

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**  
Ústav informačních studií a knihovnictví  
Program Studia nových médií

**Bc. Petr Hofman**

**Vedoucí práce: doc. Mgr. Vít Šisler, Ph.D.**

**Koncept smrti ve hře Death Stranding  
z kulturně-náboženského hlediska**

*Diplomová práce*

**Concept of Death in Death Stranding from the  
cultural-religious perspective**

Praha 2024

**Poděkování:**

Děkuji panu doc. Mgr. Vítovi Šislerovi, Ph.D. vedoucímu mé diplomové práce za zájem, podnětné připomínky a čas, který mi při psaní diplomové práce věnoval.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 15. 12. 2024

.....

Petr Hofman

## **Abstrakt (ČJ)**

V předložené diplomové práci zkoumám koncept smrti a vlivy japonské kultury, filozofie a japonského náboženství na hru *Death Stranding* od herního vývojáře Hideo Kodžimy. Koncept smrti, který je kulturně podmíněný, hraje ve hře *Death Stranding* ústřední roli. Práce se zaměří na koncept smrti, posmrtný život, filozofii a procedurální rétoriku vedoucí ke zprostředkování hodnot buddhismu, šintoismu a dalších náboženských tradic prominentních na japonských ostrovech.

Součástí výzkumu je obsahová analýza hry *Death Stranding*, přičemž se zaměřuji na procedurální obsah a narativ kinematografických scén, kdy byly využity metody operační definice procedurální rétoriky (Švarný a Šisler 2019) a analýzy snímek-po-snímku (Ryan a Lenos 2012; Machin a Suleiman 2006). Metody jsou následně modifikovány pro potřebu práce.

První část práce se věnuje teorii a kulturně-náboženskému rozboru hry *Death Stranding* z hlediska novo-mediálních, herních a japonských studií v kontextu náboženství. Druhá část následně navazuje rozbohem procedurální rétoriky a narativu ve hře pomocí zmiňované metodologie.

## **Klíčová slova**

Smrt, náboženství, procedurální rétorika, Hideo Kodžima, Death Stranding

## **Abstract (ENG)**

In the presented thesis, I examine the concept of death and the influence of Japanese culture, philosophy, and religion on the video game *Death Stranding* by game developer Hideo Kojima. The concept of death, which is culturally conditioned, plays a central role in *Death Stranding*. The thesis focuses on the concept of death, the afterlife, philosophy, and the procedural rhetorics used to convey the values of Buddhism, Shintoism, and other religious traditions prominent on the Japanese islands.

The research includes a content analysis of the game *Death Stranding*, with an emphasis on procedural content and the narrative of cinematic scenes. Methods employed include the operational definition of procedural rhetoric (Švarný and Šisler 2019) and shot-by-shot analysis (Ryan and Lenos 2012; Machin and Suleiman 2006), which have been subsequently modified for the purposes of this thesis.

The first part of the thesis is dedicated to theoretical and cultural-religious analysis of the game *Death Stranding* from the perspective of new media, game studies, and Japanese studies in the context of religion. The second part follows with an analysis of procedural rhetorics and narrative in the game using the aforementioned methodology.

## **Keywords**

Death, religion, procedural rhetoric, Hideo Kojima, Death Stranding

## Obsah

1 Úvod.....	8
2 Počítačové hry a náboženství.....	10
2.1 Obecný výzkum počítačových her.....	10
2.2 Náboženství a nová média.....	11
2.3 Náboženství a hry.....	12
2.4 Herní výzkum v japanologii.....	13
2.5 Výzkum počítačové hry Death Stranding.....	14
3 Buddhismus, Šintó a Konfucianismus.....	15
3.1 Buddhismus.....	16
3.1.1 Mukaekó, Raigó a Zenčišiki.....	16
3.1.2 Buddhismus pohřbů.....	17
3.1.3 Čistá země Buddhy Amidy.....	17
3.1.4 Úmrtí dítěte nebo matky při porodu.....	18
3.1.5 Džizó.....	19
3.1.6 Mappó.....	19
3.2 Šintó.....	21
3.2.1 Kegare.....	21
3.2.2 Ši-e.....	22
3.2.3 Očista – Imi, Harai, Misogi.....	24
3.2.4 Jamabuši a Šugendó.....	25
3.3 Synkretismus – Buddhismus a Šintó.....	26
3.4 Konfucianismus.....	28
4 Hideo Kodžima a jeho milované memy.....	30
4.1 Písečná žena (Kóbó Abe).....	30
4.2 Satori (Don Winslow).....	31
4.3 Hjórjú – Castaway – Trosečníci (Akira Jošimura).....	31
4.4 Metal Gear Solid: Guns of the Patriots.....	32
4.5 Válečná vesmírná loď Jamato (Star Blazers).....	32
5 Death Stranding.....	33
5.1 Ludonativ hry.....	33
5.1.1 Událost – Death Stranding.....	34

5. 1. 2 BB – Bridge Baby .....	35
5. 1. 3 DOOMS .....	35
5. 1. 4 Nepřátelé .....	35
5. 1. 5 Popis herních mechanik .....	36
6 Rozbor hry .....	38
6. 1 Operační definice procedurální rétoriky .....	38
6. 1. 1 Model herní smyčky .....	40
6. 2 Analýza snímek po snímku .....	41
6. 3 Postavy a scény s nimi spjaté .....	41
6. 3. 1 Sam, Bridget a Amelie .....	41
6. 3. 2 Mama a Lockne .....	47
6. 3. 3 Deadman .....	50
6. 3. 4 Číslo 4, Zenčišiki a stádium rozpadu Mappó .....	52
6. 4 Práce poslíčků .....	56
6. 5 Znečištění .....	58
6. 6 Jevy a místa spjaté se smrtí .....	58
6. 6. 1 Hranice, řeka a Břeh .....	58
6. 6. 2 DOOMs a Amelie .....	59
6. 6. 3 Provázky a Odradek .....	60
6. 6. 4 Polomrtvé matky .....	61
6. 6. 5 Černá a zlatá barva .....	62
7 Diskuze .....	63
8 Limitace .....	67
9 Závěr .....	68
10 Zdroje .....	70

## **Seznam obrázků**

Obrázek 1 Model herní smyčky .....	40
------------------------------------	----

## **Seznam tabulek**

Tabulka 1 – Scéna se Samem a Bridget (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019) .....	46
Tabulka 2 – Scéna s Mamou (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019) .....	50
Tabulka 3 – Deadmanův monolog (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019) .....	52
Tabulka 4 – Scéna Sama se čtveřicí ústředních postav (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019) .....	55

# 1 Úvod

Diplomová práce se zabývá japonskou kulturou, náboženstvím a filozofií ovlivňující tvorbu herního producenta Hidea Kodžimy. Práce je zaměřena na světově uznávanou a oceňovanou hru *Death Stranding* (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019), kde se mísí nespočet dálněvýchodních konceptů, přestože se odehrává v post-kataklyzmatickém světě na území dnešních Spojených států amerických. Hra v sobě nese japonského ducha, který je patrný už v prvních filmových scénách uvádějících hráče do děje. Ať už jde o šintoistický koncept znečištění pramenící ze smrti, buddhismus Čisté země a posmrtné rity spojené s provázky, nebo o konfuciánské hodnoty synovské oddanosti a nesplnitelné povinnosti vůči vládci, státu a rodiči.

Japonské náboženství je v mnoha ohledech specifické. V Japonsku existuje přísloví narodil se jako šintoista, vdal se jako křesťan a zemřel jako buddhista. Právě proto je japonské náboženství něco jako volný trh, kdy se jedinec obrací na určité denominace a tradice v různých fázích života nebo roku. Naprostá většina Japonců se navíc nepovažuje za věřící, ale pouze za osoby ctící tradice. (Reader 1991) Ovšem tento volný trh je tak bohatý a členitý, že se nelze obracet na veškeré jeho části s ohledem na rozbor hry *Death Stranding*. Zároveň jsou hranice mezi jednotlivými tradicemi rozostřené a z historických důvodů se mezi sebou mísí. Práce se právě proto bude dotýkat zejména šintoismu, buddhismu a konfucianismu.

Literární díla, filmy a videohry nevznikají bez vlivu kultury a daných tvůrců. Navzdory tomu, že je *Death Stranding* tvořený týmem lidí z celého světa, je potřeba brát v úvahu osobnost Hidea Kodžimy, který jako Japonec silně kulturně ovlivnil vyznění celé hry. A stejně jako je japonština kontextuální jazyk, je důležité porozumět kulturním základům ovlivňující vznik nejen videoher jako je tato. Abychom mohli číst mezi řádky dopomáhají nám k tomu kulturní a areálová studia. V tomto případě japanologie. Mezi další hlavní obory, o které se práce bude opírat patří studium nových médií a herní studia.

Ve hře budou specificky vybrány scény nebo herní aspekty, které budou postoupeny rozboru za pomoci operační definice procedurální rétoriky (Švarný a Šisler 2019) a rozboru jednotlivých kinematografických scén za pomoci takzvané analýzy „snímek po snímku“ (Ryan a Lenos 2012; Machin a Suleiman 2006).

V rámci systematické rešerše se práce zabývá konceptem smrti v japonském náboženství, osobností Hidea Kodžimy a popisem hry *Death Stranding*. V další části práce se následně bude věnovat syntéze, kde se propojí kulturně-náboženské aspekty s ludonarativem hry *Death Stranding*.

## 2 Počítačové hry a náboženství

Tato kapitola se bude věnovat obecnému výzkumu počítačových her začínajícího u definice hry až po procedurální rétoriku vážných her. Klíčová část této kapitoly se bude věnovat výzkumu vztahu mezi videohrami a náboženstvím. V další části bude zmíněn herní výzkum založený na kulturních studiích Japonska a v poslední části se kapitola věnuje textům spjatým přímo se hrou *Death Stranding*.

### 2.1 Obecný výzkum počítačových her

*Co je hra?* V této kapitole shrnuje Egenfeldt-Nielsen (2024) jednotlivé teorie definice hry a zároveň přináší svůj pohled na problémy doprovázející tyto definice. V této podkapitole se zaměřím na Wittgensteinovu teorii podobnosti (Wittgenstein 1993) a na Huizingův magický kruh (Huizinga 2000). Mezi další zmíněné teoretiky patří McLuhan (1991), Bateson (1972), Sutton-Smith (1997) a Mead (1934).

Wittgensteinova teorie rodinné podobnosti (se zabývá podobnostmi konceptů, kdy A se podobá B, B se podobá C a A je podobné skrze C spojovacím článkem, kterým je B.) není primárně zaměřená na hru, ale je použita jako součást analýzy většího projektu v knize *Filosofická zkoumání* (Wittgenstein 1993). Teorie rodinné podobnosti je vztahována ke hrám v pár příkladech, kdy se v určitých věcech hry podobají a v určitých ne. Egenfeldt-Nielsen (2013) dodává, že Wittgensteinův argument je silně spjatý s jazykem, kterým hovořil, a ukazuje to na rozdíl mezi němčinou a dánštinou. V dánštině a dalších skandinávských jazycích jsou hry s formálními pravidly označovány jiným způsobem než kupříkladu dětská hra na domácnost bez jasně stanovených pravidel.

Ve své knize *Homo Ludens*, Huizinga (2000) podtrhává důležitost hry v kultuře. Přestože k porozumění toho, co je to hra, mnohým nepřispěl, přišel s konceptem magického kruhu, kdy jsou hráči hry společně se hrou odděleni od reality a odpojují se tak od reálného světa, aby vstoupili do světa herního. Vymyšlená pravidla hry ale nemají žádný vliv na reálný svět a jeho okolí. Tento koncept hry jako magického kruhu je problematický, protože má vliv na svět a jeho okolí, což mimo jiné dokazuje kniha *Persuasive Games* (Bogost 2010), která se zaměřuje na procedurální rétoriku her přesvědčující hráče na poli etiky, morality, náboženství, politiky, reklamy a mnohého dalšího.

## 2. 2 Náboženství a nová média

Náboženství je ve spojení s novými médii zkoumáno očima mnoha jiných oborů. Kupříkladu sociologie náboženství, antropologie náboženství a psychologie náboženství. Mezi další obory patří historie náboženství a teologie. Nová média na poli komunikace poté více do hloubky zkoumá sociologie, politologie, ekonomika, historie, lingvistika a estetika a tyto vědy jsou navíc doplněny o informatiku a počítačovou vědu (Lundby 2022). Studium náboženství v digitálním prostoru je spojením mnoha vědních oborů a otevírá možnosti spolupráce napříč různými výzkumnými odvětvími pro lepší porozumění digitálního prostoru, ve kterém se lidé pohybují.

Mediace náboženství je podle Hjarvarda (2008) dvoustranný proces pozdní modernity, kdy se média na jedné straně jeví jako nezávislá instituce s vlastní logikou, na kterou si ostatní instituce musí zvyknout. A na straně druhé se média ve stejnou chvíli stávají integrovanou součástí zmiňovaných institucí (Lundby 2022). Ať už se jedná o knihtisk a knihy, internet nebo sociální sítě, vše je integrováno do společnosti nabízející náboženství volný trh, na kterém se mohou uplatnit.

V době „globální vesnice“, kterou zmiňoval již McLuhan (1991) ve své knize *Jak rozumět médiím* (McLuhan 1991) je sakrální digitální prostor volným trhem, kde si každý člověk může vybrat podle libosti, co mu v dané životní situaci pomůže. V rámci digitálního světa vznikají nová náboženství a zároveň se rozšiřují ta stará. Sakrální digitální svět je na stejné úrovni jako ten profánní.

Stěžejní publikací výzkumu náboženství ve vztahu k novým médiím je kniha *When Religion Meets New Media* (Campbell 2010), která se věnuje způsobu, jakým náboženské komunity interagují s technologiemi nových médií. Dává do kontextu teoretický rámec nových médií a náboženství a je zaměřená zejména na Západní náboženskou tradici tedy na judaismus, islám a křesťanství bez většího záběru na Východní náboženskou tradici. Předmětem výzkumu jsou především čtyři stádia nábožensko-sociálního tvarování technologií, jež jsou průzkum historie a tradice, sociální hodnoty, proces vyjednávání a komunální diskurz. (Campbell 2010)

Další podstatnou publikací je *Digital Religion – Understanding Religious Practice in Digital Media* (Campbell a Tsuria 2021) věnující se klíčovým termínům jako je autorita, ztělesnění,

identita nebo rituál. Jednotlivé eseje přibližují čtenářům vztah mezi náboženstvím v digitálním světě a náboženskou kulturní tradicí jakožto celku. Výzkum je zaměřen na to, jak se navzájem ovlivňuje náboženství v digitálním a reálném světě.

## 2.3 Náboženství a hry

Náboženství ve hrách je podobně jako v nových médiích místem, kde se tvoří sakrální světy. Ovšem ne vždy je náboženství ve hře patrné a je zapotřebí správné metodologie pro rozklíčování náboženských „poselství“ ve hrách. Podstatnými publikacemi pro výzkum náboženství ve hrách jsou *Playing with Religion in Digital Games* (Campbell 2014), *Methods for studying video games and religion* (Šisler, Radde-Antweiler, a Zeiler 2019) a *The Pop Theology of Videogames Producing and Playing with Religion* (Wildt 2023).

*Playing with Religion in Digital Games* (Campbell 2014) je rozděleno na tři části věnující se rozdílným aspektům náboženství ve hrách. První část se zaměřuje na hry s náboženskou tematikou, druhá část se věnuje náboženství v mainstreamových hrách a třetí dává hráčství a socialitu s tím spojenou do kategorie náboženství.

*Methods for studying video games and religion* (Šisler, Radde-Antweiler, a Zeiler 2019) popisuje metody vhodné pro zkoumání videoher z hlediska humanitních a společenských věd, se zaměřením na náboženství ve hrách jako případovou studii. Ať už se jedná o narativ, systémy pravidel nebo o obsah tvořený hráči.

*The Pop Theology of Videogames Producing and Playing with Religion* (Wildt 2023) se dělí na dvě základní části. Jedna se věnuje videoherní produkci a zkoumá skrze etnografii, jak se náboženství do her dostává. Druhá se poté věnuje konzumaci videoher neboli jaké významy hráči přisuzují hrám, které hrají. Wildt (2023) navíc v úvodu přichází se třemi podnětnými tvrzeními.

1. Náboženství je součástí videoher už od jejich prvopočátků zejména ve formě etických systémů a narativních prvků, takže je sotva rozpoznatelné lidmi, kteří je tvoří a hrají.
2. Vývojáři používají náboženství ve svých hrách způsobem, kde se náboženské praktiky liší od těch pravých natolik, že už jim to ani nepřijde náboženské.
3. Videohry zobrazují náboženství a využívají náboženské prvky způsobem, aniž by někoho urazily, překvapily nebo aniž by si toho většina nutně všimla.

## 2. 4 Herní výzkum v japanologii

Hutchinson (2019) se ve své knize *Japonská kultura skrze videohry* komplexně zabývá hrami vzniklými v Japonsku z pohledu výzkumu kulturních studií. Ve své knize konfrontuje japonskou historii a vyrovnávání se Japonska s prohrou ve druhé světové válce. Věnuje se sociokulturním aspektům her a jejich historickému kontextu. Ve třech částech kompaktně popisuje jednotlivé hry a jejich impakt na hráče, ať už v rámci samotné japonské kultury nebo jejich působení na okolní svět.

V první části se se hrou *Katamari Damacy* (Namco Limited 2004) vracíme na japonský venkov, k japonským svátkům a celkové nostalgii toho, co už v dnešní době pominulo. Pomíjivost je velkým kulturním tématem, a proto se ve hře setkáváme s různými ročními obdobími a změnou výzdoby. Ve hře *Ókami* (Capcom Co., Ltd. a Clover Studio Co., Ltd. 2006) se zase vydáváte v roli psa na historickou cestu mýty a legendami starověkého Japonska. Hutchinson (2019) zde zdůrazňuje japonskou potřebu vracet se ke starověkému zlatému věku, kdy kultura nejvíce vzkvétala. Novodobé dějiny totiž tuto útěchu Japoncům neposkytují, na což se zaměřuje v druhé a třetí části knihy.

Hutchinson (2019) se probírá sériemi *Final Fantasy* nebo *Metal Gear Solid*, kde zkoumá nukleární diskurz, který bude navždy citlivým tématem. Dané hry vás sice často staví do role vojenského zabijáka, ale zároveň vám přináší možnost řešit konflikty pacifisticky, což je obzvlášť typické pro Kodžimovy hry a odráží se to také v *Death Stranding*.

