazování božstev představovat problém⁶², zdá se, že šintó vyobrazení *kami* v různých formách umění nijak nereguluje.

Šintó se patrně nebojí přisuzovat svým božstvům lidské vlastnosti, ať už ty dobré, či špatné. V příbězích kronik *Kodžiki* a *Nihon šoki* mytická japonská božstva zažívají lásku, smutek i zradu, soupeří mezi sebou či se například oddávají i takovým pozemským radostem, jako je pití alkoholu. Navíc, jak nám ukazuje příklad bohyně Izanami, která zemřela po porodu, jsou božstva v šintó do jisté míry smrtelná.

Umělecká vyobrazení božstev v antropomorfní podobě v minulosti nebyla příliš častá, božstva byla spíše spojována s posvátnými předměty⁶³. Tendence zobrazovat božstva v jejich lidské podobě přišla až s rozmachem buddhismu v Japonsku, kdy šintoisté následovali příkladu nového náboženství a začali své představy o podobě božstev vkládat do umění. Od té doby vzniklo bezpočet maleb a kreseb zobrazujících šintoistická božstva či ilustrující příběhy z japonské mytologie. (Heilbrunn Timeline of Art History, 2002). Zvláště často se motivy s tematikou božstev objevují na dřevotiscích *ukijoe*⁶⁴. Z nejslavnějších děl můžeme jmenovat například dřevotisk *Iwato kagura no kigen* od Tošimasy Šunsaie⁶⁵, který zobrazuje legendární scénu, kdy Amaterasu opouští jes-

⁶² Mezi takové patří například judaismus či islám.

⁶³ Konkrétně s mečem, zrcadlem a klenotem (Heilbrunn Timeline of Art History, 2002).

⁶⁴ Dřevořezy (či jinak také dřevotisky) zobrazující „krásu prchavého světa“, zvláště populární v 17. až 19. století.

⁶⁵ Umělec (1866–1913), také známý jako Tošimasa Eda, se proslavil především dřevotisky s válečnou tematikou.

kyni, či svitek *Amenonuboko o motte sokai o sakuru no zu* od Eitakua Kobajašiho⁶⁶, na kterém jsou zachyceny postavy Izanami a Izanagiho s kopím na nebesích.

Ačkoliv vznikaly i sochy vyobrazující některá šintoistická božstva, nejsou tak časté jako sochy buddhistických božstev. Často se však se sochami či loutkami postav z japonské mytologie můžeme setkat při šintoistických slavnostech. Namátkou můžeme zmínit listopadové slavnosti v Hondžo⁶⁷ či podzimní slavnosti v Točigi⁶⁸. Součástí těchto slavností jsou i alegorické vozy, na jejichž vrchu se tyčí různé figuríny bájných božstev, hrdinů a císařů.

Se šintoistickými slavnostmi je pak neodmyslitelně spjatý i šintoistický divadelní tanec *kagura*. Původ tohoto velice starého umění, které je zmiňováno již v kronikách *Kodžiki* a *Nihon šoki*, je odvozován od tance, kterým se božská tanečnice pokoušela vylákat Amaterasu z jeskyně. A stejně jako tehdy, kdy byly smích a veselí použity k tomu, aby přiměly bohyni slunce opustit její skrýš, je i divadlo *kagura* do dnešních dní zachováno jakožto divadelní forma veselá, lehkovážná až satirická. Při šintoistických slavnostech, jako jsou například oslavy nového roku, sázení či sklizně rýže, které mívají tři části, spadá divadlo *kagura* do části druhé. V první části jsou božstva přivolána, ve druhé je smrtelníci baví a ve třetí se s božstvy loučí. Jak je tedy vidět, úkol divadelního tance *kagura* se od jeho mytických počátků nezměnil – stále má upoutat pozornost božstev a rozradostnit je. Ačkoliv má *kagura* několik forem, tou zřejmě nejzajímavější je takzvaná „lidová *kagura*“, při níž se lidé převlékají za šintoistická božstva⁶⁹ a přehrávají staré legendy se značnou dávkou nadsázky. (The Cambridge Guide to Asian Theatre, 1993, str. 142–143) Zdá se tedy, že tento způsob zábavy, kdy si lidé z božstev trochu „utahují“ a berou na sebe jejich podobu, nejenže není pro šintó urážlivý, ale je pro slavnosti naprosto přirozený.

S rozvojem populární kultury bylo jen otázkou času, než se tradiční kulturní proudy promísí s těmi novými. V manze⁷⁰ a anime⁷¹ se božstva objevují jak nepřímo, kdy jsou

⁶⁶ Umělec (1843–1890) známý především pro svá eroticky laděná díla.

⁶⁷ Odehrává se ve městě Hondžo, v prefektuře Saitama.

⁶⁸ Odehrává se ve městě Točigi, které se nachází ve stejnojmenné prefektuře.

⁶⁹ Důležité jsou v tomto případě masky božstev.

⁷⁰ Japonský komiks se specifickým stylem kresby a narativu. Má velké množství žánrů od komedie přes horor až po erotiku, není tudíž určen pouze dětem, jak je často komiks v západním světě chápán.

po nich pojmenovány například bojové techniky⁷², nebo také jako samostatné postavy. Z nespočtu animovaných počinů, které se inspirovaly šintoistickou mytologií a v nichž se různá božstva z tohoto pantheonu objevují, můžeme jmenovat například film *Wanpaku ódži no oroči taidži*, seriály *Inari*, *Konkon*, *Koi iroha*, *Nekogami Jajorozu* nebo mangu *Maga-Cuki*. Tyto počiny nekladou fantazii meze, proto v nich můžeme najít například Amaterasu v podobě školačky či Susanóa, který svým vzhledem a chováním připomíná člena zločineckého gangu.

V neposlední řadě, zvláště v kontextu této práce, musím také zmínit další videohry kromě videohry *Smite*, které zakomponovaly prvky šintó a postav s ním spojených do svého děje. Zřejmě nejznámějšími videoherními sériemi, které ze šintó čerpají, jsou *Šin megami tensei* a její volné pokračování *Persona*, obě vydávané společností Atlus. V těchto videohrách můžeme najít několik podob božstev Amaterasu, Susanóa, Izanagiho a Izanami, přičemž Izanami se napříč sériemi několikrát objevuje jako hlavní antagonista jak v antropomorfní podobě, tak v podobě tlející bohyně, čímž hry přímo odkazují na příběhy ve staré japonské literatuře. Další videohrou, která stojí za zmínku, protože mezi hráči rozšířila povědomí o japonské mytologii, je *Ókami* od studia Capcom. Videohra, která se svým specifickým vzhledem blíží tušovým kresbám, vypráví příběh Amaterasu v podobě vlčice, která s pomocí magického kaligrafického štětce bojuje s temnotou, kterou kolem sebe šíří bájný had Oroči.

⁷¹ Japonské animované seriály či filmy, často založené na již zmiňované manze.

⁷² Bojové techniky pojmenované po šintoistických božstvech se objevují například v sérii *Naruto*.

3 Amaterasu

3.1 Příběh

Bohyně Amaterasu má ve hře *Smite* ke jménu připojen titul jasné světlo.⁷³ Její příběh ve hře je prezentován následovně:

Když se na obzoru objeví první paprsky úsvitu, jako první se dotknou Země vycházejícího slunce, ostrovní říše malované pečlivými tahy štětce svých božstev. Toto ranní světlo přinášející teplo a život je Amaterasu, laskavá bohyně slunce. Je všemi zbožňovaná, což už se nedá říci o jejích bratrech, jmenovitě Susanóovi, nositeli bouří, který ze samé žárlivosti na oblibu své sestry spálil její zlatá rýžová pole a zničil posvátné tkalcovské stavby jejího lidu. Při pohledu na tu zkázu se žalem stížená Amaterasu zavřela v hluboké jeskyni. Její lid trpěl a říši pohltila zdrcující temnota. Po dobu, neznámo jak dlouhou, v jeskyni zůstala, skryta před všemi zvěrstvy světa. Až jednoho dne k ní dolehl dunivý zvuk zvenčí. Zprvu si toho zkoušela nevšímat, ale zvědavost jí nedala. Když odvalila balvan, který uzavíral vstup do jeskyně, a vykoukla zvědavě ven, stanula před naleštěným bronzovým zrcadlem. Amaterasu, oslepena vlastním odrazem, musela vyjít dále z jeskyně, aby našla zdroj onoho zvuku. Když tu ji z obou stran lapily ruce a vytáhly ji ven. Náhle byla obklopena stovkami přátel a milovaných. Na vrchu široké kádě tančila Uzume, bohyně veselí, která k radosti všech nepravidelně bubnovala. Amaterasu se usmála a do světa se vrátilo světlo. Když viděla všechny ty, kteří na ni spoléhají a kteří ji milují, Amaterasu odpřísáhla, že se již nikdy nebude skrývat před pohromami. Místo toho jim bude čelit tak jako úsvit, který přichází každý nový den.⁷⁴ (Smite.com, 2016)

První tvrzení, že Susanó škodí své sestře⁷⁵ z toho důvodu, že žárlí na její oblíbenost, není zcela přesné. V jedné z verzí příběhu v knize *Nihon šoki* je zmíněno, že Susanó ničí Amaterasina pole, protože jeho pole jsou neúrodná a on na sestřina plodná pole žárlí (Nihongi, 1993, str. 48), ale ani tento příběh nepotvrzuje, že by tato žárlivost byla zapříčiněna tím, že je Amaterasu oblíbenější. Tato interpretace navíc není tolik častá. Ve většině příběhů, ať již v *Kodžiki* či *Nihon šoki*, stojí za Susanóovým jednáním především jeho zlomyslná povaha. V *Kodžiki* je jeho běsnění popisováno jako oslava tri-

⁷³ Z anglického “*The Shining Light*”.

