

Josef Tichý (Akademie múzických umění)

„The Victims Were Apparently Eaten“

Reflexe japonské estetiky a společnosti 90. let v trilogii Resident Evil (1996–1999)

„The Victims Were Apparently Eaten“. Reflections of the Japanese Aesthetics and Society of the 1990s in the Resident Evil Trilogy (1996–1999)

Abstract

The Japanese video game series *Resident Evil* is often cited as a prime example of the *mukokuseki* (“without nationality”) aesthetics due to its setting in a fictional world of the United States. Thus, the principal aim of this article is to explore within the broader context of Japanese culture and society, how the above-mentioned saga reflects a whole range of elements specific to the Japanese environment and even personal experiences of its creators. The opening quote appropriated from the introductory video sequence of the first title, speaks somewhat pathetically about victims who “were apparently eaten,” thus reacting to the rhetoric of newspaper articles and the tradition of exploitation films. And yet, in a naturalistic manner, unburdened with the strict rating systems of the West.

Divided into four sections (including summary of previous research and theory), the article provides an analysis of the first three volumes of the series published between 1996 and 1999, illustrating not only manifestations of several concepts from the Japanese aesthetics, but also Japanese social conventions as defined by the renowned Japanese psychiatrist Takeo Doi. Within the broader framework of Japanese literary tradition and topicality, particularly from the point of view of narratology and with the help of “diaries” and other written records found in the game environment, it further demonstrates how these games either metaphorically or through transposition reflect some anxieties and fundamental social dilemmas of the Japanese society of its time. At the end of the last part of the trilogy, echoes of the dropping of nuclear bombs on Japan at the end of World War II resonate almost explicitly. They also offer a starting point for new contemplations of this still controversial topic.

Klíčová slova

fikční svět USA, japonská společnost, *Resident Evil*, kritika reprezentace, videohry

Keywords

fictional world of the USA, Japanese society, *Resident Evil*, critique of representation, videogames

— — —

Japonská videoherní série *Resident Evil* bývá pro své zasazení do fikčního světa USA uváděna jako názorný příklad estetiky *mukokuseki* („bez státní příslušnosti“).¹⁾ Cílem tohoto článku je ovšem v širším kontextu japonské kultury a společnosti prozkoumat, jakým způsobem první tři díly této ságy zachycují řadu kulturních i sociálních elementů příznačných právě pro japonské prostředí. Jako takové představují osobitý interkulturní dialog mezi Japonskem a Západem, zejména Spojenými státy americkými, pod jejichž taktovkou se vývoj v této zemi od konce druhé světové války dlouhodobě ubíral. Již úvodní citát převzatý ze vstupní videosekvence prvního dílu tak poněkud pateticky hovoří o obětech, jež „byly zjevně snědeny“, čímž reaguje na rétoriku novinových článků i tradici exploatačních filmů. V japonském duchu, nicméně bez zatížení konvencemi západních ratingových schémat,²⁾ a tedy — z hlediska západního publika — v překvapivě naturalistickém podání. Uvedení prvního dílu ságy v USA ostatně probíhalo ve verzi zbavené některých explicitně násilných scén,³⁾ a to z důvodu puritánských zvyklostí tamních cenzorů.

První díl série *Resident Evil*, v Japonsku známé pod označením *Baiohazádo* (バイオハザード), byl vydán roku 1996 společností Capcom. Hra zachycuje únik smrtícího viru tajně vyvíjeného farmaceutickou korporací zvanou Umbrella a je zasazena do nepřítliš vzdálené budoucnosti, konkrétně září roku 1998. Děj se odehrává v oblasti fiktivního amerického Středozápadu, horského pásma nedaleko města Raccoon City. Virus své oběti proměňuje v oživlé mrtvoly lačnící po lidském mase a v průběhu celé trilogie vir postupně zamořuje i zmíněné město, které je v závěru třetího dílu srovnáno se zemí za pomoci atomové bomby. Počínaje dílem čtvrtým se dějiště hry přesouvalo do řady jiných míst včetně španělského venkova, Ruska či Afriky.

Skrze analýzu prvních třech dílů série vydaných mezi lety 1996 až 1999 tento článek ilustruje projevy některých konceptů z japonské estetiky,⁴⁾ ale i společenských konvencí tak, jak je definoval renomovaný japonský psychiatr Takeo Doi, jehož studie⁵⁾ s tématy ja-

-
- 1) Robert Mejia – Ryuta Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Matthew Wilhelm Kapell – Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 329.
 - 2) V USA a Kanadě má tuto agendu na starosti organizace zvaná Entertainment Software Rating Board (ESRB).
 - 3) Viz Van Burnham, *Supercade, a Visual History of the Videogame Age 1971–1984* (Cambridge: The MIT Press, 2003), 177.
 - 4) Role, kterou estetické vnímání (a zejména poetická zjitřenost vůči proměnám ročních dob) tradičně sehrávalo v rámci japonské kultury již od období vrcholné dvorské kultury Heian (794–1185), je však výrazně odlišná od té, kterou kdy estetika sehrávala v kontextu euro-americké civilizace. V průběhu následujících staletí totiž prosáкло mezi široké vrstvy obyvatelstva (až po ty nejnižší), pročez se stalo vskutku výlučným „sdíleným dědictvím“ japonského národa. Viz Ryusaku Tsunoda – Theodore De Bary – Donald Keene, *Sources of Japanese Tradition: Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964), 176.
 - 5) Viz např. monografie Takeo Doi, *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*, trans. John Bester (Tokyo: Kodansha International, 1986) či Takeo Doi, *The Anatomy of Self*, trans. Mark A. Harbison (Tokyo: Kodansha International, 1986).

ponské mentality na úrovni individuální i kolektivní patří mezi nejvíce citované. V širším rámci japonské literární tradice a tematiky pak metodou close reading a studiem dostupných paratextů demonstruje, jak tyto hry metaforicky či prostřednictvím transpozice odrážejí úzkosti a některá zásadní společenská dilemata tehdejší japonské společnosti. Činí tak souběžně z pozice japonských studií i herní teorie, aby nabídl mnohohrstevnatý pohled na vytyčenou problematiku a zároveň dostatečně široký aparát zdrojů anglofonní, české i japonské provenience pro jejich vzájemnou konfrontaci a kritickou reflexi. Je zřejmé, že nedostatečně obsáhlý a jednostranně zvolený výběr zdrojů — ať již by šlo o výhradně anglicky, resp. japonsky psané texty — by mohl inklinovat k esencializaci japonské kultury. Nekritických pojednání témat z oblasti japonské populární kultury ostatně existuje i v českém prostředí celá řada a jejich tradice sahá k dnes již groteskně působícímu žánru tzv. žaponérii z konce 19. a počátku 20. století.

Závěrem třetího dílu trilogie nicméně rezonují ozvěny svržení jaderných bomb na Japonsko z konce druhé světové války, což radikálně mění vyznění těchto her a zároveň poskytuje východisko k novým úvahám na toto stále kontroverzní téma. To je v tamní společnosti dosud živě diskutováno díky iniciativám vlivných protijaderných hnutí⁶⁾ i rozporuplným snahám o propagaci jaderné energetiky prostřednictvím populární kultury v poválečném období.⁷⁾

I – Dosavadní stav bádání o tématu a metodologie

Dřívější výzkum této problematiky do konce 90. let minulého století se zpravidla omezoval na spekulace o vlivu násilí ve videohrách na agresivitu a chování nezletilých. Seriózněji míněné práce zabývající se tématem hororu se objevují spíše až po roce 2000. Zřejmě první akademické pojednání zaměřené na uměleckou kvalitu her japonského survival hororu, nikoli však primárně série *Resident Evil*, nýbrž z ní vycházející ságy *Silent Hill* (サイレントヒル, *Sairento Hiru*; Konami, 1999–), podává v ucelené podobě až kanadský teoretik Bernard Perron. V publikaci *Silent Hill: The Terror Engine*⁸⁾ z roku 2012 zachycuje inspirační zdroje těchto děl z oblasti euro-americké kinematografie (Polanského snímek *Rosemary má dítě*, Kubrickovo *Osvícení* aj.) či malířské tradice (např. Rembrandt či Francis Bacon) a detailně rozebírá každý ze zmíněných titulů zejména po obsahové stránce, konkrétně z hlediska filmových studií. Namísto svébytné japonské kulturní linie však díla zasazuje téměř výhradně do kontextu západní hororové tvorby, sahající až k estetice německého expresionismu, v čemž tkví i slabé místo jeho výkladu. Domnívám se totiž, že bez hlubší analýzy souvislostí s japonskou tradicí nemůže být obraz dané problematiky kompletní a jednostranná identifikace s díly západní provenience je přesvědčivá pouze částečně.

6) Mezi jejich výrazné představitele či podporovatele v Japonsku patří (anebo patřila) řada veřejně známých osobností včetně nedávno zesnulého avantgardního skladatele Rjúičiho Sakamotoa, mj. nositele Oscara za hudební doprovod k Bertolucciho snímku *Poslední císař* z roku 1987. Viz Eric Johnston, „Ryuichi Sakamoto, An Outspoken Peace and Environment Activist“, *The Japan Times*, 3. 4. 2023, cit. 7. 4. 2023, <https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/03/national/ryuichi-sakamoto-activism/>.

7) Yoh Kawano, „Jaderné dějiny Japonska: od Hirošimy k Fukušimě“, *Nový Orient* 74, č. 1 (2019), 50.

8) Bernard Perron, *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012).

Survival horor, dle Perrona patrně videoherní žánr par excellence,⁹⁾ se nicméně stal tématem vášnivých diskusí nejen mezi samotnými hráči, ale především mezi znepokojenými rodiči, pracovníky ve vzdělávacím či legislativním sektoru USA a Velké Británie.¹⁰⁾ Zvláště *Resident Evil* je poměrně hojně debatovaným fenoménem, který úspěšně pronikl do kulturního mainstreamu japonského i euro-amerického prostoru. V anglofonním akademickém prostředí se pak touto sérií detailněji zabývá kolektiv autorů, a to opět pod vedením Bernarda Perrona v publikacích *The World of Scary Video Games*¹¹⁾ či *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*¹²⁾. Spíše okrajově se tématu her ze série *Resident Evil* věnuje i japanoložka Rachael Hutchinson v monografii *Japanese Culture Through Videogames*¹³⁾ anebo herní teoretička Mia Consalvo v publikaci *Atari to Zelda*¹⁴⁾. Ta ovšem namísto analýzy konkrétních herních titulů předkládá zevrubný rozbor ekonomických modelů a historie japonských videoherních korporací.

Zaměříme-li se pak na akademické texty kratšího rozsahu, fenoménu *Resident Evil* se též věnovaly i dále zmíněné tematické kapitoly, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/Resident Evil“¹⁵⁾ od Roberta Mejii a Rjúty Komakiho, „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2“¹⁶⁾ od Simona Niedenthala anebo „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising“¹⁷⁾ od Matthewa Weiseho. Zde předkládaná studie ideově navazuje na práci Mejii a Komakiho, zejména jejich teze o transpozici japonských reálií do fikčního světa USA, zatímco na zmíněné texty Niedenthala a Weiseho, které vykládají diskutované japonské hry jen v rámci konvencí západního hororu, reaguje spíše kriticky, pročez se soustřeďuje právě na japonský kontext.

Pokusíme-li se zamyslet nad konstituujícími elementy a specifiky žánru hororu a přesněji subžánru survival hororu, Richard Dansky jej trefně definuje jakožto „mix staromódního řešení hádanek z dobrodružných her s monstry a akčními sekvencemi“.¹⁸⁾ Termín byl poprvé použit v Japonsku roku 1996, a to na obalu v anglické mutaci¹⁹⁾ při prodeji zkušební verze (体験版, *taikenban*) a následně i prvního vydání úvodního titulu. Samotné spo-

9) Tamtéž, 10.

10) Kelly Anders, „Marketing and Policy Considerations for Violent Video Games“, *Journal of Public Policy & Marketing* 18, č. 2 (1999), 270.

11) Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018).

12) Bernard Perron, ed., *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (Jefferson: McFarland, 2009).

13) Rachael Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames* (New York: Routledge, 2019).

14) Mia Consalvo, *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts* (Cambridge: The MIT Press, 2016).

15) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/Resident Evil“.

16) Simon Niedenthal, „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 168–180.

17) Matthew Weise, „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising“, in *Horror Video Games*, ed. Perron, 238–266.

18) Richard Dansky, „Writing for Horror Games“, in *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, ed. Wendy Despain (Wellesley: A K Peters, 2009), 113.

19) Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018), 33.

jení bylo vytrženo z kontextu jedné z nahrávacích obrazovek²⁰⁾ hry, kde se objevilo ve fon-tu imitujícím styl psacího stroje. Ten ve hře plní velmi důležitou, takřka nezastupitelnou roli. Vedle navození pocitů nostalgie slouží k ukládání dosaženého postupu ve hře, a sice za pomoci inkoustových pásek, jež jsou v herním prostředí roztroušeny jen velmi sporadicky.

Obsahová analýza her z trilogie *Resident Evil* na dosavadní výzkum survival hororu v obecné rovině navazuje, klade však důraz na dobový japonský kontext a mezikulturní výměnu. Zvolil jsem proto analytické či teoretické nástroje, jejichž představení jsou věno-vány následující sekce.

I.I — Metafory, dle kterých nežijeme

V dnes již proslulé knize *Metafory, kterými žijeme* autorská dvojice George Lakoff a Mark Johnson nahlíží metafory coby součást hluboce zvnitřněného konceptuálního systému, dle něhož žijeme, aniž bychom si jeho existenci vůbec uvědomovali.²¹⁾ Tento zautomatizo-vaný systém pak primárně zkoumají na příkladech americké kultury a mentality tak, jak ji odrážejí metaforické výrazy užívané v anglickém jazyce. Samotnou podstatu metafory při-tom definují jako „chápání a prožívání jednoho druhu věci z hlediska jiné věci“.²²⁾ Zejmé-na v části věnované pohledu na metafory a kulturní koherenci lze dohledat pasáž, které bych se zde rád blíže věnoval a na jejím příkladu ilustroval zásadní hodnotové kolize a roz-pory tak, jak jsou skrze jazyk reflektovány právě v metaforách.

Lakoff a Johnson předpokládají, že „naše“ (rozuměno americké) „hodnoty nejsou ne-závislé, nýbrž musí tvořit koherentní systém s metaforickými pojmy, kterými je utvářen náš život“.²³⁾ Jejich pojednání o metaforách příznačně uvozuje kapitola s tematikou hádky a s ní spojeného militarismu. Autoři podotýkají, že jazyk užívaný v konfrontačních situa-cích je přirozeně doslovný, nikoli básnický.²⁴⁾ To je však v rozporu s „shakespearovským“ jazykem, kterým hovoří postavy zde pojednávaných her a který je zřejmě stále pozname-nán výchozím jazykem tvůrců, tedy poměrně jemnou, poetickou japonštinou s přirozeným sklonem promluvy změkčovat a vnášet do nich element vágnosti.²⁵⁾ Někdejší profesorka japonské literatury na Univerzitě Karlově Zdenka Švarcová tuto úvahu dokonce posouvá a konstatuje, že „snaha doplnit, skloubit, spojit, harmonizovat“²⁶⁾ je příznačná pro celou japonskou kulturu v širším smyslu, a to v opozici ke snahám věci odmítat či vyhrocovat.