Kapitola o bioetice otevírá náboženské téma týkající se Buddhismu, kdy s rozmachem zombie filmů, her a dalších hororových žánrů s živými mrtvými, je podstatné zdůraznit přidaný horor způsobený odlišným kulturním prostředím. Živí mrtví jsou totiž v očích Japonců opravdu živí a ve vnímání jejich úmrtí se liší od Západu, kde po mozkové smrti je u člověka bráno, že se tělo nachází ve stavu bez duše. Nejtypičtější je příklad Japonců, kdy v nemocnicích neodpojují člověka od přístrojů, přestože je ve své podstatě mrtvý po mozkovém úmrtí.

V rozboru *Metal Gear Solid* navíc zdůrazňuje vliv Kodžimových rodičů na jeho tvorbu, protože mu zprostředkovali, jaké to bylo po výbuchu atomových bomb v Hirošimě a Nagasaki. I proto je Kodžima silným odpůrcem atomových zbraní a hledá pacifistická

řešení ve svých hrách, byť se nebojí přinášet smrtící konflikt. Kodžima je tak originálním a unikátním tvůrcem, který navazuje na literaturu vznikající po výbuchu atomových bomb. Jediným národem, který okusil teror atomových bomb bylo Japonsko, což je nepředstavitelné pro jakýkoliv jiný národ na světě.

## 2. 5 Výzkum počítačové hry *Death Stranding*

Radchenko (2023), Rupcic (2023) a Bostan a Şengün (2023) se věnují výzkumu hry *Death Stranding* a přinášejí nejnovější poznatky k této hře, ovšem bez toho aniž by byla brána v potaz japonská kulturní studia. Jejich texty doplním o pohled skrze japonská studia.

Radchenko (2023) ve svém textu dává důraz na metamodernitu jazyka, kdy popisuje porozumění ironie a strachu ze zesměšnění v kontextu kultury Spojených států. Metamoderní text není oproštěný od ironie, ale nadále ji nepoužívá jakožto kulturní konvenci nebo normu. Také se zaměřuje na časovost života spojeného se smrtí, kdy se mísí minulost s budoucností. Obě instance by se daly doplnit o realitu japonského jazyka, která přináší nový pohled na tato tvrzení. Japonský jazyk totiž nepracuje s ironií, i když tento koncept není v Japonsku zcela neznámý. Zároveň v japonštině neexistuje budoucí čas, ale gramaticky existují pouze dva časy, a to minulý a neminulý. V kontextu *Death Strandingu* to ukazuje na smazání hranic mezi životem a smrtí, tedy spojení přítomnosti s budoucností – typické pro japonský jazyk a vnímání reality jako takové.

Rupcic (2023) se zaměřuje na vícero dystopických her a dává je do kontextu technonáboženství a kyberprostoru. *Death Stranding* je lineární hra, která má předem daný příběh a interakce hráče neovlivňují narativ, což dává prostor Kodžimově vizi. Rupcic (2023) navíc přiznává, že celá hra je silně ovlivněna Kodžimovou filozofií, čímž bere v potaz vliv japonské kultury na hru.

Bostan a Şengün (2023) se věnuje zejména sociální dynamice ve hře. Píše například o trofeji „*A Shout in the Dark*“, kdy ji hráč získá způsobem, kdy zakřičí „*Já jsem Sam.*“ do rozlehlého herního světa a vzápětí se ozve od jiného hráči v okolí „*Já jsem taky Sam.*“ Byť se hráči nikdy nepotkají utužuje to kolektivní snahu o lepší svět. Tuto trofej dávám do kontextu v kapitole 6. 4 práce poslůčeků.

### 3 Buddhismus, Šintó a Konfucianismus

Podobně jako jsou počítačové hry multimedialním amalgámem, i japonské náboženství je směsí mnoha vlivů a eklekticismu. Hned na začátek zde cituji slova z počátků výzkumu japonského náboženství z konce 19. století, protože Kišimotův proslov platí dodnes i přes modernizační snahy tyto jednotlivé nauky rozdělit takzvaným *šinbucu bunri*“ v období Meidži (1867-1912) <sup>1</sup>.

*„V Japonsku vedle sebe nejenže přátelsky koexistují tři různé systémy náboženství a morality, ale ve skutečnosti jsou smíšené jeden do druhého v myšlenkách lidí, kteří jsou syceni ze všech tří systémů najednou. Jeden a ten samý Japonec je zároveň šintoista, konfucián a buddhista. Hraje na tři strany... Naše náboženství se připodobňuje trojúhelníku... Šintoismus dodává záměr, Konfucianismus přináší životní pravidla, zatímco Buddhismus nabízí způsob vykoupení. Tak to vidíte, my Japonci jsme ve všem eklektici, dokonce i v náboženství.“*

Budoucnost náboženství v Japonsku. Čtený proslov Nobuty Kišimota na sněmu náboženství (Griffis 1895).

Tyto tři různé systémy spolu koexistují přes tisíciletí, a proto mezi nimi velmi těžko nastavíme dělicí čáru, která řekne tady začíná buddhismus, zde pokračuje šintó a támhle naopak končí konfucianismus. Pro lepší orientaci v tématu je zapotřebí se věnovat jednotlivým konceptům v systémech odděleně. Stejným způsobem se organizují články a knihy věnující se vždy jednomu náboženství než celkovému amalgámu najednou, obzvlášť ve spojení s konceptem smrti. Každý systém totiž ke smrti přistupuje jiným způsobem.

Základem pro japanologický výzkum jsou knihy *Historie Japonska* (Reischauer 2000), *Vějíř a meč* (Boháčková 1987) a pro uvedení do kontextu japonského náboženství jsou stěžejní díla jako je *Náboženství Japonska* (Earhart 1999), *Náboženství v moderním Japonsku* (Reader 1991) a celkový přehled *Dějiny náboženského myšlení* (Eliade 2008).

---

<sup>1</sup> Japonská vláda oddělovala šintoismus a buddhismus, stejně tak božstva od bódhisattvů a šintoistické svatyně od buddhistických chrámů.

## 3. 1 Buddhismus

Koncept smrti se v japonské buddhistické tradici v průběhu věků měnil. Například rituální praktiky „Mukaekó“, pomoc na smrtelné posteli od „dobrého přítele“ zvaného „Zenčišiki“ nebo celkový koncept posmrtného života Čisté země Buddha Amidy. Dalším aspektem je i postavení žen a jejich stigmatizace, protože svou menstruační krví nebo i porodem znečišťovaly prostředí okolo sebe a musely být v těchto obdobích segregovány. Problematika se poté ještě prohlubuje, pokud dojde k úmrtí při porodu (Glassman 2008).

### 3. 1. 1 Mukaekó, Raigó a Zenčišiki

*Mukaekó* je nácvik na příchod smrti, kdy se ve starověkém Japonsku v období Heian (794-1192) a Kamakura (1192-1333) pokoušeli samotnou smrt považovat za šťastnou událost. Během nácviků se lidé převlékli za bódhisattvy, zatímco tancovali a zpívali – zvěstovali *Raigó* – příchod samotného Buddha Amidy a bódhisattvů odvádějících člověka na onen svět. Pohled na toto zátiší smrti mělo za cíl ulevit od nevyhnutelného strachu ze smrti a nahradit ho nadějí a očekáváním znovuzrození do Čisté země Buddha Amidy (Horton 2008). V tuto dobu se na poslední momenty života kladl velký důraz, protože v případě neklidu a nepohody může být posmrtný život jedince navždy změněn k horšímu.

Neví se přesně, kdy se u rituálů na smrtelné posteli začaly používat ikony zobrazující příchod bódhisattvů a Buddha Amidy, takzvané *Raigózu*, ale ustálila se praktika, kdy se jedinec drží provázků spojených s tímto obrazem zobrazující danou scénu. V jiných případech byly provázky navázány k malbě nebo soše Buddha, což vytvořilo trojdimenzionální ilustraci, kdy se umírající stal její aktivní součástí (Horton 2008). Jedny z prvních využití této praktiky dokonce poukazují, že ji lidé praktikovali ještě předtím, než se na smrtelnou postel dostali. Drželi se provázků během každodenního života, čímž se připravovali na *mukaekó* (Horton 2008).

*Zenčišiki* (zkráceně také *čišiki*) je ten, kdo se stará o nemocné a je také specialistou na rituály na smrtelné posteli. Zároveň je učitelem dharmy (nauky), který vede ostatní na cestě za poznáním a je považován za „dobrého přítele“. Později bylo také doporučeno mít na smrtelné posteli okolo 3 až 5 *zenčišiki* (Stone 2008).

*„Ke smrti může dojít kdykoliv, a proto nesmí zenčišiki až do samého konce spustit z nemocného oči. Měl by být na blízku, aby slyšel nemocného dech, i když je mimo službu.*

*V noci by měla být rozsvícena lampa, aby umírající viděl Buddhův obraz a zenčišiki zase čistě viděl vzezření umírajícího, jelikož nemoc se častěji zhoršuje v noci...  
... Navíc by měla být pusa umírajícího neustále navlhčená papírkem s vodou, aby měl možnost pokračovat v odříkávání nenbucu<sup>2</sup>“ (Stone 2008).*

Zenčišiki je průvodcem umírajícího, který se stará o veškeré jeho potřeby a je připravený jednat a uklidňovat, pokud je umírající jakkoliv rozrušen. Důvodem je, že pokud umírající zemře rozrušený a vyděšený, má o mnoho menší šance, že se dostane do Čisté země Buddhy Amidy.

### 3. 1. 2 Buddhismus pohřbů

První, co většinu lidí napadne, když pomyslí na Buddhismus v Japonsku jsou pohřby, i když původní záměr Buddhismu bylo ve velkém šířit Buddhovo učení. Přesto je dnes v Japonsku pravidlem, že se lidé s Buddhismem setkávají během vzpomínkových obřadů, návštěv hrobů a přicházejí tak skrze to do kontaktu s chrámy, mnichy, a tedy i zákonitě s Buddhismem (Covell 2008). Je vcelku běžné, že Japonec často zjistí příslušnost k buddhistické denominaci až ve chvíli, kdy mu zemře osoba blízká. V začátcích moderní doby (17. až 19. století) se navíc v Japonsku pro buddhismus zažil termín „Buddhismus pohřbů“ (jp. Sóšiki bukkjó) (Scheid 2020), jelikož šlo o buddhistické chrámy a mnichy, kteří se starali o mrtvé.

Pokání mrtvého navíc není vykonáváno samotným mrtvým, ale skrze rituální akty pokání jako je recitace sůtry od buddhistického mnicha a žijících členů rodiny, kdy jsou hříchy a karmické překážky jedince buď oslabeny nebo úplně vymazány. Pokání může být stejně jako zásluhy přeneseny na mrtvé skrze rituály žijících (Walter 2008).

### 3. 1. 3 Čistá země Buddhy Amidy

Během času se podoba rituálu, jak se dostat do Čisté země, měnila. V pozdějším období Heian (794-1185) a Kamakura (1185-1333) bylo konzistentní přesvědčení, že pro narození do Čisté země musíte vzývat jméno Buddhy Amidy skrze modlitbu „nenbucu“ a získat jeho pomoc zvenčí jakožto od „Cizí síly“ (jp. Tariki), která vás ovlivňuje. Oproti použití „vlastní síly“ (jp. Džiriki) pro vtělení do Čisté země (Stone 2008).

---

<sup>2</sup> Modlitba „Namu amida bucu“ – v překladu „Svěřuji se Buddhovi nekonečného světla a života“

Buddhova říše nebo říše bódhisattvy je zproštěna klamů a utrpení a je tím pádem nazývaná *čistou zemí* (jp. *Džódo*), zatímco říše obývaná běžnými stvořeními žijícími v sebeklamu jako je naše přítomnost a náš svět plný chamtivosti, nenávisti a ignorance se nazývá *nečistou zemí* (jp. *Edo*) (Scheid 2020). Scheid (2020) navíc uvádí toto rozdělení v kontextu znečištění, kdy buddhismus obecně nepřistupuje ke smrti jako ke znečištění, což je v japonské společnosti obrovské tabu skoro od počátků jejich historie.

Posmrtné rituály spojené s Čistou zemí Buddy Amidy jsou obdobím, kdy během 49 dní duše odchází na onen svět a pohybuje se mezi světy mrtvých a živých. Každých sedm dní se dočasná rituální destička nahradí černou lakovanou destičkou s posmrtným jménem jedince napsaného ve zlaté barvě, v barvě Čisté země Buddy Amidy. Černá a zlatá zajišťuje bezpečnou cestu duše skrze světy mezi nebem a zemí. (Tanabe, Jr. 2008)

### 3. 1. 4 Úmrtí dítěte nebo matky při porodu

Jedna z nejstarších japonských kronik *Nihonšoki* (také *Nihongi*) v sobě ukrývá příběh nejstarších božstev a o vzniku japonských ostrovů. V kronice je nespočet příběhů o božstvech, a to zejména o matce a otci bohů, *Izanami* a *Izanagi*. V jednom z nich *Izanami* zemře při porodu ohnivého boha *Kagucuči-no-mikoto* na následky popálení lůna. Později ji najde její manžel bůh *Izanagi* v temném a ponurém světě tzv. „*Jomi*“, který se připodobňuje k podsvětí, záhrobí nebo peklu. Podobně jako v příběhu o *Eurydice* se na svou ženu *Izanagi* nesmí podívat, aby ji mohl zachránit. Přesto se podívá a uzří svou milou v rozkládajícím se těle s mnohými červy a brouky. *Izanagi* následně utíká ze světa mrtvých, protože na něj *Izanami* poštvála zlé duchy ze záhrobí. Během úprku *Izanagi* shodí balvan a oddělí tím svět živých a mrtvých, načež mu *Izanami* vyhrožuje, že od této chvíle bude umírat tisíc lidí každý den. Na to *Izanagi* odpovídá, že postaví tisíc pět set chatrčí s rodičkami, aby bylo vždy více narozených než mrtvých. Následně se jde *Izanagi* vykoupat do místního horkého pramene, aby se zbavil nečistot ze záhrobí, což je spojováno s očištným rituálem *misogi* prominentním v šintó. (Picken 2016)

Ovšem není jasné, jestli byl osud *Izanami* spojený s úmrtím během porodu. Spíše se jedná o příběh popisující horory smrti a znečištění mrtvol, tak známé pro původní japonské náboženství. Důraz je kladen na manželovo porušení tabu. Hřích byl *Izanagiho*, jelikož se podíval na svou mrtvou ženu, ne *Izanami* kvůli její smrti (Glassman 2008).

V rámci příběhu se ani nedozvídáme, jestli dítě (bůh Kagucuči-no-mikoto) porod přežilo. Pro dnešní společnost je jasné, že plod nemůže přežít matčinu smrt a pokračovat v růstu v hrobě. Pro předmoderní Japonce ovšem tato skutečnost neplatila a ve skutečnosti věřili pravému opaku. Pokud žena zemřela při porodu a plod nebyl extrahován z těla matky před pohřbem, věřilo se, že dítě se eventuálně narodí v hrobě a duše matky nedojde klidu, protože bude pořád spojená s duší dítěte. Tato posmrtná praktika extrakce plodu dodává rituální vyznění víře, že jakmile plod vstoupí do posledního trimestru, není již součástí matčina těla (Glassman 2008).

### 3. 1. 5 Džizó

Postava Džizóa je v Japonsku dobře známým charakterem. Lze jej nalézt u silnic, na křižovatkách, uvnitř i vně chrámů, vytesaného do náhrobků, malovaného na mandalách nebo sveticích. Různé zvyky, praktiky a legendy spojené s tímto bódhisattvou jej integrovaly do masové lidové kultury Japonska. Původem pochází z Indie, kde byl známý jako bódhisattva Kšitigarbha, ovšem lokálně nebyl příliš populární. I přesto se jeho kult rozšířil a získal mnohem silnější postavení v zahraničí, zejména v Číně. Jeho jméno se často překládá jako „lůno země“ a považuje se za jednoho z největších bódhisattvů. Džizó byl na cestě k dosažení buddhovství, ale rozhodl se své zásluhy převést raději ku prospěchu lidstva a stát se bódhisattvou (Picken 2016).

Džizó je vzýván, aby chránil úrodu před brouky, zajistil bezproblémový porod dětí a vyléčil slepotu. Během historie vzniklo několik jeho instancí. Haraobi Džizó je uctíván těhotnými ženami s haraobi (stahovací pás na břicho). Roku (Šest) Džizó a Šógun (generál) Džizó se objevili historicky ve stejnou dobu. Roku Džizó pochází z legendy o Takamurovi, který šel do pekel s příkazem od krále, aby vytvořil šest uměleckých instancí Džizóa napomáhající lidem, aby je nečekal neblahý osud v pekle. Během 12. století Džizó nabral na popularitě jakožto ten, co zachraňuje lidi z pekla. Ovšem nejtypičtější role přiřknutá Džizóovi byla a dodnes je ochrana dětí, a to konkrétně zesnulých a nenarozených. (Picken 2016)

### 3. 1. 6 Mappó

Mappó doslovně znamená "doba úpadku zákona" a týká se konečného úpadku buddhistického učení. Tento pojem popisuje období, kdy pravá buddhistická nauka (dharma) přestává být účinná, a lidé už nejsou schopni dosáhnout osvícení

prostřednictvím tradičních buddhistických praktik. Mappó se vztahuje k buddhistické představě o cyklickém charakteru existence a vychází z učení o třech obdobích buddhismu, známých jako Šóbó, Zóbó a Mappó (Keown 2004).

1. Šóbó (Doba pravého zákona): První období, kdy je buddhistické učení přímé, silné a účinné. Lidé jsou schopni následovat pravé učení a dosahovat osvícení.
2. Zóbó (Doba obrazového zákona): Druhé období, kdy učení stále existuje, ale začíná se zhoršovat. Lidé více dbají na formální rituály než na hluboké porozumění buddhismu. Osvícení je stále možné, ale je těžší ho dosáhnout.
3. Mappó (Doba konce zákona): Třetí období, kdy učení ztrácí svou sílu a účinnost. Lidé už nejsou schopni dosáhnout osvícení běžnými prostředky a nastává duchovní úpadek. Je to doba chaosu a morálního úpadku, kdy většina lidí nemůže pochopit pravou podstatu buddhismu. Tento stav má trvat po dobu tisíců let (Keown 2004).

