

<https://doi.org/10.58193/ilu.1830>

Josef Tichý

(FAMU, Česká republika)

Prostor a čas v japonských videoherních centrech

Jérémie Pelletier-Gagnon, *Space and Play in Japanese Videogame Arcades*
(New York: Routledge, 2024).

V jedné ze scén snímku *Ztraceno v překladu* (Lost in Translation; Sofia Coppola, 2003) ústřední protagonistka v podání Scarlett Johansson napůl bezcílně prochází videoherním centrem kdesi v tehdejší Tokiu. Prvotní úsměv na hrdinčině tváři však záhy mizí, jakmile si začne uvědomovat, že lidé, jež zde potkává, navzdory zdánlivé pospolitosti prodlévají ve spíše izolovaných módech existence. Pro Jérémieho Pelletier-Gagnona, odborného asistenta na torontské Université de l'Ontario français a autora dále pojednávané knihy *Space and Play in Japanese Videogame Arcades*, však bližší analýza zmíněné scény odhaluje spíše neblahý příspěvek do série stereotypních techno-orientalismů (26) západní kinematografie. Jinými slovy se jedná o schematizmy v zobrazení „přetechnizované“ japonské společnosti (26) a jejího vztahu k moderním technologiím (v důsledku upozadujícího reálné mezilidské vztahy). Vůči těmto tendencím se Pelletier-Gagnon zásadně vymezuje. Hlavním cílem jeho publikace je totiž přiblížit takováto arkádová centra v jejich mnohovrstevnaté struktuře, s důrazem na jedinečné propojení softwaru, materiality herních kabinetů i samotného prostoru, do něhož jsou situovány. Zároveň se pokouší nabídnout holistický pohled na zmíněná videoherní centra coby specifické kulturní úkazy, jež už po bezmála pět desítek let představují nedílnou součást kulturního přediava japonského městského života.

Samotný text představuje jednu ze stále početnější řady anglofonních publikací zkoumajících rozličné aspekty japonských videoher. Mnohé jejich autorky a autory přitom v globálním kontextu formálně sdružuje výroční konference *Replaying Japan* a s ní i úzce spjaté periodikum *The Journal of Replaying Japan*, jež vydává kjótská univerzita Ritsumeikan. Z posledních let lze v této souvislosti zmínit např. Joleen Blom a její monografii *Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character*,¹⁾ dále Martina Rotha a jeho *Unboxing Japanese Videogames: A Meta-*

1) Autorka se zde zaměřuje na fenomén „transmediálních migrací“ fikčních postav s dominantním akcentem právě na japonskou videoherní kulturu, viz Joleen Blom, *Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2023).

data-based Approach to the Production and Distribution of Spatial Instability,²⁾ popř. kolektivní dílo s názvem *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*,³⁾ jež vedle zmíněného Pelletier-Gagnona editovala i nestorka v oboru japonských herních studií Rachael Hutchinson.

Zde recenzovaná kniha je rozdělena do dvou částí. První z nich, „Contextualizing Play in Japanese Amusement Spaces“, představuje teoretická východiska a přibližuje historii japonských zábavních parků: od jejich skromných počátků v podobě prvních mechanických atrakcí z roku 1928 na půdě zábavního komplexu Takarazuka (宝塚) na předměstí Kóbe (29) až po současné vícepodlažní megaplexy vlastněné dominantními finančními holdingy. Část druhá, „Case Studies of Play and Space in Japanese Game Centres“, pak prostřednictvím případových studií provedených ve třech různých typech soudobých herních center přesvědčivě demonstruje autorovu klíčovou tezi. Ta spočívá v přesvědčení, že neexistuje jeden všeobjímající typ těchto arkádových center, nýbrž mnohost paralelně existujících typů podniků: od menších a nezávisle provozovaných, jež se svou architekturou i provozním řádem blíží spíše lokálním komunitním centrům, až po velká zařízení vlastněná obřími korporacemi, která svým uspořádáním i způsoby managementu cílí prakticky výhradně na maximalizaci generovaných zisků.