⁷⁴ Originál textu v příloze pod číslem 1.

⁷⁵ V herním příběhu je zmiňováno, že má Amaterasu dva bratry, avšak pohlaví Cukujomihio se liší napříč různými verzemi příběhu. Kupříkladu v *Kodžiki* se o něm píše jako o ženě.

umfu nad Amaterasu. Ta nevěří jeho čistým úmyslům, když za ní Susanó přichází žádat o svolení, aby směl odejít do exilu, kam jej vypudil jejich otec Izanagi. Aby své čestné jednání bohyni slunce dokázal, zplodí spolu několik potomků, a protože dcery vzešlé z jeho meče jsou krásné, stanou se důkazem jeho bezelstnosti, která však vítězstvím v tomto sporu bere za své. (Kodžiki, 2012, str. 64–68)

Další nepřesnost můžeme najít v samotném tvrzení, že Susanó Amaterasina pole spálí, protože jak v *Kodžiki*, tak v *Nihon šoki* Susanó pole ničí tak, že rozboří meze mezi jednotlivými poli. V textech *Nihon šoki* pak lze najít i detail, že do polí nahání koně, kteří v polích uléhají.

Další ohavnost, kterou si Susanó pro svou sestru připravil, v příběhu hry *Smite* nenajdeme snad proto, že by se hráčům mohla zdát příliš nevhodná. Podle *Kodžiki* Susanó v místnosti ochutnávání prvních plodin rozmetá výkaly. V jedné z verzí příběhu v *Nihon šoki* Susanó tyto výkaly skrývá pod Amaterasino sedátko, která si na něj bezelstně sedá, aby byla vzápětí znechucena zjištěním, co její bratr provedl. Zároveň je tento čin v této verzi příběhu i důvodem, proč se Amaterasu odebírá do jeskyně. (Nihongi, 1993, str. 47)

Ani příběh toho, že Susanó ničí tkalcovské stavy Amaterasina lidu není blíže popsán, ačkoliv by některé detaily mohly hráči pomoci pochopit, jak krutě se Susanó ke své sestře chová. Když Susanó zjistí, že se jeho sestra nachází v posvátné Síni přadlen, udělá ve střeše díru a do síně vpustí koníka grošovaného hvězdami, kterého zaživa stáhne z kůže. Pohled to je tak hrozný, že se podle verze v *Kodžiki* jedna z Nebeských přadlen leknutím nabodne lúnem na člunek svého stavu a následkem toho umírá. V *Nihon šoki* to byla samotná Amaterasu, kdo se leknutím zraní. (Kodžiki, 2012, str. 68–69) (Nihongi, 1993, str. 36) Tento čin, stejně jako Susanóovo znečištění Amaterasina paláce, jsou o to horší, že výkaly a zvíře stažené kůže jsou v šintó považovány za nečisté, za výše zmíněné *kegare*. Susanóovo rozboření hrází mezi políčky a znečištění síně ochutnávání prvních plodin jsou akty, kterými poškozují rolníky, a dopouští se tak nebeského *cumi*⁷⁶.

V herním příběhu se dále dozvídáme, že se Amaterasu skrývá do jeskyně „stižená ža-

⁷⁶ Viz kapitola „2 Šintó“.

lem“, avšak stará literatura popisuje, že tak jedná buď ve strachu (Kodžiki, 2012, str. 69), ve vzteku, či v rozhořčení, (Nihongi, 1993, str. 41) nikoliv kvůli smutku či žalu. Amaterasu chování svého bratra v literatuře dokonce určitou dobu omlouvá, což jen dokládá její laskavost, která je zmiňována i na začátku příběhu ve hře. Jedna z verzí příběhu v *Nihon šoki* například hovoří o tom, že Amaterasu není na svého bratra navzdory jeho činům rozhořčena, ale vždy se vůči němu chová klidně a trpělivě (Nihongi, 1993, str. 49).

To, jaký zvuk vyláká Amaterasu z jeskyně, se také liší. Podle všeho to je více než jen zvuk tance nebeské hudebnice Uzume. Podle kroniky *Kodžiki* lákají božstva Amaterasu z jeskyně kokrháním tetřevů a také smíchem, který vyvolává právě vystoupení Uzume. Ta se, posedlá duchem při tanci před bohy, obnaží, a právě jejich smích je v *Kodžiki* důvodem k tomu, aby Amaterasu vchod do jeskyně otevřela. (Kodžiki, 2012, str. 72) V jedné z verzí příběhu v *Nihon šoki* Amaterasu vystoupí z jeskyně, protože zaslechne tu nejkrásnější z modliteb (Nihongi, 1993, str. 49). Ve videoherním příběhu je zmíněno, že je Amaterasu oslepena vlastním odrazem. V kronice *Kodžiki* se však dozvídáme, že když Amaterasu spatří v zrcadle svůj obraz, je spíše udivena než oslepena. Tento moment údivu pak v literatuře využívají ostatní božstva k tomu, aby ji vytáhla ven z jeskyně. (Kodžiki, 2012, str. 72–73) Přísaha, kterou Amaterasu na konci svého příběhu ve hře skládá, se v žádné literatuře nenachází. Ve videoherním příběhu je zmiňováno, že Amaterasu je laskavá a všemi zbožňovaná a lidé v její nepřítomnosti trpí. Na konci příběhu se pak Amaterasu projevuje téměř heroicky a svým úsměvem, který lze vnímat jako známku laskavosti, přináší do světa světlo a zároveň přísahá svůj lid chránit. Její charakter ve videoherním příběhu lze tedy chápat veskrze pozitivně – stejně, jako je vykreslován i ve starých kronikách.

3.1.1 Porovnání videoherního příběhu a literárního příběhu

Videoherní Amaterasu je celkově vykreslena jako velice silná, samostatná, vůdčí, avšak laskavá ženská postava – přesně tak, jak to tvůrci dle svých slov zamýšleli⁷⁷. Ve videoherním příběhu jsou všechny tyto její vlastnosti určitým způsobem reflektovány. Amaterasina laskavost ve spojení s teplem a světlem, které přináší život, vytváří veskrze pozitivní obraz bohyně. Samozřejmě je zde zmíněna i jistá pasivita Amaterasu, která se

⁷⁷ Viz „3.5 Komentář tvůrců“.

útrapám, které pro ni chystá její bratr, nijak nebrání – naopak, stížena žalem se ukrývá v jeskyni. Další vlastností, jež je ve videoherním příběhu zmíněna, je zvědavost, která ji vede ven z jeskyně. Na konci herního příběhu pak můžeme sledovat téměř heroický přerod Amaterasu z postavy pasivní, která dovolí, aby na ní byla páchána příkoří, na postavu, která se dle vlastních slov již nebude schovávat před pohromami a bude jim čelit, což jsou vlastnosti, které můžeme přisuzovat silným, vůdčím osobnostem. V příběhu je naznačen její vztah s bratrem Susanóem jakožto negativní a rivalský, a to především ze strany Susanóa, který má žárlit na Amaterasinu popularitu. Kromě těchto útržků se nic dalšího o jejich vzájemných vztazích a pocitech ze hry nedozvídáme.

Literární příběh Amaterasu je o poznání bohatější a hlubší než její příběh ve videohře, a to jak z důvodu rozdílnosti těchto médií, tak proto, že videoherní příběh je pouze útržek z celkového příběhu bohyně, který se odvíjí jak před událostmi ve hře, tak i po nich. Díky tomu mohou literární předlohy vykreslovat i vzájemné vztahy mezi božstvy více do hloubky. Ačkoliv tedy videoherní příběh Amaterasu začíná v momentě, kdy Amaterasu zažívá útrapy ze strany svého bratra, v literatuře najdeme i část příběhu, která se datuje před těmito událostmi – samotné zrození bohyně.

Jak podle kroniky *Kodžiki*, tak podle *Nihon šoki* přichází Amaterasu na svět během očištné koupele boha Izanagiho. Ten se rituálně omývá poté, co navštívil zemi Jomi⁷⁸, přičemž po umytí jeho levého oka přichází na svět bohyně Amaterasu, které Izanami uděluje vládu nad Vysokou nebeskou plání. (Nihongi, 1993, str. 27–28; Kodžiki, 2011, str. 61–62) Když odhlédneme od událostí, které jsou zmapovány i ve videoherním příběhu, Amaterasu se v kronikách dále objevuje v momentě, kdy hodlá svěřit vládu nad Zemí hojných rákosových planin svému synovi, Vítězi vítězů, přičemž posléze tuto povinnost převádí na svého vnuka, kterému svěruje i tři posvátné předměty. (Kodžiki, 2011, str. 102–114) Nicméně i samotné události, ze kterých videoherní příběh čerpá, mají mnohem širší kontext, než jaký videohra ukazuje.