## 3. 2 Šintó

Koncept smrti je v Šintó spjatý s mnoha druhy znečištění – takzvané *Kegare*. Podruhem je *Ši-e*, znečištění spojené se smrtí. Vnímání znečištění se v průběhu staletí měnila, ale kulturní projevy v přístupech ke smrti jsou viditelné dodnes. Důležité jsou i očistné rituály, jak se znečištění zbavit a s tím spojení potulní mniši tzv. *Jamabuši* praktikující techniku *Šugendó* (Gill 2012).

### 3. 2. 1Kegare

*Kegare* je znečištění, které je spojeno se smrtí, krví a nemocí. Jedná se o stav fyzické, ale i duševní nečistoty. Lidé by se *Kegare* měli, co nejvíce vyhýbat, aby předešli jeho šíření. S tímto konceptem se pojí očistný rituál a napříč historií se také proměňoval, ovšem základní podstatu si zachoval dodnes. Z tohoto důvodu lze také u některých šintoistických svatyní nalézt nápisy typu „Starým lidem vstup zakázán“, protože v případě úmrtí by byla svatyně znečištěna způsobem, který by byl v očích kněžstva a společnosti nenapravitelný.

*„Boty samy o sobě nejsou špinavé, ale je špinavé dát si nohy na jídelní stůl. Jídlo není samo o sobě špinavé, ale je špinavé nechávat nádobí v ložnici nebo ho nechávat na oblečení, které si zašpiníme. Podobně pak věci na koupání nechávat v salóнку, nechávat oblečení ležet na židlích, dávat věci co patří ven dovnitř, věci z patra dávat do přízemí, spodky nosit na svršku a takto bychom mohli pokračovat...“* (Abe 2003)

Samotná věc nemusí být nutně nečistá, nebo způsobovat znečištění, ale podle toho, jak s danou věcí člověk nakládá, se může v nečistou proměnit. Znečištění by se dalo přiřadit k chaosu, kterému se člověk pokouší nastolit řád již po staletí. *Kegare* je totiž nereálné a neviditelné a namísto, abychom zkoumali *kegare*, bychom měli zkoumat lidi věřící v tento koncept. *Kegare* bylo nejspíš představeno japonské společnosti v moment, kdy se lidé báli fenoménu chaosu. (Abe 2003).

Znečištění můžeme považovat za stav mysli člověka rozhodující o tom, kde končí řád a začíná chaos. Připočtíme k tomu strach z neznámého a zrodí se koncept jako je právě *kegare*. Starověký ochranný mechanismus, který měl za úkol zabraňovat šíření smrti a nemocí. Jenže v kulturním prostředí Japonska je prominentní dodnes, ovšem v jiné podobě. Ať už jde o počítačovou hru jako je právě *Death Stranding*, japonský

minimalismus nebo populární uklízení techniky Marie Kondo, které mají přinést štěstí do života.

Pro vznik znečištění jsou zapotřebí následující podmínky: (1) něco hmatatelného jako je například proces rozkladu, (2) kontext, který zapříčiní strach z rozkladu, (3) části těla nebo místa, která by neměla podléhat rozkladu. (Abe 2003, 25).

Tato definice nepoukazuje pouze na znečištění spojené se smrtí, ale i na běžný koloběh života v přírodě nebo výrobků stvořených člověkem. Japonské městské legendy například mluví o zlých duších posedávajících předměty starší sta let. Stejně tak jsou japonské svatyně přestavovány a obnovovány podle starých technik. Nejznámější a nejposvátnější svatyně v Ise je kompletně zbourána a přestavěna jednou za dvacet let, a to už po stovky let.

### 3. 2. 2 Ši-e

Podobně jako se šíří bacily se podle jednoho středověkého příběhu z roku 1107 šířilo i takzvané *ši-e*, další druh *kegare* neboli znečištění ze smrti. Podle tohoto příběhu bylo mrtvé tělo přesunuto z Owari (dnešní Nagoji) do domu samurajského knížete v Kjótu. Poddaní knížete byli znečištěni *ši-e* prameníci z mrtvého těla a procházeli okolo Kjóta, čímž také nevědomky znečistili celé město. To mělo za příčinu, že vláda odložila vyslání císařských posílů do nejposvátnější svatyně v Ise (Levine 2012).

Spojení s *Ši-e* popisuje Levine (2012) také v dnešním světě, kdy během jeho pobytu v Japonsku spáchal student bytového komplexu, ve kterém bydlel, sebevraždu. Japonské zásahové složky se postaraly, aby se do dvou hodin o ničem nevědělo. I když to Levine (2012) se svými přáteli zmiňovali v mezinárodním centru, bylo jim doporučeno, aby se o tom dále nezmiňovali. Zároveň se incident neobjevil v médiích a v rámci školy jim nebyla poskytnuta patřičná psychologická péče (Levine 2012). Otázkou zůstává, nakolik v tomto případě hraje roli právě znečištění *ši-e*. Japonská společnost se snaží očistit místo a okolí smrti co nejrychleji, aby se zabránilo pomyslnému šíření znečištění. Tato nauka o smrtelném znečištění je zakořeněná v kultuře natolik, že pro západní pozorovatele se zdá až necitelnou nebo utajující. Když se ale podíváme do historie, tak se s úmrtím císaře stěhovalo celé hlavní město i přes všechny s tím spojené náklady. Aby se znečištění

nešířilo, bylo a dodnes tomu je z velké části podřízena spousta zvyků a systémových řešení (Abe 2003).

V jednom z mýtů je císař *Ódžin* donucen císařovnou podstoupit očistný rituál, jelikož byl znečištěn *Ši-e* během cesty na pohřební pramici přesouvající rakev s mrtvolou císaře *Čúaie*. Tento mýtus dokazuje, že i mrtvola císaře, považovaného za božstvo, je považována za nečistou a způsobuje nadále znečištění (Abe 2003). Spolu se smrtí císařů se stěhovala i hlavní města, ke změně došlo až v 8. století n. l., kdy se začalo s kremací císařů a císařoven. V tu dobu se frekvence stěhování hlavního města zmenšila (Abe 2003). Jedním z důvodů je právě příchod buddhismu z korejského poloostrova. Mezi další velké změny, které se odehrály v období Heian (794-1185), patří i zrušení trestu smrti po celém Japonsku. V případě, že byl někdo odsouzen k smrti byl namísto toho jeho trest změněn na vyhnanství (Abe 2003). Japonská starověká společnost dělala všechno pro to, aby se vyhnula smrtelnému znečištění – *Ši-e*.

Paradoxně vražda způsobuje více sociálního nepokoje než přirozená smrt, přesto se *kegare* spojené s vraždou nepovažuje za tak závažné, jako je přirozená smrt. Ve starých kronikách se píše, že člověk, který zabil, ale stihl utéct před smrtí oběti, byl vykázán z posvátných míst na jeden den. Kdežto člověk, který se dotkl mrtvého těla byl vykázán až na 30 dní, což dokazuje, že vražda byla méně znečišťující než přirozená smrt. Abe (2003) z tohoto důvodu dospěl k názoru, že *kegare* obsahuje i jiné faktory než jen averzi vůči fenoménu chaosu. Důležité si je uvědomit i rozdíl mezi posvátnými a veřejnými prostory, protože u posvátných prostor je kladen velký důraz na vyhnutí se šíření *kegare*, natož aby někdo na takovém území zemřel. Zkušenost Levine (2012) se sebevraždou v dnešním světě zase ukazuje na zbavení se *kegare* z veřejného prostoru, pokud možno co nejrychleji, ale zdaleka nenapáchá tolik „škody“, jako kdyby někdo zemřel u svatyně.

Mezi další aspekty dotýkající se znečištění je vidina vlastní smrti. Například krev může lidem připomínat smrt a stát se symbolem nebo metaforou pro zesnutí. Z tohoto důvodu bylo i znečištění způsobené ze smrti zvířete tak odporné. Smrt zvířete je v porovnání se smrtí člověka zanedbatelná, co se týče způsobeného chaosu ve společnosti. Ovšem lidé jsou znechuceni z mrtvých těl zvířat, protože jim připomínají vlastní smrtelnost (Abe 2003). I z těchto důvodů byla vyčleněna kasta nedotknutelných známých jako „Hinín“ nebo také „Eta“. Jednalo se o kastu lidí, která pracovala s krví, ať už šlo o koželuhy nebo řezníky.

Kasta byla dědičná a nebylo možné z ní vystoupit až do zrušení nerovnosti během reformy Meidži (1868-1912). Dodnes se ale na pozemcích, kde tito obyvatelé žili, nestaví a je to takzvaná země nikoho. Jsou totiž považována až za natolik znečištěná místa, že je nemožné tam šťastně žít (Reischauer 2000).

Šintó jako takové nenabízí odpovědi, jež by člověku ulevily od strachu ze smrti. Žádné pozitivní aspekty nejsou se smrtí v Šintó spojovány, protože smrt je považována za nečistou. V rámci šintoistických svatyní a kněží je kladen velký důraz na vyhýbání se Ši-e. Cokoliv, co je v Šintó spojeno se smrtí je bráno jako negativní a šintoistické svatyně zásadně nenabízí pohřby (Abe 2003).

### 3. 2. 3 Očista – Imi, Harai, Misogi

Očista byla pro náboženský život v Japonsku důležitá od nepaměti a dosahovalo se jí různými metodami. Exorcismus neboli *Harai*, očištění neboli *Misogi* a zdrženlivost neboli *Imi*. Šintoističtí kněží provádějící rituály nesměli být znečištěni *kegare*, a proto získávali čistotu periodami, kdy se *kegare* vyhýbali. Těmto periodám vyhýbání se přezdívá *Imi*. Odstraňování *kegare* se nazývalo *Harai* a pokud bylo *kegare* smyto čistou vodou, nazývá se toto speciální *Harai* jako *Misogi* (Abe 2003, 14).

*Imi* je metoda, při které získáváte pozitiva čistoty tím, že se vyhýbáte zdrojům znečištění. Ve většině případů se této praktice věnovali kněží spíše než obyčejný lid a skládala se z povinností dodržovat různé zákazy jako je vyhýbání se nemoci, smrti a truchlení. Podobně bylo zakázáno jíst různé druhy jídla, která nebyla uvařena nad „čistým ohněm“ nebo bylo zapotřebí nosit pouze očištěné oblečení. Kněží a kněžky museli také zůstat uvnitř daleko od hluku, tance a zpěvu. Přísně se dohlíželo na případné znečištění svatyně, obětí a nádob s obětmi. (Norbeck 1952)

*Imi* sice praktikovali zejména kněží, ale i prostý lid se vyhýbal určitým vlivům znečištění. Jedním z nich je i zrození dítěte. V tu dobu byla žena i s dítětem přesunuta do vlastního příbytku. Žena po porodu, nebo v případě menstruace byla považována za nečistou, a proto i jídlo připravené na ohni opečovávaného ženou bylo nečisté. V těchto obdobích tedy docházelo k oddělování žen od zbytku domácnosti. Krev byla stejně jako nemoc nebo smrt považována za nečistou (Norbeck 1952).

*Misogi* je způsob, jak se zbavit *kegare* způsobem, kdy se člověk očistí vodou, ať už poléváním vodou nebo stáním pod vodopádem, koupelí v řece nebo jezeře, nebo ponořením do moře či oceánu. *Misogi* bylo dříve aktem, kdy se člověk očišťoval od nečistot získaných skrze fyzický kontakt (Köck 2015).

### 3. 2. 4 Jamabuši a Šugendó

*Jamabuši* jsou potulní horští mniši praktikující takzvané *Šugendó*, vyznačují se typickými prvky a žijí asketický život v horách. *Šugendó* je spojením šintó a buddhismu, kdy jsou uctívána horská božstva a zároveň v něm velkou roli hraje exorcismus, očista, ale i nebezpečí spojená se smrtí. *Šugendó* je náboženství určené pro lidi a *Jamabuši* jsou vnímáni jako mniši starající se o komunitu (Gill 2012).

*Šugendó* nemá žádné svatyně ani chrámy, ale pouze hory. Místo, které je v Japonsku určené pouze bohům, démonům a duchům. Ovšem *Jamabuši* nejsou ani jedno z toho a je na ně nahlíženo jako na živoucí Buddhy, protože skrze praktikování asketismu v horách oddělených od civilizace došli buddhovství ještě v tomto životě. Zároveň *Šugendó* není záležitostí lidí v osamění a *Jamabuši* jsou silně spjati s komunitou (Gill 2012).

*Šugendó* si silně zakládá na rituálech, ať už se jedná o exorcismus zlovolných duchů způsobující fyzické, ale i emoční vypětí komunitě, nebo o různé ceremonie přinášející klid. Samotní *Jamabuši* žijí v horách, v místech, kde se pohybují bohové a mrtví. Z tohoto hlediska se jedná o bytosti žijící na pokraji dvou světů, což dává praktikování *Šugendó* určitou dávku záhadnosti. *Jamabuši* jsou jiní a také se snaží vypadat jinak, aby byli snadno rozpoznatelní. Jsou to kouzelníci, věštcí a v neposlední řadě dohlíží na exorcismus démonů. Přestože hory, ve kterých žijí, nejsou samotnou podstatou uctívání, tak byla role hory v životě ranných Japonců silně spojena s kulturním vývojem. První zemědělská společenství se spoléhala na „Horská božstva“ a nahromadilo se o nich nespočet příběhů a lidové slovesnosti, stejně jako o démonech a duších (Gill 2012).

*Jamabušiho* poznáte díky jeho typickému oblečení. Jako všichni japonští poutníci nosí bílý úbor značící smrt a sám sebe vnímá jako někoho, kdo překročil hranici smrti tím, že vstoupil do hor. Cestováním po horách získávají *Jamabuši* spirituální sílu a návrat zpátky k úbočím značí znovuzrození do našeho světa. Tento rituál smrti a znovuzrození je způsobem, jak *Jamabuši* získává Buddhovství. Rituály jsou uzpůsobovány věřícím a

zahrnují věštění, modlitby, zpěv, exorcismus, kouzla a výrobu ochranných amuletů (Gill 2012).

Následující seznam ukazuje nástroje, které byly čistě buddhistické, ale byly převzaty a adaptovány v rámci Šugendó. Jejich význam se liší na základě rozdílných denominací Šugendó. Earhart (1972) má ve své knize 16 nástrojů *Jamabuši*, ovšem pro tuto práci je z celého seznamu podstatných jen pár vybraných položek:

1. *Token* – malá černá čepice chránící před jedovatými výpary. Je složená z dvanácti ohybů a symbolizuje buddhistických dvanáct jevů podmíněného vznikání (buddhistická filozofická teorie – *Patičča samuppáda*).
2. *Ajaigasa* – slaměný klobouk chránící před sluncem a deštěm symbolizující přebývání v lůně.
3. *Suzukake* – typické oblečení nošené *Jamabuši*, které má původ v mnišské róbě a vyvinulo se ve čtyři odlišné variace na základě barvy a důležitosti.
4. *Nendžu (Džuzu)* – Buddhistický růženec, Šugendó tradičně používá korálky vytvořené z kostí.
5. *Horagai* – roh, jeho zvuk je přirovnáván k Buddhově kázání dharmy a je používán jako signál pro ostatní skupiny v horách. Je to nejvíce rozpoznatelný předmět *Jamabušiho*.
6. *Oi* – Přenosná svatyně nošená na zádech obsahující skripta a rituální nástroje. Znázorňuje smutnou matku.
7. *Katabako* – ramenní krabice, je umístěna na vršek *Oi* a znázorňuje soucitného otce.
8. *Haširi-nawa* – provaz používaný na lezení po skalách a také určený pro slaňování ze srázu během zpovídání se z hříchů.
9. *Waradži* – slaměné sandály nošené poutníky jakožto obuv.

### 3. 3 Synkretismus – Buddhismus a Šintó

Smrt a znečištění je společným archetypem Šintó a Buddhismu. Tyto dvě tradice se navzájem doplňují v přístupu ke smrti, ale stojí naproti sobě. Šintoismus vytvořil svět, který je rozdělený na čistý a nečistý, ovšem Šintó se samo postavilo do pozice čistoty a Buddhismu přenechalo veškeré „nečisté“ práce se smrtí. V buddhistické doktríně má

znečištění jen pramálo místa, až na jednu metaforu, kdy probuzená mysl je považována za „čistou“, kdežto pomýlená mysl za „nečistou“. Stejně tak je země Buddhů a bódhisattvů čistým místem a nazývá se Čistou zemí Buddha Amidy. Dalším aspektem japonského buddhismu jsou rituální praktiky a morální hodnoty, které hlásají čistotu lidského jednání jako je vyhýbání se zabíjení živých věcí, bezmasá dieta, alkoholová abstinence a další (Scheid 2020).

Japonské buddhistické instituce podporovaly a dodnes podporují praktiky a smýšlení, které rozporují základům buddhistické nauky. Buddhismus se tak dokázal jevit jako neefektivnější instituce řešící znečištění plynoucí ze smrti a zároveň se postarali o vymýcení zlých duchů. Je to nejspíš jeden z důvodů proč Buddhismus v Japonsku nikdy nepřišel s velkou kritikou znečištění *kegare* a naopak přijal tyto tabu zákony za své, ať už se jevily sebevíc nevysvětlitelně (Scheid 2020). Buddhismus vyplnil mezeru, která na japonském náboženském trhu vznikla.

Rozlišení mezi bódhisattvy a božstvy se v japonském kontextu často smývá. Bódhisattvové jsou uctíváni jako božstva a naopak. Jedná se o synkrezi japonského náboženství, kdy Buddhismus respektuje nativní japonské náboženství a asimiluje se s ním. I proto dochází v Japonsku k eklekticismu více než v jiných zemích. Často tedy vedle sebe najdeme božstva pocházející z buddhistické, hinduistické, ale i šintoistické tradice v rámci jednoho svatostánku (Reader 1991).