Analýzou zvolené herní trilogie se tedy pokusím ukázat, jak jednotlivá vyjádření vy-stupujících postav narušují iluzi fikčního světa USA, a naopak jimi prosakují koncepty a způsoby úvah typické pro mentalitu japonskou. V tomto smyslu bude zásadní roli zaují-mat koncept závislosti *amae* (甘え), který je zároveň úzce spjat s hierarchickým uspořádá-ním japonské společnosti a specificky ritualizovanými způsoby komunikace v jejím rám-

20) Původní text zněl, rozdělen do tří separátních obrazovek, následovně: „You have once again entered / the world of survival horror. / Good luck!“.

21) George Lakoff – Mark Johnson, *Metafory, kterými žijeme*, přel. Mírek Čejka (Brno: Host, 2002), 15.

22) Tamtéž, 17.

23) Tamtéž, 36.

24) Tamtéž, 18.

25) Viz Minoru Watanabe, *O podstatě japonského jazyka*, přel. Zdenka Švarcová (Praha: Karolinum, 2008).

26) Zdenka Švarcová, *Japonská literatura 712–1868* (Praha: Karolinum, 2005), 23.

ci. Tento výraz označuje pozitivně vnímaný vztah závislosti, a to zpravidla v rámci jasné a úzce definované sociální jednotky. Takeo Doi například uvádí vztah dítěte vůči matce, v přeneseném smyslu pak podřízeného zaměstnance vůči nadřízenému²⁷⁾ apod.

Signifikantní je v tomto ohledu (zvláště ve srovnání s typicky západním modelem videoherních hrdinů) fakt, že vystupující postavy jsou nejen relativně silné, ale zároveň též přirozeně bojácné a zranitelné. Nápadná je pak i existence specifického vztahování se k nadřízenému, v prvním díle tedy kapitánu Weskerovi. Od chvíle jeho záhadného zmiizení v úvodu hry jako by postavy trpěly jakousi ztrátou vedení. Zmíněná tendence se navíc zrcadlí v celé trilogii. Přihlédneme-li pak k Mikamiho oblíbeným silným ženským hrdinkám,²⁸⁾ lze dále konstatovat, že jeho styl je paradoxně dosti „nejaponský“.²⁹⁾ Japonské hráčské publikum si totiž i proti jeho vůli oblíbilo spíše jednu z vedlejších postav, a sice slabě a závisle působící členku týmu Bravo jménem Rebecca Chambers. V rozhovoru³⁰⁾ pro britský deník *The Guardian* k tomuto Mikami prozrazuje, že má-li označit postavu z celé série, která je mu nejméně blízká, bude to právě Rebecca. Lze přitom konstatovat, že tato postava je nejen otevřeně slabá a vyskytuje se vždy v závislém postavení, ale její přítomnost coby členky zásahového komanda působí v rámci celé hry poněkud nemístně a spíše nepřesvědčivě.

Nicméně už sám fakt, že zde pojednáváme díla z žánru hororu, konkrétně subžánru survival hororu naznačuje, že se od konceptů mondénní reality budeme muset vzdálit. Řečeno v parafrázi na výše citovanou publikaci, budeme se zabývat i metaforami, dle kterých *nežijeme*, zvláště pak ozvěnami minulosti, které jsou patrné v tematických narážkách na druhou světovou válku, konkrétně v morálních i politických odkazech zločinů někdejší japonské císařské armády na území dnešní ČLR.

Rozpory mezi typicky americkým hodnotovým systémem, který reprezentují úsloví jako „čím víc, tím líp“ nebo „čím větší, tím lepší“,³¹⁾ jsou navíc při pohledu na tak odlišnou kulturu, jakou je Japonsko, o to více zjevné. A to i přesto, že od doby prvního vydání knihy Lakoffa a Johnsona v roce 1980 uplynuly více než čtyři dekády, které se do vývoje Spojených států promítly hlubokými proměnami demografie, hodnotového žebříčku i vnímání sebe sama na pozadí stále více se polarizující společnosti. Přijmeme-li tedy metaforu USA coby pomyslného „Říma naší doby“³²⁾, je zároveň nutné podotknout, že jde spíše o Řím, který je zřejmě „blíž svému rozpadu“³³⁾.

27) Doi, *The Anatomy of Self*, 43.

28) Viz Simon Parkin, „Meeting Mikami“, *Eurogamer*, 19. 7. 2013, cit. 16. 3. 2022, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-07-19-meeting-mikami>.

29) Mikami se v tomto smyslu ostře vymezuje vůči (v herním průmyslu nijak vzácné) praxi uvádění ženských hrdinek coby sexualizovaných objektů, submisivních nebo jiným způsobem závislých postav. Jak zároveň nerad připomíná, v Japonsku jsou naopak právě takovéto hrdinky velmi oblíbené, což mj. dokládá zájem členů vývojářského týmu ponechat ji v konečné verzi hry i Mikamiho vlastní vůli navzdory. Viz Keith Stuart, „Shinji Mikami: The Godfather of Horror Games“, *The Guardian*, 30. 9. 2014, cit. 16. 12. 2022, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/30/shinji-mikami-evil-within-resident-evil>.

30) Tamtéž.

31) Lakoff – Johnson, *Metafora, kterými žijeme*, 35.

32) Michal Kubal, „Předmluva“, in Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 10.

33) Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 17.

Pokusíme-li se naopak nahlédnout problematiku *japonských* hodnot prizmatem původního japonského animistického náboženství, které je všeobecně známé pod souhrnným označením *šintó* (神道, dosl. „cesta božstev“), zjistíme, že mimo jiné rozlišuje „dobro a zlo v estetických termínech“.³⁴⁾ Vlivný šintoistický kněz Motohisa Jamakage například uvádí, že dle „japonské senzibility je přímá linie inherentně krásná“. Hovoří v této souvislosti opět i o tradiční metodě květinových aranžmá (生け花, *ikebana*), kde jsou „přímé a prosté vzorce tradičně spojovány s někdejší japonskou aristokracií“ a důraz je kladen na neokázalost spíše než přehánění.³⁵⁾

V kontextu japonské estetiky je tedy určující jistá zemitost³⁶⁾ a zenově³⁷⁾ laděný minimalismus. Jak ovšem připouští i Lakoff s Johnsonem, ne všechny kultury jsou hodnotově orientovány právě tak jako americká. V některých je například pasivní přístup hodnocen výše než aktivní,³⁸⁾ což je i případ kultury japonské. Ta — snad pod vlivem čínského konfucianismu³⁹⁾ — klade důraz na příkladnou poslušnost vůči rodičům, starším či nadřízeným a obecně nabádá spíše ke stoické akceptaci vlastního místa ve světě. Jinými slovy, v hodnotovém systému japonské kultury hraje nemalou roli vliv starších estetických a filozofických konceptů převzatých původně z Číny (což je i případ zenového buddhismu), respektive vzniklých na domácí půdě již ve vzdálených dobách. Jedním z nich je i „harmonie“ (和, *wa*)⁴⁰⁾ a s ní spojené nahlížení oné „pasivity“. Konkrétněji ve smyslu akceptace svého údělu a potlačení vlastního já, a to na úkor skupiny či kolektivu, k němuž jedinec náleží a na němž je vpravdě „závislý“.

I.II — Kulturní odér a koncept mukokuseki

Jelikož všechny dále rozebírané hry byly vytvořeny v Japonsku, třebaže zobrazují fiktivní svět Spojených států, je vhodné přiblížit specifický fenomén té části japonské kulturní produkce označované jako *mukokuseki*. Vycházím zde z hypotézy, kterou formuloval Kóiči Iwabuchi v knize *Recentering Globalization*,⁴¹⁾ v níž mimo jiné tvrdí, že kterýkoli výrobek

34) Motohisa Yamakage, *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*, trans. Mineko S. Gillespie – Gerald L. Gillespie – Yoshitsugu Komuro (Tokyo – New York: Kodansha International, 2006), 45.

35) Tamtéž.

36) Pro referenci viz například hodnotově kladně zabarvené výrazy pro estetické soudy jako např. *džimi* (地味, dosl. „chuť země“, volně překládáno výrazy jako „střízlivý“, „prostý“ aj.) a vůbec celou produkci známé oděvní značky Muji, která proslula právě svou neokázalou, zdrženlivou tóninou používaných barev.

37) Zenový buddhismus se do japonské kultury patrně nejzřetelněji otiskl v neklidném období středověku, který charakterizovaly střídající se vojenské vlády (幕府, *bakufu*), jimž namísto císařů, jejichž úloha se až na výjimky přesunula zcela do ústraní, fakticky velel *šógun* (将軍). Strohá estetika zenového buddhismu se pak odrážela nejen v náboženské ikonografii, ale především také ve „světských“ aktivitách běžného života, ať už šlo o přípravu čaje, stavební či zahradní architekturu aj. Viz Ryusaku Tsunoda – Theodore De Bary – Donald Keene, *Sources of Japanese Tradition: Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964), 182.

38) Lakoff – Johnson, *Metaphory, kterými žijeme*, 38.

39) Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, *Dějiny Japonska*, přel. David Labus a Jan Sýkora (Praha: NLN, 2001), 16.

40) Samotný ideograf označující též „mír“ začal od počátku 8. století vedle pacifistických hodnot symbolizovat samotné Japonsko. Viz Švarcová, *Japonská literatura 712–1868*, 23.

41) Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham – London: Duke University Press, 2002), 27.

s sebou nese kulturní otisk produkující země, třebaže takto nemusí být vždy vnímán. Autor v téže publikaci přibližuje specifické okolnosti moderní japonské historie, přičemž obzvláště vyzdvihuje zlom, který pro zemi znamenala porážka ve druhé světové válce a následná americká okupace. Tato drastická změna vedla dle Iwabuchiho názoru k radikálně introvertnímu zaměření japonské kulturní orientace,⁴²⁾ což je zvláště patrné ve srovnání s dřívějšími expanzivními snahami, jež vedly až ke vzniku japonského imperiálního panství ve východní Asii. Určujícím se tak po válce stalo přejímání západních, zvláště amerických vzorů, přičemž tato „kulturní introverze“ byla současně doprovázena i jistou „kulturní amnézií“, tedy snahou distancovat se od předcházejícího období⁴³⁾ ve znamení militarizace. Tyto snahy daly následně vzniknout zdánlivě bezbřehému termínu „poválečného období“⁴⁴⁾ (戦後, *sengo*), které definoval právě rozchod s touto minulostí a úzké vazby na Spojené státy. Japonská kulturní produkce poválečné doby je tak dle Iwabuchiho hluboce zakořeněna v amerických předlohách, kterou jsou ovšem v duchu národní tradice uzpůsobovány a domestikovány.⁴⁵⁾ Zmíněné pokusy o obrat „do sebe“ pak kulminují v pozdních 80., ale zejména v průběhu 90. let.

Zejména v 90. letech byla však patrné nejvíce markantní propast mezi postavením Japonska coby globální ekonomické mocnosti na jedné straně a jeho „ožebračující“⁴⁶⁾ závislostí na západních modelech v rovině kulturního diskurzu na straně druhé. Iwabuchi v této souvislosti odkazuje na slova nositele Nobelovy ceny za literaturu Kenzaburóa Ōeho, dle jehož názoru je japonská přítomnost na světové kulturní scéně „vážní“⁴⁷⁾ a v této mnohoznačnosti i obtížně uchopitelná, jelikož kulturní vliv jeho země v globálním kontextu dalece zaostává za ekonomickým.

Iwabuchi však v této souvislosti odmítá koncept „kulturní neutrality“ C. Hoskinse a R. Miruse,⁴⁸⁾ přičemž pro tyto účely zavádí termín „kulturní odér“, který definuje jako „moment, v němž je obraz současného životního stylu země původu silně a kladným způsobem evokován“ coby základ přitažlivosti samotného výrobku. Odérem pak míní pozitivně vnímanou „vůni“ jakožto společensky i kulturně přijatelný atribut daného produktu.⁴⁹⁾ Dodává však, že většinu japonského exportu v oblasti audiovizí lépe charakterizuje spíše absence těchto „vůní“.⁵⁰⁾ V této souvislosti proto zavádí pojem *mukokuseki* (v japonštině psáno jako 無国籍), který hovoří o vymazání „tělesných, rasových a etnických charakteristik“.⁵¹⁾ Iwabuchi však vznik tohoto fenoménu připisuje povaze dobové kulturní hierarchie, jíž v globálním měřítku dominoval Západ⁵²⁾ a jím prosazované hodnoty. Tomu

42) Tamtéž, 7.

43) Tamtéž, 10.

44) Carol Gluck, „The Past in the Present“, in *Postwar Japan as History*, ed. Andrew Gordon (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 1993), 64–95.

45) Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 16.

46) Tamtéž, 3.

47) Kenzaburó Ōe, *Aimai na Nihon no wataši* (Tókjó: Iwanami šinšo, 1995).

48) Colin Hoskins – Rolf Mirus, „Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs“, *Media, Culture, and Society* 10, č. 4 (1988), 500.

49) Iwabuchi, *Recentering Globalization*, 27.

50) Tamtéž, 27.

51) Tamtéž, 28.

52) Tamtéž, 29.

nasvědčuje i fakt, že postavy, které ve hrách s estetikou *mukokuseki* vystupují, jsou namnoze modelovány dle europoidních předloh,⁵³⁾ a ani trilogie *Resident Evil* není v tomto smyslu výjimkou.

I.III — Japonské reálie a ozvěny minulosti

Pro konkrétní reflexi japonských motivů v *Resident Evil* je podstatná identifikace a analýza alegorií, metafor či obecněji témat, jež odkazují k tehdy aktuálním událostem Japonska 90. let minulého století. Jedním z klíčových nástrojů k tomuto poznání je i několik málo dostupných rozhovorů s obecně spíše nesdílícím producentem a v případě prvního titulu režisérem těchto her, jímž byl Šindži Mikami. Zmíněné tituly budou tedy nahlíženy i prizmatem herního autora Mikamiho, ačkoli jsem si vědom, že toto označení je tradičně přisuzováno spíše tvůrcům artové kinematografie. Současně tak činím s vědomím, že videohry se coby médium od filmu v mnohém odlišují; z hlediska tvůrčího elementu jsou ještě výrazněji kolektivní povahy.