Již na začátku videoherního příběhu se dozvídáme, že Susanó své sestře škodí. Dozvídáme se ovšem jen malý zlomek toho, co Amaterasu opravdu provádí a v popisu schází i mnohdy násilné detaily jeho činů. Už jen samotný důvod toho, proč Susanó začíná

⁷⁸ Země zemřelých. Podsvětí, kam se uchýlila jeho manželka a sestra Izanami.

běsnit a škodit Amaterasu je ve videohře zaobalen tak, aby se nedotkl kontroverzního tématu, které by vzhledem k věkovému vymezení videohry mohlo být problematické. Často je totiž uváděno, že Susanó začíná škodit v euforii z vítězství v rozepři s Amaterasu, kterou rozřeší zplozením potomků. Ačkoliv je způsob, jakým jejich potomci vznikají, velice asexuální a celkově v *Kodžiki* i *Nihon šoki* není téma plození potomků mezi sourozenci ničím ojedinělým⁷⁹, tyto detaily se ve videoherní verzi příběhu nevyskytují – zřejmě z toho důvodu, že by téma incestu mohlo být, zvláště pro mladé hráče, těžko uchopitelné. Z toho samého důvodu, kdy vzhledem k omezení videohry PEGI 12 nelze ve videohře zobrazovat silně násilný obsah, nebyly zmíněny ani ony detaily Susanóova běsnění jako například stahování nebeského grošáka z kůže. Tyto detaily však pomáhají dokreslit problematický vztah božstev, například Susanóovu absenci respektu k Amaterasu. Nejen násilí, které páchá, ale také znečištění výkaly či neúmyslné zabití přadleny jsou totiž rituálně nečisté činy s účelem ublížit a zneuctít Amaterasu, jež je hlavní postavou pantheonu náboženství, jež právě na rituální čistotu klade tak veliký důraz. Jak bylo zmíněno výše, podle jedné z verzí příběhu je navíc během tohoto řádění ohrožena na životě i samotná Amaterasu. Velice vágní popis, který poskytuje videohra, proto ani zdaleka nevystihuje závažnost oněch činů. I vzájemný vztah božstev je tak oproti literatuře ve videoherním příběhu značně zjednodušený.

Podobné zjednodušení následně můžeme nalézt i v části, v níž je popisován způsob, jakým je Amaterasu vylákána z jeskyně. Kromě mnohých popisných detailů, které zde byly opět vynechány, například nacházíme rozpory v tom, jaké zvuky Amaterasu konkrétně lákají ven či detaily o tanci tanečnice Uzume, které byly opět vynechány zřejmě z toho důvodu, že by mohly být pro mladší hráče nevhodné⁸⁰. V tomto případě se sice jedná pouze o drobné nesrovnalosti, které v kontextu celého příběhu mnohé nemění, stále jsou to nicméně pasáže, v nichž se popis událostí v literatuře a videohře rozchází. Samotné zakončení videoherního příběhu, kdy Amaterasu odpřisáhne, že se již nebude skrývat před pohromami, se s literaturou také rozchází. Podle literatury poté, co Amaterasu vystoupí z jeskyně, žádnou přísahu neskládá. Namísto toho božstva usvědčí Susanóa z jeho hrozných činů a pokutují ho tím, že jej přinutí donést tisíc přenosných

⁷⁹ Nejznámějším příkladem jsou božstva Izanami a Izanagi, kteří tímto způsobem zplodili mnohá božstva a japonské ostrovy.

⁸⁰ Uzume se během tance v transu celá odhalila, a to včetně svého přirození.

stolků s pohoštěním, načež mu ostříhají nehty⁸¹ a vousy, proklejí jej a vyženou ho z Vysoké nebeské pláně (Kodžiki, 2011, str. 73).⁸² V literatuře tedy nikdy nedochází k onomu pomyslnému přerodu Amaterasu na hrdinnou postavu, jaký vidíme ve videohře – příběh je uzavřen potrestáním hlavního strůjce problémů. Tento trest nejen, že přináší jisté rozřešení celé situace a určité ponaučení, umožňuje také Amaterasu dosažení spravedlnosti a změny i samotného Susanóa a jeho chování. Tím dochází i ke změně ve vzájemném vztahu Susanóa a Amaterasu dále v příběhu a Susanó snad i díky tomu začne své sestře projevovat větší úctu.

3.2 Zařazení a schopnosti

Amaterasu se řadí do skupiny takzvaných válečníků, bojuje zblízka s pomocí svého meče. Její pasivní schopností je „ozařující úder“⁸³, kdy nepřátele ozáří svým základním útokem. Nepřátelé, které Amaterasu třikrát zasáhne základním útokem, získávají auru, která odhaluje jejich slabosti, a díky tomu jsou snáze zranitelní. Ostatní nepřátelé, kteří se k ozářenému přiblíží, se také stávají zranitelnějšími. (Smite.com, 2016)

Amaterasinou první schopností je „božská přítomnost“⁸⁴. Amaterasu využije sílu svého kletoty, čímž se léčí po dobu 4 vteřin a vytváří auru, která posiluje i bohy, kteří se nacházejí v její blízkosti. Pokaždé, když je tato schopnost použita, přechází aura mezi dvěma fázemi – fází zvanou „chrabrost“⁸⁵, která dodává sílu útokům a fází jménem „laskavost“⁸⁶, která poskytuje bonusovou rychlost pohybu. (Smite.com, 2016) To, ve které fázi se schopnost nachází, znázorňuje zářící erbovní znak se vzorem japonské třešně, nad kterým se Amaterasu vznáší. Ve fázi chrabrosti září rudě, ve fázi laskavosti pak zlatě.

⁸¹ V některých verzích příběhu mu nehty, vlasy či vousy božstva dokonce vytrhala (Nihongi, 1993, str. 45).

⁸² Ostříhání nehtů a vousů je chápáno jako rituální očista. Zároveň byl podle všeho Susanó tím, že byl z Vysoké nebeské pláně vyhnán, ušetřen dalších trestů (Kodžiki, 2011, str. 73).

⁸³ Z anglického „*illuminating strike*“.

⁸⁴ Z anglického „*divine presence*“.

⁸⁵ Z anglického „*valor*“.

⁸⁶ Z anglického „*benevolence*“.

Druhou schopností je „nebeský odraz“⁸⁷. Amaterasu nabíjí své zrcadlo po dobu pěti vteřin. Během těchto pěti vteřin je pak méně zranitelná. Při opakovaném spuštění schopnosti během doby nabíjení zrcadla nebo po uplynutí pěti vteřin vyšle ze zrcadla záblesk světla, který poškodí vše, co mu stojí v cestě. Zrcadlo může být rychleji nabito útokem na nepřítele nebo tím, že je Amaterasu během nabíjení zraněna. Paprsek vystřelený zrcadlem je dvakrát silnější, pokud je plně nabitý. (Smite.com, 2016)

Třetí schopností je „velkolepý výpad“⁸⁸. Amaterasu vyšle paprsek světla ze svého meče, čímž znemožní všem nepřítelům před sebou používat jejich speciální schopnosti. Poté se vrhne kupředu a zastaví se o prvního nepřátelského boha, na kterého narazí, přičemž jej zraní. (Smite.com, 2016)

Amaterasinou ultimativní schopností je „oslavný útok“⁸⁹, kdy Amaterasu soustředí veškerou sílu Nebes do útoku sestávajícího se ze tří úderů. Druhý úder udělí o 20 % více poškození než první útok a nepřítele zpomalí. Třetí útok pak způsobí o 40 % více poškození než první úder a nepřítele zastaví. Aby se tyto bonusy načítaly, musí Amaterasu zasáhnout nepřítele všemi údery. (Smite.com, 2016)

Je velice zajímavé, jakým způsobem byly při vytváření Amaterasiných schopností využity odkazy na bájně předměty – zrcadlo, klenot a meč – které dává Amaterasu svému vnukovi Ninigimu, když jej posílá, aby vládl Japonsku. Zrcadlem je Amaterasu vylákána z jeskyně, kam se ukryla. Klenot je zavěšen na stromě před jeskyní, ze které se bohové snaží Amaterasu vylákat, a meč je darem od boha Susanóa, který jej nachází v ocasu bájněho plaza, kterého zabije. Všechny tyto předměty jsou s Amaterasu hluboce spjaté a jsou její pomyslnou reprezentací, určitou legitimizací vlády, kterou císařskému rodu předává. Samozřejmě zosobňují také spojení s císaři minulými i budoucími. Zároveň je někdy uváděno, že tyto předměty mají i metaforický význam a mají symbolizovat vlastnosti, které Amaterasu chtěla předat budoucímu panovníkovi. V zrcadle, které odráží světlo a ukazuje reálný odraz světa, je skryta upřímnost, v klenotu nalezneme jemnost, poddajnost a soucit a meč má znázorňovat sílu, odhodlanost a zdroj moudrosti. (Kinsley, 1989, str. 78–80) Tyto atributy předmětů můžeme do určité míry najít promít-

⁸⁷ Z anglického *“heavenly reflection”*.