Představa, že duchové zemřelých zůstávají ve znečištěném a nestabilním stavu a potřebují usmíření a uklidnění, existovala již před příchodem buddhismu do Japonska. Tato představa o mrtvých měla značný vliv na běžnou náboženskou představivost lidí žijících v období Tokugawa (1603-1868). Zatímco běžní lidé věřili, že některé duše zemřelých jednoduše dojdou klidu a začnou obývat horské vrcholky, jiné duše zase představovaly nestabilitu nebo dokonce nebezpečí, o které muselo být postaráno vhodným rituálem. Šintoistické myšlenky nestabilních duší, které ještě nedorazily do země *Jomi* (podsvětí) a buddhistické myšlenky o „přechodné existenci“ mezi životem a smrtí se navzájem doplňují. Dávají tak vznik myšlenky mezi-světa. V pozdním středověku se také ustálilo přesvědčení, že pohřby fungují jako očista mrtvých a jsou prevencí před nešťastným osudem ať už pro mrtvé, nebo pro živé – obzvláště v případě, když tyto zlé duše

posedly živé nebo způsobily různé kalamity nebo epidemie (Williams 2008). Více o této problematice v kontextu *Death Stranding* v kapitole 6. 6. 1 Hranice, řeka a Břeh.

### 3. 4 Konfucianismus

Konfucius byl čínský filozof, politik a státník považovaný za prvního čínského filozofa, který významně ovlivnil asijskou kulturu, politiku a náboženství. Tradičně se mu připisují zásluhy autorství nebo minimálně redakce mnoha čínských klasických textů. Konfuciovo učení se rozvinulo v Konfucianismus, který se následně šířil jako kulturní a filozofický základ po východní Asii. Podstatné v japonském kontextu jsou hlavně závazky a povinnosti Giri a Gimu měnící se v průběhu dějin a pětice důležitých vztahů mezi lidmi (Reischauer 2000).

Konfucius rozdělil společenské vztahy na pět základních, kterými jsou vztahy mezi:

1. Otcem a synem
2. Vládcem a poddaným
3. Manželem a manželkou
4. Starším bratrem a mladším bratrem
5. Přítelem a přítelem

Přišel s myšlenkou, že pokud každý jedinec naplní jednotlivé povinnosti ve své pozici, bude společnost následně harmonicky prospívat (Picken 2016).

Tyto vztahy se odrážejí v japonském jazyce, jež zůstává obdobně formální. Synovská oddanost a sociální status založený na rodinných vztazích ustupuje do pozadí před politickými povinnostmi. Používají se dva termíny původem z feudálních časů, které v češtině vnímáme jako závazek a povinnost. Termín Gimu se používá pro povinnosti a vyvstal z potřeby ukotvit princip loajality a kolektivního cíle. Termín Giri je zase druh závazku, který vyvstal z pokrevních pout a blízkých sociálních vztahů (Picken 2016). Gimu je například vztah mezi vládcem a poddaným, giri je zase vztah mezi otcem a synem. První dva vztahy jsou navíc nenaplnitelné v tomto životě, a proto je v asijské kultuře tak silně kladen důraz na oddanost vůči rodičům nebo vůči státu.

Oddanost je základním stavebním kamenem tohoto systému hodnot a je nejlépe oceněna, pokud jí rozumíme tak, že protikladem není neloajalnost, ale sobectví. Pohnutky

jedince vždy musí být podřízeny cílům kolektivu. Jedinec je zamotaný do sítě povinností a závazků. Giri je závazek vůči všem, kteří jsou nejbližší a gimmu je povinnost vůči kolektivním cílům vyjádřených státem (Picken 2016).

Za dob tokugawské vlády (1603-1868) došlo k pokusu zabránit veškerým povstáním běžného lidu proti vládnoucí vrstvě tím, že pět základních vztahů přeorganizují. Vztahy byly seřazeny následovně:

1. Vládce a poddaný
2. Otec a syn
3. Manžel a manželka
4. Starší bratr a mladší bratr
5. Přítel a přítel

První dva vztahy se prohodily, aby měla vládnoucí vrstva precedent. Monopol nad morální, politickou a intelektuální autoritou byl spjatý se samuraji a byl odvozený od neo-konfuciánské etiky Žu-Tiho (1130-1200), čínského učence, kterého se tehdejší japonská vláda snažila promovat (Picken 2016).

## 4 Hideo Kodžima a jeho milované memy

*„Díry jsou oknem do cizích světů. Jejich prázdnota vyvolává pocity bázně a strachu vůči neznámému – a ve stejnou chvíli vyvolávají i určité vzrušení.“ (Kodžima 2021)*

Hideo Kodžima svými neotřelými nápady vyrazí proti proudu skoro v každé hře, kterou přináší svému publiku. Jako jeden z prvních přišel s netradičním používáním konzole v rámci hraní a netradičně nechal hráče zasahovat do hardware i software během hraní hry jako je *Metal Gear Solid*. V rámci své autobiografie *Kreativní gen* (Kodžima 2021) používá memetiku a memy k tomu, abychom lépe poznali jeho život, zkušenosti a osobnost. Postupně zmiňuje knihy, filmy nebo hudbu, které ho ovlivnili nejen ve tvorbě, ale i v životě. Vybrané memy jsou zde rozebrány pro dokreslení kontextu Kodžimovy tvorby.

### 4. 1 Písečná žena (Kóbo Abe)

Rjú Murakami v rozhovoru s americkým scénáristou jednou prohlásil, že všechny příběhy mají stejnou zápletku. Hlavní hrdina spadne do díry a buď se z ní vyhrabe, nebo v ní zemře. Kodžimovi to dávalo smysl, protože všechny příběhy do tohoto vzorce zapadaly. Ovšem Abe nabídl ve své Písečné ženě třetí možnost. Hlavní hrdina v díře najde život a to doslova (Kodžima 2021).

Kodžima polemizuje o životě, kdy tato třetí možnost řídí naši společnost, naši práci, rodinu a všednost každého dne. Aniž by to čtenáři pociťovali, jsou lákáni do díry, pohlceni a rozpolceni, jak se dostat ven. Ale i když se člověk z díry dostane, nic se nezmění. Venku jsou akorát další díry, které se kopou a nechat se polapit do další díry je jediným dalším možným řešením (Kodžima 2021).

Písečná žena nabízí netradiční smýšlení nad běžnou zápletkou, což si za své bere i Kodžima. Netradiční způsob uvažování ho dostává na místa, o kterých se jiným ani nesnilo, a to zejména v herních světech. Obzvláště, když vezmeme v potaz do kolika děr se portýr Sam dostane a v kolika z nich je donucen spoután povinnostmi najít život a své poslání (viz kapitola 5 *Death Stranding*). Koncept, který vyvolává otázky, kde přesně začíná a kde končí svoboda. Zůstává pouze směr a směřování hlavní postavy.

## 4. 2 Satori (Don Winslow)

Od svých fanoušků a známých Kodžima slýchal: „Potřebuješ opustit Japonsko pro dobro světa a něco vytvořit. Strávit život a svoje prostředky na znovuvybudování své minulosti je špatné rozhodnutí.“ Kodžima ovšem Japonsko neopustil. Nedokázal se oddělit ani si odůvodnit proč by se neměl podílet na znovuvybudování Japonska po katastrofě jakým bylo zemětřesení v Tóhoku. V tu chvíli došel k uvědomění, že přestože se považuje za kosmopolitního člověka, v srdci bude napořád Japoncem (Kodžima 2021).

Následně ale dodává, že stejně jako dvě hlavní postavy ze Satori, že není ani ze Západu, ani z Východu. Je Hideem Kodžimou vytvářejícím vlastní světy, které jsou trans-kulturní a trans-nacionální. Jediné, co potřebuje tvořit, je jeho vlastní svět a v jeho karmě se odráží sdílet svět Hidea Kodžimy se zbytkem světa (Kodžima 2021).

*Death Stranding* je hra odehrávající se sice v post-kataklyzmatickém světě bývalých Spojených států amerických, ale veskrz v sobě skrývá japonskou kulturu a náboženství. Jako dvě hlavní postavy ze Satori hra není čistě Západní ani Východní. Některé prvky vyprávění, zápletky, ale i procedurální rétoriky nedávají běžnému hráči bez hlubšího čtení a porozumění japonské kultuře smysl. Ovšem je potřeba dodat, že i pro Japonce nebo Japonska znalé hráče bude platit to samé, protože Kodžima se pouští do cesty japonské historie náboženství a filozofie, která na první pohled ani nemusí být patrná.

## 4. 3 Hjórjú – Castaway – Trosečníci (Akira Jošimura)

Ve chvíli, kdy se Čohei a ostatní dostanou z Torišimy, nechají za sebou nářadí a instrukce pro další námořníky, které by snad potkal stejný osud. Stane se z toho zpráva plná naděje, že nejsme jenom přeživšími, ale jsme lidmi, kteří přežili a dostali se domů. Tento příběh za sebou zanechává dva memy, dva smysly přežití – zaprvé dokázat projít jakoukoliv nepřízní osudu, zadruhé pak dostat se zpátky domů. Pokud v sobě má náš druh pouze potřebu přežít, nemá zapotřebí návratu do společnosti, ovšem opak je pravdou. Nevrací se jen kvůli biologické potřebě, ale kvůli potřebě lidské – nestačí jenom žít, je potřeba vrátit se do společnosti. Zápolení se životem a smrtí? To se odehrává za hranicích všech instinktů – to je přežití ve své pravé podobě (Kodžima 2021).

Podstata pravého přežití spočívá ve společnosti, protože lidská bytost se bez společnosti hroutí. Kodžima zdůrazňuje potřebu lidskosti i v případě, kdy nevyhnutelně čelíte smrti. Přesně to totiž dává naději na přežití. Co by se stalo s člověkem, který by byl poslední na světě...?

#### 4. 4 Metal Gear Solid: Guns of the Patriots

*„Lidé žijí, aby si je ostatní pamatovali, ať už v jakékoliv podobě. Lidé umírají. Ovšem smrt není porážkou. ... Důležitost našich skutků bude žít nadále a bude předávána jako ozvěna z člověka na člověka. ... Lidé nikdy nepřestali existovat. Jako řeka tekoucí skrze ty, co za nás mluví, lidská existence vydržela jak ve fyzickém těle, tak v příbězích předávaných z generace na generaci.“* (Kodžima 2021)

Tento mem by se dal připodobnit k jedné z nejstarších dochovaných literárních památek. A to eposu o Gilgamešovi. Ukazuje, že naše skutky po nás zanechají stopy a dokud bude existovat fyzický důkaz, že tu daný člověk byl, tak budou existovat i příběhy o něm a naopak. Příběhy se opakují, akorát vypadají jinak, ale tato filozofie pokračování a zanechávání stop i po smrti je trans-kulturní a trans-nacionální dodnes.

#### 4. 5 Válečná vesmírná loď Jamato (Star Blazers)

Jamato je z doby, kdy lidstvo toužilo po románu a román byl tehdy dražší než zlato. Podobně populární anime jako Gundam nebo Neon Genesis Evangelion nejsou na stejné příčce, protože lidé, kteří je tvořili, pochází z úplně jiné generace s rozdílným vnímáním. Lidé, kteří přežili válku a poválečnou dobu, byli protiváleční, přesto nesmyslně obdivovali armádní zbraně. Tvůrci této série byli na začátku války i na jejím konci, vyhrabali se z hořících ruin až do ekonomického růstu. Byl to příběh o lodi Jamato od rodičů, kteří si zažili porážku ve válce, pro děti (Kodžima 2021).

Japonská kultura v sobě skrývá silné protiválečné názory. Ostatně je i součástí ústavy, že se Japonsko nebude zapojovat do válečných konfliktů jinak než mírovými dohodami. Kodžima skrze tento mem poukazuje na poválečné dědictví a zároveň vybízí k co největšímu protiválečnému nasazení.

## 5 Death Stranding

*Death Stranding* je akční hra z roku 2019 vyvíjená společností Kojima Production a vydaná Sony Interactive Entertainment na herní konzoli Playstation 4. V roce 2020 následoval port na systém Windows. V dalších letech byl vydán Director's cut na Playstation 5 a systém Windows a o něco později i na iOS.

*Death Stranding* je akční hra zasazená do otevřeného světa s asynchronními online funkcemi. Sám Kojima o hře mluví jako o „strand“ hře, protože v sobě zahrnuje nespočet sociálních aspektů. Na hru také sedí označení „Walking Simulator“, jelikož jako poslíček dodáváte balíčky a ve své podstatě chodíte z místa na místo.

V následujících částech budou vysvětleny základní koncepty hry, ovšem hra je natolik komplexní, že nelze obsáhnout vše. Ludonativ spjatý s kulturně-náboženskými koncepty zmíněnými v předchozích kapitolách bude rozebrán v analytické části práce.

### 5. 1 Ludonativ hry

*Death Stranding* se odehrává v otevřeném světě, kde se hráč stává poslíčkem jménem Sam Porter Bridges a střídá se hraní z pohledu třetí osoby a první osoby. Hlavní příběhová linka je nastavena způsobem, kdy Sam přenáší náklad z místa na místo a u toho překonává nespočet přírodních překážek. Na cestách se vyhýbá nepřátelům jako jsou MULE, kteří by se dali připodobnit k pirátům, nebo bojuje proti teroristům anebo BT („Beach Thing“), které jsou přírodním fenoménem přicházejícím s takzvaným „časodeštěm“. Deštěm přinášejícím urychlené stárnutí, jakmile se dotkne pokožky člověka, ale i zvířete nebo rostliny. Hra se odehrává na území dnešních Spojených států amerických v budoucnosti, kdy dojde ke smazání hranice mezi mrtvými a živými.

V rámci hry si hráči mohou vybrat kolik nákladu na svých bedrech Sam ponese s tím, že mu napomáhá různé vybavení, vozítka a zbraně. Pohyb mezi destinacemi je pro hru stěžejní a během cesty je hráčem skenováno okolí a zároveň musí hráč brát v potaz s jakým terénem se bude potýkat, aby si správně naplánoval cestu. Mechanika balancování nákladů a postavy způsobuje, že je hráč celou dobu angažován ve hře. Během souboje lze o náklad přijít nebo může být poškozen, což je nežádoucí pro výsledné doručení. Díky asynchronnímu hraní ale ztracené balíčky pomáhají doručit cizí hráči.

Zároveň je na místě sledovat několik ukazatelů jako jsou životy, úroveň nabití baterií techniky, úroveň výdrže nebo rozrušení miminka BB, které hráč nosí na břicho. Tyto ukazatele nebo atributy se dají doplnit za pomoci bezpečných úkrytů, termálních lázní nebo generátorů. BB je možné uklidnit pohlazením a pohoupáním, ale plně si odpočine až v úkrytu stejně jako hlavní postava.

Přestože mají hráči k dispozici střelné zbraně, jsou od jejich používání odrazováni. Hráč je schopný znehybnit nebo paralyzovat nepřítele. Ve vztahu k nepříteli je preferováno plížení a využívání různorodých úkrytů, které nabízí okolní krajina.

V případě *Samova úmrtí* se hráč dostává do světa „vzhůru nohama“, ve kterém je k vidění nespočet provázků spojených s lidmi a jako „navrátilce“ se Sam vzpírá smrti a pokouší se navrátit zpět mezi živé. Změny, které hráč způsobil ve hře, jsou trvalé jako třeba „výbuch prázdnoty“ (voidout), což je totální exploze přirovnatelná k výbuchu atomové bomby, která nastane, když BT pozře mrtvolu.

### 5. 1. 1 Událost – *Death Stranding*

*Death Stranding* nastalo, když se the Beach (dále Břeh), místo posmrtného života, protnul se světem živých. Duše mrtvých ve hře známých pod egyptským termínem „Ka“ byly připoutány k lidskému tělu známému jako „Ha“. Toto spojení způsobuje, že prosakuje podstata z Břehu a tělo nekrotizuje. Pokud nedojde ke kompletní kremaci, z těla se stane BT (Věc z Břehu). BT jsou bytosti z druhé strany, které se ztratily ve světě živých. *Death Stranding* přineslo do světa živých vysoké množství minerálu známého jako chiralium – jde o zvláštní hmotu dříve existující pouze na druhé straně a vykazuje čas upravující schopnosti, pokud je použita na běžnou hmotu nebo živé bytosti.

Ve hře se dozvídáme, že už došlo nejméně k pěti událostem *Death Stranding*, které *korespondují* s pěti největšími masovými vymíráními druhů na planetě a doprovází je EE – „Extinction entity“ přinášející do světa živých velké množství chiraliové hmoty. Poslední *Death Stranding* byl nejspíš způsobený císařským řezem u těhotné ženy bez mozkové aktivity na Manhattanu, což způsobilo první „výbuch prázdnoty“ (viz kapitola 6. 6. 1 Hranice, řeka a Břeh). Událost samotná není žádným způsobem více popsána a ve hře vysvětlena. Jedná se o událost předcházející veškerému dění ve hře.

### 5. 1. 2 BB – Bridge Baby

Bridge baby (BB) je sedmiměsíční plod vyjmutý z těla matky bez mozkové aktivity skrze císařský řez. Lůno matky propojuje svět mrtvých a BB. To dává nositelům BB možnost detekovat BT, pokud jsou nositel a BB propojeni skrze kabel simulující „pupeční šňůru“. BB je připevněno v kapsli na břicho nositele. Kapsle simuluje lůno matky a zároveň je prostředí lůna průběžně aktualizováno jednou za čas skrz inkubátor, kde se snaží docílit co největší synchronizace s lůnem matky. Naprostá většina BB pracuje bez problémů jeden rok, což je pravděpodobně nejdelší doba toho, jak lze dítě ošálit, že není v matčině lůnu.

Bridge baby používá mechanismus podobný echolokaci k detekování BT. Simulace lůna je klíčovou pro udržení spojení mezi BB a posmrtným světem. Plodovou vodou se šíří vlny a ty se následně odráží od BT a vrací se jako ozvěna. BB pak dokáže efektivně varovat před přicházejícím nebezpečím.

### 5. 1. 3 DOOMS

DOOMS je nemoc, při které se projevuje alergie na Chiralium a zároveň jsou nemocní více citliví na Břeh. Čím horší je jejich úroveň nemoci, tím větší mají propojení. Všichni trpící DOOMS zažívají noční můry týkající se apokalypsy, což může vést i k rozvinutí psychických onemocnění. Postavy s tímto onemocněním ale získávají schopnosti jako je teleportace nebo schopnost vycítit BT, ovšem projevy se u každého jedince různí.