Specifickou atmosféru *Resident Evil* podtrhují četné japonské reálie, které jsou patrné zvláště v exteriérových lokacích. Konkrétně jde o porosty lián, bujné subtropické lesy či mlhu. Toto vše odkazuje k podnebí jihozápadního Japonska, oblasti Čúgoku (中国, dosl. „Střední země“) a Mikamiho dětství. Třebaže se Mikami jako dítě videohrám nevěnoval, místo, v němž vyrůstal, jej přirozeně hluboce ovlivnilo. Narodil se totiž v Iwakuni, provinčním městě prefektury Jamaguči v již zmíněné oblasti Čúgoku, jež se rozkládá v jihozápadní části hlavního ostrova Honšú. Jinými slovy, v japonské době „Středozápadu“. Tato subtropická rurální oblast s bohatou vegetací a hojností srážek je přitom, jak sám v rozhovoru pro magazín *Eurogamer* připouští, nejvíce proslulá americkou vojenskou základnou (Marine Corps Air Station Iwakuni), jejíž přítomnosti se ve městě přizpůsobila řada podniků a služeb, mnohdy pochybného charakteru.



Obr. 1, 2, 3: Vybrané podniky v centrální části Iwakuni, které cíleně oslovují zdejší americkou komunitu (říjen 2022, fotografie — autor článku)

53) Tamtéž, 27.

V samotném Iwakuni dále sídlí rozlehlé závody chemické divize konglomerátu Micubiši, jejichž nepříjemný a zřejmě též zdraví škodlivý odér lze vnímat na většině lokalit města, odtud tedy zřejmě pocházejí dva stěžejní inspirační okruhy série — biologické ohrožení a klíčová role americké armády. Město je vzdáleno pouhých 45 minut jízdy od neblaze proslulé Hirošimy, a tak lze konstatovat, že Mikami „vyrůstal mezi ozvěnami hrůz minulosti“.⁵⁴⁾

Horor coby svébytný žánr sehrál pro Mikamiho klíčovou roli i během dospívání, kdy byl údajně posedlý filmy jako *Texaský masakr motorovou pilou* (Tobe Hooper, 1974) či *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981). Hlavní důvod fascinace tímto žánrem pro něj však spočíval v úvahách o tom, co by na místě filmových protagonistů učinil on sám, v oné hypotetické možnosti zachovat se v dané situaci jinak: „Proto jsem chtěl dělat hororové hry, abych sám sobě daroval příležitost hrát dle svých vlastních voleb.“⁵⁵⁾

Nejde však přirozeně jen o osobní vzpomínky na dětství a dospívání, ale — jak vhodně upozorňuje Rachael Hutchinson⁵⁶⁾ — zřejmě také o reflexi obecnější historické paměti v kontextu dobových odhalení japonských válečných zločinů z období druhé světové války. Frederick R. Dickinson kupříkladu detailně líčí,⁵⁷⁾ jak během první poloviny 90. let docházelo v japonském mediálním prostoru k několika klíčovým odhalením ohledně aktivit té sekce někdejší císařské armády, jež vešla ve známost pod označením „jednotka 731“ a zodpovídala za pokusy s biologickými zbraněmi i jejich využití v někdejší Mandžusku. Konkrétně šlo o dvoudílný dokument s názvem *731, jednotka biologického válčení* (731細菌戦部隊, 731 saikinsen butai), který v dubnu 1992 odvysílala veřejnoprávní stanice NHK a v němž byl zachycen průběh jednotlivých experimentů. V srpnu 1993 pak tým japonských vědců zveřejnil důkazy o využití biologických zbraní ze strany japonské armády na různých místech Číny, přičemž veškeré tyto informace byly diskutovány na titulních stranách a v hlavních vysílacích časech tehdejších japonských médií.⁵⁸⁾

V tomto smyslu lze tedy konstatovat, že tvůrci série *Resident Evil* podle všeho dovedně převedli tematiku⁵⁹⁾ této kontroverzní části japonských dějin do moderního fikčního světa USA a promítli ji do kontextu neméně problematické části japonsko-amerických vztahů. Jak totiž bylo zveřejněno již v srpnu a listopadu 1976 v dvoudílném dokumentu *Ďáblova jednotka 731* (悪魔の731部隊, *Akuma no 731 butai*), někteří členové této skupiny záhy po skončení války unikli stíhání výměnou za vyzrazení obsahu svého výzkumu americkým okupantům.⁶⁰⁾

54) Parkin, „Meeting Mikami“.

55) Tamtéž.

56) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 172.

57) Frederick R. Dickinson, „Biohazard: Unit 731 in Postwar Japanese Politics of National ‚Forgetfulness‘“, in *Dark Medicine: Rationalizing Unethical Medical Research*, ed. William R. LaFleur – Gernot Böhme – Susumu Shimazono (Bloomington: Indiana University Press, 2007), 88.

58) Tamtéž, 88.

59) Aktivitu zmíněné jednotky 731 v Číně zahrnovaly vývoj biologických zbraní včetně nehumánních experimentů s viry a bakteriálními onemocněními typu cholery na živých lidech (viz tentýž text Fredericka R. Dickinsona, 88), odtud pak zřejmě pramení i inspirace pro obdobnou tematiku v sérii *Resident Evil*.

60) Tamtéž, 89.

I.IV — Metody narace a zvláštní význam deníkových záznamů

Vyjednávání mezi japonskými a americkými motivy lze sledovat i na úrovni samotné narace. Již v úvodní marketingové kampani během japonského uvedení prvního dílu *Resident Evil* se ostatně uvádí, že jde o „hru, která překonala film“,⁶¹⁾ přičemž explicitní paralely či různé narážky na metody filmové narace lze nalézt v mnoha rozhovorech s tvůrci této série.⁶²⁾

Základní struktura všech tří dále analyzovaných her vykazuje jen s malými obměnami v zásadě identické schéma. Expozice kombinuje voice-over sugestivního hlasu vypravěče, úryvky z novinových článků, uvádí na scénu ústřední postavy (či postavu jako v případě *Resident Evil 3*). Hlavní část hry pak sestává z procházení labyrintem povětšinou klaustrofobně vyhlížejících lokací, řešení hádanek, práce s omezeným inventářem a převážně násilné konfrontace s nepřáteli. Závěrem každého dílu se pak hráči střetávají s nejobávanějším monstrem, přihlížejí zničení celé lokace a jsou nuceni k finálnímu útěku. Toto se již — v souladu s mnoha žánrovými konvencemi, jež stanovil už snímek kanadského režiséra George A. Romera *Noc ožvlýchlých mrtvol* z roku 1968 — děje v čase úsvitu, s příchodem nového dne. Zatímco Romerův film nenechal přežít žádnou z vystupujících postav a jeho závěr byl spíše syrově beznadějný (až na hranici nihilismu), hry ze série *Resident Evil* nabízejí utěšenější konec plný zdrženlivého optimismu a odhodlání na straně přeživších.

Ústředním cílem *Resident Evil* je inscenování mezní situace, stavu permanentního napětí, v němž existuje prakticky jediný imperativ, a sice „přežít“. Dle Ewana Kirklanda⁶³⁾ evokuje již samotné slovo „survival“ existenční situaci, ve které hlavní protagonista čelí jak nepřátelům, tak událostem, jež zahrnují řešení hádanek a různé druhy destrukce.⁶⁴⁾ Kirkland dále tvrdí, že bez narativu, reprezentace a charakterizace by tyto hry byly pouhými testy smyslu pro prostorovou orientaci, řešení hádanek a nácviku míření. Chyběl by tedy jakýkoli element hororu či v pravém slova smyslu „přežití“. Podotýká rovněž, že survival hororové hry se zpravidla odvíjejí ve statických herních prostorech⁶⁵⁾ a ve jménu narativu zavádějí určité „restrikce interaktivity“⁶⁶⁾. Jinými slovy, umožňují procházet herním prostředím, které dovoluje pouze to, co je nezbytně nutné pro vyprávění příběhu.

Existuje množství paralel mezi pravidly narace klasického Hollywoodu a strukturujícími komponenty titulů z tohoto žánru. Dle Kirklanda totiž survival hororové hry pracují už v úvodních sekvencích s konvencemi narativní kinematografie k tomu, aby přiblížily postavy a umístění děje.⁶⁷⁾ Prominentní úlohu v tomto hrají cut-scenes, tj. neinteraktivní

61) Dvoustránková inzerce propagující první díl série právě s tímto sloganem se objevila v magazínu *Famícu* č. 12/11 z 22. března 1996.

62) Viz kupř. rozhovor se scenáristou druhého dílu série Noboruem Sugimuroem ve *Famícu* č. 33/14 z 13. srpna 1999, 120.

63) Kirkland zkoumá problematiku videoherního žánru survival hororu prizmatem kulturních a mediálních studií. V publikaci *Videogames and the Gothic* (New York: Routledge, 2021) se např. zabývá vztahem tzv. gotické literatury a herního média.

64) Ewan Kirkland, „Storytelling in Survival Horror Video Games“, in *Horror Video Games*, ed. Perron, 62.

65) Tamtéž, 63.

66) Tamtéž, 65.

67) Tamtéž, 65.

(video)sekvence, jež jsou zpravidla neparticipační povahy a de facto přerušují plynutí samotné hry. Vytvářejí napětí a slouží i jako kompenzace jinak absentujícího herního narativu.⁶⁸⁾ Kirkland mimoto konstatuje, že takovéto herní prostory jsou plné narativních fragmentů typu novinových článků, fotografií anebo deníků⁶⁹⁾ a s nadsázkou dodává, že v survival hororu si snad každý vede svůj deník, bez ohledu na to, zda jde o výzkumné pracovníky či např. hispánské či ruskojazyčné žoldnéře společnosti Umbrella s místy až groteskním akcentem. Santos a White ve svém psychoanalytickém pojednání téže série ostatně poznamenávají, že úkolem je zde rozebírat rozlámané, falešné a vytěsněné vzpomínky avatarů.⁷⁰⁾

Je ovšem nutné podotknout, že deníková tvorba, a zvláště její subžánr, který Earl Miner⁷¹⁾ charakterizoval jako „umělecký deník“,⁷²⁾ zaujímá v kontextu japonské literatury zvláštní místo. Prvek fikce, jak Miner dále podotýká, totiž „determinuje už samotnou povahu jejich vzniku“. ⁷³⁾ Některé z těchto děl v sobě nadto zahrnují fikční element do takové míry, že bývají řazeny do kánonu klasické japonské literatury vedle libret pro divadelní hry, poezie či klasických románů. Ve své analýze žánru uměleckého deníku Miner shrnuje, že mezi základní rysy japonské deníkové literatury patří „časté užití básní, odklon od denního zápisu a stylistická zjitřenost“.⁷⁴⁾

Jak ale naopak podotýká Christopher A. Paul ohledně důležitosti slov — jejich absence může být za jistých okolností stejně tak důležitá.⁷⁵⁾ Pro význam těchto analýz je totiž minimálně rovnocenný i rozbor designu herního prostředí a samotného procesu hraní. Zamysleme se nyní nad jedním z důležitých fenoménů japonské (nejen) vizuální kultury, jímž je vnímání prostoru a prázdnoty.

King a Krzywinska si všimají, že pro první tři díly série *Resident Evil* je zásadní „predeterminované rámování“⁷⁶⁾ obrazu. Jinými slovy, snímání prostoru z fixních úhlů, což bývá dáváno do souvislosti se srovnatelným řešením v již zmiňované francouzské hře *Alone in the Dark*. Zatímco někteří badatelé mají za to, že daný styl zobrazení čerpá inspiraci z obdobně statických záznamů bezpečnostních průmyslových kamer,⁷⁷⁾ osobně se kloním spíše k tomu názoru, že příhodnější je hledání paralel v klasické japonské kinematografii, konkrétně v rodinných dramatech⁷⁸⁾ jednoho z nejznámějších japonských režisérů Jasu- džiróa Ozu.

68) Tamtéž, 66.

69) Tamtéž, 67.

70) Marc C. Santos – Sarah E. White, „Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*“, in *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. Nate Garrelts (Jefferson: McFarland, 2005), 74.

71) Někdejší profesor japonské literatury na Princetonské univerzitě.

72) Earl Miner, *Japanese Poetic Diaries* (Berkeley: University of California Press, 1976), 6.

73) Tamtéž.

74) Tamtéž, 9.

75) Christopher A. Paul, „Words, Design, and Play“, in *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, ed. Christopher A. Paul (New York: Routledge, 2012), 162.

76) Geoff King – Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms & Contexts* (London: I.B. Tauris, 2006), 118.

77) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, 328.

78) V japonském kontextu bývá Ozuova tvorba řazena do žánru *šómingeki* (庶民劇), tj. „dramat o prostých lidech“, typicky příslušících nižší střední třídy, viz Donald Richie, *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford – New York: Oxford University Press, 1990), 25.

Hledání paralel s Ozuovou filmografií je příhodné i v tom, že tyto hry s jeho snímky sdílejí strukturu narativních scén obsahujících primárně dialogy, jež mezi sebou coby překlenovací pojivo vyplňují momenty klidu či přímo záběry na různá zátiší. Šindži Mikami v tomto kontextu hovoří o tzv. *hašijasure* (箸休め),⁷⁹⁾ čímž má na mysli určité pravidelně se opakující intermezzo, jehož účelem je usměrňovat tempo hry a současně zajistit, aby pasáže vyplněné akcí a napětím neupadaly do nežádoucího stereotypu. Třebaže tematicky Ozuova dramata se sérií *Resident Evil* zdánlivě nesouvisejí, jak už zmínil i Jenkins ve svém pojednání o tzv. narativní architektuře,⁸⁰⁾ klíčová je pro tyto hry inspirace ve vyprávěcích postupech melodramatu, konkrétně v rozkrývání „vložených příběhů“⁸¹⁾ prostřednictvím četby nalezených dopisů a deníkových záznamů.⁸²⁾ A právě pečlivě budovaná atmosféra úzkosti a jemné melancholie s častými záběry na různá „zátiší“, práce se statickou kamerou a buddhisticky⁸³⁾ laděným vnímáním „prázdnoty“ se stávají klíčovými a obě tyto desítkami let oddělené produkce v mnohém spojují. Slovy japanologa, režiséra a scenáristy Paula Schradera⁸⁴⁾ a jeho knihy *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer* (1972) v tomto obě sdílejí specificky japonskou podobu tzv. transcendentního stylu, jenž je zaměřen ke kontemplaci. Nikoli ovšem díky obsahu, nýbrž daleko spíše prostřednictvím stylistických prostředků. Třebaže tato studie byla od svého původního vydání právem vystavena mnohé kritice a revizím, a to z důvodu Schraderova nedostatečného zájmu o hlubší specifika analyzovaných scén z hlediska jejich strukturální funkce,⁸⁵⁾ respektive pro příliš intuitivní způsob jeho interpretace,⁸⁶⁾ přínos jeho zakládajícího textu filmové vědě je z historického pohledu nesporný.⁸⁷⁾ Dle Schraderova názoru se transcendentní styl vyvíjel jakožto jeden z předchůdců žánru, který je dnes označován coby slow cinema, přičemž mezi jeho hlavní cíle patřilo prozkoumávání paměti (kolektivní či osobní), čímž tedy neoddělitelně souvisel právě s kontemplací čili „duševním nazíráním“.⁸⁸⁾

79) Viz krátký dokumentární snímek *Biohazard: 5th Anniversary*, YouTube, 27. 7. 2013, cit. 3. 12. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ID3tBEDfseo>.

80) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (Cambridge: The MIT Press, 2004), 118–130.

81) V originále „embedded stories“.

82) Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, 128.

83) Kathe Geist, „Buddhism in *Tokyo Story*“, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 102.

84) Rovněž autor scénáře k proslulému Scorseseho filmu *Taxikář* z roku 1976 a režisér biografického snímku o kontroverzním japonském spisovateli Jukiui Mišimovi (*Mishima: A Life in Four Chapters*) z roku 1985.

85) Viz Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1979), 160–162.

86) David Bordwell – Kristin Thompson, „Space and Narrative in the Films of Ozu“, in *Screen* 17, č. 2 (1976), 65.

87) Tento diskurz pak mj. dobře shrnuje Hoi Lun Law, *Ambiguity and Film Criticism: Reasonable Doubt* (Cham: Palgrave Macmillan, 2021), 29.

88) Viz Paul Schrader, *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer; With a New Introduction: Rethinking Transcendental Style* (Oakland: University of California Press, 2018), 21.

II — *Resident Evil* (1996)

Ačkoli série *Resident Evil* žánr survival hororu nevytvořila, stala se jeho nejznámějším a komerčně nejspěšnějším představitelem. Jen zde zkoumané trilogie se na celém světě ostatně prodalo více než 14 milionů kopií,⁸⁹⁾ přičemž jde vždy o solitérní zážitek, tj. hry pro jednoho hráče. Jeho úkolem je pokaždé projít herním prostředím za využití omezeného inventáře prostředků a zkrátka „přežít“ až do úplného konce. Mezi herní mechaniky patří chůze, běh, střelba či útok nožem, respektive četba nalezených písemných materiálů roztroušených v herním prostředí. V neposlední řadě je ale nezbytné i řešení různých hádanek a hlavolamů, které zpravidla obnáší sběr a kombinování rozličných předmětů nalezených v herním prostředí. Typicky jde o drahé kameny, vstupní karty, chybějící kliky od dveří anebo jiné takovéto předměty. Takřikajíc životně důležitý je rovněž sběr léčivých bylin a jejich kombinování s cílem vytvoření léčivého séra. Lze konstatovat, že hra naplňuje výše zmiňovaný Jenkinsův koncept „narativní architektury“,⁹⁰⁾ pročež se pohyb prostorem a překonávání výzev stává nejen kvalitou herního prostoru, ale i samotného narativu. Během procházení herním prostorem tak hráči nacházejí rozličné doplňující informace, které se stávají nikoli povinnou, přesto však stále významnou součástí celkového narativu. Rozsah hráčova prožívání je ale do značné míry variabilní a závisí na hloubce jeho individuálního zájmu.

Dle Jenkinse zážitek z hraní her nelze redukovat na pouhé prožití příběhu.⁹¹⁾ Z toho důvodu navrhuje označovat herní designéry nikoli jako vypravěče, nýbrž spíše jako „narativní architektky“.⁹²⁾ Jenkins pro lepší ilustraci svého konceptu uvádí paralelu s jistou z hlediska zkoumání narativu nepříliš signifikantní pasáží Tolstého románu *Vojna a mír*, v níž jedna z postav, Pierre, bezcílně bloudí bojištěm u Borodina.⁹³⁾ Důležitá je též paralela mezi někdejšími žánry her známým jako „side-scrolling games“,⁹⁴⁾ tedy her s postupně se odvíjejícím herním prostorem, viz například série *Super Mario Bros.* (スーパーマリオブラザーズ, *Súpá Mario Burazázu*; Nintendó, 1985–), a tradicí japonských svitkových obrazů (japonsky 絵巻物, *emakimono*), které během několika staletí svého dlouhého vývoje dokázaly zachytit nejen spirituální tematiku typu příběhů z Buddhova života,⁹⁵⁾ ale například i ryze poetické a „světské“ motivy plynutí ročních dob.

Můžeme-li však srovnávat inspirace svitkovými obrazy s japonskými „scroll games“, srovnajme nyní detailněji inspiraci rámování obrazu z filmů Jasudžiróa Ozu s fixními úhly a specifickým umístěním kamery v prvním dílu série *Resident Evil*. V řadě lokací je umís-

89) Viz prodejní statistiky celé série: *VGChartz*, cit. 18. 5. 2022, <https://www.vgchartz.com/gamedb/?name=resident+evil%20>.

90) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person*, eds. Wardrip-Fruin – Harrigan, 118–130.

91) Tamtéž, 120.

92) Tamtéž, 121.

93) Tamtéž, 122.

94) Japonsky 横スクロール型ゲーム (*joko-sukuróru gata gému*), dosl. „horizontálně se odvíjející hry“.

95) K tomuto viz například obrázkový svitek s názvem *Buddhova legenda* z přelomu 17. a 18. století, jenž vypráví životní příběh historického Gautamy Buddha ze sbírek Národní galerie Praha. Vystaven v rámci výstavy *Buddha zblízka* (3. 12. 2021 – 24. 4. 2022). Svitek v digitalizované podobě dostupný online: „Buddhova legenda“, *Národní galerie*, cit. 12. 4. 2022, <https://www.ngprague.cz/budha-zblizka/>.

těna na zemi, podobně jako Ozu používal umístění kamery na podlaze, zejména s ohledem na tradiční typ japonské architektury, v níž jsou pokoje vybaveny rohožemi z rýžové slámy zvanými *tatami* (畳), pro něž je dodnes příznačné, že jejich uživatelé sedí na zemi. V titulu *Resident Evil* však toto specifické umístění kamery funguje především tak, aby dále akcentovalo a prohloubilo klaustrofobické účinky herního prostoru. Nejen práce s kamerou, ale i světelný design pak jako by cíleně vytvářely atmosféru melancholie, vybízely ke kontemplaci. K tomuto ostatně směřuje i Mikamiho koncept *hašijasume*, dle něhož jsou ve hře sekvence napětí střídány pasážemi uklidňující klasické hudby a podobně.

Opět s Jenkinsem zde hovoříme o skutečně dovedném zakomponování narativních informací v rámci herní mizanscény.⁹⁶⁾ Jenkins navíc trefně vystihuje inspiraci melodramatickým modelem vyprávění, jemuž odpovídá i ztvárnění všech tří dílů série *Resident Evil*: „Úvod musí nastavit cíle postav anebo vysvětlit základní konflikt, závěr musí ukázat úspěšné dosažení cílů či porážku hlavního antagonisty.“⁹⁷⁾

II.1 — Základní struktura a synopse

První díl série uvozuje příjezd zásahové jednotky S.T.A.R.S. (zkratka pro „Special Tactics and Rescue Service“) na místo záhadného incidentu v lesích fiktivní horské oblasti Arklay Mountains nedaleko města Raccoon City kdesi na americkém Středozápadě. Na paralelní zásahový tým „Bravo“ zde totiž zaútočila skupina blíže neurčených agresorů. Záhy je v úvodním intru napaden i nově příchozí tým „Alpha“, a to patrně smečkou agresivních psů, kteří by dle svého potrhaného zevnějšku měli být mrtví. Přeživší členové týmu Alpha pak doběhnou do nedaleké usedlosti, načež se zobrazí jedna z klíčových nahrávacích obrazovek. V jejím rámu se na jinak černém pozadí (a rozdělena na tři části) objeví ve fontu imitujícím písmo psacího stroje následující oznámení: „Utekli do usedlosti, / o níž se domnívali, že je bezpečná / ačkoli...“⁹⁸⁾

V tu chvíli zbývá na scéně už jen ústřední hratelná postava (Chris Redfield či Jill Valentine), její kolega či kolegyně a kapitán týmu jménem Albert Wesker. Krátce po dramatickém vstupu do hlavní síně domu se odkudsi z vedlejšího sálu ozve výstřel, který je následován rozkazem kapitána Weskera. Ten ústřední postavě nařídí, aby incident prozkoumala. Po ohledání podezřelého místa pak hráči objevují první zombie, která ohlodává tělo jednoho z členů Bravo týmu. Stisknou-li hráči při ohledání zesnulého akční tlačítko, zobrazí se následující text: „Nyní je pouhým stínem svého někdejšího já.“ Tímto však narážíme na koncept stínů coby jeden z možných metaforických klíčů k pochopení japonské estetiky, který představil významný spisovatel Džuničiró Tanizaki⁹⁹⁾ v eseji *Chvála*

96) Henry Jenkins, „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person*, eds. Wardrip-Fruin – Harrigan, 123.

97) Tamtéž, 123. Podrobněji ke vztahu melodramatického modu a hollywoodského stylu vyprávění viz např. Christine Gledhill – Linda Williams, eds., *Melodrama Unbound: Across History, Media, and National Cultures* (New York: Columbia University Press, 2018).

98) V originále: „They have escaped into the mansion / where they thought it was safe / yet...“

99) Prozaik a esejista, svým založením bytostný romantik a estét, bývá považován za nejvýznamnějšího japonského spisovatele 20. století. Za svého života byl opakovaně, leč bezvýsledně, navrhován na Nobelovu cenu za literaturu. Viz Vlasta Winkelhöferová, *Slovník japonské literatury* (Praha: Libri, 2008), 277–279.

stínů (陰翳礼讃, *In'ei raisan*).¹⁰⁰ Autor jím ilustroval tradiční japonskou estetiku nejen v rámci tzv. „vysoké kultury“, ale především i zcela mondénních aktivit běžného života.

Důležitou paralelou k zápletky prvního dílu je nicméně i *Tajemný příběh z Jocuji* (四谷怪談, *Jocuja kaidan*), tradiční duchařský příběh ze starého Japonska s tématem zrady a pomsty, který Mikami údajně slyšel coby malý chlapec během studia na nižší střední škole a jenž v něm zanechal hluboké stopy.¹⁰¹ První díl trilogie s *Tajemným příběhem* sdílí téma zrady a nadpřirozené pomsty. V obecnější rovině hraje nezanedbatelnou roli také rozpad či minimálně trhliny v dosud převažujícím kolektivním vědomí a dynamicky se měnící místo dezorientovaného jedince, který hledá svou pozici uvnitř mizející skupiny. Klíčová je v tomto role vedoucího oddílu S.T.A.R.S., jímž je kapitán Albert Wesker, který své podřízené zradí a zanechá napospas monstrům vzniklým genetickými experimenty. V závěru hry je však zavražděn svým vlastním výtvořem, monstrem zvaným Tyrant, jehož zamýšlel jako dokonalou biologickou zbraň. Režisér Mikami scénu Weskerovy smrti interpretuje¹⁰² coby morální imperativ v duchu přísloví „kdo s čím zachází, s tím také schází“, čímž akcentuje morální poselství hry a zároveň apeluje na pokoru vůči přírodě. Nepřímo tak odkazuje i k funkci tradičních japonských strašidelných příběhů, jelikož zmíněná lidová vyprávění bývala snad dříve v ritualizované podobě využívána i k pedagogickým účelům, neboť zdůrazňovala různá morální poselství s cílem zachování společenského řádu.¹⁰³ Dělo se tak již v předmoderním Japonsku, nicméně nejen v rámci privilegovaných vrstev, ale i v „neurozeném“ prostředí městských či venkovských komunit.¹⁰⁴

Už od prvních scén hry je ovšem patrná nadsázka. Úvodní montáž představuje situace skrze obrázky a tajemně znějící voice-over mužského hlasu, jenž poodhaluje děj. Následuje krátký film ve stylu druhořadých exploatačních hororů, v jehož průběhu je elitní zášahový tým už na samém začátku hry téměř zlikvidován skupinou divokých psů. Poté, co se přežijí členové týmu dostanou do budovy zdánlivě prázdné venkovské usedlosti, následují stručné medailony představující vybrané postavy. Dozvídáme se tak (přesně v tomto pořadí) věk, krevní skupinu, výšku a hmotnost jednotlivých postav. Zvláště informace o krevní skupině přitom působí bizarně, bezděčně totiž prozrazuje zájem Japonců o tuto charakteristiku,¹⁰⁵ podle níž s oblibou predikují obecné charakterové vlastnosti člověka.

100) Neutuchající vliv tohoto textu z roku 1933 dokládají jak četné ohlasy v oblasti pozdějšího japonského písemnictví a související historiografie, tak i moderní televizní adaptace. Japonská veřejnoprávní stanice NHK World roku 2022 kupř. uvedla dokumentární pásmo s názvem *Chvála stínů: Krása, kterou miloval Džuničiró Tanizaki* (陰翳礼讃: 谷崎潤一郎が愛した美, *In'ei raisan: Tanizaki Džuničiró ga ai šita bi*), jež Tanizakiho esej zpracovává pro potřeby audiovize: „Tanizaki Junichiro on Japanese Aesthetics: In Praise of Shadows“, 1. 3. 2022, cit. 2. 3. 2022, <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/5001346/?autoplay/>.

101) Viz Stuart, „Shinji Mikami“.

102) Viz krátký dokumentární snímek *Director's Hazard* (Takao Ogasawara) sestávající z rozhovorů s vybranými tvůrci hry. „Director's HAZARD“, *YouTube*, 27. 7. 2013, cit. 3. 12. 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ID3tBEDfeeo>.

103) Pozoruhodná je v tomto smyslu např. tematická kolekce strašidelných dřevorezů a jiných souvisejících ilustrací, kterou sestavil Kóiči Jumoto. Viz doprovodná publikace: Kóiči Jumoto, *Kokin jókai rui rui* (Tókjó: Pai intánašonaru, 2017).

104) Pavel Kořínek – Lucie Kořínková, „Mládež je pohromadě, večer hrůzy může započít (doslov)“, in Joe Hloucha, *Pavilon hrůzy* (Praha: K-A-V-K-A knižní a výtvarná kultura, 2022), 185.

105) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 72.