⁸⁸ Z anglického *“glorious charge”*.

⁸⁹ Z anglického *“dazzling offense”*.

nuté i do schopností, kterými Amaterasu ve hře vládne. Pokud používá svůj klenot, má jedna část její schopnosti název „laskavost“. Tato schopnost ji léčí a pomáhá přátelům bohům. Zrcadlo při použití schopnosti vypálí záblesk slunečního světla a ukazuje tak Amaterasinu pravou sluneční podstatu.

Zároveň je pozoruhodné, jak se tvůrcům do Amaterasiných schopností podařilo zakomponovat hned několik odkazů na slunce či světlo. Nejlépe to lze vidět na příkladech názvů schopností „oslnivý útok“ a „ozařující úder“. Ve svých útocích a schopnostech ale Amaterasu sluneční světlo také hojně využívá. Ať už ve formě aury, kterou obklopí nepřátele, oslňujícího záblesku ze zrcadla, paprsku vyslaného z meče či silné záře, která ji obklopí, když použije svou ultimativní schopnost.

3.2.1 Porovnání schopností ve videohře a v literatuře

Výše zmíněné vlastnosti Amaterasu se promítají i do jejích videoherních schopností, které samy o sobě nesou mnoho odkazů na sluneční podstatu bohyně. Jak zmiňovali i vývojáři, schopnosti Amaterasu jsou navrženy tak, aby odměňovaly týmovou spolupráci⁹⁰, neboť tyto schopnosti odráží potenciál Amaterasu jakožto vůdkyně. Nejen, že je schopná znemožnit nepřítelům užívání speciálních schopností či je úplně zastavit, což poskytuje značnou výhodu v týmových bojích, ale poskytuje jistou podporu i svým spoluhráčům. Může jim poskytnout léčivou auru či zvýšit jejich rychlost, což je opět velkým kladem pro týmovou hru. Tato léčivá a podporující schopnost není u postav se zařazením do kategorie „válečník“ příliš častá. Postavy v kategorii „válečníci“ stojí v ofenzivě a velice často iniciují týmové souboje, a to především proto, že mají jistou fyzickou výdrž a zároveň mohou způsobit nepřítelům značné poškození. Postava Amaterasu je tedy vzhledem k podstatě svých schopností uzpůsobená k útočení – ne však k bezhlavému vrhání se do davu nepřátel, nýbrž k týmovému útoku. Tyto dvě skutečnosti nám opět vykreslují videoherní Amaterasu jako vůdčí, ale zároveň pečující bytost a korespondují tak spíše s výše zmíněnou téměř heroickou personou Amaterasu, nikoliv jejím starým, pasivním já. Jednotlivé útoky jsou pak spojeny nejen s názvy, které odkazují na slunce a jevy s ním spojené, ale především se třemi mytickými posvátnými předměty, které hrají významnou roli v příběhu o vzniku císařského rodu. Lze zde tedy

⁹⁰ Viz kapitola „3.5 Komentář tvůrců“.

vidět i odkaz na mýty, které nejsou ve videoherním příběhu zmíněny, avšak s postavou Amaterasu souvisí.

Literární Amaterasu, jak již bylo zmíněno, lze považovat za postavu spíše pasivní, postavu, která z vlastní iniciativy konflikty a boje nevyhledává. Je to postava spíše jemná, odpouštějící a pečující. Zřejmě jediný moment v literatuře, kde se Amaterasu nachází v konfliktu, můžeme najít v momentě, kdy se připravuje na návštěvu svého bratra a následně se snaží rozřešit jejich spor. Ani v této situaci, kdy Amaterasu hrozí potenciální nebezpečí, že by její bratr mohl mít nečestné úmysly a snad by ji mohl i napadnout, není nicméně Amaterasu tou, kdo by zaútočil. Na případný boj se sice připravuje a vyzbrojuje, ale nezaútočí, nýbrž pasivně čeká na to, jak se situace vyvine. Zároveň i rozřešení sporu o to, zda Susanó přichází s dobrými či špatnými úmysly, navrhuje Susanó, nikoliv Amaterasu⁹¹. Následnému řádění svého bratra, který svým jednáním ohrožuje nejen život její, ale i obyvatel její říše, navíc jen přihlíží a nezasahuje. Naopak se toto jednání snaží omlouvat, a nakonec se namísto řešení problému ukrývá v jeskyni⁹². Na druhou stranu, pokud se podíváme na literární postavu Amaterasu jakožto celek, v několika momentech je tou, která rozhoduje a nařizuje jiným božstvům, co mají dělat, tudíž dozajista určité vůdčí schopnosti má. Jak již bylo nicméně zmíněno výše, v oblasti boje není sama příliš aktivní. Pokud tedy porovnáme videoherní Amaterasu, která je uzpůsobena tomu se boje aktivně účastnit či jej sama iniciovat, přičemž i ostatní aspekty (například vokální projev) tuto představu podporují, je toto vyobrazení oproti literární Amaterasu rozdílné.

Pokud se podíváme na samotné schopnosti Amaterasu, v literatuře žádné zvláštní schopnosti či dokonce speciální útoky, kterými měla bohyně disponovat, nejsou zmíněny. Co se týče zbraní, kterými kdy Amaterasu v literatuře disponovala, jsou zmiňovány luk a meč. Ačkoliv i videoherní Amaterasu disponuje mečem, meč, který si v jedné z verzí příběhu připravila k boji před příchodem svého bratra, je mečem jiným. Ten, který Amaterasu používá ve videohře, je jeden z posvátných předmětů, jež předala svému vnukovi Ninigimu. Tento meč jí je ovšem v příběhu darován až později – poté, co jej Susanó získává z ocasu bájného plaza Oročiho. Tři posvátné předměty, kterými

⁹¹ Pouze v jedné z verzí v kronice *Nihon šoki* je Amaterasu tou, která rozřešení zplozením potomků nabízí první (Nihongi, 1993, str. 37).

⁹² Tato pasáž se ovšem s videohrou shoduje.

tedy Amaterasu v literatuře disponuje, na rozdíl od své videoherní verze nikdy nepoužije k boji.

3.3 Vizualizace

Amaterasu je ve videohře zobrazena jako válečnice oděná do rudé, žluté a zlaté barvy.⁹³ Základ haleny, vesta a volné kalhoty jsou žluté, na červených volných rukávech si pak můžeme všimnout zlatého vzoru, který je tvořen erbovním znakem ve tvaru chryzantémy. Předloktí a holeně má zakryté rudými chrániči se zlatým vzorem, břicho a stehna pak chrání brnění z bílých plátů, které jsou spojeny rudou stuhou. Kolem pasu má Amaterasu uvázaný silný provaz. Na levém boku nosí svůj meč, který mimo boj ukládá do rudé pochvy vykládané modrými drahými kameny a zlatem ve tvaru mraků a slunečních paprsků. Za hlavou Amaterasu levituje bronzové zrcadlo. Na krku jí visí zářivě modrý náhrdelník a na vestě dvě brože ve tvaru slunce.

Vlasy má Amaterasu dlouhé, rozpuštěné, s prameny podél tváře, vzadu na hlavě ozdobené jehlicemi do vlasů. Oči i rty má výrazně nalíčené.

Zvolení barevné kombinace, ve které je Amaterasu oděna, je více než příhodné. Červená je barvou, která byla v japonském i západním prostředí⁹⁴ vnímána jako barva krve a ohně, přičemž v minulosti byla červená dokonce považována za opak černé právě proto, že evokovala plameny ohně (Luchesi, 2010, str. 26). Zároveň je červená i barvou, kterou je vyobrazen sluneční kotouč na japonské státní vlajce. Červená barva obecně má v náboženství šintó velký význam, což lze na první pohled postřehnout i při pouhém pohledu na šintoistické svatyně – brány *torii*, které stojí u vstupů do svatyní jsou jasně rudé, stejně tak byla červená barva velice často používána při dekorování svatyní samotných. V japonském kontextu nese červená barva veskrze pozitivní význam: reprezentuje fyzické zdraví⁹⁵ a má údajně schopnost potlačovat temnotu a jiné negativní síly či vlily.

⁹³ Videoherní vyobrazení Amaterasu lze najít v obrazové příloze. Obraz 1. zobrazuje obrázek, kterým je Amaterasu ve hře prezentována (je k vidění například na obrazovce před začátkem hry). Obraz 2. pak ukazuje videoherní model Amaterasu.

⁹⁴ Zmiňuji zde jak vnímání japonské, tak západní, protože ač je postava japonskou bohyní, společnost Hi-Rez, ve které videohra vzniká, sídlí v USA, Číně a Velké Británii, a proto mohou vývojáři čerpat z východní i západní kultury. Videohra je určena hráčům po celém světě.