### 5. 1. 4 Nepřátelé

MULE jsou zloději a jsou podobní běžným portýrům, liší se vybavením se. Od taktických masek až po batohy nebo speciální boty. Snaží se nashromáždit co nejvíce nákladu a dosahují toho tím, že okrádají portýry. Používají zbraně jako jsou elektrické tyče, které fungují jak na blízko, tak na dálku nebo lepivé zbraně. Přestože jsou ozbrojeni nikoho nezabíjí, protože se bojí nekrózy mrtvého těla způsobující vznik BT. Jejich jediným zájmem je náklad ostatních portýrů. Avšak působí pouze teritoriálně. Hlavní postava se s nimi vypořádává za pomoci omračujících způsobů boje a zbraní.

BT jsou duše zemřelých spojených se Břehem, kteří nedokázali překročit Břeh, aby se dostali do světa mrtvých. Duše se následně stávají ztracenými a jsou spojeny s jiným

světem skrze pupeční šňůru. Tento útvar by se dal považovat spíše za provázek než pupeční šňůru. Hlavní postava je dokáže vidět za pomoci BB, díky nemoci DOOMS je dokáže také vycítit. Nejdříve je proti BT nemožné bojovat jinak než útekem, postup hrou otvírá možnost krevních granátů a nábojů s krví. Nejúčinnější taktikou však je se jim pouze vyhýbat za pomoci BB.

### 5. 1. 5 Popis herních mechanik

Ústředním bodem hry je systém doručování. Záleží na spoustě faktorů doručení jako je jeho rychlost, zda je náklad poškozený, jestli je náklad kompletní atd. Za každé doručení jsou udělovány zkušenostní body a herní měna v podobě *Like*. Zakázky na doručení plní účel jakožto úkoly, které mohou být hlavní, a tedy důležité pro příběhovou linku, nebo vedlejší. Obsah zásilek se liší v závislosti na misi. V některých případech je zapotřebí přepravit keramiku, kovy a v jiných zase člověka, ať už živého nebo mrtvého – i když těchto případů není příliš.

Jednodušší zásilky jsou za hráče obstarávány automatizovanými poslíčky v pozdějších instancích hry. Jde o roboty v podobě dvou nohou s gyroskopem procházející se krajinou, což hráči usnadňuje práci při doručování. Ovšem ne vždy se tomuto robotickému poslíčkovi podaří dorazit zdárně do cíle.

Krystaly Chiralia jsou jedním ze zdrojů hry stejně jako keramika, kov, chemikálie nebo pryskyřice. Ty jsou následně používány k budování cest, přístřešků nebo při tvorbě a vylepšování zbraní, vozítek a dalšího vybavení pomáhajícímu zdolávat poslíčkovy cesty. Mezi struktury, které je možné stavět, patří úkryty, strážní věže, úložné prostory, mosty a silnice. Většinu je možné umístit kamkoliv, pokud to terén dovoluje, ale silnice jsou předem určeny. Struktury se také dají vylepšovat a díky asynchronnímu hraní není hráč na jejich vylepšování nebo tvorbu sám. Na mapě je k nalezení spousta pomocných struktur, které vytvořili jiní hráči, jen je k tomu zapotřebí připojení regionu k „chiraliové síti“. Každou strukturu je možné ohodnotit herní měnou v podobě palce nahoru neboli *Like*. Tento sociální aspekt navazuje atmosféru spolupráce a větší angažovanosti hráčů.

Mezi důležitou herní mechaniku patří zbraně. Ve hře najdeme čtyři typy těchto zbraní:

- 1) Smrtící zbraně proti BT – tento typ zbraně obsahuje Samovu krev a dokáže ublížit jak lidem tak BT.

- 2) Omračující zbraně proti BT – tento typ zbraně obsahuje Samovu krev a dokáže ublížit pouze BT, ovšem na lidi nemá žádný účinek.
- 3) Smrtící zbraně proti lidským nepřátelům – tento typ zbraně dokáže ublížit lidem, ale dokáže zranit i BT, pokud je zároveň s tím použit krevní granát.
- 4) Omračující zbraně proti lidským nepřátelům – tento typ zbraně je určený pro pacifikaci člověka. Nezabije ani člověka ani BT.

Pro představu se jedná o různé střelné zbraně jako je puška, magnum nebo brokovnice. Posléze lepivá pistole, granáty a hematické granáty, kouřové bomby, nebo omračující bomby.

Při každém použití smrtící zbraně je hráč postaven před rozhodnutí, jak se postarat o mrtvá těla, protože jinak způsobí „výbuch prázdnoty“ – výbuch na úrovni atomové bomby. Právě proto je oproti běžným střílečkám výhodnější člověka pouze omračovat. Mrtvola totiž musí podstoupit kremaci, jinak se z ní stane BT.

## 6 Rozbor hry

Pro rozbor hry jsou podstatné dva druhy metod. Jedna popisující procedurální rétoriku za pomoci operační definice a druhá zaměřená na filmové scény prostupující hrou skrze tzv. analýzu snímek po snímku – „shot-by-shot analysis“ používaná Šislerem a Mohsenim (2017), kteří stavěli na dřívějších pracích – Ryan a Lenos (2012) a Machin a Suleiman (2006) Pomocí operační definice bude nastíněna základní herní smyčka, která hrou prostupuje a jednotlivé části této herní smyčky budou zasazeny do kulturně-náboženského kontextu. Analýza snímek po snímku se poté bude věnovat zejména narativní a sémiotické části hry v rámci filmových scén a dialogů postav.

### 6. 1 Operační definice procedurální rétoriky

Švarný a Šisler (2019) popisuje vytvoření operační definice procedurální rétoriky ve třech hlavních krocích.

- 1) Základní analýza celkové struktury hry, rozeznávající stěžejní herní mechaniky a pravidla (viz Obrázek 1 Model herní smyčky).
- 2) Detailní multimodální analýza herních mechanik vybraných pro modifikaci.
- 3) Paradigmatická analýza vybraných mechanik nebo pravidel a jejich očekávaný efekt na hru (Švarný a Šisler 2019).

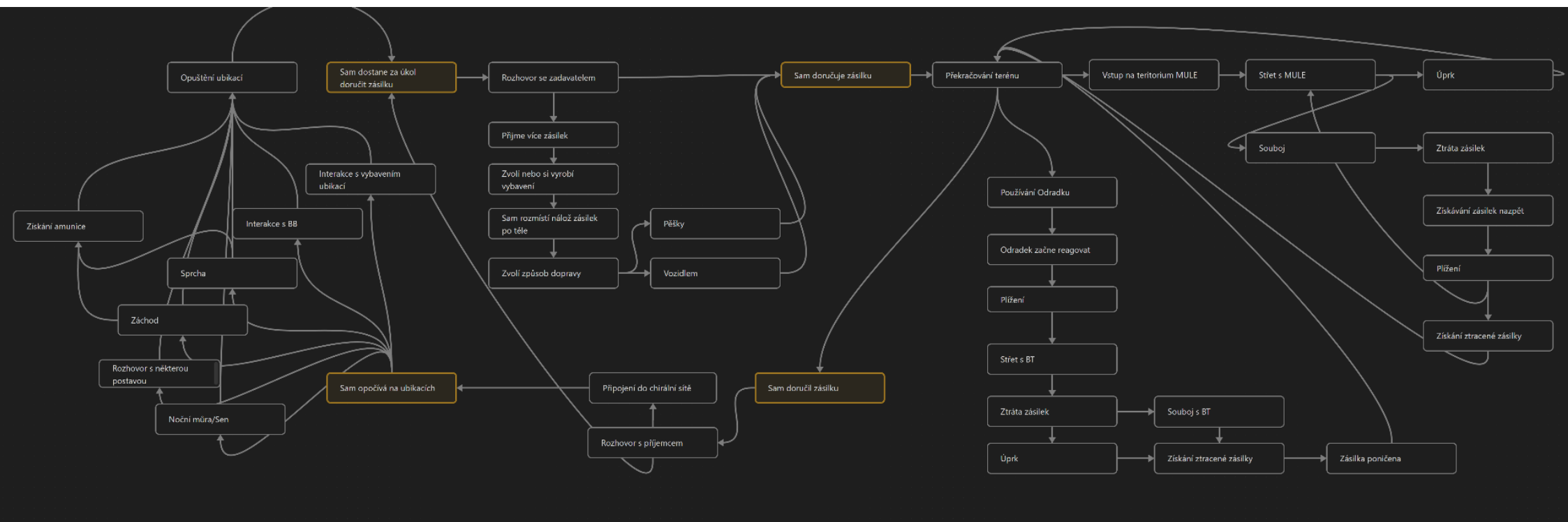
V prvním kroku doporučuje modifikovanou verzi modelu herní smyčky, a pokud struktura hry není dobře definována, mohou se použít různé varianty herních mechanismů k rozlišení. Model herní smyčky reprezentuje celkovou strukturu hry, protože slouží jako flexibilní nástroj pro znázornění hráčských akcí na různých úrovních podrobnosti (Švarný a Šisler 2019).

Ve druhém kroku jsou vybrány jednotlivé herní mechaniky pro modifikaci a ty jsou následně popsány na časové ose. Načež následuje poslední krok paradigmatické analýzy, kde pro získání proměnné procedurální rétoriky je zapotřebí brát v úvahu modifikace herních mechanik nebo pravidel, což může obsahovat jakoukoliv ze čtyř základních transformací – přidání, odstranění, nahrazení nebo proměnu.

Diplomová práce vychází z uvedené metody, avšak z důvodu množství mechanik a komplexity celé hry byly vybrány pouze relevantní herní mechaniky jež jsou spjaty s

japonským náboženstvím např. očištná sprcha, spojení BT a provázků nebo vyobrazení znečištění.

## 6. 1. 1 Model herní smyčky



Obrázek 1 Model herní smyčky

## 6. 2 Analýza snímek po snímku

Analýza je zaměřena na čtyři části každé scény. Postava, promluva, popis a zvuk. Analýza snímek po snímku (Šisler a Mohseni 2017; Ryan a Lenos 2012; Machin a Suleiman 2006) se používá při popisu filmových scén pro dokreslení celkového kontextu scény.

## 6. 3 Postavy a scény s nimi spjaté

Tato kapitola se věnuje jednotlivým postavám a stěžejní scéně, která skrze ně charakterizuje japonskou kulturu a náboženství. Je zaměřena na hlavní postavy příběhu Sama, Bridget a Amelii a následně na čtveřici doprovodných postav sehrávající ústřední roli v příběhu. Jmenovitě se jedná o postavy Fragile, Deadman, Heartman, Mama/Lockne.

V obecné rovině se o všech těchto postavách dá mluvit jako o božstvech nebo o bódhisattvech, protože čelili smrti, dosáhli osvícení a zůstali na tomto světě s DOOMs. Jsou obdařeni nezvyklými schopnostmi, kterými zbytek lidí neoplývá a pomáhají jedinému cíli – sjednocení posmrtného života propojení chirální sítě.

### 6. 3. 1 Sam, Bridget a Amelie

Vztah mezi Bridget a Samem je tím nejkompexnějším vztahem v celé hře, protože postava Bridget je zároveň Amelií. Vůči Bridget zaujímá Sam negativní postoj, ale pro Amelii by udělal cokoli, protože mu nespočetněkrát pomohla v dětství s „navrácením“ (stavem, kdy se dostane na Břeh a zpět do světa živých). Ovšem Bridget a Amelie je jedna a tatáž osoba. Tělo a duše ve hře popisované jako „Ha“ a „Ka“ podle egyptských mýtů. Následující scéna ukazuje na konflikt hlavního hrdiny mezi závazkem vůči rodiči (Bridget je Samova nepokrevní matka) a povinností vůči státu (Bridget je prezidentkou Spojených měst amerických) viz Tabulka 1.

Postava	Promluva	Scéna	Zvuk
		Různé kabely visící ze stropu nad postelí Bridget, místnost vypadá jako oválná	V pozadí pípá přístroj životní podpory.

		pracovna Spojených států amerických	
Die-Hardman	Je to tvoje matka. Bridget. V hlavě to má trochu popletené, ale tebe pozná.	Die-Hardman se naklání k Samovi a šeptá mu do ucha.	Jednotlivé kroky postav.
Deadman	Madam prezidentko, přivedli jsme vám Sama. Necháme vás o samotě.	Sam přichází ke smrtné posteli Bridget, u které stojí Deadman upozorňující na přítomnost Sama. Deadman sundá prezidentce masku poté, co to sama nedokáže a následně odchází společně s Die- Hardmanem ze scény	Pípání stroje zesiluje. Dýchací přístroj vydává zvuk uvolňujícího vzduchu. Škrábání ruky o dýchací masku. Vzdychání a kašláním. Mělké dýchání.
Bridget	Same. Já věděla, že se vrátíš. Daří se ti dobře? Já vím, že mě nenávidíš. Amelie–	Kamera se nejdříve zaměří na hadičky, ke kterým je připojena Bridgetina ruka a ta je vztahována k Samovi, aby se ho mohla dotknout, což nakonec vzdá.	Začne hrát emocionální klavírní hudba. Odkáslání.
Sam	Amelie?	Sam se nejdřív na Bridget nedívá, ale	Emocionální hudba pokračuje a

		v tuto chvíli se k ní otáčí a věnuje jí plnou pozornost.	mění se v závislosti na promluvě.
Bridget	Vzpomínáš si, že se Amelie vydala západ? Překročit kontinent jí trvalo tři roky. Pokouší se postavit zemi na nohy.	Kamera se zaměřuje na Bridget – starou nemocnou ženu	
Sam	Pořád tě to ještě nepustilo, co?	Kamera se zaměřuje na Sama, který má okolo krku uvázaný lapač snů	
Bridget	To tebe jsem tam chtěla poslat, Same. Čas utíká. Pomoz Amelii. Potřebuje tě. Společně nás dokážete propojit. Uděláte Ameriku znovu celistvou. Same, pokud se všichni znovu nesjednotíme, lidstvo nepřežije.	Bridget se nedívá přímo do kamery. Kamera se oddálí s tím, jak se postel prezidentky automaticky zvedá, aby se mohla lépe posadit. Bridget se celou dobu nedívá na Sama, ale kamsi do dále jako by byla nepřítomna.	Bzuket zdvižené postele.
Sam	Nepotřebujeme žádnou zemi. Dnes už ne.	V pozadí za Samem je symbol Spojených států amerických – vlajka	

Bridget	Ale ano. Samotní nemáme žádnou budoucnost.	Prezidentka zvyšuje hlas a také sebou neklidně hází v posteli	
Sam	Ne, žádná Amerika už není. Bridget, jsi prezidentka leda kulovýho.	Bridget vystřelí ruku a chytne se Sama, který se snaží odtáhnout.	Pípání zdroje životní podpory se zrychluje. Tupý pád přístroje. Trhání drátů. Bzučení elektřiny.
Bridget	Same! Poslouchej mě. Pos... Prosím...	Následně se natáhne směrem k Samovi a padají k zemi. Bridget se po Samovi sápe. Padne zdravotní elektronika. Utrhnou se dráty a na čočku kamery vycáknou černé kapky (smrtné znečištění). Sam se snaží odtáhnout, ale Bridget se po něm nadále natahuje. Na zemi je vidět černé krvácení, černá tekutina s mnoha kapkami. Kamera je	Plácání vlhkých rukou o podlahu. Rychlé pípání pokračuje.

		v první osobě z pohledu Sama.	
Bridget	Takže jsi ochotný mi pomoci.	Změna kamery, jakmile se Sam dostane ke stěně a Bridget si všimne pout, která má Sam na sobě. Dotýká se ho za zápěstí.	
Sam	Ne, já...	Čemuž se Sam brání a vytrhne se. Kamera se zaměří na Bridgetinu ruku na fotce, na které je těhotná Samova manželka s nečitelným obličejem, Sam a o něco mladší Bridget.	Hudba graduje.
Bridget	Mám tě ráda, Same.	Bridget se zvedá ze země tak, aby se ho mohla dotknout na hrudi. Ruku má zamazanou od černé tekutiny.	Pípání zpomaluje.
Amelie	Budu na tebe čekat na Břehu.	Prostřih, kdy se místo Bridget objeví obličej Amelie. Amelie zavírá oči a padá k zemi. Návrat k Samovi a Bridget,	Zvuk pádu těla.

		kdy Bridget omdlává a padá k zemi.	
Deadman a Die-Hardman	Madam prezidentko!	Přibíhají Deadman a Die-Hardman na její záchranu.	Táhly tón životní podpory. Kroky běhu.

Tabulka 1 – Scéna se Samem a Bridget (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019)

Celá tato scéna je navíc umocněna procedurální rétorikou následující mise, kterou jako poslíček Sam musí hráč vykonat. Prezidentka zemře a je zapotřebí kremace jejího těla v krematoriu v horách. Jak postava prochází krajinou hraje emocionální hudba a po cestě hráči nic nebrání. Je to způsob rozloučení matky se synem, který v sobě silně skrývá podtext konfuciánské filozofie a zároveň Buddhismu.

V obou případech, kdy je hráč nejdříve pasivním divákem ve filmové scéně a poté se aktivně podílí na poslední cestě prezidentky na onen svět, jde o rozpor konfuciánské filozofie, kterému se Sam vzpírá. Závazek vůči rodiči a povinnost vůči státu. Jak už bylo řečeno výše v kapitole 3. 4 Konfucianismus, z pětice vztahů jsou zde podstatné ty dva nejvyšší. Tedy vztah Vládce/Poddaný a Otec/Syn (Rodič/Potomek). V tomto případě Prezidentka/Občan a Matka/Syn.

Sam se vzpouzí proti státu a povinnostem z toho vyplývajících. Nesouhlasí s tím, že by měl nadřazovat stát rodině. Jakmile ale přijde řeč na jeho „sestru“ Amelii je zatlačen do obrovského dilematu, který tyto dva vztahy konfucianismu přinášejí. Prezidentka Bridget se snaží postavit vztah Prezidentka/Občan, a tedy i blaho komunity a celku, nad vztah Matka/Syn a s tím spojenou rodinou. Stejně jako neo-konfucianismus zmiňovaný v japonské historii.

Sam nakonec pomůže vytvořit síť a dát dohromady Spojená města americká a stane se tak archetypem hrdiny, jenže to nedělá pro stát jako takový, nýbrž pro rodinu. Poslední scény celé hry vztah Otec/Syn podtrhují, kdy BB, které Sam celou dobu nosí u sebe, se dostane ven z kapsule a stane se jeho dítětem. Samovy hodnoty jsou tedy postaveny na starých konfuciánských hodnotách oproti neo-konfuciánským (Otec/syn > Vládce/Poddaný).