II.II — Transcendentní styl ve filmu a hrách

Jedna z klíčových scén prvního dílu se týká hry na klavír, která zvláště s přihlédnutím k danému kontextu vykazuje určité „transcendentní“ kvality. Ve scéně u prázdného baru se hráči setkávají s pianem, na němž se dříve zmíněná Rebecca neuměle pokusí dle dostupného notového zápisu zahrát Beethovenovu *Měsíční sonátu*. Její výrazně nedokonalá interpretace klasického díla doznívá i zpoza dveří poté, co hráči opustí danou lokaci, a stává se takřka „organickou“ součástí temněných chodeb usedlosti, jimiž dále pokračují. Současně akcentuje melancholický tón hry a zrcadlí nedokonalost i hrůzný rozměr zdejších experimentů, jež se taktéž dostaly mimo kontrolu. Masovou oblibu této skladby v Japonsku už před druhou světovou válkou přitom dokládá i část výše zmiňovaného Tanizakiho eseje¹⁰⁶⁾ *Chvála stínů*, v níž rozrušeně popisuje svůj zrušený výlet na Svátek pozorování měsíce (月見祭り, *Cukimi macuri*) do oblasti Išijamského chrámu, v jehož okolních lesích měly být pro pobavení masového publika instalovány tlampače pro reprodukci fonografových desek právě s touto skladbou.¹⁰⁷⁾

Zjevná je tedy podobnost některých aspektů prvních třech dílů série *Resident Evil* s jistým druhem artové kinematografie, o němž hovoří Paul Schrader v již zmiňované knize o transcendentním stylu. Zvláště nápadná je tu podobnost či přímo shoda s některými metodami, které pro své filmy s oblibou a repetitivně využíval právě zmiňovaný Jasudžiró Ozu. Jak poznamenává v úvodu nového vydání výše diskutované monografie sám Schrader, přiblížení dvou zdánlivě nesouvisejících trajektorií kinematografie a spirituality se událo v rámci „stylu, nikoli obsahu“.¹⁰⁸⁾

V souvislosti s Ozuovými filmy si Schrader všímá předvídatelnosti, která ovšem „nepramení z nedostatku iniciativy či původnosti“, nýbrž se zakládá na „primitivním konceptu rituálu, v němž je opakování upřednostňováno před rozmanitostí“.¹⁰⁹⁾ Analogicky k tomuto i mnohé herní mechaniky a situace ve hrách ze série *Resident Evil* působí sice repetitivně (jako pomalé souboje se stále dalšími ožvlými mrtvolami), avšak jejich důsledkem je spíše Schraderem zmiňované „umění transcendentního prožitku“.¹¹⁰⁾ Tím není míněn prvoplánově „ezoterický“ obsah, nýbrž spíše výsledný efekt procesů a dějů, které samy o sobě s ničím spirituálním přímo nesouvisejí. Tuto kvalitu získávají až prostřednictvím opakování, doplnění o vhodný hudební podkres a světelný design lokací. V nich se často využívá bodové osvětlení, které zároveň ponechává dostatek místa pro ony Tanizakim zmiňované stíny.

K aspektům transcendentního stylu v kontextu Ozuovy tvorby a zde zkoumaných her lze počítat i Mikamim zmiňovaná intermezza (*hašijasume*). Mezi jednotlivými sekvencemi dialogů či akce jsou tak záměrně ponechány odmlky, které zpomalují plynutí hry a zá-

106) V autorově tvorbě jeho vznik spadá již do pozdější fáze, kterou charakterizoval Tanizakiho konzervativní příklon k domácím hodnotám, a to v opozici k moderní civilizaci Západu, především pak Spojených států. Viz Donald Keene, *Modern Japanese Literature, An Anthology* (Rutland – Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1960), 25.

107) Džuničiró Tanizaki, *Chvála stínů*, přel. Vlasta Winkelhöferová (Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998), 52.

108) Schrader, *Transcendental Style in Film*, 2.

109) Tamtéž, 51.

110) Tamtéž, 52.

roveň přesouvají pozornost k samotnému uplývání času i detailům herního prostředí. Ve smyslu zpomalení a prostředku ke zpracování prožitých hrůz slouží také místnosti s psacím strojem navržené k ukládání dosaženého postupu. Pro vytvoření specifického druhu melancholie či kladně vnímatelné „prázdnoty“ je však nepostradatelný fakt, že mu obvykle předcházejí sekvence koncentrovaného napětí a teroru. Další pauzy pak v těchto hrách zprostředkovávají nahrávací obrazovky otvírání dveří anebo pomalé chůze po schodech uprostřed temnoty, jež se odehrávají v monotónním tempu a akcentují napětí i transcendentní účinky.¹¹¹⁾

Vrátíme-li se však ke specifickému užití Beethovenovy *Měsíční sonáty*, je nutné připomenout, že vztah Japonců ke klasické hudbě z Evropy je tradičně silný.¹¹²⁾ Dle informace z úvodní sekvence je děj hry situován do září 1998, od doby vydání tohoto titulu tedy jen nepatrně vzdálené budoucnosti. Právě na druhou polovinu tohoto měsíce či začátek října pak v Japonsku dle tradičního lunárního kalendáře připadá „Slavnost pozorování měsíce“ *Cukimi macuri*.

Zvyk pozorování měsíce byl do země importován z Číny už přibližně v 9. století, a třebaže byl zprvu výsadou příslušníků dvorské šlechty, v pozdějších staletích (zejména v předmoderním období Edo) pronikl i mezi široké vrstvy obyvatelstva, které si jej asociovalo s výročními oslavami sklizně. Spojován byl tento svátek konkrétně s obligátním popíjením *sake*, skládáním básní, a právě hrou na hudební nástroje.¹¹³⁾

Moment, kdy známou melodii začne Rebecca neumělým způsobem interpretovat na klavírním křídle u opuštěného baru, je zásadní hned z několika důvodů. Kromě roviny transcendence je významná právě „nedokonanost“ jejího provedení, jež pramení z nedostatečné hráčské techniky. Pokud ji navíc Chris nechá dále cvičit a sám se vydá prozkoumávat další prostory usedlosti, hraje tato skladba ještě chvíli na pozadí a vytváří zvláštní melancholickou atmosféru, která vybízí k meditaci a rozličným úvahám nad smyslem celé hry.

Příznačné též je, že každá ze tří her končí ve fázi úsvitu, kdy noc přechází v nový den. Toto je zohledněno i v hudebním doprovodu. Názvy závěrečných skladeb z prvních dvou dílů série *Resident Evil* tento stav přímo reflektují: *Still Dawn* (Stále úsvit), *Dawn Never Fails to Come* (Úsvit nikdy neopomene přijít). K tomuto nutno poznamenat, že užití spíše uklidňujících, ambientních melodií je v japonském prostředí typické. Znělky televizních zpravodajských relací kupříkladu rovněž zakončují (namísto dramatických melodií typických pro západní stanice) klidné tóny doprovázející pohled na siluetu nočního města.¹¹⁴⁾

111) V tomto kontextu bych dále uvedl sekvenci z filmu *Slon* (2003, v témže roce oceněn Zlatou palmou na festivalu v Cannes) režiséra Guse Van Santa. V jejím rámci táž Beethovenova *Měsíční sonáta* doprovází postavu, jež z hlediska narativu zdánlivě bezvýznamně prochází budovou školy, v níž se schyluje k atentátu. Tyto mimořádně pomalé a podprahově zlovolné pasáže, které částečně přecházejí do slow-motion, ovšem výrazně dotvářejí enigmatickou atmosféru s předtuchou budoucích katastrof, která je pro žánr hororu zcela zásadní.

112) Viz Michael Wilpers, „From Court to Concert Hall: The Origins of Classical Music in Japan“, *National Museum of Asian Art, The Smithsonian Institution*, 1. 9. 2021, cit. 9. 5. 2023, <https://asia-archive.si.edu/from-court-to-concert-hall-the-origins-of-classical-music-in-japan/>.

113) Viz *Informační bulletin Velvyslanectví Japonska '22: svátky, zvyky, sezónní slavnosti*, 12.

114) Pro referenci viz znělka večerní zpravodajské relace japonské veřejnoprávní stanice NHK.

II.III — Apropriacie biblických motivů a čas hry

Bylo by ovšem chybou usuzovat, že je první *Resident Evil* ryzím produktem buddhismu či šintoistického vidění světa. Podobně jako Ozuovy „bytočně japonské“ snímky, které lze stejně tak nahlížet prizmatem hollywoodských konvencí,¹¹⁵⁾ jež japonské reálie naopak spíše popírají, jde i v případě této hry (a celé série) o eklektickou směs různých (nezřídka protichůdných) názorových proudů a inspirací. Tak například nedlouho před koncem hry je možné zavítat do prostor márnice, kde v černých igelitových pytlích leží vyrovnána řada těl. V jednom z písemných dokumentů na psacím stole lze pak nalézt úryvek z *Bible*, konkrétně z První knihy Mojžíšovy. Jde o moment, kdy Abraham vztáhl ruku po noži s úmyslem obětovat jediného syna Izáka coby obětního beránka. V poslední chvíli byl však odvrácen, načež mu za úspěšně složenou zkoušku loajálnosti bylo odkudsi z nebe přislíbeno následující: „Jistotně ti požehnám a tvé potomstvo jistotně rozmnožím jako nebeské hvězdy a jako písek na mořském břehu. Tvé potomstvo obdrží bránu svých nepřátel...“¹¹⁶⁾

Třebaže po vytržení z religiózního kontextu a téměř výsměšném umístění do zcela ne-souvisejícího prostředí hry není vůbec zřejmé, či potomstvo (a zda vůbec) bude rozmnoženo, ironizující inspirace židovsko-křesťanskou tradicí tímto v rámci série nekončí. Coby další z „okcidentalismů“ například jedna z maleb nad krbem v policejní stanici druhého dílu připomíná variaci na téma umučení svatého Šebestiána s příznačně svázanými rukama. Svérazné nakládání s křesťanskou ikonografií lze však shledat i v jiných japonských titulech, například sérii *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009–), jejímž tvůrcem je právě režisér *Resident Evil 2* Hideki Kamija.

S atmosférou teroru pak úzce souvisí vizuální podoba monster, která je v prvním titulu série shodně založena jak na lidech (především tzv. zombie, tedy T-virem zasažení výzkumní pracovníci laboratoře ukryté v prostorách venkovské usedlosti poblíž fiktivního Raccoon City), tak ale i zvířatech (viz nemrtví psi, vrány, pavouci, hadi aj.) či dokonce rostlinách (agresivní rostlina s názvem „Plant 42“). Jejich modelace se přitom zakládá na pečlivém studiu reálných předloh (způsob kladení pavoučích nohou je přesně odpozorován na skutečných zvířatech a následně transponován do podoby hypertrofovaných pavouků v rámci fiktivního univerza hry). Lze konstatovat, že coby oživlé mrtvolky jsou zde „lidé“ postaveni na roveň zvířatům a rostlinám. Samotné označení viru názvem „T-virus“ slouží jako nepřilíš vynalézavá zkratka pro „Tyranský virus“. Tyrant coby závěrečný antagonistu hry je zároveň nedokončenou podobou zamýšlené biologické zbraně, kterou zdejší laboratoře vyvíjely.

V souladu s tradicemi japonského šintoismu se lze dále domnívat, že pojetí hry vykazuje stopy animistického pohledu na svět. Konečná destrukce celého herního prostředí pak slouží jako svého druhu očista (禊ぎ, *misogi*). Ta se v jedné ze svých forem v rámci šintoistického rituálu realizuje prostřednictvím očištění koupele¹¹⁷⁾ v moři, a sice v čase

115) Viz Shigehiko Hasumi, „Sunny Skies“, trans. Kathy Shigeta, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 118–129.

116) *Bible, Písmo svaté Starého a Nového zákona, ekumenický překlad* (Praha: Ekumenická rada církví v Československu, 1985), 38. V původním anglickém znění se ve hře objevuje toto: „I will surely bless you and make your descendants as numerous as the stars in the sky, and as the sand on the shore. Your descendants will take possession of the cities of their enemies.“ (Genesis 22:17).

117) Yamakage, *The Essence of Shinto*, 94.

úsvitu. Časem těchto her je však večer a zejména noc. Až na samém závěru děje vždy přichází úsvit (v případě všech dílů trilogie), který lze v souladu s šintoistickou senzibilitou vnímat jako nový začátek, rituální „smytí“ všeho zlého i coby případný můstek k dalšímu pokračování.¹¹⁸⁾

III — Hořce ironický portrét doby: *Resident Evil 2* (1998)

Druhý díl série navazuje na události předchozího se zhruba dvouměsíčním odstupem. 28. září 1998 večer se v Raccoon City setkává novic místního policejního sboru Leon S. Kennedy a sestra jednoho z ústředních protagonistů prvního dílu, studentka Claire Redfield. Za dramatických okolností se však po útoku oživlých mrtvol rozdělí a v poslední chvíli před rozloučením si slíbí setkat se na policejní stanici. Začátkem hry je nutné zvolit jednoho z dvojice avatarů a s nimi spojených paralelních scénářů. Od této volby se pak odvíjí řada výrazných specifik v průběhu příslušné příběhové linie. Konec hry je ovšem v obou případech stejný. Celé herní prostředí je zničeno a obě hlavní postavy opouštějí město v doprovodu osmileté dívky jménem Sherry.

Vyberou-li hráči scénář v roli Leona S. Kennedyho, stane se jedním z určujících momentů setkání s tajemnou špiónkou jménem Ada Wong. Ta tvrdí, že ve městě hledá milence, který zde byl zaměstnán coby vědecký pracovník. V několika pasážích se ovšem role Leona a Ady střídají, protože hráči hrají v roli Ady, a to například v situacích, kdy je Leon vážně zraněn a typicky v bezvědomí. Postupně se tak rozvíjí pocit závislosti jednoho na druhém.

Pakliže hráči zvolí roli Claire Redfield, klíčovým se v průběhu hry stává setkání s osmiletou dívkou jménem Sherry Birkin. Jak následně vyjde najevo, Sherry je dcerou Williama Birkin, vědce, který má na svědomí vývoj smrtícího viru, jenž proměnil většinu obyvatel Raccoon City v oživlé mrtvoly. Dal též vzniknout řadě hrozivých monster, přičemž v jedno z nich se sám Birkin nakonec v důsledku aplikace viru do vlastního těla proměnil. Ještě znepokojivější je ovšem fakt, že netvor dceru pronásleduje za účelem replikace vlastního embrya. Slovy Rachael Hutchinson zde hra přímo reflektuje japonský společenský diskurz 90. let, jenž se dotýkal „úzkostí ohledně asistované reprodukce, potratů a statutu nenarozeného dítěte“.¹¹⁹⁾

Williamu Birkinovi se ovšem oplodnění vlastní dcery skutečně podaří a úkolem hráčů je sehnat pro Sherry antivirus, k jehož získání sehraje zásadní roli Sherryina matka Annette (rovněž vědkyně jedné z laboratoří korporace Umbrella). Dívka ve hře ovšem nevystupuje pouze jako pasivní oběť, nýbrž i v roli aktivního činitele. V několika úsecích se proto stává ústřední hratelnou postavou. Jejím úkolem je například pomoci Claire nalézt chybějící klíč k dalšímu postupu. Toto se navíc děje v již tak dosti pochmurných lokacích měst-

118) Sám fakt, že hra končí v čase úsvitu, přirozeně není výhradně japonským specifikem, jelikož už např. dříve zmiňovaný Romerův zakládající snímek *Noc oživlých mrtvol* se uzavíral v téže denní době. V kontextu série *Resident Evil* však i díky hudebnímu podkresu směřuje toto časové ohraničení daleko více k tématu naděje a očisty, nikoli pesimistické kritice společnosti.

119) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 172.

ské stoky. Zdánlivě generické videoherní lokaci, která ale díky střídání rolí obou protagonistek v dané narativní linii vykazuje notnou míru tvůrčí invence.