⁹⁵ Přírozeně narůžovělé tváře či rudé rty způsobené nahromaděním krve v obličejí byly považovány za známky fyzického zdraví (Aston, 1905, str. 194).

Má se za to, že tato barva je svou zářivostí a živostí nepříjemná démonům a zlým duchům, proto byla například v minulosti používána při léčbě neštovic.⁹⁶ (Aston, 1905, str. 194) Pro vaz, který má Amaterasu uvázaný v pase, zároveň nápadně připomíná provazce *šimenawa*⁹⁷, které taktéž najdeme v šintoistických svatyních. Žlutá barva je pak v západním světě vnímána jako barva slunce a jasu. (Kulka, 2008, str. 121) V těchto barvách najdeme odkazy k plamenům, které jsou zdrojem světla, stejně jako k samotnému slunci, což jsou barvy pro vyobrazení bohyně slunce vskutku příznačné. Použití zlatého vzoru chryzantém je též velice vhodné s přihlédnutím k tomu, že je to poměrně známý japonský rodinný erbovní znak⁹⁸, přičemž nejslavnější erbovní znak ve tvaru dvouřadé chryzantémy s šestnácti okvětními lístky náleží japonské císařské rodině, (Family Crests of Japan, 2007, str. 46) která svůj původ dokládá až k Amaterasu.

Na první pohled by se mohlo zdát, že mužné brnění, ve kterém se Amaterasu ve hře objevuje, příliš nekoresponduje s obrazem Amaterasu, který nám předkládá například výtvarné umění, které slouží v podstatě jako jediný zdroj podoby Amaterasu, pokud pomíneme její vyobrazení v dílech populární kultury. Její vizuální reprezentace ve výtvarném umění tudíž utváří jistý předobraz toho, jak může být Amaterasu obecně vnímána. Amaterasu je velice často zobrazována v dlouhém ženském kimonu, s dlouhými vlasy a množstvím šperků. Celkově tak působí velice žensky, můžeme říci až křehce. Pokud se ovšem zaměříme na to, jakým způsobem je Amaterasu popisována v *Kodžiki* a *Nihon šoki*, zjistíme, že vyobrazit bohyni v brnění bylo od tvůrců příhodné. Jediný podrobnější popis Amaterasu můžeme v obou kronikách totiž najít jen v jednom momentě a to, když se Amaterasu připravuje na boj se svým bratrem, který k ní má namířeno a od kterého neočekává nic dobrého. V *Kodžiki* je v tomto momentě popsána následovně:

„Pak si uvolnila vlasy a zamotala je do uzlíčků, jež spustila po spáncích v pramíncích, které jí chránily hlavu, a pokryla si spánky i paže sáhodlouhými řetízkami z ochranných korálků maga tama⁹⁹. Na zádech měla toulec s tisíci šípy

⁹⁶ Neštovice byly považovány za nemoc seslanou démony. Ošetřovatelky i pacienti byli oblečeni do červené barvy. Obětiny bohu neštovic, stejně jako různé ochranné amulety, byly taktéž červené (Aston, 1905, str. 194).

⁹⁷ Pro vaz vymezující posvátný prostor či posvátný předmět.

⁹⁸ Podobný vzor najdeme například i na japonském cestovním pasu.

⁹⁹ Korálky z jadeitu.

a na prsou toulec s pěti sty šípy. Mimoto si oděla těžké brnění a opřela se o vysoké kožené chrániče paží, zamávala horním koncem luku, zarazila nohy do země až po stehna a pak do ní kopl, jako by to byl lehounký sněhový poprašek. Postavila se bratrovi, jako by ani nebyla žena, zlostně zadupala a počala křičet.“ (Kodžiki, 2012, str. 63–64)

V kronice *Nihon šoki* pak můžeme nalézt ještě takové detaily, jako že si Amaterasu svazuje sukni, aby připomínala kalhoty, že si kolem zápěstí a do vlasů vplétá korále a drží rukojeť meče (Nihongi, 1993, str. 34). V jiné verzi příběhu, téže v *Nihon šoki*, se pak můžeme dočíst, že si bohyně na svého bratra připravuje tři různé meče (Nihongi, 1993, str. 36). Ačkoliv Amaterasu ve hře nemá luk a šípy a meč, který ve hře používá, není meč, který získala od svého bratra Susanóa, je zajímavé, jak moc se herní vyobrazení Amaterasu shoduje s popisem ve starých kronikách. Stejně jako v literatuře má i Amaterasu ve hře spuštěné prameny vlasů podél spánků, má na sobě brnění, volné kalhoty, a dokonce i chrániče předloktí, které jsou v knihách zmiňovány. Líčení, rozpuštěné vlasy a drobné šperky působí žensky. Naproti tomu brnění, zbraně a styl oblékání dodávají hernímu zpracování Amaterasu jistý mužský element.

3.3.1 Porovnání vizuálního vyobrazení ve videohře a popisu v literatuře

Ve svém vizuálním videoherním zpracování Amaterasu kombinuje prvky vřelosti a feminity s prvky, které mohou být považovány za téměř maskulinní. Na jednu stranu má dlouhé, rozpuštěné vlasy ozdobené dekorací do vlasů a na její tváři jsou viditelná líčidla, tudíž na první pohled může působit velice žensky. Na druhou stranu je však oblečená do brnění a nosí volné kalhoty, jež zvláště v době, kdy byly kroniky sepsány, nebyly typicky součástí ženského šatníku. Z období Asuka¹⁰⁰, které těsně předcházelo sepsání kronik, se dochovala výšivka mandaly, která vyobrazovala ženy v dlouhých, přepásaných halenách, doplněných dlouhými suknicemi. V období Nara, ve kterém pak byly obě kroniky sepsány, ženy často nosily kombinaci kabátku, haleny s dlouhými rukávy a taktéž dlouhé suknice, které se zavazovaly pod prsy. (Pomklová, 2013, str. 18–21)

Celkový dojem z videoherní Amaterasu však působí harmonicky a nenásilně, přičemž hra opět odkazuje na Amaterasu jakožto postavu vřelou, ale silnou. Barevná škála, která

¹⁰⁰ Období trvající zhruba mezi lety 538 až 710 našeho letopočtu.

byla při vytváření postavy Amaterasu použita, měla dle tvůrců vzbuzovat pocit vřelosti a laskavosti.¹⁰¹ Použité barvy mohou zároveň evokovat i světlo či plameny, což je pro postavu sluneční bohyně příhodné. Zároveň můžeme využití rudé barvy chápat i jako odkaz na šintoistické náboženství samotné, kde je tato barva velice významná. I jednotlivé detaily oděvu Amaterasu nesou, jak již bylo zmíněno výše, jistý význam – opasek připomíná provazec šimenawa, který je často k vidění na posvátných šintoistických místech, chryzantémový vzor odkazuje k pečeti císařského rodu a brože ve tvaru slunce opět upozorňují na to, že je Amaterasu bohyní slunce.

Z literárního popisu Amaterasu se mnoho konkrétního o jejím vzhledu nedozvídáme. Jediný popis je nám předkládám v momentě, kdy Amaterasu očekává svého bratra Susanóa s tím, že si není jistá, zda jí přišel škodit, či ne. Ačkoliv tak videoherní tvůrci neměli příliš mnoho zdrojového materiálu pro vizualizaci postavy, která by byla založena na literárních pramenech, i to málo, jež k dispozici měli, do finální videoherní podoby Amaterasu převedli. Díky tomu, že na rozdíl od literatury, která spoléhá na fantazii a představivost čtenáře, mohli pracovat s konkrétní vizuální podobou, měli tvůrci možnost v postavě bohyně zároveň reflektovat i různé kulturní odkazy, jak již bylo zmíněno výše. I když tedy v její podobě uplatnili jediný dostupný literární popis Amaterasu, mnoho prvků jejího vzhledu si museli domyslet a uzpůsobit je celkovému konceptu, jakým chtěli Amaterasu prezentovat.

3.4 Hlasový projev

Herečkou, která ve hře propůjčila svůj hlas bohyni Amaterasu, je Cristina Valenzuela.¹⁰²

Číslo	Replika	Zařazení repliky
1	„Budu zářit na bojišti stejně tak, jako zářím na nebesích.“ ¹⁰³	Představení
2	„Slunce vychází!“ ¹⁰⁴	Série zabitých nepřátel

¹⁰¹ Viz kapitola „3.5 Komentář tvůrců“.

¹⁰² Cristina Valenzuela je hlasová herečka, která v angličtině propůjčila svůj hlas například postavě Riven ze hry *League of Legends*, postavě Miki Makimury ze seriálu *Devilman Crybaby* či postavě Mio Akijamy ze seriálu *K-ON!!!*.

¹⁰³ Z anglického originálu: *“I will illuminate this battlefield just as I shine in the heavens.”*

3	„Zářím ze všech nejjasněji!“ ¹⁰⁵	Série zabitých nepřátel
4	„Přináším světlo, ale také si ho můžu vzít zpět.“ ¹⁰⁶	Provokace

Ihned v úvodu hry se Amaterasu hráčům představuje replikou č. 1, kterou zároveň i definuje to, kdo je – je zářícím slunečním božstvem a zároveň válečnicí. Může tím samozřejmě myslet bojiště videohry *Smite*, ale také jakákoliv jiná bojiště, kam vede svůj lid.