Kromě konfuciánského podtextu se zde setkáváme i s buddhistickým podtextem, kdy se ze Sama stává tzv. Zenčišiki (Viz kapitola Buddhismus) a celá scéna by se dala označit jako Raigó – příchod Buddha, který dovede Bridget na onen svět do Čisté země Buddha Amidy. To se ovšem nevztahuje pouze na cestu do krematoria, ale na celou cestu, kterou Sam podnikne, aby Bridgetinu duši – Amelii osvobodil od jejího údělu. Neklidná smrt Bridget způsobila, že se do Čisté země Buddha Amidy nikdy nedostane, protože v buddhismu Čisté země byl kladen důraz na poslední momenty umírajícího a jakákoliv nepohoda nebo zděšení znamenalo špatný posmrtný život. Ameliin úděl je navždy zůstat na Břehu jakožto ztracená duše.

### 6. 3. 2 Mama a Lockne

Následující scéna viz Tabulka 2 popisuje japonský středověký horor, kdy matka porodí v hrobě. Jak už bylo zmíněno v kapitole 3. 1. 4 Úmrtí dítěte nebo matky při porodu.

Postava	Promluva	Scéna	Zvuk
Mama	Možná ji chce druhá strana zpátky. Nebo se ona chce vrátit. Nemůžeme takhle pokračovat dál. To jediné vím.	Pro přízračné dítě se natahuje přízračná postava. Mama si přízračné dítě přimkne do náručí a kolébá ho. Oproti Samovi se jí celou scénu nesráží pára dechu před ústy.	Pláč. Hučení přístrojů. Skřek a pištění.
Sam	Řekneš mi, co se stalo?	Kamera se zaměří také na Sama, kterému se točí Odradek a svítí oranžovým světlem.	

Mama	Měla se co chvíli narodit... byla jsem v nemocnici a čekala na císařský řez. V ten moment zaútočili teroristi.	Mama se otáčí směrem k Samovi. Kamera se přibližuje k sutinám v pozadí a postupně zhasínají světla.	Zvuk zhasínajících světel.
		Kamera se přiblíží k sutinám, kde se prsty ruky drží za okraj.	Hraje hluboká a dunivá emocionální hudba.
Mama v minulosti	Haló! Je tam někdo?	Kamera se ustálí na obličejí Mamy. Do sutin prší.	Zvuk deště. Kašlání.
Mama	Byla jsem uvězněná pod sutinami. Nezbylo mi než čekat a čekat... Přišlo mi to jako věčnost. Ale nikdo nepřišel. Alespoň jsem měla vzduch a vodu.	Mama pije vodu, která skapává ze shora ze sutin.	
Mama v minulosti	Pomoc! Pomohl by mi někdo, prosím?!		
Mama	Ani nevím, kolik dní uplynulo. Voda vyschla a do mě se dala zima. Porodila jsem tam mezi sutinami. Ale místo nového života jsem na tento svět přivedla smrt. Jakmile	Mění se světlo. Mama upadá do temnoty. Kamera se zaměří směrem nahoru k otvoru v sutinách, kde se vznáší přízračné	Blesky a hromy. Bolestné steny a výkřiky. Pláč dítěte.

	se přehnal časoděšť, začalo mé děťátko plakat. Plakalo a plakalo a plakalo. Její život byla daň, kterou jsem musela zaplatit, abych přežila. Ona mě zachránila.	nemluvně a vede od něj provázek/pupeční šňůra směrem k Mamě. Kamera se znovu zaměří na Mamu a zpátky na dítě a takto se střídá.	
Záchranáři	Slyším její křik! Tady! Tady! Musíme je odsud dostat. Musíme je odsud dostat, chlapi! No tak! Kopejte! Kopejte! No tak! Už jenom kousek! Vydržte! Vydržte ještě chvílku, dostaneme se k vám!	Světlo z baterií osvětluje okolí Mamy.	Hůře slyšitelný křik záchranářů.
Mama v minulosti	Tady! Jsem tady!		
Mama	A od té doby jsme spolu. Jenže ona je BT. Pouta, která ji vážou k tomuto místu, vážou i mě. Dalo by se říct, že jsem nebyla nikdy propuštěna z nemocnice.	Kamera je znovu v přítomnosti, kde je zaměřená na Mamu, která v náručí drží nemluvně.	Vrací se hluboká a dunivá emocionální hudba.
Sam	A tobě to nevadí? Víš přece, že je pryč.	Kamera se přesouvá také na Sama a Mama	

	Chceš žít svůj život ve stínu mrtvých?	pouští dítě do vzduchu.	
Mama	No tak, zrovna ty? Ty sis vybral mrtvé před živými. Proč bys tu jinak byl.	Mama se potutelně usměje na Sama a natočí se na něj. Samův Odradek se stále točí a oranžově svítí.	Odradek bzučí.

Tabulka 2 – Scéna s Mamou (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019)

Ze scény je patrné, že Mama byla při čekání na císařský řez zavalena sutinami kvůli teroristickému útoku. Důležitá je promluva: „Porodila jsem tam mezi sutinami. Ale místo nového života jsem na tento svět přivedla smrt,“ což celé scéně dodává šintoistický podtext, kdy se jedná o znečištění. Tento příběh ukazuje na jeden z důvodů, proč i tak radostná událost jako je narození dítěte bylo bráno jako nečisté. Hranice mezi životem a smrtí byla v dřívějších dobách velmi tenká, a to obzvláště při porodu.

Dalším aspektem je středověká víra, že matka nikdy nedojde klidu, pokud nebude tělo dítěte extrahováno z těla. Věřilo se, že dítě je ve třetím trimestru dostatečně vyvinuté na to, aby se narodilo (Glassman 2008). Mama porodí BT, nenarozené dítě s duší, které ji celou dobu drží při životě. Později ve hře se dozvídáme, že Mama skrývala fakt, že celou dobu neměla tělesné funkce a ve své podstatě na tomto světě zůstávala jen její duše. Na tento fakt upozorňuje také skutečnost, že Mama oproti Samovi nevydechuje páru v chladném prostředí.

Lockne je sestra Mamy a sdílí jí jednu duši, takže i poté, co Sam oddělí Mamu od jejího dítěte, se znovu shledá v těle Lockne a stanou se jednou. Jako tomu bylo už od jejich narození, kdy je jako siamská dvojčata od sebe oddělili.

### 6. 3. 3 Deadman

Deadman je člověk bez duše. Označuje se jako Frankensteinovo monstrum, což se dozvídáme v jeho monologu ve chvíli, kdy Sama konfrontuje s jeho minulostí, viz Tabulka 3. Zároveň si k Samovi vytvořil pouto, což je velmi podstatné pro pozdější scénu, kdy čtveřice postav posílá Sama na „smrt“ za Amelií.

Postava	Promluva	Scéna	Zvuk
Deadman	Říkal jsem ti, že mé tělo je ze 70 % složeno z mrtvých těl. Chceš vědět, proč tomu tak doopravdy je? Protože příběh, který jsi slyšel, jsem si vymyslel. Pravdou je, že jsem Frankensteinovo monstrum.	Kamera se zaměří na Sama od krve. Kamera se zaměří na Deadmana. Deadman silně gestikuluje. V pozadí je BB v kapsuli v dokovací stanici.	Začne hrát dramatická hororová hudba.
Deadman	Jsem umělý. Vyrostl jsem z pluripotentních kmenových buněk. A když se v mých orgánech neobjevila ta potřebná jiskřička života, nahradili ty defektní těmi z mrtvých těl. Nikdy jsem neměl narozeniny.	Kamera se přibližuje k Deadmanově obličeji.	
Deadman	Jsem bezduchá loutka z masa. Nemám Ka. Jsem mrtvola. Lidé narození přirozenou cestou mají všichni svůj Břeh.		Hudba sílí a zdůrazňuje Deadmanova slova.
Deadman	Ty máš jeden. BB také. Ale já tahle spojení	Deadman pokyne rukou směrem k BB	

	postrádám. Žádná matka. Žádný posmrtný život. Žádný Břeh.	v kapsli v dokovací stanici.	
Deadman	Už chápeš, proč jsem tím vším tak posedlý? Proč jsem se připojil k Bridget?	Kamera je v podhledu a přibližuje se k Deadmanově obličejí, který se nad ní naklání.	
Deadman	To bitevní pole, to byl ale ošklivý Břeh. Podivné je, že mi nevadil.	Deadman se odvrací a pochoduje po místnosti.	
Deadman	Protože jsem věděl, že si pro mě jdeš. To jsem nikdy předtím necítil. Cítit k někomu pouto. Ke komukoli.	Deadman drží ruce před sebou a třese jimi, aby umocnil váhu svých slov vůči Samovi.	

Tabulka 3 – Deadmanův monolog (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019)

Deadman je postava, která v sobě skrývá silný buddhistický podtext. Tělo bez duše je něco, co je v japonské kultuře vnímáno velmi rozpačitě. Hororová tematika zombie je nejlepší příklad této problematiky, kdy samotné tělo je vnímáno jako tělo s duší. I když se tělo samo pohybuje, na Západě je vnímáno jako mrtvé. Nikoliv však v Japonsku, kde i člověk co prodělal mozkovou mrtvici a je připojený na přístrojích je z buddhistického hlediska pořád považován za živého. Rodinní příslušníci se proto zdráhají takového člověka odpojit od přístrojů. A proto je Deadman – tělo bez duše – o tolik děsivější, než se může západním divákům zdát.

### 6. 3. 4 Číslo 4, Zenčišiki a stádium rozpadu Mappó

V následující scéně jsou podstatné čtyři postavy, se kterými si během hry Sam vytvořil silný vztah, viz Tabulka 4.

Postava	Promluva	Scéna	Zvuk
		Sam drží svůj lapač snů a postupně s ním projde před každou ze čtyř přítomných postav. Prostřih.	
Sam	Já s ní promluvím. Možná mě bude poslouchat. Ale vzhledem k tomu, v jakém stavu je svět, budu jen oddalovat nevyhnutelné. Ale pokud nám to dá víc času, abychom se pokusili postavit něco lepšího... Pokud je to nová šance na život, aspoň na chvíli... Napadá mě jedna žena, která takové šance využila na maximum. Nic netrvá věčně. Ani svět. Ale musíme se postarat o to, aby se otáčel co	Sam si od svého obleku oddělová BB. Kamera se točí v Samových zádech a sleduje každou ze čtyř přítomných postav. V pozadí je postel s kabely/provázky, ve které ležela Fragile a zároveň mapa starého světa USA s jednotlivými body Spojených měst amerických, která glitchuje.	Na pozadí hraje tiše dramatická hudba.

	nejdéle, ne? Zalátat díry, vyměnit vadné díly a tak podobně. Abychom si mohli říct, že jsme se snažili. Že jsme žili.		
Fragile	Myslela jsem si, že ti vadí, když musíš s věcmi nakládat v rukavičkách.	Kamera se oddaluje, aby zabrala všechny přítomné postavy.	
Sam	Protože už tak bylo těžký fungovat dál. Tenkrát, když jsme se potkali v té jeskyni, tak jediné, na čem mi záleželo, bylo přežít do dalšího východu slunce. Rozhodně mi nezáleželo na nějaké Americe nebo „budoucnosti“. Žil jsem ve lži a lpěl jsem na starých výčítkách. Byl jsem zlomený. Ale někdy během cesty jsem se začal měnit. Začal jsem potkávat nové lidi, díky kterým jsem si	Problikává světlo. V pozadí stále problikává (glitchuje) mapa USA.	Zvuk problikávajícího světla.

	uvědomil, že všechno není tak zlé.		
Sam	Lidi, kteří věřili v zítřky a věřili mně. Nechali světla svítit a čekali, až dorazí naděje. Takže musím už kvůli nim splnit své poslání.	Kamera se zaměří pouze na Sama.	Hudební doprovod se prohlubuje a zesiluje.
Deadman	I kdyby to mělo znamenat, že už se nikdy nevrátíš zpátky?	Kamera se vrací na čtveřici postav, kdy Sam je zády ke kameře.	
Sam	Budu v prdeli tak jako tak, nebo ne? Postarej se o Lou. Prcek už toho udělal dost. Už dál nic dělat nemusí.	Světlo stále problikává. Sam předává BB Deadmanovi.	Zvuk blikajícího světla.

Tabulka 4 – Scéna Sama se čtveřicí ústředních postav (Kojima Productions Co., Ltd. a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019)

Vytvořil si čtyři přátele, čtyři Zenčišiki doprovázející ho na onen svět. Než ho Fragile pošle na Ameliin Břeh, semknou se okolo něho a symbolizují smrt. Číslo čtyři je v Asii obecně spjato se smrtí a je bráno jako nešťastné číslo. Zenčišiki dohlížejí na to, že osoba dojde klidu a jsou jeho oporou ve dne v noci v době, kdy se blíží smrt. Zároveň se stali pro Sama kotvou, díky které se může vrátit mezi živé.

Sam se ve svém monologu dotýká stádia světa, který je nenapravitelný, ale stejně se v něm lidstvo snaží žít. Jde o buddhistický koncept rozpadu, takzvané stádium mappó, kdy ve světě vyvanula Buddhova nauka a svět se tak chýlí ke svému konci (viz kapitola 3. 1. 6 Mappó). Ve stejnou chvíli se dotýká Ameliina božství, protože ona je rozhodujícím faktorem, který má způsobit zkázu světa. Sam tedy kráčí do země mrtvých, kde vede

rozpravu s Amelií podobně jako když Izanami a Izanagi vedli rozpravu poté, co rozdělili svět živých a mrtvých (viz kapitola 3. 1. 4 Úmrtí dítěte nebo matky při porodu).

Buddhismus se propojuje s Šintoismem, jak tomu je v Japonsku už po staletí.

Problikávající mapa Spojených států amerických v této scéně prohlubuje napojení na konfuciánský závazek vůči státu. Jde o podprahovou připomínku, která spojuje začátek hry, kdy Bridget vynakládá tlak podle konfuciánských principů, jimž Sam podlehne.

## 6. 4 Práce poslíčků

Sam a další poslíčci jsou až nápadně podobní *Jamabuši* praktikující *Šugendó* (viz kapitola 3. 2. 4 *Jamabuši a Šugendó*). Chodí po horách, kam se běžní smrtelníci nedostanou. Hory navíc symbolizují místo, které spojuje náš svět s posmrtným světem. A o chození po horách není v *Death Stranding* nouze. Sam chodí od bunkru k bunkru, kde přebývají lidé, což má podobenství s božstvy obývajícími svatyně, o které se *Jamabuši* starají. Mise, ve kterých Sam přenáší lidi z jednoho bunkru do druhého, se zase podobá rituálům, kdy božstvo sestupuje z hor, aby požehnilo obyvatelům v údolí.

Znovu je zde uveden seznam několika nástrojů *Jamabuši* a je zasazen do kontextu s vybavením portýrů v *Death Stranding*.

1. *Token* – malá černá čepice chrání před jedovatými výpary. Je složená z dvanácti ohybů a symbolizuje buddhistických dvanáct jevů podmíněného vznikání (buddhistická filozofická teorie – *Patičča samuppáda*).
  - a. Plynová maska, kterou Sam získá, když musí do sopky s jedovatými výpary.
2. *Ajaigasa* – slaměný klobouk chrání před sluncem a deštěm symbolizující přebývání v lůně.
  - a. Automaticky vystřelující kapuce, která Sama chrání před časodeštěm.
3. *Suzukake* – typické oblečení nošené *Jamabuši*, které má původ v mnišské róbě a vyvinulo se ve čtyři odlišné variace na základě barvy a důležitosti.
  - a. V místnosti se Samovou výzbrojí si všimneme několika různých typů oblečení, rozdělených podle barvy a podle funkce jednotlivých oddílů, červená je pro zdravotníky, černá pro strážné apod., má čtyři variace stejně jako *Suzukake*.

4. *Nendžu (Džuzu) – Buddhistický růženec, Šugendó tradičně používá korálky vytvořené z kostí.*
  - a. Lapač snů, který Sam nosí u sebe jako vzpomínku na Amelii, zároveň funguje jako talisman proti zlému a spojení s Amelii.
5. *Horagai – roh, jeho zvuk je přirovnávaný k Buddhově kázání dharmy a je používán jako signál pro ostatní skupiny v horách. Je to nejvíce rozpoznatelný předmět Jamabušiho.*
  - a. Roh sice Sam nenesí, ale herní trofej – „*A Shout in the Dark*“ (Výkřik do prázdna) simuluje tento nástroj, kdy Sam křičí na horách do údolí a ozve se jiný hráč nazpět, tuto trofej nelze získat mimo hraní v online módu.
6. *Oi – Přenosná svatyně nošená na zádech obsahující skripta a rituální nástroje. Znázorňuje smutnou matku.*
  - a. Jednotlivý náklad, který Sam nosí z místa na místo.
7. *Katabako – ramenní krabice, je umístěna na vršek Oi a znázorňuje soucitného otce.*
  - a. Jednotlivý náklad, který Sam nosí z místa na místo.
8. *Haširi-nawa – provaz používaný na lezení po skalách a také určený pro slaňování ze srázu během zpovídání se z hříchů.*
  - a. Stejný provaz je v Samově vybavení skoro od začátku hry.
9. *Waradži – slaměné sandály nošené poutníky jakožto obuv.*
  - a. Kromě běžných bot je možné ve hře ze slaměných rostlin rostoucích po mapě vytvořit slaměné sandály, což je běžná obuv Jamabuši a portýři ji používají pouze, když už není zbylí a nemají jinou obuv po ruce.

Nástroje *Jamabuši* a portýrů se protínají v nemalém množství. Dohromady dělá vybavení metaforu pro BB, které Sam nosí na břicho. Otec, matka a syn v rámci jednoho člověka. V praktikování Šugendó se navíc zmiňuje, že na horách dochází k tvorbě spirituálního plodu, který se po sestoupení z hor narodí do fyzického světa, což Kodžima v *Death Stranding* vzal doslovně.

Sam v průběhu celé hry také dodržuje asketickou stravu. Dalo by se polemizovat, zda jsou zrovna energetické nápoje asketickou stravou, ale společně s kryptobioty doplňují energii

a zdraví. Sama za celou hru nic jiného nevidíme jíst ani pít, což je v kontrastu s tím, že se pravidelně sprchuje nebo vyměšuje ve svých ubikacích.