Herní lokace tvoří v případě obou scénářů ulice města, policejní stanice a následně zejména městské stoky, které se nakonec stávají jedinou únikovou cestou z města, které (jak rovněž v průběhu hry vyjde najevo) vědomě odřezává od světa náčelník místní policie, jehož společnost Umbrella dlouhodobě podplácela. V záměrně šokující scéně se s náčelníkem setkává Claire osobně v jeho vlastní kanceláři, a to ve chvíli, kdy na pracovním stole přímo před ním leží zkrvavené tělo starostovy dcery. Zatímco náčelník rozmlouvá o své zálibě v taxidermii s poukazem na hlavy vycpaných zvířat visící na stěně pracovny po jeho levici, nelze se — už vzhledem k nápadně nevyrovnanému, nyní nepřírozeně pomalému způsobu jeho řeči — ubránit vzpomínce na jednu ze scén Hitchcockova *Psycha* (1960), v níž sociopaticky působící Norman Bates v podání Anthonyho Perkinse rozmlouvá s vyděšenou Marion Crane (Janet Leigh) o téže zálibě. V případě hry jde však spíše o hravou referenci hraničící s parodií, respektive opět o určitý „okcidentalismus“. Nutno ovšem dodat, že i Hitchcock sám s oblibou porušoval žánrové konvence, pročez pečlivě budovanou atmosféru úzkostného napětí místy odlehčoval humornými prvky.¹²⁰⁾

Jednou z klíčových postav druhého dílu je nicméně William Birkin. V jeho paranoidních úvahách figuruje i hluboká nedůvěra ke společnosti, pro níž pracuje. Jak vyplývá z jeho e-mailu adresovaného náčelníkovi místního policejního sboru a z informací o úplatku ve výši deseti tisíc dolarů, který mu zaslal ve snaze zajistit si ochranu a současně zabránit jakýmkoli interferencím třetích stran do svého výzkumu nového typu viru, Birkin je ztělesněním pečlivě budované atmosféry paranoie a všeobecné úzkosti, která celou hrou prostupuje. Zmíněnou Birkinovu zprávu pak hráči nalézají jako pozůstalost jistého investigativního novináře, který probíhající události ve hře trefně glosuje coby „hořkou ironii“.

V narážce na toto vyjádření lze konstatovat, že hra je zvláště s ohledem na dříve zmiňovaná skandální odhalení ohledně válečných aktivit jednotky 731 a jejich nehumánních experimentů na lidech volnou alegorií na společenské klima tehdejšího Japonska. Zemi po bezmála dekádě ekonomické stagnace, zemětřesení v Kóbe a s obavami z nejistých vyhlídek budoucnosti portrétuje hořce ironickým způsobem. Snad jde o znaky „nového individualismu“,¹²¹⁾ který se dle Masakazu Jamazakiho¹²²⁾ začal v Japonsku výrazněji prosazovat od 70. let v období bezprecedentního ekonomického rozmachu, avšak začátkem 90. let zjevně dospěl ke krizi. Toto souvisí zejména s celkovou nejistotou po roce 1991, kdy došlo ke splasknutí tzv. bublinové ekonomiky založené na uvolněné monetární politice a extrémně nadhodnocených cenách nemovitostí a cenných papírů, po níž následovalo vleklé období hospodářské recese. Tato etapa je známá pod označením „ztracená desetiletí“ a bývá spojována s pokusy o reformy hospodářství zatíženého přílišnou byrokracií a regulacemi.¹²³⁾ Tehdy docházelo i k restrukturalizacím řady odvětví, zejmé-

120) Robert E. Kapsis, *Hitchcock: The Making of a Reputation* (Chicago: The University of Chicago Press, 1992), 36.

121) Masakazu Yamazaki, „Signs of a New Individualism“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 314.

122) Yamazaki vystudoval estetiku na Ósacké univerzitě, o japonské kultuře a literatuře pak přednášel v USA na univerzitách Yale a Columbia.

123) Yōichi Masuzoe, „The Long and Painful Aftermath of the Bubble“, in *Years of Trial*, ed. Masuzoe, 105.

na tradičních japonských korporacích, jejichž zkostnatělé struktury ztrácely konkurenceschopnost.

III.I — Paradox milostného citu

Vedle reflexí socioekonomických posunů je u druhého dílu signifikantní i nenápadné budování zdánlivě vedlejšího, nicméně nakonec zcela rozhodujícího milostného „vztahu“ Leona a Ady. K jeho analýze dobře poslouží dualita konceptů *tatema* (建前) a *honne* (本音), jež mimo jiné zkoumal i známý japonský psychiatr Takeo Doi. Zatímco *tatema* je z vývojového hlediska „výsledkem socializace“¹²⁴⁾ a odkazuje k tomu, co se prezentuje navenek a co lze někdy ztotožnit s prostou přetvářkou, *honne* označuje ony pravé a skrývané názory či úmysly. V kontextu japonské společnosti má však jejich užití mnohem komplexnější rozsah a jak podotýká Doi, *tatema* by současně nemělo být považováno za pokrytectví, jelikož oba tyto termíny označují jednu a tu samou realitu a jsou „vzájemně konstituující“.¹²⁵⁾

Dobrym příkladem pro demonstraci tohoto inherentně japonského módu uvažování¹²⁶⁾ je v rámci druhého dílu série právě vztah dosud stále naivního Leona a tajemné Ady. Jakožto *tatema* Ada přichází do Raccoon City hledat svého milence, který pracoval v jedné z místních laboratoří farmaceutické korporace Umbrella, coby *honne* však ve městě operuje s vlastními zájmy jako špiónka. Naopak Leon coby *tatema* předstírá, že jí chce zajistit bezpečí, zatímco jako *honne* ji zřejmě tajně miluje. Oboustranná přetvářka je ovšem paradoxně tím, co jim navenek umožňuje komunikovat. Postupné sblížování ovšem oba zraňuje, a to nejen duševně či metaforicky, nýbrž i doslova a fyzicky. Jejich nenaplněný vztah končí vyznáním a následnou smrtí Ady, která mizí pádem do hlubin podzemní laboratoře. Klasický konflikt mezi společenskou či jinou povinností jedince (義理, *giri*) a lidskými city (人情, *nindžó*)¹²⁷⁾ se přitom vyjevuje v klíčové, velmi vyhocené scéně krátkce předtím, než Ada (alespoň na čas) zahyne. Míří nejprve zbraní na Leona a vyzývá jej k předání důkazních materiálů, které potřebuje k dokončení svého špiónážního úkolu. V poslední chvíli však podlehne svým citům a zbraň složí.

City tedy vítězí, nicméně hrdinčina přirozená lidská slabost je vzápětí potrestána zoufalou střelou z hlavně zbraně, kterou drží umírající Annette Birkin. Tím se zároveň umocňuje tragický rozměr tohoto „morálního poklesku“. Dramat na téma nenaplněné lásky dvou milenců se přitom v japonské literatuře objevuje bezpočet. Vzpomenout si lze především na kdysi oblíbený žánr libret o tragických sebevraždách milenců (心中物, *šindžú-mono*),¹²⁸⁾ na který se ale odkazuje pouze vzdáleně, jelikož Leon nešťastnou scénu přežívá.

124) Doi, *The Anatomy of Self*, 46.

125) Tamtéž, 38.

126) Tamtéž, 40.

127) Švarcová, *Japonská literatura 712–1868*, 160.

128) Tamtéž.

III.II — Zemětřesení v oblasti Hanšin a jeho politické důsledky

V kontrastu k prvnímu dílu se značné části druhého a třetího pokračování odehrávají v exteriérových lokacích zdevastovaného Raccoon City, jehož liduprázdné ulice jsou posety vraky hořících či doutnajících osobních vozů a autobusů, zohavených těl obětí a všudypřítomných barikád. V této atmosféře zmaru a chaosu se zřejmě odráží i ozvěny velkého zemětřesení v oblasti Hanšin (souměstí Kóbe a Ósaky), jelikož i samotné studio Capcom sídlí přímo v Ósace. Navzdory či snad právě kvůli nepřiměřeně pomalé reakci japonské vlády se totiž „pomocí“ civilistům v této bezprecedentní situaci chopila japonská mafie.¹²⁹⁾ Zde lze tedy spatřovat paralely s obrazem neschopné, a především nedůvěryhodné vlády v transpozici obdobných výjevů do fikčního prostředí Raccoon City.



Obr. 4: Pobřežní park Meriken s upomínkou na někdejší zemětřesení, Kóbe (listopad 2022, fotografie — autor článku)

Dne 17. ledna 1995 v časně ranních hodinách udeřilo na Kóbe a přilehlá města v jihozápadní oblasti země velké zemětřesení, které bylo zároveň prvním testem toho, zda a do jaké míry je Japonsko připraveno na stav nouze. Profesor historie na Kjótské univerzitě Nobuo Noda v této souvislosti a se zvláštním zřetelem na Schmittův koncept „komisařské diktatury“ formuluje několik základních otázek, na něž si vzápětí sám odpovídá:

Byl náš národ připraven učinit vše možné tak, aby zajistil veřejnou bezpečnost a pořádek? Byl politický systém schopen prokázat svou připravenost a kapacitu čelit abnormálním, stejně jako normálním situacím? Bohužel, odpověď zní, že nikoli.¹³⁰⁾

Noda svou úvahu posouvá dál v intencích zevrubné analýzy japonské politické situace 1. poloviny 90. let až k inspiraci dílem J.-M. Guéhennoa s názvem *Konec demokracie*. Podnětná je v této souvislosti pasáž o nadnárodních korporacích, které jako jedny z mála vedoucích subjektů na globální scéně dokáží čelit výzvám, jimž tradiční národní státy spíše podléhají.¹³¹⁾ Jelikož se dle Nody tyto nově vznikající „sítě“ spojující jinak nesourodé skupiny lidí neustále transformují a jejich jediným cílem je generování zisku, znamená to, že

129) Jan Sýkora, „Japonsko 90. let“, in *Dějiny Japonska*, eds. Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001), 325.

130) Nobuo Noda, „The Great Hanshin Earthquake and Dysfunctional Japan“, in *Years of Trial*, ed. Masuzoe, 219.

131) Tamtéž, 223.

lidem nemohou poskytnout pevný hodnotový základ či oporu. Nevyhnutelným důsledkem těchto procesů je potom pocit osamění a určité sociální dislokace.

Lze konstatovat, že některé tyto procesy zachycuje i druhý (a následně též třetí) díl série, který plynule navazuje na předchozí a zobrazuje stav, kdy smrtící virus zasáhl blízké Raccoon City. Dále přitom prozkoumává zejména fungování zkorumpované korporace Umbrella, která navenek vystupuje coby farmaceutický konglomerát, tajně však vyvíjí i biologické zbraně, a jak vyplývá z mnoha nalezených materiálů, je úzce propojena s politickým systémem nejen na místní, ale i celostátní úrovni. Současně zachycuje i rozporuplný charakter vědců, které zaměstnávala či dosud zaměstnává.

III.III — Další japonské reálie a Mikamiho osobní vklad

Odhlédneme-li od skutečnosti, že už samotný obchod se zbraněmi, jedna z úvodních lokací hry, se jmenuje „Kendo“, ve hře lze na mnoha místech identifikovat více či méně zjevné narážky na Japonsko či přímo japonské reálie. Ostatně tvůrce série, Šindži Mikami, trávil svůj volný čas v mládí právě studiem umění boje s japonským mečem, tedy *kendó* (剣道).¹³²⁾ I v případě druhého dílu tak lze konstatovat, že Mikamiho osobní preference a záliby se zde otiskují prostřednictvím řady elementů. Vedle využití klasické hudby (viz dříve analyzovaná *Měsíční sonáta*) lze mezi tato specifika řadit zmíněný obchod se zbraněmi „Kendo“, jednu z úvodních lokací druhého dílu, který nepřímou sehraává i zajímavou úlohu v dílu třetím. Z písemných materiálů nalezených na policejní stanici dokonce vyplývá, že místnímu policejnímu sboru v rámci zakázkové výroby dokonce dodává zbraň s přezdívkou „samurajský meč“. Mezi další reálie patří už například kostým ústředního hrdiny, jehož vizuál byl zjevně inspirován uniformami japonských bezpečnostních složek. Tomu nasvědčuje i fakt, že sama tato postava je ve hře představena coby čerstvě nastoupivší příslušník místního policejního sboru.¹³³⁾

Nejde však pouze o japonské reálie, ale zejména se zřetelem k západní tradici také o značně neortodoxní přístup k některým vysoce citlivě vnímaným tématům. V rámci druhého dílu lze mezi tyto zařadit například zneužívání dětí, a to na příkladu osmileté Sherry, kterou se pokouší „oplodnit“ vlastní otec proměněný v nestvůru.

Výrazně odlehčenější příklad nesporně japonských reálií lze potom shledat v sebeironické minihře *Tófu: The Survivor*, v níž hráči vystupují v roli přeživšího kusu fermentovaných sójových bobů, jehož úkolem je zajistit pro korporaci Umbrella vzorek uniklého viru. Hra navíc končí obrazem vojáka, který hůlkami konzumuje polévku s *tófu* (豆腐), tedy neméně groteskním výjevem z představovaného prostředí americké armády.

132) Viz Parkin, „Meeting Mikami“.

133) Viz oficiální japonský průvodce hrou s názvem *Baiohazádo 2 kóšiki gaido bukku* (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1998), 5.



Obr. 5,¹³⁴⁾ 6,¹³⁵⁾ 7¹³⁶⁾; Protagonista hry Leon S. Kennedy, vizuál postavy a vybrané ukázky uniforem japonských bezpečnostních složek



Obr. 8, 9: Ukázky úvodní a závěrečné obrazovky z vložené minihry Tófu: The Survivor

III.IV — Posouvání hranic a prolamování tabu

Jak tvrdí Rachael Hutchinson, v důsledku incestní agrese vlastního otce a s tím spojené „viktimizace postavy Sherry Resident Evil 2 prolamuje mnohá kulturní tabu“.¹³⁷⁾ Jak ovšem dále podotýká, v žánru survival hororu je taková detabuizace zcela adekvátní. Doplnil bych, že přímo vitální, neboť série v tomto navazuje na dřívější kontroverze prvního dílu ohledně zobrazování explicitního násilí, a to především v úvodní videosekvenci,¹³⁸⁾ a dále posouvá hranice možného v rámci hororové fikce. Nepřímo tak klade otázku, kam až lze v rámci

134) Ilustrace převzata z téhož průvodce, ze strany 5.

135) Fotografie převzata ze stránek firmy Kjúšú junifómu sentá: „ツイル, cuiru (kepr)“, スペシャリスト:オールシーズンカタログ, *Supešarisuto: óru šízun katarogu* (Specialista: katalog pro každou sezónu), cit. 4. 12. 2022, <http://www.kyu-uni.co.jp/guard.html>.