Podle replik č. 2 a 3 se zdá, že ve chvílích, kdy se Amaterasu na bojišti daří, probouzí se v ní její sluneční podstata a zní ohledně svého výkonu velice sebevědomě.

Prvky vysokého sebevědomí v mluvě Amaterasu můžeme najít i v replice č. 4, kdy se staví do pozice všemocné vládkyně, která rozhoduje o světle či temnotě a popřípadě pak i o životě a smrti. Může se jednat i o odkaz na příběh, kdy se Amaterasu skrývá v jeskyni a je tak tím, kdo rozhodoval o tom, zda ve světě světlo, na kterém jsou všichni závislí, bude či ne.

Číslo	Replika	Zařazení repliky
5	„Můžu sedmkrát padnout, ale osmkrát se zvednu!“ ¹⁰⁷	Smrt
6	„Věže musí padnout, aby mohla povstat nová říše.“ ¹⁰⁸	Zničení věže
7	„Moji válečníci stanou nad všemi ostatními.“ ¹⁰⁹	Provokace

Replika č. 5 je odkazem na japonské přísloví „*nana korobi ja oki*“, tedy „sedmkrát padnout, osmkrát se zvednout“. Zároveň také ukazuje Amaterasinu nezdolnost i tváří v tvář smrti. Repliky č. 6 a 7 nám představují Amaterasu v roli vojevůdkyně.

Replika č. 6 ukazuje, že se Amaterasu v zájmu budování své říše nebojí jít přes pomyslné „mrtvoly“ a tím pádem se nevyhýbá ani ničení a plenění.

¹⁰⁴ Z anglického originálu: “*The sun is rising!*”

¹⁰⁵ Z anglického originálu: “*I shine the brightest!*”

¹⁰⁶ Z anglického originálu: “*I bring the light, and I can take it away.*”

¹⁰⁷ Z anglického originálu: “*I might fall seven times, but will rise up eight!*”

¹⁰⁸ Z anglického originálu: “*Towers must fall for a new empire to arise.*”

¹⁰⁹ Z anglického originálu: “*My warriors will rise above the rest.*”

V replice č. 7 můžeme postřehnout sebejistotu, se kterou Amaterasu o své armádě mluví a pocit nadřazenosti, jež svými slovy vyjadřuje.

Číslo	Replika	Zařazení repliky
8	„Tentokrát jsem tě opravdu překonala, bratře.“ ¹¹⁰	Provokace – Susanó
9	„Děkuji za tvá svítání, jaká škoda, že to musí takhle skončit.“ ¹¹¹	Provokace – Khepri
10	„Jak chceš s takovým přístupem někoho vést?“ ¹¹²	Provokace – Zeus

Replika č. 8, která je přímo určena bohu Susanóovi, je jedinou replikou, kterou Amaterasu reaguje na bohy z japonského pantheonu.¹¹³ Svými slovy zřejmě naráží na výše zmiňovaný spor s bratrem, ve kterém Susanó vyhrává a Amaterasu se před jeho běsněním skrývá v jeskyni. Svými slovy ve hře dává najevo, že tehdy možná prohrála, ale tentokrát, když se setkávají na bojišti, je ona tou, která zvítězí.

V replice č. 9 promlouvá k egyptskému bohu svítání, Kheprimu. Amaterasu Kheprimu ukazuje své dvě tváře – laskavou a nemilosrdnou. V první polovině repliky mu sice zdvořile děkuje, ale záhy dává najevo, že s ním bude i navzdory osobním sympatiím bojovat.

V replice č. 10 Amaterasu kritizuje nejvyššího řeckého boha Dia. Svými slovy zřejmě poukazuje na divoký život, který Zeus v bájích vede.¹¹⁴ Svými slovy se Amaterasu nad takové chování povyšuje a její slova můžeme chápat i tak, že se domnívá, že bůh, který stojí nad všemi ostatními a vede je, by měl mít nějaký morální kodex a měl by jít svému lidu příkladem. Můžeme tak usuzovat, že Amaterasu považuje sama sebe za morálně silného boha. Je ostatně pravdou, že v příbězích staré literatury ani ve hře sama Amaterasu žádné prvky lstivosti či intrikářství nevykazuje, jak dokazují i následující vybrané repliky.

¹¹⁰ Z anglického originálu: *“This time, I have truly bested you, brother.”*

¹¹¹ Z anglického originálu: *“I thank you for your dawns, too bad it must end like this.”*

¹¹² Z anglického originálu: *“How do you expect to lead with an attitude like that?”*

¹¹³ Nicméně jiní bohové z různých pantheonů v jistých situacích mohou na Amaterasu také reagovat.

¹¹⁴ Zeus je v bájích často zobrazován jako mstivý a lstivý (podváděl například svou manželku a zplodil mnoho mimomanželských potomků).

Číslo	Replika z literatury
11	„Můj mladší bratr určitě nepřichází s dobrými úmysly. Dozajista přichází proto, že chce uchvátit mou říši. I když jsem ženou, proč bych se před ním měla snížit?“ ¹¹⁵ (Nihongi, 1993, str. 51)
12	To, co vypadá jako výkaly, jsou nepochybně zvratky, jež zvrátil můj bratr, když byl opilý. Ty meze a příkopy zasypal můj nejdražší bratr asi proto, že mu bylo líto nevyužité půdy.“ (Kodžiki, 2011, str. 68)
13	„Zavřela jsem se uvnitř a byla jsem přesvědčena, že Střední říše rákosových planin leží v naprosté tmě. Jak to tedy, že Nebeská hudebnice radostně zpívá a tančí? Jak to, že se myriády božstev společně radují a smějí?“ (Kodžiki, 2011, str. 73)
14	„Toto zrcadlo chovejte neustále při sobě a mějte je ve stejné úctě, v jaké chováte mne. A ty, Rozvažující bože, převezmi veškerou odpovědnost za rozhodování, jež činíš za mne v mé přítomnosti nebo jen mým jménem, a vykonávej správu říše.“ (Kodžiki, 2011, str. 114)

Ve výše uvedených replikách můžeme vidět způsob, jakým se Amaterasu vyjadřuje v kronikách *Kodžiki* a *Nihon šoki*. Z repliky č. 11 můžeme vycítit jistou nedůvěřivost, kterou Amaterasu ke svému bratrovi chová. Zároveň zde však vidíme statečný přístup Amaterasu, ve kterém můžeme nalézt prvky feminismu. Ačkoliv boj či obrana majetku byly napříč historií činnostmi určenými spíše mužům, Amaterasu je rozhodnutá se svému bratrovi postavit, a dokonce sama proklamuje, že ačkoliv je ženou, nevidí důvod k tomu, aby se stavěla vůči svému bratrovi do podřízené pozice a aby o svou říši nebojovala.

Replika č. 12 nám odhaluje laskavou a promíjející tvář bohyně. Amaterasu tato slova pronáší v reakci na Susanóovy excesy. I přesto, že ví, že se ze strany jejího bratra jedná o činy úmyslné, snaží se k němu být shovívavá, a dokonce se pokouší v jeho jednání nalézt jistý pozitivní záměr. Zároveň zde můžeme vidět i jistou náklonnost, kterou Amaterasu ke svému bratrovi chová, když jej nazývá „nejdražším bratrem“.

Z náznaků repliky č. 13 pak můžeme vyčíst, že ač je Amaterasu nejvyšší bohyní šintoistického pantheonu, nese si v sobě i veskrze lidskou vlastnost – pýchu. Amaterasu očekává, že když ona jakožto ztělesněné slunce zmizí ze světa, zavládne všude temnota

¹¹⁵ V originálním znění: “My younger brother has no good purpose in coming up. It is surely because he wishes to rob me of my kingdom. Though I am a woman, why should I shrink?” (Nihongi, 1993, str. 51)

a chaos (což se také na nějakou dobu stane). Nečeká, že by se kdokoliv mohl radovat, dokud je ona sama skryta v jeskyni, a nechápe, jak je možné, že se i bez její přítomnosti kdokoliv může bavit. Můžeme tedy usuzovat, že se Amaterasu pokládá za nepostradatelnou. Je možné, že právě zvědavost v kombinaci s touto zpupností ji nakonec přinutí vyjít z jeskyně.

V replice č. 14, kterou Amaterasu pronáší, když předává tři poklady svému vnukovi, žádá, aby jí byla prokazována úcta a aby rozhodování, která jsou činěna namísto ní, byla prováděna s rozvahou. Na jednu stranu tak žádá, aby k ní ostatní stále vzhlíželi a chováli ji v úctě, na stranu druhou pak dotýčným projevuje velkou důvěru, když jim takto důležité věci a úkoly svěřuje. Její slova jsou zároveň i rozkazem, čímž zde postava Amaterasu působí rovněž jakožto vůdkyně.