## 6. 5 Znečištění

Šintoistické znečištění (viz kapitola 3. 2. 1 *Kegare*) prostupuje celou hrou. Dalo by se říct, že celá premisa hry je na něm založená. Smrt se na Sama lepí jako černá smůla a způsobuje mu nemalé problémy. Vždy, když se setká s BT, je celý zašpiněný do té doby, než se očistí ve sprše. Očistný rituál – *misogi* (viz kapitola 3. 2. 3 *Očista – Imi, Harai, Misogi*) dělá pokaždé, když se objeví ve svých ubikacích a z jeho tělesných tekutin a dalších nečistot z jeho těla získávají drahocenné tekutiny, které následně používají pro výrobu zbraní proti BTs. Bojují tedy znečištěním proti znečištění. Něčím, co je z onoho světa.

BT se pokouší drásat Sama při každé příležitosti, kdy si navzájem zkříží cestu. Proti BT vystupuje Sam jako potulný exorcista zbavující se zlých duchů terorizujících místní obyvatele. Běžný smrtelník by něco takového nedokázal, a proto se Samovi přisuzují „magické“ schopnosti. Už jen kvůli skutečnosti, že je „navrátilce“ a vzdoruje smrti podporuje tabu, kterým je smrt v japonské společnosti, kdy při jeho vlastní smrti vzniká spousta *kegare*. Ovšem očištěním je i samotný proces „navrácení“, kdy se dostane do vodního světa mezi světy živých a mrtvých. Tím, že proplouvá vodou, se očišťuje a může vstoupit zpět do našeho světa s čistým štítem.

## 6. 6 Jevy a místa spjaté se smrtí

Následující kapitola přibližuje jednotlivé jevy a místa spjaté se smrtí. Pro dokreslení celého kontextu hry jsou popsány fenomény spojené se smrtí s ohledem na japonské náboženství v rámci procedurální rétoriky a vyznění celé hry.

### 6. 6. 1 Hranice, řeka a Břeh

Hranice mezi životem a smrtí je porušena při prvním „výbuchu prázdnoty“, který se odehrál při porodu u polomrtvé matky bez mozkové aktivity, kde byl zapotřebí císařský řez. Tato událost se stala na Manhattanu, což umocňuje fakt, že se jedná o referenci na projekt Manhattan a ukazuje na japonský negativní postoj vůči atomovým bombám. Protimilitaristické a protiatomové názory prostupují celou hrou a kritizují válku jako

takovou. I proto bývají Samovy bojové taktiky omračující a procedurální rétorika přesvědčuje hráče, aby se násilí pokud možno co nejvíce vyhýbali.

Tenká hranice mezi životem a smrtí je porušena a status quo, který byl dodržován od doby, co Izanagi oddělil tyto dva světy, byl narušen. Japonská náboženská tradice navíc pracuje s myšlenkou, že mrtví jsou mezi námi a aby došli klidu nutně potřebují buddhistické rituály, jež je pošlou na onen svět. V Japonsku jsou duše zemřelých přítomny ještě dlouho poté, co opustily náš svět a tato premisa je hrou *Death Stranding* prodchnutá.

Zajímavá je také autorova práce s vodou jako takovou. Voda, řeka, moře a oceán jsou koncepty se kterými Kodžima často pracuje. Už v sérii *Metal Gear Solid* je známá scéna, která hráče konfrontuje s jeho zabíjením během celé hry a na základě počtu zabití je scéna časově náročnější, než když nikoho nezabijete, protože se potýkáte s dušemi zemřelých. V *Death Strandingu* je řeka podobně spjatá se smrtí. BB je dítě mezi dvěma světy. Plod reagující na onen svět pomocí *Odradku* (tj. senzor ve tvaru prodloužené ruky s otáčivým mechanismem detekující BT v okolí) nebo svým brekem. V případě, že v okolí nehrozí žádné nebezpečí, ale hráčská postava se objeví v řece, začne BB brečet, ovšem *Odradek* žádným způsobem nereaguje. Brekot BB symbolizuje styk s oním světem, čímž je v mnoha mytologiích právě řeka, a to v buddhistické tradici nevyjímaje.

Břehy jsou světy mezi životem a smrtí. V západní tradici by se daly považovat za očištěc, ve východní tradici toto označení ale ztrácí význam a je to pouze místo, kde přebývají mrtví předtím, než dojdou klidu ať už do Amidovy Čisté země nebo pokračují reinkarnací. Ve hře se Amelie snaží jednotlivé Břehy sjednotit, aby vytvořila jeden svět, ve kterém se lidé mohou najít, dokud nepřejdou na druhou stranu. Navíc lidé s DOOMs jako je Heartman nebo Fragile jsou schopni Břehy navštěvovat, protože je Amelie vybrala z určitého důvodu a to, aby se stali Samovými ochránci, kteří ho dovedou za ní. Zároveň ale budou schopni ho přivést zpátky do světa živých. Sam je totiž „navrátilec“ z toho důvodu, že zemřel už jako BB a Amelie ho na Břehu zachránila a vrátila mu život.

## 6. 6. 2 DOOMs a Amelie

Lidé s DOOMs by se dali vnímat jako bódhisattvové nebo živoucí božstva. Jelikož dosáhli nirvány, mají přístup ke Břehu a tím pádem i ke smrti jako takové, což je v tomto světě bezprecedentní. V případě bódhisattvů se vzdali možnosti nirvány, a tedy splynutí

s nicotou, ale rozhodli se zůstat na zemi a pomáhat svému okolí. Ovšem tato pomoc je celou dobu pod taktovkou Amelie, která tahá za nitky v pozadí nejen největšího antagonistu celé hry, teroristu Higgse, ale i ústřední postavy Sama, Fragile, Deadmana, Die-Hardmana, Mamu/Lockne a Heartmana.

Amelie je zároveň síla zvenčí, která pomáhá celým Spojeným městům americkým k osvícení. Skrze vztyčování chirální sítě tak funguje jako buddhistická síla „tariki“ a stejně jako věřící Čisté země opakují modlitbu „nenbucu“, tak obyvatelé Spojených měst amerických vzývají chirální síť a Amelii jakožto záchránkyni a sjednotitelku posmrtného života.

Amelie dosáhla buddhovství/božství a její charakteristiky se podobají bódhisattvovi Džizóovi. Džizó je ochráncem dětí, u kterého lidé žádají o ochranu dítěte při těhotenství. Sam je dítětem jež Amelie zachrání před smrtí a ve chvíli, kdy Sam osvobodí Lou z její/jeho kapsule, tak se v okolí objeví nespočet nenarozených dětí jakožto BT, aniž by vyvolávala jakékoliv nebezpečí. V kontextu s bódhisattvou Džizóem je to vzpomínkový moment na zesnulé nenarozené děti, jež v projektu BB Bridget ztratila, ale Amelie je jako matka přivítala s otevřenou náručí. Další symbolika, která se pojí s Džizóem je číslo šest, kdy Amélie je právě šestou EE – entitou vymírání. Stejně jako je Džizó označován šestkou (viz kapitola 3. 1. 5 Džizó)

### 6. 6. 3 Provázky a Odradek

Různé druhy provázků a spojení doprovází hráče podstatnou částí hry. Ať už se jedná o prostor, který je vzhůru nohama a je také známý pod názvem „šev“, nebo o jednotlivá pouta mezi postavami a v neposlední řadě spojení mezi BB a hlavní hráčskou postavou. Tyto provázky jsou nazývány různě – pupeční šňůra, provázek, spojení. Ve vztahu k Buddhismu se jedná o dvě rozdílné části. Provázek je spojení člověka s oním světem, pokud dojde k přetrhnutí provázku, člověk zemře. Zároveň provázek nese význam „raigó“, tedy v případě očekávané smrti bylo známo, že se lidé napojovali na obrazy Buddhy Amidy, aby se dostali do jeho Čisté země. Očekávali tak jeho příchod.

Provázky v rámci *Death Stranding* spojují mrtvé s tímto světem, a proto stále dlí na tomto světě duše mrtvých. V *Death Stranding* je to vysvětleno skrze smazání hranice mezi živými a mrtvými spolu s přicházejícím „posledním přílivem“ (poslední velké vymírání). Velká

vymírání se na zemi opakovala už pětkrát, kdy nyní dochází k úplně poslednímu z nich. Tedy šestému vymírání.

Provázky nebo pupeční šňůry, napomáhají BB rozeznávat BT v okolí. Odradek z Kafkovy novely *Starost hlavy rodiny* (Kafka 1990) za sebou táhne nit a je nepopsatelný. Odradek ze hry je velmi podobný popisu Odradka v Kafkově románu. Kafka ho popisuje následovně:

*„Nikdo by se samozřejmě takovými studii nezabýval, kdyby doopravdy neexistovala bytost zvaná Odradek. Předně vypadá jako plochá, hvězdovitá cívka na nitě a skutečně se zdá, že je nitěmi potažen; budou to ovšem jenom zpřetrhané, staré, navazované, ale i zauzlované kousky nití nejrůznějšího druhu a barvy. Avšak není to pouhá cívka, z prostředka hvězdice vychází malá šikmá hůlka a k této hůlce se pak v pravém úhlu pojí ještě jedna. Pomocí této druhé hůlky na jedné straně a jednoho z paprsků hvězdice na druhé může to celé stát zpříma jako na dvou nohách.“* (Kafka 1990)

Cívka na nitě nebo na provázky, které k sobě BB stahuje nebo odtahuje, je přesným popisem, jak funguje rozpoznávání BT v okolí skrze nástroj Odradek. Ve stejnou chvíli slouží Odradek k rozpoznávání terénu v okolí a hráče varuje před případným neschůdným terénem. To by vysvětlovala šintoistická víra, že všude okolo nás jsou božstva, ať už v kamenech, ve stromech, v řekách apod. Ve své podstatě mají božstva v Kodžimově světě také určitý druh spojení skrze provázky (nitě), a proto může BB a Odradek fungovat jako odrazový můstek pro vnímání okolí a nepřátel.

#### 6. 6. 4 Polomrtvé matky

Polomrtvé matky bez mozkové aktivity je opakující se motiv buddhistického pojetí života. Jak už bylo zmíněno výše, je to další z ukázek vnímání mrtvého člověka držného při životech přístroji, který v západním vnímání reality není mezi živými. Buddhistická tradice naopak tyto polomrtvé matky nevnímá jako mrtvé, ale jako živé, a proto jsou nadále udržovány při životě. Ve hře je to vysvětleno způsobem, kdy jsou zapotřebí, aby mohly být monitorována jejich lůna pro BB, která jsou ve službě. Jak BB, tak jejich matky se ocitají na pokraji života a smrti, ovšem nepatří ani do jednoho z těchto světů, což také zmiňuje Deadman v jednom ze svých mnohých monologů popisujících fungování světa.

### 6. 6. 5 Černá a zlatá barva

Černá a zlatá barva prostupuje hrou a pojí se s BT. Zároveň ji bere za svou i terorista Higgs, který je sice stylizován do egyptské mytologie, ale ve spojení s celkovým vyzněním *Death Stranding* a cestě duší na Břeh a do mezi-světů je egyptská mytologie jen dalším okořeněním a Kodžimovou „světovostí“. Černo-zlatá symbolika je totiž silně spojena s Čistou zemí Buddhy Amidy (viz stejnojmenná kapitola výše).

## 7 Diskuze

Výzkum na poli herních studií a náboženství se vztahuje k mnoha různorodým tradicím a kulturám. V době, kdy je navíc svět globalizovaný a kulturní aspekty se často mísí, budou vznikat hry jako je *Death Stranding* čím dál častěji. Při výzkumu náboženství ve hrách bude čím dál více zapotřebí znát jednotlivé kultury a náboženské tradice spojené s kulturou. Výzkum Východu přináší do obecného diskurzu západní vědy nové myšlenky a obohacuje tak jiným pohledem a přístupem.

Japonská kulturní studia jsou v začátcích výzkumu her, kdy prominentní je zejména Hutchinson (2019), která jako první uvádí japonské videohry do kontextu japonské historie a společnosti. Předložená diplomová práce se věnovala výzkumu *Death Stranding* podobným způsobem jako Hutchinson (2019) a navazuje tak na práce jiných herních teoretiků zaměřujících se na náboženství a kulturu ve hrách jako například Šisler a Mohseni (2017) zabývající se výzkumem náboženství v kontextu her na Blízkém Východě.

Radchenko (2023), Rupcic (2023) a Bostan a Şengün (2023) k výzkumu *Death Stranding* přistupují ze zcela rozlišných úhlů. Ať už jde o metamodernitu, náboženství v kyberprostoru nebo sociální dynamiku, neberou v potaz japonská kulturní studia a osobnost hlavního tvůrce, která je pro výzkum hry jako je *Death Stranding* stěžejní. Předložená diplomová práce se jako jedna z prvních věnuje japonskému náboženství ve hře, která se odehrává na území Spojených států amerických. Jakkoliv se to může zdát jako oxymóron, je skrze analýzu jednotlivých scén a procedurální rétoriku hry patrné, že v sobě ducha japonského náboženství skrývá.

Skrze analýzu snímek-po-snímku (Šisler a Mohseni 2017; Ryan a Lenos 2012; Machin a Suleiman 2006) provedenou v této práci došlo k propojení náboženského kontextu s jednotlivými scénami. Konfucianismus (viz kapitola 3. 4 Konfucianismus) prostupuje scénou s Bridget, kdy je Sam stavěn do pozice, ze které není úniku, protože je svázán závazky a povinnostmi vůči státu a rodině. Konfucianismus nadále prostupuje celou hrou, kdy je kladen důraz na stát. Americké státní symboly dostávající se do popředí by se mohly jevit jako americký patriotismus, ovšem jsou pouhou připomínkou konfuciánských hodnot a závazku vůči státu. Závazek vůči rodině ho ale nadále posouvá kupředu a na

Sama se nabalují další konfuciánské vztahy jako je vztah přítel a přítel, kdy se postupně utužují přátelství Sama s ústředními postavami.

Scéna s Mamou poukazuje na buddhismus a šintoismus, kdy matka s dítětem zemřely při porodu, a proto nedošly klidu, dokud od sebe nebyly odděleny a řádnými rituály poslány na druhou stranu jak popisuje Glassman (2008). Buddhismus se projevuje skrze bódhisattvu Džizóa (viz kapitola 3. 1. 5 Džizó), který má být ochráncem nenarozených dětí a v této scéně se projevuje jako přízračný stín natahující se pro přízračné nemluvně. Šintoismus v této scéně otevírá otázky znečištění při porodu, kdy je hranice mezi životem a smrtí matky a dítěte velmi tenká – obzvlášť v kontextu historického stavu porodní péče.

Deadmanův monolog se věnuje japonskému hororu, kterými jsou živí mrtví. Deadman je tělo bez duše, a proto nemá Břeh, tím pádem se ani nemůže dostat do posmrtného života. Frankensteinovo monstrum, nálepka, se kterou Deadman bojuje celý svůj život je navázána na vznik jeho života, kdy by se jeho procitnutí dalo považovat za moment posednutí zlým duchem.

Poslední scéna, kdy je Sam poslán na onen svět, zdůrazňuje roli Buddhismu a „zenčišiki“ (viz kapitola 3.1. 1 Mukaekó, Raigó a Zenčišiki) – přítel na smrtelné posteli – jež si Sam vytvořil během svého života. Počet *Zenčišiki* by se měl pohybovat mezi 2-5, což je i případ sama odvolávajícího se na Die-Hardmana, který v této scéně není přítomný. Čtyři (v japonském jazyce číslo spojované se smrtí) postavy doprovázející sama na poslední sebevražednou misi jsou tak symbolem smrti. Zároveň je v tomto momentě prominentní konfuciánská hodnota vztahu přátelství, ovšem v pozadí o sobě dává vědět národní symbol v podobě mapy Spojených států amerických a povinnost vůči stát.

Výzkum procedurální rétoriky a herních mechanik *Death Stranding* poukazuje na jednotlivé náboženské tradice jiným způsobem, než jsou kinematografické scény a narativ hry. Práce poslíčků a poslíčci samotní jsou potulnými mnichy *Jamabuši* praktikujícími *Šugendó* (Gill 2012). Poslíčci se pohybují ve světě, který je běžnému lidu zapovězený z důvodu nebezpečí nejen reálného, ale i spirituálního. Vybavení poslíčků se podobá vybavení *Jamabuši* v mnoha instancích. Nejprominentnější jsou slaměné sandály *Waradži*, které se dají vytvořit z rostliny rostoucí v horách a byť jsou nejméně odolné jsou tou nejtišší obuví ve hře.

V *Death Stranding* je smrt silným náboženským tématem a v rámci procedurální rétoriky se často a doslovně hráč prodírá smrtelným znečištěním ši-e. Ši-e je ve hře základním konceptem, který prostupuje celou hrou a je prostředkem procedurální rétoriky, protože skrz ni je hráč přesvědčován o pacifistických řešeních boje bez zabíjení. Stejně jako byl v Japonsku trest smrti vždy zmírněn ve vyhnanství, aby se zabránilo zbytečné tvorbě znečištění ši-e (Abe 2003).

Posledním aspektem jsou mezi-světy, kdy jsou mrtví i po smrti stále mezi námi a nadále ovlivňují náš svět (viz kapitola 3.3 Synkretismus – Buddhismus a Šintó). Tento prostor se ve hře nazývá Břeh a ovlivňuje fungování světa propouštěním chirálie a spouštěním časodeště. Představa, že duchové zemřelých zůstávají ve znečištěném a nestabilním stavu a potřebují usmíření a uklidnění je spojena s šintoismem. Spolu s konceptem „přechodné existence“ známým pro buddhistické posmrtné rituály a představu, že mrtví jsou tady pořád s námi i po smrti to dává dohromady předobraz světa nastíněném v *Death Stranding*.