136) Převzata ze stránek firmy Ašisuto: *Assist-Tokyo*, cit. 4. 12. 2022, <https://assist-tokyo.com/blog/useful/113286>. Fotografie bez názvu ilustruje text s nadpisem „警備といえは制服! 警備員の制服の意味や重要性, *Keibi to ieba, seifuku! Keibi'in no seifuku no imi to džújósei*“ (Řekne-li se ostraha, vytane na mysl uniform! Význam a důležitost uniformy pracovníků ostrahy).

137) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 171.

138) O těchto kontroverzích se zmiňuje např. Burnham, *Supercade*, 177.

existujících či pouze myslitelných mezí diskurzu na téma honby za osobní kariérou a profesním úspěchem zajít a co je ještě vůbec možné pro dosažení takovýchto cílů obětovat.

Jak konstatují Robert Mejia a Rjúta Komaki, první tři tituly ze série *Resident Evil* představují antikapitalistický politický komentář a slouží i jako „důležitý archiv nadnárodní úzkosti a touhy“¹³⁹⁾ v tom smyslu, že jsou sice japonským kulturním artefaktem, avšak byly cíleně vyvinuty pro spotřebu nejen v rámci trhu japonského, ale zejména také v Severní Americe a na jiných světových trzích. Ve své argumentaci dokonce konstatují, že celá série „nebyla ve skutečnosti o ožvlých mrtvolách, nýbrž o produkci biologických zbraní“¹⁴⁰⁾ a s tím související problematice nelidských aspektů korporátního prostředí. Mejia a Komaki dále uvádějí, že ožvlé mrtvoly a další monstra vystupující v těchto hrách nejsou prvoplánově demonizována, nýbrž mají spíše probouzet sympatie. V tomto ohledu jdou však hry dále. Nejen že „poskytují letmé pohledy na někdejší lidskost [těchto] ožvlých mrtvol“, ale v souladu s tradicemi japonského hororu vykreslují existenci těchto monster nikoli jako důsledek morálního poklesu jedince (jak je tomu obvykle v tradici západního hororu), nýbrž jako „trest za selhání [celé] společnosti“.¹⁴¹⁾ Toto tvrzení podporuje i scenárista druhého dílu Noboru Sugimura,¹⁴²⁾ který v rozhovoru pro magazín *Famicú* hovoří o dvou tématech hry, konkrétně o dualitě „vnějšího“ a „vnitřního“.¹⁴³⁾ Vnější Sugimura míní maximální „sjednocení hry a scénáře“,¹⁴⁴⁾ vnitřním pak dosažení důsledného, „lidskými slabostmi oplývajícího realismu“,¹⁴⁵⁾ který mimo jiné vybízí k zamyšlení nad tím, na koho se ve hře střílí.¹⁴⁶⁾ Tento „humánní“ pohled na fenomén zombies, kteří kdysi rovněž žili a „přemýšleli o různých věcech“,¹⁴⁷⁾ pak lze v japonském kontextu notorických přesčasů v zaměstnání interpretovat i jako alegorii ožvlých mrtvol coby obětí korporátního prostředí. Tedy jako obdobu nechvalně proslulého fenoménu smrti z přepracování (過労死, *karóši*) dlouhodobě přetížených zaměstnanců, kteří vinou nezdravě nastaveného systému přišli o život.

IV — „Stále naživu“ (*Resident Evil 3: Nemesis*¹⁴⁸⁾, 1999)

Děj třetího dílu série je z hlediska časové osy téměř paralelní s narativem dílu druhého. Ústřední hratelnou postavou je tentokrát Jill Valentine, někdejší protagonistka prvního dílu a členka zásahového komanda S.T.A.R.S., která se pokouší utéct z Raccoon City za-

139) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in Biohazard/Resident Evil“, 328.

140) Tamtéž, 329.

141) Tamtéž.

142) Sugimura byl v době práce na *Resident Evil 2* již takřka veteránem televizní scenáristiky; uveden byl v této roli pod více než dvěma desítkami seriálů.

143) Sugimura pro tyto pojmy užil výrazů *sotogawa* (外側) a *učigawa* (内側), čímž opět prozrazuje obecně japonský mód uvažování v dualitě zjevného (obsahu prezentovaného navenek) a skrytého (inherentního) úmyslu či sdělení.

144) Viz magazín *Famicú* č. 33/14 z 13. srpna 1999, 120.

145) Tamtéž.

146) Tamtéž, 121.

147) Tamtéž.

148) V Japonsku hra vyšla pod názvem *Biohazard 3: Last Escape* (バイオハザード 3: ラストエスケープ, *Baiohazádo suri: rasuto esuképu*). Od ústředního monstra tedy důraz přesunulo na samotné téma hry, jímž je existenciální pokus o útěk.

mořeného T-virem. Vedle hrstky vedlejších postav se zde objevuje i ústřední monstrum zvané Nemesis, živoucí biologická zbraň, jejímž hlavním a jediným cílem je zlikvidovat všechny přeživší členy týmu S.T.A.R.S. včetně Jill, kteří se v rámci prvního dílu stali svědky experimentů společnosti Umbrella. Velká část hry se tentokrát odehrává v exteriérech, konkrétně v ulicích Raccoon City, jehož převážná část obyvatel se v důsledku infekce T-virem proměnila v oživlé mrtvolky. Jill nejprve zamíří na policejní stanici a dle dostupných informací se následně pokusí dostat do městské hodinové věže, odkud by údajně mělo být možné dát signál záchrannému vrtulníku. Cestou městem ovšem narazíme na několik klíčových dokumentů, které rozkrývají minulost města, například na tištěného průvodce se vzkazem od starosty města Michaela Warrena (k nalezení v restauraci „Grill 13“):

Vážení občané,
díky laskavým a štědrým lidem ze společnosti Umbrella je naše město mírumilovné a přátelské. Ohromné dary od společnosti Umbrella byly využity pro sociální práce, výstavbu veřejně prospěšných zařízení a pro zachování [všeobecného] míru. Slibuji, že budu následovat tradice tohoto skvělého města a zasvětim svůj život jeho prosperitě.

Tyto bezmála budovatelské cíle dokládá i další z citátů téhož starosty, který je vyrytý na kovové plaketě u kašny nedaleko tohoto podniku: „Musíme své znalosti směřovat k budovcnosti. Však nám bude pokaždé vyjevovat náš nejskvělejší osud.“

Všemi těmito prostředky se herní narrativ stále vrací k základnímu konfliktu hry, jímž jsou „zájmy korporátního kapitálu a (amerického) vojensko-průmyslového komplexu v opozici k těm, jež zastává veřejnost“. ¹⁴⁹⁾ V kontextu hry se tím přímo míní veřejnost americká, ovšem jak si všimají Mejia a Komaki, jde spíše o ryze japonskou představu o Spojených státech a vzhledem k tomu, že v souladu s již zmiňovanou estetikou *mukokuseki* je většina vystupujících postav bílé pleti, jde v zásadě o „nadanárodní text, do něhož byly vloženy úzkosti a touhy po rasové čistotě“. ¹⁵⁰⁾ Korupční prostředí městské správy, která se ocitá ve vleku amorálních zájmů farmaceutické korporace Umbrella, pak znovu ilustruje transpozici mocných japonských konglomerátů (財閥, *zaibacu*) typu Micubiši, Micui či Sumitomo, jež všechny dokázaly významně profitovat jak během druhé světové války, tak i v šedých zónách poválečné japonské ekonomiky. ¹⁵¹⁾ Do jejich elitních funkcí přitom nezřídka vstupují prominentní „vysloužilí“ členové politické reprezentace, k čemuž má japonština dokonce specifický výraz — *amakudari* (天下り), ¹⁵²⁾ dosl. „sestoupení z nebes“. Celá hra se proto nejen z těchto důvodů stává intenzivně „úzkostným prožitkem“. ¹⁵³⁾ Namísto obvykle vyžadovaného plynulého průběhu hraní (flow) se tak dostavuje paranoia a momenty plné nerozhodného váhání při každém dalším kroku.

149) Mejia – Komaki, „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, 329.

150) Tamtéž, 336.

151) Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, 169.

152) Viz Tuvia Blumenthal, „The Practice of Amakudari within the Japanese Employment System“, in *Asian Survey* 25, č. 3 (1985), 310–321.

153) Irene Chien, „Playing Undead“, *Film Quarterly* 61, č. 2 (2007), 65.

Jedna z dramaticky nejvyhrocenějších sekvencí se pak odehrává v jakési tramvaji (japonsky 路面電車, *romen denša*), která zároveň představuje další nenápadný odkaz¹⁵⁴⁾ na realie některých japonských měst, v nichž tyto mnohdy historické vozy dosud slouží coby prostředky hromadné přepravy a zároveň jakožto relikty z doby někdejší modernizace země, jež byly od 60. let minulého století postupně nahrazovány systémy podzemních drah a osobní automobilovou dopravou.¹⁵⁵⁾



Obr. 10, 11: Srovnání fiktivní tramvaje v *Resident Evil 3*¹⁵⁶⁾ a jedné z jejích reálných předloh v současné Hirošimě (říjen 2022, fotografie — autor článku)

Jednou z dalších klíčových scén třetího dílu je ta, v níž Jill po souboji s Nemesis a infikaci smrtícím virem upadá do bezvědomí. Obrazovka ztmavne, načež slyšíme jen sugestivní hlas hrdinky za doprovodu deště: „Prvního října. Noc. Probudila jsem do zvuku padajícího deště. Nemohu uvěřit, že jsem stále naživu...“ V následující scéně leží na oltáři v jakési kapli. Opakují se vyjádření únavy a zároveň údivu nad tím, že dosud nezemřela. Tíhu její existenciální krize na krátko odlehčuje jeden z žoldnéřů společnosti Umbrella, který klečí před ní: Carlos Oliveira. Po Hispáncově přísaze udělat pro ni maximum se hra přepíná do módu, kdy hráč po dobu hrdičiny indispozice ovládá právě Carlose, jehož úkolem je zajistit pro hlavní hrdinku antivirové sérum. Po této epizodě se ale do ústřední role vrací Jill, která před koncem hry v jedné z genericky pojatých laboratoří nalézá manuál určený pracovníkům ostrahy. Ten uvádí detailní instrukce pro případ vniknutí nepovolených osob: „Stane-li se něco takového, neváhejte je zastřelit. Pakliže se rozhodnou vzdát, zatkněte je a přesuňte do laboratoře jakožto nové pokusné králíky.“

Krutý rozměr těchto skutečností pak kulminuje ve finálním zničení celého Raccoon City prostřednictvím atomové bomby. Po krátké animaci zachycující vrtulník s Jill i Carlosem na palubě následuje statický obraz atomového hříbu a voice-over hlasatele zpráv:

154) S tramvajemi se lze sice setkat i v několika amerických městech, např. Bostonu či New Orleans, s ohledem ke zvolenému historickému typu v *Resident Evil 3* a zejména jeho barevnému provedení se však coby pravděpodobnější jeví inspirace přímo z japonských měst.

155) Viz stručný článek k tématu tramvajové dopravy v současném Japonsku dostupný zde: „Trams (Streetcars) in Japan“, *Japan Experience*, 9. 10. 2014, cit. 22. 11. 2022, <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/traveling-japan/japan-trams>.

156) Sawako Noma, *Baiohazádo 3: rasuto esuképu, kanzen kórjaku manjuaru* (Tókjó: Kódanša, 1999), 31.

A nyní [zde] máme spíše nešťastný obrat v událostech. Zdá se, že prezident a federální rada vynesli rozsudek nad civilisty města Raccoon City. Prezident a federální rada rozhodli, že operace na vyhlazení „bacilu“ je nejlepším postupem v této extrémní situaci a od té doby jej [také] vykonali. Na základě tohoto faktu bylo Raccoon City doslova vymazáno z mapy. Aktuální zprávy hovoří o počtu mrtvých překračujícím hranici 100 tisíc. Naše srdce se ubírají k oněm nebohým civilistům města Raccoon City...

Barevný obraz nukleárního výbuchu následně ještě krátce přejde v sépiový tón, než obrazovka definitivně ztmavne a tóny slavnostní vojenské hudby dozní.



Obr. 12, 13: Expresivně pojatá jaderná exploze z finále *Resident Evil 3* a obdobný výjev v závěru Kubrickova snímku *Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu* (Stanley Kubrick, 1964)

Nelze si nevšimnout jednak vážně, ba téměř pietně vykresleného rozměru celé události, který je dalece vzdálen ironizujícímu tónu dříve zmiňované vedlejší minihry s kusem *tófu* či například závěrečné montáži Kubrickovy satiry *Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu*, v níž záběry jaderných explozí doprovází skladba *We'll Meet Again* v podání Very Lynn. V závěru třetího dílu série se naopak vyskytuje řada odkazů k událostem v Hirošimě a následně i Nagasaki v srpnu 1945 a jejich v Japonsku dosud bolestně prožívaným dopadům. Jednak obě rozhodnutí o svržení atomových bomb stvrdil svým rozhodnutím sám tehdejší prezident Harry Truman, který se opíral o obdobnou argumentaci „nejlepšího možného postupu“ v jinak „extrémní situaci“, jednak byl i počet obětí hirošimského výbuchu odhadován na zhruba 100 tisíc. Hra tím však dále implikuje i možný dosah vlivu korporace Umbrella, který zahrnuje i samotného prezidenta Spojených států. Jinými slovy, zkorumpovanost a provázanost celého politického i ekonomického systému země je zde dotažena až k pomyslné dokonalosti. O to šířavěji pak tato hra coby svěbytný komentář k událostem a společenským tématům Japonska druhé poloviny 90. let působí.

Závěr

Navzdory zasazení do fikčního světa USA je herní trilogie *Resident Evil* v mnoha ohledech zhmotněním metafor úzkosti, reálií i společenských témat Japonska 90. let minulého sto-

letí, které se potýkalo s pokračujícím rozpadem rodinného modelu a sociálních jistot. Společenský diskurz dále ovlivňovala skandální odhalení ohledně válečných aktivit tzv. jednotky 731, přičemž zvláště toto téma rezonuje v japonském kolektivním vědomí a je zřetelně reflektováno v pokusech s viry a obecněji biologickými zbraněmi přímo na lidech.

Jak dále vyplynulo z detailnější analýzy prvních dvou titulů série, hry svým obsahem odkazují na některé koncepty z japonské estetiky a společenských konvencí. Konkrétně jde například o komplementární dualitu výrazů *honne* a *tatemaie*, jež charakterizují skutečné záměry jedince v kontrastu s navenek prezentovanou „tvář“. Tyto principy dobře ilustruje enigmatická Ada Wong z druhého dílu série v nenaplněné romanci s ústředním protagonistou hry Leonem S. Kennedym. Potřebu závislosti (*amae*) a chování s nádechem infantilnosti i čehosi roztomilého zase představuje jedna z vedlejších postav prvního dílu jménem Rebecca Chambers. Její neumělé provedení Beethovenovy *Měsíční sonáty* však odkazuje k inspiraci evropským uměním, a zvláště klasickou hudbou, která hře dodává jistou meditativní či transcendentní dimenzi. V obecnější rovině však celá trilogie kriticky zachycuje nelidský rozměr korporátního prostředí a povahu moderního kapitalismu. Pozornost navíc přenáší i na společenskou korupci, jejíž dosah portrétuje až do nejzazších pater nejen lokální, nýbrž i celostátní politické reprezentace a moci.