3.4.1 Porovnání vokálního projevu ve videohře a literárních replik

Způsob, jakým se Amaterasu ve videohře vokálně projevuje, by se dal jednoduše popsat jako sebevědomý. Nejen, že opakovaně odkazuje na svou sluneční podstatu, ale ve způsobu, jakým se vyjadřuje, je zřejmé, že si je vědoma své síly a schopností. Z jejího projevu zároveň můžeme cítit jisté náznaky toho, že se domnívá, že je ostatním božstvům nadřazená. Nejen, že dle svých slov září „nejjasněji“¹¹⁶, ale rovněž se domnívá, že její vojáci stanou nad všemi ostatními. Ve vztahu ke svému bratru Susanóovi zmiňuje, že jej překonala¹¹⁷ a vyhrazuje se vůči vůdčím schopnostem boha Dia, kdy jeho morální prohřešky považuje za nehodné někoho ve vůdčí pozici¹¹⁸, čímž sama naznačuje, že ona se těchto prohřešků nedopouští a rozhodně si s ostatními božstvy „nebere servítky“. Zároveň můžeme v jejím proslovu nalézt i jistou nezlomnost a obecně je její přístup k boji, alespoň ze způsobu, jakým hovoří, proaktivní.

Pokud se podíváme na to, jak Amaterasu promlouvá ve staré literatuře, najdeme v jejím projevu oproti tomu videohernímu poměrně výrazné rozdíly. I v literární předloze o sobě místy mluví s jistou dávkou sebevědomí – vyžaduje, aby jí byla prokazována úcta, je překvapena, že se svět dokáže radovat i bez její přítomnosti a je si vědoma své

¹¹⁶ Viz replika 3.

¹¹⁷ Viz replika 8.

¹¹⁸ Viz replika 10.

důležitosti. Nemá však potřebu ji stále aktivně připomínat a sama sebe vyzdvihovat. Zajímavým příkladem je moment, kdy Amaterasu čeká na svého bratra Susanóa, u kterého neočekává dobré úmysly a oděná ve zbroji se navzdory tomu, že je ženou, odmítá podrobit svému bratrovi. Vidíme zde její odhodlanost bránit, co je jí drahé, přičemž své pohlaví nebere jakožto slabinu ani něco, co by mělo určovat její postavení. Ve srovnání s videoherní Amaterasu je však její projev obecně mírnější a pasivnější. Vůči svému bratrovi, ačkoliv jí způsobil mnohá příkoří, promlouvá s respektem a obhajuje jej. Na rozdíl od svého videoherního projevu se tak neuchyluje k souzení ostatních.

3.5 Komentář tvůrců

Ve videu nazvaném *SMITE – Amaterasu & Japanese Pantheon (Behind the Scenes)*¹¹⁹, které bylo nahráno na Youtube kanál videohry *Smite* v lednu 2016, se můžeme z úst samotných tvůrců dozvědět více o tom, jakým způsobem zamýšleli postavu Amaterasu zpracovat.

Vedoucí výpravy Jerry Gardiner v tomto videu říká: „Design Amaterasu je z velké části založen na její pozici vůdce. Vnímali jsme ji jakožto důstojnou, šlechetnou, ctnostnou a silnou. Také pro nás bylo velice důležité zdůraznit tři předměty, které byly v jejím příběhu klíčové – meč, náhrdelník a zrcadlo. Myslím si, že výsledným konceptem je barevná škála, která vzbuzuje dojem tepla a laskavosti.“¹²⁰ (Gardiner a Walker, 2016)

Herní návrhář A. J. Walker pak na adresu Amaterasínských schopností prohlásil: „Je zdrojem vůdčí pozice císaře v Japonsku. Proto jsme se chtěli zaměřit na to, aby jakožto bojovnice s tímto příběhovým pozadím měla sady schopností orientované na týmovou spolupráci.“¹²¹ (Gardiner a Walker, 2016)

¹¹⁹ GARDINER, Jerry a WALKER, A. J. SMITE – Amaterasu & Japanese Pantheon (Behind the Scenes). In: *YouTube.com* [online]. Datum zveřejnění 7.1.2016 [cit. 14.7.2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=I2umlikjH1I>.

¹²⁰ Originál textu v příloze pod číslem 2.

¹²¹ Originál textu v příloze pod číslem 3.

Z těchto výpovědí tedy můžeme vyvodit, že při vytváření postavy Amaterasu pro *Smite* bylo cílem představit silnou, ale laskavou vůdčí osobnost s výraznými prvky tradiční japonské kultury.

Závěr

Analýzou videoherní postavy Amaterasu ve hře *Smite* a postavou Amaterasu tak, jak je zobrazena ve staré japonské literatuře, a následnou komparací těchto dvou vyobrazení jsem došla k závěru, že se v mnoha bodech shodují. V určitých detailech se však zároveň liší a celkové vyznění videoherní znázornění této bohyně je oproti literárním pramenům, kronikám *Kodžiki* a *Nihon šoki*, mírně odlišné.

Komparaci, které se tato bakalářská práce věnuje, ztěžoval fakt, že tato práce porovnává dvě rozdílná média – jedno klade velký důraz na představivost, a druhé je naopak po vizuální stránce explicitní. Ač je literární předloha v popisu událostí či vztahů božstev bohatší než videohra, zároveň se v ní nenachází mnoho konkrétních informací o vzhledu božstev a jednotlivé detaily se u kronik *Kodžiki* a *Nihon šoki* i jednotlivých verzí příběhu rozcházejí.

Největší rozdíly mezi videoherní a literární verzí Amaterasu můžeme najít v tom, jakým způsobem je prezentován příběh této postavy. Důvodů pro to může být mnoho, je ovšem zřejmé, že je videoherní příběh oproti literární předloze značně omezený a schází v něm mnoho detailů, jež dodávají hloubku jejímu příběhu a kontext k jejímu jednání. Na druhé straně však tvůrci videohry při vytváření postavy Amaterasu sáhli po barevné paletě, kterou chtěli vyjádřit její osobnost a postavení, případně skrze význam jednotlivých barev či detaily odkazovat na japonskou kulturu. Stejně jako při vytváření vzhledu videoherní Amaterasu tvůrci hry *Smite* trefně použili názvy schopností i schopnosti samotné k tomu, aby vyjádřili charakter, podstatu samotné bohyně a její přístup k boji. Navzdory tomu, že ve videohrách často dochází k sexualizaci ženských postav, se tvůrci k tomuto řešení neuchýlili a videoherní Amaterasu prezentují jako silnou a sebevědomou osobnost, jež je do velké míry založená právě na literární předloze.

Přestože se kvůli absenci emočního zabarvení přednesu Amaterasu v literatuře můžeme pouze dohadovat, jakým tónem hlasu repliky z literatuře pronášela, a je proto třeba se spoléhat spíše na celkový kontext dané promluvy, ve videohře *Smite* je materiálu ke zkoumání podstatně více – jak z hlediska kvantity, tak v replikách, které jsou pronášeny herečkou, která postavu namluvila, lze emoční zabarvení výpovědi uchopit snadno.

Je proto možné jasně určit, že ve videoherním podání bohyně Amaterasu došlo oproti literatuře k určitému posunu toho, jak její postava působí. Zatímco videoherní Amaterasu je postavou samostatnou, velící, rozhodnou a do jisté míry až maskulinní, v literatuře je tato bohyně postavou spíše pasivní, boji se vyhýbající a odpouštějící. Tyto vlastnosti u postavy Amaterasu ve videohře *Smite* najdeme v podstatně menší míře. Tento posun však nevnímám jako negativní. Videoherní podání Amaterasu nestojí v opozici vůči literárnímu podání – spíše jej doplňuje a představuje jakýsi alternativní scénář, ve kterém se Amaterasu projevuje s větší razancí. Videoherní pojetí Amaterasu nezavrhne ani nepopírá literární verzi této postavy. Laskavost, která je výraznější právě v literární předloze, nepovažuje za slabost, naopak ji reflektuje ve schopnostech videoherní Amaterasu. Tato laskavost se pak stává její výhodou. Celkově považuji videoherní zpracování bohyně Amaterasu za velice zdařilé. Jak je zřejmé z mé práce, tvůrci se literaturou inspirovali a veškeré kulturní odkazy, které do postavy zapracovali, uchopili velice citlivě a vkusně. Videoherní Amaterasu je jakožto silná ženská postava ve velící pozici důstojným moderním vyobrazením božstva, které stojí na vrcholu šintoistického pantheonu a rozhodně může být inspirací při vytváření nových ženských postav ve videohře *Smite*.

Domnívám se, že videohra *Smite* a její vyobrazování nejen japonských božstev a mytických bytostí může rozhodně do budoucna posloužit k dalšímu výzkumu. Ať už by se jednalo o komparaci jiného ze zmiňovaných božstev či komparaci jiného zdrojového média (například výtvarného umění) a této videohry. Do budoucna bude rozhodně zajímavé sledovat, jakým směrem se vyobrazování božstev ve videohře *Smite* bude ubírat – zdali zůstane i nadále věrné původním mýtům, bájím, či náboženským spisům, či v průběhu času bude inklinovat k modernizaci vyobrazení nových božstev.