V neposlední řadě je patrná silná symbolika zlaté a černé spojené s Čistou zemí Buddha Amidy (viz kapitola 3. 1. 3 Čistá země Buddha Amidy). Celá hra je laděná do černých a zlatých barev, což jsou barvy lakovaných destiček používaných při posmrtných ritech spojených s odchodem mrtvého na onen svět, konkrétně do Čisté země Buddha Amidy. Provázky plní stejnou funkci, propojení Čisté země s tímto světem a s umírajícím – jedná se o praktiku, kdy je člověk na smrtelné posteli připojený k obrazům Buddha Amidy. Provázky jsou prominentní v celé hře, ať už se jedná o kabely připojené k Bridget na její smrtelné posteli, pupeční šňůry BT nebo o provázky viditelné pro „navrácení Sama“ ve světě, který je „vzhůru nohama.“

Výzkum předložené diplomové práce prokázal, že existuje spojení mezi japonským náboženstvím a hrou *Death Stranding*. Stěžejní pro výzkum bylo propojení japonských kulturních studií se samotnou hrou v rámci kapitoly 6 Rozbor hry a jejích podkapitol 6. 3 Postavy a scény s nimi spjaté a 6. 6 Jevy a místa spjaté se smrtí. Hra je ovlivněna nespočtem faktorů a rozhodně bychom ji nazvali trans-kulturní a transnacionální, ovšem nelze ji odmyslet japonské kořeny a japonského ducha.

Právě kvůli tomu, že se příběh *Death Stranding* odehrává v post-kataklyzmatickém světě, pracuje s politickými a náboženskými tématy, aniž by to bylo na první pohled patrné, což

obecně vzato bývá údělem science fiction. Náboženství v *Death Stranding* nezmiňuje žádná z postav. Vynechání křesťanství v zemi založené na křesťanských hodnotách dává prostor hodnotám konfuciánským, a proto celá hra působí rozpolceně, jelikož její hodnoty nejsou založené na kulturních hodnotách, které bychom od hry odehrávající se v Americe očekávali.

Filozofie *Death Stranding* lidstvo kolektivně spojuje ve světě, který je nehostinný a těžký pro život, což je v kontrastu s většinovou popkulturou ať už videoherní nebo jinou spjatou s post-apokalyptickými světy. Americká kultura je často vyobrazovaná jako individualistická, kdy jednotlivé frakce bojují o přežití a navzájem si škodí. Ovšem *Death Stranding* jde proti proudu právě kvůli tomu, že je založeno na jiných hodnotách a na jiném kulturním základu, než ve kterém je zdánlivě zasazeno.

Tato práce popsala japonskou náboženskou kulturní tradici ve spojení s videoherním výzkumem a studiem nových médií, aby následně postoupila hru *Death Stranding* rozboru v kontextu buddhistické, šintoistické a konfuciánské tradice za použití novo-mediálních způsobů analýzy. Konkrétně analýzou snímek-po-snímku a operační definicí procedurální rétoriky, jež byly modifikovány pro potřeby této práce.

Práce se nezaměřila na žádný z ekologických a ekosofických aspektů (filozofie pracující s ekologickou krizí a jejími možnými řešeními), které hra přináší. Stejně tak se nezaměřila na novo-mediální témata jako je kapitalismus dohledu (Zuboff 2022), síťová společnost (Dijk 2006) a vliv sociálních sítí skrze herní „měnu“ v podobě lajků, jelikož se nejednalo o hlavní předmět výzkumu této práce.

## 8 Limitace

Studium počítačové hry jako je *Death Stranding* je natolik komplexní záležitost, že nelze obsáhnout veškerou její podstatu skrze stránky jedné diplomové práce. Tato práce se věnuje japonské kultuře a náboženství v mnoha vrstvách hry. Jelikož se ale z velké části jedná také o kinematografický počín s mnoha dialogy a s mnoha vrstvami příběhu, symboliky a sémiotiky, mohla by být podrobena celkovému rozboru založenému pouze na filmových studiích. Procedurální rétorika byla v rámci této práce jasně viditelná, ale těžko uchopitelná právě kvůli mnoha vrstvám a délce celé narace.

Tato práce je průřezem celého tématu a naskytuje možnosti pro další práci s tématem, ovšem sama o sobě nedokáže pojmout celou komplexitu hry a všechny její návaznosti k japonské kultuře a náboženství.

Jelikož se jedná o jednu z prvních prací, která se věnuje této hře z pohledu japonských kulturních a novo-mediálních studií je omezena zdroji, které přímo k tomuto tématu existují. Při výzkumu se zaměřují na jiné okruhy bádání, než byl okruh této práce. Tato alegorie na japonské náboženství a kulturu totiž máte svým zasazením do amerického post-kataklyzmatického světa, a proto není na první pohled patrné její silné spojení s touto problematikou.

## 9 Závěr

Studium náboženství v kontextu nových médií a videoher je čím dál častějším předmětem výzkumu. Ve spojení s japonskými kulturními studii vzniká nové neprobádané území, kdy je zkoumáno náboženství v japonských videohrách. Japonská kulturní studia mají bohatou historii a dlouholetou tradici, která se věnuje i novodobým tématům japonské popkultury. Náboženství je neodmyslitelně spojeno se smrtí a posmrtným životem, a proto jsou hry jako je *Death Stranding* spjaté s náboženstvím více než by se na první pohled mohlo zdát. Klíčovým aspektem práce bylo ukotvení jednotlivých náboženských, kulturních a filozofických konceptů do kontextu hry. Šintó, buddhismus a konfucianismus prostupuje jak procedurální rétorikou celé hry, tak jejím narativem.

Herní producent Hideo Kodžima o sobě sice tvrdí, že je trans-kulturní a trans-nacionální tvůrce, ale to není v rozporu s jeho původem, který jeho tvorbu také silně ovlivňuje. Japonská kultura a náboženství prostupuje hrou *Death Stranding* skrz naskrz a celá hra je tak alegorií na buddhismus Čisté země Buddhy Amidy a šintoistického znečištění (*kegare*). Zároveň je narativ založený na konfuciánských hodnotách a filozofii, která je v kontrastu se zasazením příběhu do Spojených států amerických.

Studium hry *Death Stranding* v rámci předložené diplomové práce nahlíží na hru jinými očima, než které se naskytnou běžnému hráči. Odkrývá další vrstvy spojené s kulturou a náboženstvím Japonska odehrávající se ve skrytu narativu hry a herních mechanikách. Procedurální rétorika ve hře zaujímá jasné negativní stanovisko ve vztahu k boji a válce. Japonská náboženská tradice se mísí s jednotlivými mechanikami a příběhem natolik, že je to až neodmyslitelnou součástí hry, která tak působí odlišně a netradičně. Toto studium otevírá nové možnosti ve vnímání celkového vyznění hry, jakou je kupříkladu *Death Stranding* a vybízí k přezkoumání her kulturními studii, ať už se jedná o kulturní témata uvnitř her nebo o kulturní témata vzniklá na popud tvůrců. Hry totiž nejsou odděleny od svých tvůrců. Hry vznikají v nadnárodních týmech, a proto bude čím dál složitější rozklíčovat kulturní, ale i náboženské tradice prostupující hrami k čemuž poslouží další studie ve vztahu videoher, kultury a náboženství.

Výzkum videoher, kultury a náboženství je důležitý, protože videoherní světy jsou prostorem plným náboženství bez toho, aniž bychom si to uvědomovali. Videohry jsou

tím pádem postaveny do pozice, která vybízí k jejich dalšímu zkoumání právě z důvodu, že v sobě skrývají nespočet neprobádaných vrstev a úrovní. Stejně jako mnohovrstevnaté *Death Stranding*, jímž se zabývala tato práce.

Kodžimova tvorba je atypická a unikátní všemi směry, a proto byla cenným zdrojem i jeho autobiografie *Kreativní gen* (Kodžima 2021), která dala nahlédnout skrze jednotlivé memy do jeho života a dokreslila kontext hry *Death Stranding*. Výzkum náboženství ve videohrách a nových médiích se navíc v posledních letech překotně vyvíjí, což dává nové možnosti pro další studium v kontextu kulturních studií, her a náboženství. Předložená diplomová práce prokázala silný vliv japonského náboženství na tvorbu hry *Death Stranding* a to za pomoci metod operační definice (Švarný a Šisler 2019) a analýzy snímek-po-snímku (Šisler a Mohseni 2017; Ryan a Lenos 2012; Machin a Suleiman 2006). Do budoucna by bylo vhodné pokračovat ve výzkumu hry *Death Stranding* a věnovat se problematice komplexněji, než jen na vybraných mechanikách a scénách.

Na závěr bych zmínil japonské přísloví z úvodu, jež zní: „*Narodil se jako šintoista, vdal se jako křesťan a zemřel jako buddhista,*“ což je ve své podstatě celý příběh Sama ve světě *Death Stranding*. Narodil se jako šintoista, žil v „křesťanském“ světě a zemřel jako buddhista spolu se čtyřmi přáteli (zenčišiki). Celý koloběh se proto může opakovat, a proto bude pro kontext dalšího výzkumu důležitá i nová tvorba autora Hidea Kodžimy.

## 10 Zdroje

- Abe, Chikara. 2003. *Impurity and Death: A Japanese Perspective*. Parkland, FL: Dissertation.com.
- Bateson, G. 1972. *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bogost, Ian. 2010. *Persuasive games : the expressive power of videogames /*. 1st MIT Press pbk. ed. MIT Press,.
- Boháčková, Libuše. 1987. *Vějíř a meč : kapitoly z dějin japonské kultury /*. 1. vyd. Stopy, fakta, svědectví (Orbis) ; Panorama,.
- Bostan, Barbaros, a Sercan Şengün. 2023. „FORGING CONNECTIONS: THE SOCIAL DYNAMICS OF “DEATH STRANDING” AS A PARADIGM SHIFT IN GAMING”. *New Trends in Computer Sciences* 1 (2): 97–112.  
<https://doi.org/10.3846/ntcs.2023.19412>.
- Campbell, Heidi. 2010. *When Religion Meets New Media*. 1. vyd. Routledge.  
[https://www.perlego.com/book/1615807/when-religion-meets-new-media-pdf?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&campaignid=20933451054&adgroupid=162926082692&gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiAsOq6BhDuARIsAGQ4-zgVTT4WCHLjiJA6i6jcBk1VRKJwEUbdLxkDF25wPUcfE8Z-BHFC0AaAqbCEALw\\_wcB](https://www.perlego.com/book/1615807/when-religion-meets-new-media-pdf?utm_source=google&utm_medium=cpc&campaignid=20933451054&adgroupid=162926082692&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAsOq6BhDuARIsAGQ4-zgVTT4WCHLjiJA6i6jcBk1VRKJwEUbdLxkDF25wPUcfE8Z-BHFC0AaAqbCEALw_wcB).
- Campbell, Heidi A. 2014. „Playing with Religion in Digital Games”.
- Campbell, Heidi A., a Ruth Tsuria. 2021. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2. vyd. London: Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780429295683>.
- Capcom Co., Ltd., a Clover Studio Co., Ltd. 2006. „Ōkami”.
- Covell, Stephen G. 2008. „The Price of Naming the Dead: Posthumous Precept Names and Critiques of Contemporary Japanese Buddhism”. In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Jacqueline Ilyse Stone a Mariko Namba Walter. Honolulu (T.H.): University of Hawai’i press.
- Dijk, Jan van. 2006. *The Network Society: Social Aspects of New Media*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Earhart, H. Byron. 1972. „A religious study of the Mount Haguro sect of Shugendō: an example of Japanese mountain religion. (Monumenta Nipponica Monograph

- Series.) xvi, 214 pp., 16 plates. Tokyo: Sophia University, [1970]. \$6." *Bulletin of the School of Oriental and African Studies* 35 (2): 410–11.  
<https://doi.org/10.1017/S0041977X0010984X>.
- . 1999. *Náboženství Japonska : mnoho tradic na jedné svaté cestě* /. Vyd. 2. Náboženské tradice světa ; Prostor,.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon. 2013. *Understanding Video Games : The Essential Introduction*. New York : Routledge.  
[http://archive.org/details/understandingvid0000egen\\_x5o9](http://archive.org/details/understandingvid0000egen_x5o9).
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, a Susana Pajares Tosca. 2024. *Understanding Video Games: The Essential Information*. Fifth edition. New York ; London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Eliade, Mircea. 2008. *Dějiny náboženského myšlení*. Druhé, Opravené vydání. Dějiny náboženského myšlení (Oikoymenh) ; Oikoymenh,.
- Gill, Andrea K. 2012. „Shugendō: Pilgrimage and Ritual in a Japanese Folk Religion”.
- Glassman, Hank. 2008. „At the Crossroads of Birth and Death: The Blood Pool Hell and Postmortem Fetal Extraction”. In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Jacqueline Ilyse Stone a Mariko Namba Walter. Honolulu (T.H.): University of Hawai’i press.
- Griffis, William Elliot. 1895. *The religions of Japan : from the dawn of history to the era of Méiji*. New York : C. Scribner’s Sons.
- Hjarvard, Stig. 2008. „The Mediatization of Society: A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change”. *Nordicom Review* 29 (2): 102–31.  
<https://doi.org/10.1515/nor-2017-0181>.
- Horton, Sarah Johanna. 2008. „Mukaeko : Practice for the Deathbed”. In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Mariko Namba Walter a Jacqueline Ilyse Stone. Honolulu (T.H.): University of Hawai’i press.
- Huizinga, J. 2000. *Homo ludens : o původu kultury ve hře* /. Vyd. 2., v Edici Studie 1. Studie (Dauphin) ; Dauphin,.
- Hutchinson, Rachael. 2019. „Japanese Culture Through Videogames”.
- Kafka, Franz. 1990. *Povídky*. 3. vyd. Roč. 1990. Praha: Odeon.
- Keown, Damien. 2004. *A Dictionary of Buddhism*. Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/acref/9780198605607.001.0001>.

- Köck, Stefan. 2015. „Washing Away the Dirt of the World of Desire—On Origins and Developments of Notions of Ritual Purity in Japanese Mountain Religions". In *Discourses of Purity in Transcultural Perspective: 300-1600*, editoval Matthias Bley a Nikolas Jaspert. Dynamics in the History of Religions, volume 7. Leiden: Brill.
- Kodžima, Hideo. 2021. *The Creative Gene*. Editoval Nathan A. Collins, David Brothers, a Adam Grano. San Francisco: Viz Media.
- Kojima Productions Co., Ltd., a Sony Interactive Entertainment Inc. 2019. „Death Stranding".
- Levine, Lauren. 2012. „The Kegare Concept". Editoval Western Carolina University. *Southern Anthropological Society Proceedings* 40 (1): 227–38. <https://doi.org/10.56702/MPMC7908/saspro4001.11>.
- Lundby, Knut. 2022. „Theoretical Framework for Approaching Religion and New Media". In *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, editoval Heidi Campbell a Ruth Tsuria, 2nd edition. London New York: Routledge, Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780429295683>.
- Machin, David, a Usama Suleiman. 2006. *Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse*. Critical Discourse Studies 3 (1): 1–22.
- McLuhan, Marshall. 1991. *Jak rozumět médiím : extenze člověka /*. Vyd. 1. Eseje (Odeon) ; Odeon,.
- Mead, G. H. 1934. *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Namco Limited. 2004. „Katamari Damacy".
- Norbeck, Edward. 1952. „Pollution and Taboo in Contemporary Japan". *Southwestern Journal of Anthropology* 8 (3): 269–85. <https://doi.org/10.1086/soutjanth.8.3.3628658>.
- Picken, Stuart D.B. 2016. „Death in the Japanese Tradition". The Academic Platform. think.iafor.org. 2016. <https://think.iafor.org/author/stuart-picken/>.
- Radchenko, Simon. 2023. „Metamodern Nature of Hideo Kojima's *Death Stranding* Synopsis and Gameplay". *Games and Culture*, červenec, 15554120231187794. <https://doi.org/10.1177/15554120231187794>.

- Reader, Ian. 1991. *Religion in Contemporary Japan*. London: Palgrave Macmillan UK.  
<https://doi.org/10.1057/9780230375840>.
- Reischauer, Edwin O. 1910-1990. 2000. *Dějiny Japonska /*. Dějiny států. Lidové noviny,.
- Rupcic, Tijana. 2023. „Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games". *Religions* 14 (2): 247. <https://doi.org/10.3390/rel14020247>.
- Ryan, Michael, a Melissa Lenos. 2012. *An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film*. London: Continuum.
- Scheid, Bernhard. 2020. „Death and Pollution as a Common Matrix of Japanese Buddhism and Shintō". In *Cultures of Eschatology*, Fwf, editoval Veronika Wieser, Vincent Eltschinger, a Johann Heiss, 528–46. De Gruyter Oldenbourg.  
<https://doi.org/10.1515/9783110597745-027>.
- Stone, Jacqueline Ilyse. 2008. „With the Help of “Good Friends”": Deathbed Ritual Practices in Early Medieval Japan". In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Mariko Namba Walter. Honolulu (T.H.): University of Hawai'i press.
- Sutton-Smith, B. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Šisler, Vít, a Ebrahim Mohseni. 2017. „Revolution reloaded: Spaces of encounter and resistance in Iranian video games". In *Place, Space, and Mediated Communication*. Routledge.
- Šisler, Vít, Kerstin Radde-Antweiler, a Xenia Zeiler, ed. 2019. *Methods for Studying Video Games and Religion*. First issued in paperback. Routledge Studies in Religion and Digital Culture 3. London New York: Routledge.
- Švarný, Michal, a Vít Šisler. 2019. „Towards an Operational Definition of Procedural Rhetoric". In *Games and Learning Alliance*, editoval Antonios Liapis, Georgios N. Yannakakis, Manuel Gentile, a Manuel Ninaus, 11899:148–57. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-030-34350-7\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-030-34350-7_15).
- Tanabe, Jr., George J. 2008. „The Orthodox Heresy of Buddhist Funerals". In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Jacqueline Ilyse Stone a Mariko Namba Walter. Honolulu (T.H.): University of Hawai'i press.

- Walter, Mariko Namba. 2008. „The Structure of Japanese Buddhist Funerals". In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Jacqueline Ilyse Stone. Honolulu (T.H.): University of Hawai'i press.
- Wildt, Lars. 2023. *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789463729864>.
- Williams, Duncan Ryu-ken. 2008. „FuneraryZen:So to Zen Death Management in Tokugawa Japan". In *Death and the Afterlife in Japanese Buddhism*, editoval Jacqueline Ilyse Stone a Mariko Namba Walter. Honolulu (T.H.): University of Hawai'i press.
- Wittgenstein, Ludwig. 1993. *Filosofická zkoumání*. Vyd. 1. Základní filosofické texty ; Filozofický ústav AV ČR,.
- Zuboff, Shoshana. 2022. *Věk kapitalismu dohledu : boj o budoucnost lidstva u nové hranice moci*. Vydání první. Crossover. Argo,.