Z několika dobových rozhovorů s tvůrci pro japonský magazín *Famicú*, jmenovitě především producentem a režisérem Šindžim Mikamim a scenáristou druhého dílu Noborem Sugimuro, je ovšem zřejmý i fakt, že zvláštní důraz byl při tvorbě těchto titulů kladen na jejich komerční potenciál. Myšlenka služby v duchu zábavního průmyslu pak bylo podřízeno jejich celkové zpracování včetně konfigurovatelných stupňů obtížnosti a akcentu na emocionální působivost, vše přirozeně dle převažujícího vkusu japonského herního publika.

Roku 1999, v době zahájení prodeje *Resident Evil 3*, se však již množily kritické ohlasy poukazující zejména na technickou zastaralost a grafické zpracování, které stále spoléhalo na plně renderovaná pozadí v kombinaci s trojrozměrnými modely postav. Zákonitě pak přibývalo i komentářů upozorňujících na stagnaci celé série, kterou se podařilo překonat až s uvedením čtvrtého dílu v roce 2005. Bližší pohled na proměny tematického zaměření a pokročilejší konvergenci médií videoher a filmu však bude předmětem dalšího výzkumu. Je totiž zřejmé, že jak úvodní trilogii, tak i další díly této série lze považovat za důležitý pramen k pochopení ekonomických, kulturních a společenských proměn Japonska v globálním kontextu na přelomu 20. a 21. století.

Financování

Tato studie vznikla na Akademii múzických umění v Praze v rámci projektu „The Victims Were Apparently Eaten“ podpořeného z prostředků účelové podpory na specifický vysokoškolský výzkum, kterou poskytlo MŠMT v roce 2022.

Poděkování

Svémi postřehy ke vzniku tohoto článku přispěli Joleen Blom (Univerzita v Tampere) a Raden Yusuf Kurniawan (Hirošimská univerzita), jimž oběma touto cestou srdečně děkuji. Za laskavou podporu

pak vděčím i personálu Centra pro herní studia kjótské univerzity Ritsumeikan, v jehož archivech jsem v říjnu 2022 mohl provést rešerše původních japonských zdrojů.

Bibliografie

- Anders, Kelly. „Marketing and Policy Considerations for Violent Video Games“, in *Journal of Public Policy & Marketing* 18, č. 2 (1999), 270–273.
- Baiohazádo direktúzu katto kóšiki páfekuto gaido (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1997).
- Baiohazádo 2 kóšiki gaido bukku (Ósaka: Kapukon kabušiki gaiša, 1998).
- Bible, *Písmo svaté Starého a Nového zákona, ekumenický překlad* (Praha: Ekumenická rada církví v Československu, 1985).
- Blumenthal, Tuvia. „The Practice of Amakudari within the Japanese Employment System“, *Asian Survey* 25, č. 3 (1985), 310–321.
- Bordwell, David – Kristin Thompson. „Space and Narrative in the Films of Ozu“, *Screen* 17, č. 2 (1976), 41–73.
- Burch, Noël. *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema* (Berkeley: University of California Press, 1979).
- Burnham, Van. *Supercade, a Visual History of the Videogame Age 1971–1984* (Cambridge: The MIT Press, 2003).
- Consalvo, Mia. *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts* (Cambridge: The MIT Press, 2016).
- Dansky, Richard. „Writing for Horror Games“, in *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, ed. Wendy Despain (Wellesley: A K Peters, 2009), 113–126.
- Dickinson, Frederick R. „Biohazard: Unit 731 in Postwar Japanese Politics of National ‚Forgetfulness‘“, in *Dark Medicine: Rationalizing Unethical Medical Research*, eds. William R. LaFleur – Gernot Böhme – Susumu Shimazono (Bloomington: Indiana University Press, 2007), 85–104.
- Doi, Takeo. *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*, trans. John Bester (Tokyo: Kodansha International, 1986).
- Doi, Takeo. *The Anatomy of Self*, trans. Mark A. Harbison (Tokyo: Kodansha International, 1986).
- Famicú* 11, č. 12 (1996).
- Famicú* 14, č. 12 (1999).
- Famicú* 14, č. 33 (1999).
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis* (New York: Routledge, 2015).
- Geist, Kathe. „Buddhism in Tokyo Story“, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 101–117.
- Gledhill, Christine – Linda Williams, eds. *Melodrama Unbound: Across History, Media, and National Cultures* (New York: Columbia University Press, 2018).
- Gluck, Carol. „The Past in the Present“, in *Postwar Japan as History*, ed. Andrew Gordon (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 1993), 64–95.
- Hasumi, Shigehiko. „Sunny Skies“, trans. Kathy Shigeta, in *Ozu's Tokyo Story*, ed. David Desser (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 118–129.
- Hoskins, Colin — Rolf Mírus. „Reasons for the U.S. Dominance of the International Trade in Television Programs“, *Media, Culture, and Society* 10, č. 4 (1988), 499–504.

- Hutchinson, Rachael. *Japanese Culture Through Videogames* (New York: Routledge, 2019).
- Chien, Irene. „Playing Undead“, *Film Quarterly* 61, č. 2 (2007), 64–65.
- Informační bulletin Velvyslanectví Japonska '22: svátky, zvyky, sezónní slavnosti.
- Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham – London: Duke University Press, 2002).
- Jenkins, Henry. „Game Design as Narrative Architecture“, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (Cambridge: The MIT Press, 2004), 118–130.
- Johnston, Eric. „Ryuichi Sakamoto, An Outspoken Peace and Environment Activist“, *The Japan Times*, 3. 4. 2023, cit. 7. 4. 2023, <https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/03/national/ryuichi-sakamoto-activism/>.
- Jumoto, Kóči. *Kokin jókai rui rui* (Tókjó: Pai intánašonaru, 2017).
- Kapsis, Robert E. *Hitchcock: The Making of a Reputation* (Chicago: The University of Chicago Press, 1992).
- Kawano, Yoh. „Jaderné dějiny Japonska: od Hirošimy k Fukušimě“, *Nový Orient* 74, č. 1 (2019), 46–64.
- Keene, Donald. *Modern Japanese Literature, An Anthology* (Rutland – Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1960).
- King, Geoff – Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms & Contexts* (London: I.B. Tauris, 2006).
- Kirkland, Ewan. „Storytelling in Survival Horror Video Games“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 62–78.
- Kirkland, Ewan. *Videogames and the Gothic* (New York: Routledge, 2021).
- Kořínek, Pavel – Lucie Kořínková. „Mládež je pohromadě, večer hrůzy může započít (doslov)“, in Joe Hloucha, *Pavilon hrůzy* (Praha: K-A-V-K-A knižní a výtvarná kultura, 2022), 180–191.
- Kubal, Michal. „Předmluva“, in Martin Řezníček, *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021), 9–12.
- Lakoff, George – Mark Johnson. *Metaforý, kterými žijeme*, přel. Mirek Čejka (Brno: Host, 2002).
- Law, Hoi Lun. *Ambiguity and Film Criticism: Reasonable Doubt* (Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2021).
- Masuzoe, Yōichi. „The Long and Painful Aftermath of the Bubble“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 105–106.
- Mejia, Robert – Ryuta Komaki. „The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*“, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, eds. Matthew Wilhelm Kapell – Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 327–341.
- Miner, Earl. *Japanese Poetic Diaries* (Berkeley: University of California Press, 1976).
- Niedenthal, Simon. „Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2*“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 168–180.
- Noda, Nobuo. „The Great Hanshin Earthquake and Dysfunctional Japan“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 218–225.
- Noma, Sawako. *Baiohazádo 3: rasuto esuképu, kanzen kórjaku manjuaru* (Tókjó: Kódanša, 1999).
- Óe, Kenzaburó. *Aimai na Nihon no wataši* (Tókjó: Iwanami šinšo, 1995).
- Parkin, Simon. „Meeting Mikami“, *Eurogamer*, 19. 10. 2014, cit. 16. 3. 2022, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-07-19-meeting-mikami>.

- Paul, Christopher A. „Words, Design, and Play“, in *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, ed. Christopher A. Paul (New York: Routledge, 2012), 161–171.
- Perron, Bernard, ed. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (Jefferson: McFarland, 2009).
- Perron, Bernard. *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012).
- Perron, Bernard. *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (New York: Bloomsbury Academic, 2018).
- Perry, Douglas C. „E3 2001: Interview with Shinji Mikami“, *IGN*, 17. 5. 2001, cit. 22. 11. 2022, <https://www.ign.com/articles/2001/05/17/e3-2001-interview-with-shinji-mikami>.
- Reischauer, Edwin O. – Albert M. Craig. *Dějiny Japonska*, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny 2001).
- Richie, Donald. *Japanese Cinema: An Introduction* (Oxford – New York: Oxford University Press, 1990).
- Řezníček, Martin. *Rozpojené státy: Amerika nejen televizní kamerou*, aktualizované vydání (Praha: Argo, 2021).
- Santos, Marc C. – Sarah E. White. „Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*“, in *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, ed. Nate Garrelts (Jefferson: McFarland, 2005), 69–79.
- Schrader, Paul. *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer; With a New Introduction: Rethinking Transcendental Style* (Oakland: University of California Press, 2018).
- Stuart, Keith. „Shinji Mikami: The Godfather of Horror Games“, *The Guardian*, 30. 9. 2014, cit. 16. 12. 2022, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/30/shinji-mikami-evil-within-resident-evil>.
- Sýkora, Jan. „Japonsko 90. let“, in *Dějiny Japonska*, ed. Edwin O. Reischauer – Albert M. Craig, přel. David Labus – Jan Sýkora (Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001), 322–327.
- Švarcová, Zdenka. *Japonská literatura 712–1868* (Praha: Karolinum, 2005).
- Tanizaki, Džuničiró. *Chvála stínů*, přel. Vlasta Winkelhöferová (Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998).
- „Trams (Streetcars) in Japan“, *Japan Experience*, 9. 10. 2014, cit. 22. 11. 2022, <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/traveling-japan/japan-trams>.
- Tsunoda, Ryusaku – Theodore De Bary – Donald Keene. *Sources of Japanese Tradition, Volume I* (New York: Columbia University Press, 1964).
- VGChartz, cit. 18. 5. 2022, <https://www.vgchartz.com/gamedb/?name=resident+evil%20>.
- Watanabe, Minoru. *O podstatě japonského jazyka*, přel. Zdenka Švarcová (Praha: Karolinum, 2008).
- Weise, Matthew. „The Rules of Horror: Procedural Adaptation in *Clock Tower*, *Resident Evil*, and *Dead Rising*“, in *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, ed. Bernard Perron (Jefferson: McFarland, 2009), 238–266.
- Wilpers, Michael. „From Court to Concert Hall: The Origins of Classical Music in Japan“, *National Museum of Asian Art, The Smithsonian Institution*, 1. 9. 2021, cit. 9. 5. 2023, <https://asia-archive.si.edu/from-court-to-concert-hall-the-origins-of-classical-music-in-japan/>.
- Winkelhöferová, Vlasta. *Slovník japonské literatury* (Praha: Libri, 2008).
- Yamakage, Motohisa. *The Essence of Shinto: Japan's Spiritual Heart*, trans. Mineko S. Gillespie – Gerald L. Gillespie – Yoshitsugu Komuro (Tokyo – New York: Kodansha International, 2006).
- Yamazaki, Masakazu. „Signs of a New Individualism“, in *Years of Trial: Japan In The 1990s*, ed. Yōichi Masuzoe (Tokyo: Japan Echo Inc., 2000), 297–314.

Citované filmy a videohry

- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
Bayonetta (PlatinumGames, 2009)
Chvála stínů: Krása, kterou miloval Džuničiró Tanizaki (陰翳礼讃: 谷崎潤一郎が愛した美, In'ei raisan: Tanizaki Džuničiró ga ai šita bi; Kazuhisa Kurita, 2022)
Devil May Cry (デビルメイクライ, Debiru mei kurai; Capcom, 2001)
Dino Crisis (デインクライシス, Dino kuraišisu; Capcom, 1999)
Director's Hazard (Takao Ogasawara, 2001)
Dr. Divnoláska aneb Jak jsem se naučil nedělat si starosti a mít rád bombu (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb; Stanley Kubrick, 1964)
Mega Man (ロックマン, Rökkuman; Capcom, 1987)
Mishima: A Life in Four Chapters (Paul Schrader, 1985)
Noc oživlých mrtvol (Night of the Living Dead; George A. Romero, 1968)
Osvícení (The Shining; Stanley Kubrick, 1980)
Poslední císař (The Last Emperor; Bernardo Bertolucci, 1987)
Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)
Puls (回路, Kairo; Kijoši Kurosawa, 2001)
Resident Evil (バイオオハザード, Baiohazádo; Capcom, 1996)
Resident Evil 2 (バイオオハザード 2, Baiohazádo 2; Capcom, 1998)
Resident Evil 3: Nemesis (バイオオハザード 3: ラストエスケープ, Baiohazádo suri: rasuto esuképu; Capcom, 1999)
Resident Evil (Paul W. S. Anderson, 2002)
Rosemary má děťátko (Rosemary's Baby; Roman Polanski, 1968)
Silent Hill (サイレントヒル, Sairento Hiru; Konami, 1999)
Slon (Elephant; Gus Van Sant, 2003)
Street Fighter (ストリートファイター, Sutorító faitá; Capcom, 1987)
Super Mario Bros. (スーパーマリオブラザーズ, Súpá Mario Burazázu; Nintendo, 1985)
Sweet Home (スウィートホーム, Suvító Hómu; Capcom, 1989)
Špionova manželka (スパイの妻, Supai no cuma; Kijoši Kurosawa, 2020)
Taxikář (Taxi Driver; Martin Scorsese, 1976)
Texaský masakr motorovou pilou (The Texas Chain Saw Massacre; Tobe Hooper, 1974)
The Evil Dead (Sam Raimi, 1981)
Tokijská sonáta (東京ソナタ, Tókjó sonata; Kijoši Kurosawa, 2008)

Biografie

Josef Tichý (1992) absolvoval Japonskou filologii na FF UP v Olomouci a díky stipendiu japonské vlády (MEXT) též roční studijní pobyt se zaměřením na japonský jazyk a kulturu na Hirošimské univerzitě. Působí na Ministerstvu kultury a coby doktorand na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění v Praze. Ve svém výzkumu se zabývá vývojem japonského survival hororu ve videohrách mezi lety 1996 a 2005. Je autorem novely *Předvečer* (Minimum Difference, 2021), která byla roku 2022 nominována na Cenu Jiřího Ortena.