Resumé

This bachelor thesis focuses on the comparison of the image of goddess Amaterasu in old Japanese literature, namely in chronicles *Kojiki* and *Nihon shoki*, and her depiction in the MOBA videogame *Smite*. The first chapter of this thesis introduces the history of videogames, further explains basic game mechanics of the MOBA genre and introduces the videogame *Smite* itself. The second chapter deals with Shinto religion, explains basic principles behind this religion as well as its basic terminology. This chapter also focuses on pieces of literature important for the Shinto religion as well as the depictions of various Shinto gods or otherworldly *kami*. The third chapter focuses on the character of Amaterasu herself. Its goal is to compare different parts of her character as presented in the old literature and the videogame; the main focus being her story, abilities, appearance, and speech. At the end of the third chapter, the commentary of the videogame developers is enclosed. The thesis determines that even though the creators of the videogame depicted the goddess slightly differently than how she is presented in the literature (mainly by shifting her overall image to a more strong-willed, leadership-like and more masculine), those changes were done carefully and do not contradict the portrayal of the character in literature.

Přílohy

Textová příloha

Kapitola 3. Amaterasu

1.

As the first rays of dawn cross the horizon, before all else they touch the land of the rising sun. A realm of islands painted with the careful brush strokes of its deities. That morning light, which brings warmth and life is Amaterasu, the benevolent Goddess of the sun. Universally, she is adored. Less so are her brothers, namely Susano-o, bringer of storms, whose jealousy of his sister's popularity drove him to burn her golden rice fields and shatter the sacred looms of her people. Grief stricken at the destruction, Amaterasu sealed herself inside a deep cavern. Her people suffered and the realm fell into crushing darkness. For an unknown time, she stayed there, hidden away from the atrocities of the world. Until, one day, came a thumping from outside. At first, she tried to ignore it, but curiosity called. Moving aside the great stone sealing the cavern, she peered cautiously out, only to stare into a polished bronze mirror. Blinded by her own reflection, Amaterasu was forced to creep further out to find the source of the sound. Hands grabbed her from either side and pulled her free of the cave. Gathered around were hundreds of friends and loved ones. Atop a wide tub danced Usume, Goddess of Mirth, creating the erratic drumming to the joy of all. Amaterasu smiled and light came back to the world. Seeing all those that depended on her, all those that loved her, Amaterasu vowed never again to hide away from calamity. She would, instead, face it, just as the dawn rises each new day. (Smite.com, 2016)

2.

Amaterasu's design relied heavily on her being a leader. We saw her as being dignified, noble, virtuous and strong. It was also very important for us to highlight the three key items from her lore – her sword, her necklace and her mirror. The end result of the concept I think is the colour scheme that evokes warmth and goodness. (Gardiner a Walker, 2016)

3.

She is the source of all the emperor leadership in Japan so as a warrior with this lore twist we wanted to make sure we focused on very team-oriented aspect for her kits. (Gardiner a Walker, 2016)

Obrazová příloha

1. Oficiální obrázek reprezentující Amaterasu ve hře



2. Videoherní model Amaterasu



Seznam zdrojů

100 Greatest Video Game Franchises. MEJIA, Robert, BANKS, Jaime a ADAMS, Aubrie (eds.). Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2017. ISBN 9781442278141.

Amaterasu. In: *Smite.com* [on-line]. 2016 [cit. 13. 9. 2018]. Dostupné z: <https://www.Smitegame.com/gods/amaterasu>.

ASTON, William George. *Shinto. The Way Of Gods* [on-line]. Londýn: Longmans, Green, and Co, 1905 [cit. 16.11.2019]. Dostupné z: http://www.gutenberg.org/files/46038/46038-h/46038-h.htm?fbclid=IwAR2qDLu4UuwwWB8Rx4CXJsHpUKGv9LVWcoysMDIUTS0jnIQjlxoHNYa_28Y.

Department of Asian Art. *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art: Shinto [online]. Poslední změna říjen 2002. [cit. 9.2.2019]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/hd/shin/hd_shin.htm.

DILLON, Roberto. *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-billion Dollar Industry*. Boca Raton, Florida: A K Peters/CRC Press, 2011. ISBN 978-1-4398-7323-6.

DOKE, Shunal. Religious groups protest game for its depiction of Kali. In: *Firstpost.com* [online]. 20. 7. 2012 [cit. 25. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.firstpost.com/tech/news-analysis/religious-groups-protest-game-for-its-depiction-of-kali-3603945.html>.

Entertainment Software Association (ESA). *Essential facts about the computer and video game industry* [online]. 2015. [cit. 22.4.2020]. Dostupné z: <https://templatearchive.com/esa-essential-facts/>.

Family Crests of Japan. Stone Bridge Press ed. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2007. ISBN 978-1-933330-30-3.

GARDINER, Jerry a WALKER, A. J. SMITE – Amaterasu & Japanese Pantheon (Behind the Scenes). In: *YouTube.com* [online]. Datum zveřejnění 7.1.2016 [cit. 14.7.2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=I2umlikjH1I>.

HAFER, T. J. Hindu leader requests removal of deities from Smite, Hi-Rez declines. In: *Pcgamer.com* [online]. 27. 6. 2012 [cit. 25. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/hindu-leader-requests-removal-of-dieties-from-Smite-hi-rez-declines/>.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001. ISBN 9780307560872.

KINSLEY, David R. *The Goddesses' Mirror: Visions of the Divine from East and West*. Albany: State University of New York Press, 1989. ISBN 0-88706-835-9.

Kodžiki: Kronika dávného Japonska. 1. vyd. Přeložil K. Fiala. Praha: ExOriente, 2012. 371 s. ISBN 978-80-904246-9-2.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. 2., přepracované a doplněné vydání. Praha: Grada Publishing, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7.

LEBOEUF, Sarah. Smite Dev Removes "Offensive" Goddess From Website. In: *Escapistmagazine.com* [online]. 26. 7. 2012 [cit. 25. 5. 2019]. Dostupné z: <https://www.escapistmagazine.com/news/view/118740-Smite-Dev-Removes-Offensive-Goddess-From-Website>.

LUCHESI, Karolína. *Černá, bílá, červená a modrá barva v japonské frazeologii*. Olomouc, 2011. Diplomová magisterská práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra asijských studií. Vedoucí práce Ivona BAREŠOVÁ.

MARTINÁSKOVÁ, Sylva a ŠTURDÍK, Martin. *Úvod do hospodářského zeměpisu Japonska*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4461-1.

MOLINA, Brett. Why watch other people play video games? What you need to know about esports. In: *Usatoday.com* [online]. 2018 [cit. 14. 3. 2018]. Dostupné z: <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/more-people-watch-esports-than-x-dont-get-here-basics/1017054001/>.

MONTFORT, Nick a BOGOST, Ian. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009. ISBN 978-0-262-01257-7.

Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697. BARROW, Terrence, ed. Přeložil W. G. ASTON. Rutland: Charles E. Tuttle, 1993. ISBN 0804809844.

NYMBURSKÁ, Dita. *Dějiny japonského myšlení*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2015. 110 s.

POMKLOVÁ, Lucie. *Estetické vnímání krásy ženy v Japonsku*. Olomouc, 2013. Diplomová bakalářská práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra asijských studií. Vedoucí práce Sylva MARTINÁSKOVÁ.

RANA, Yudhvir. On-line video game denigrating Hindu deities. In: *Timesofindia.com* [on-line]. 27. 6. 2012 [cit. 25. 5. 2018]. Dostupné z: <https://timesofindia.indiatimes.com/india/On-line-video-game-denigrating-Hindu-deities/articleshow/14430882.cms>.

SHERRIDAN, Connor. Deity-based MOBA SMITE will not use Jewish, Christian, Islamic figures. In: *Gamespot.com* [on-line]. 27. 6. 2012 [cit. 25. 5. 2018]. Dostupné z: <https://www.pcgamer.com/hindu-leader-requests-removal-of-dieties-from-Smite-hi-rez-declines/>.

SLAVEN, Andy a kolektiv. *Video Game Bible, 1985-2002*. Victoria, B. C: Trafford, 2002. ISBN 1553697316.

Smite. In: *Gamespot.com* [on-line]. 2018 [cit. 13. 3. 2018]. Dostupné z:
<http://www.gamespot.com/Smite/>.

The Cambridge Guide to Asian Theatre. BRANDON, James R. a BANHAM, Martin (eds.). New York, NY, USA: Cambridge University Press, 1993. ISBN 0521588227.

The Handbook of Internet Studies. BURNETT, Robert a CONSALVO, Mia a ESS, Charles (eds.). Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-1-4051-8588-2.

The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. KOWERT, Rachel a QUANDT, Thorsten (eds.). New York: Routledge, 2016. ISBN 978-1-138-83160-5.

Traditional Japanese Literature: An Anthology, Beginnings to 1600. SHIRANE, Haruo ed. New York: Columbia University Press, 2007. ISBN 978-0-231-13696-9.

What do the labels mean? In: *Pegi.info* [on-line]. 2017 [cit. 13. 7. 2019]. Dostupné z:
<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri, 2008. ISBN 978-80-7277-373-2.