Vzhledem k autorově původu v kanadské provincii Québec nepřekvapí, že zvláště první část knihy rozdělená do čtyř kapitol reaguje výraznou měrou na frankofonní akademický diskurz. Jmenovitě jde o přední francouzské filozofy 20. století typu Michela Foucaulta,⁴⁾ Guye-Ernesta Deborda⁵⁾ nebo Henriho Lefebvrea.⁶⁾ Ti se zvláště po Foucaultově formulaci termínu „heterotopie“ z roku 1967, jímž označoval specifické, společensky vyčleněné prostory s vícevrstevnou – utilitární i imaginární – funkcí (např. hřbitovy či divadla),⁷⁾ začali důsledněji zabývat úvahami o významových rovinách prostoru. Na základě pojednání dalšího z těchto myslitelů, a sice Pierra Mabilloho,⁸⁾ pak Pelletier-Gagnon formuluje i svůj stěžejní koncept s názvem *ludo-egregores* (či *ludo-égrégore*). Jím rozumí chvíle, v nichž hráč (či hráčka) prozkoumává ludický potenciál určité hry, zatímco takováto hra naopak prostřednictvím svého specificky situovaného účelu či možného využití „konfiguruje“ samotného hráče (77). Jinými slovy – tímto termínem označuje svůj holistický přístup ke studiu individuálně prožívaných, a tedy jedinečných i pomíjivých chvil, během nichž dochází k interakcím mezi lidmi a herními kabinety ve specifických prostorových podmínkách japonských herních center (77).

První z úvodní čtveřice kapitol přibližuje hraní v japonských arkádových centrech coby „kulturně situované praktiky“ (5), které se v zemi začaly rozvíjet záhy po importu prvních herních kabine-

2) Tato publikace představuje originální pokus o holistický přístup ke studiu výrobních podmínek japonské videoherní produkce na základě kvantitativní analýzy metadat, jež v tomto případě souvisejí s geograficky komplikovanou a spíše rozptýštěnou produkcí i distribučními modely japonských výrobců videoherního softwaru. Viz Martin Roth, *Unboxing Japanese Videogames: A Metadata-based Approach to the Production and Distribution of Spatial Instability* (Cambridge: The MIT Press, 2025).

3) Rachael Hutchinson – Jérémie Pelletier-Gagnon, eds., *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG* (Lanham: Lexington Books, 2022).

4) Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (New York: Pantheon Books, 1977).

5) Guy-Ernest Debord, *Guide psychogéographique de Paris: Discours sur les passions de l'amour* (Copenhagen: Bauhaus Imaginiste, 1957).

6) Henri Lefebvre, *Éléments de rythmanalyse: Introduction à la connaissance des rythmes* (Paris: Éditions Syllepse, 1992).

7) Hřbitov může být domovem jak pro tělo, tak i duši zesnulých, zatímco divadlo představuje juxtapozici reálně existujícího místa s bezpočtem imaginárních (74).

8) Srov. Pierre Mabillo, *Egrégore ou la vie des civilisations* (Marseille: Egrégore Editions, 2005).

tů s titulem *Pong* (Atari, 1972) na počátku 70. let minulého století – zejména však po uvedení prvního japonského hitu s názvem *Space Invaders* (スペースインベーダー, Supésu inbédá; Taitó, 1978). Pelletier-Gagnon v této sekci zdůrazňuje kulturní specifitu i zvláštní význam daného fenoménu v kontextu japonské společnosti, třebaže celkový počet herních center se dle dostupných statistických údajů Národní policejní agentury (警察庁, Keisacuó) v zemi snížil z celkových 64 851 v roce 1979 na pouhých 3 894 v roce 2022 (8). V kontrastu se situací na Západě, kde podobné provozovny již prakticky vymizely, se však tato centra v Japonsku i po významné konsolidaci trhu v průběhu posledních tří dekád těší značné oblibě všech věkových kategorií (9). Je tomu tak i proto, že zejména pro mladistvé osoby představují dle dětského psychologa Hirojukiho Aihary⁹⁾ v kontextu japonské společnosti spíše vzácné místo, jež umožňuje svobodnější vyjádření a socializaci mimo přísné vymezené struktury školského systému i rodinného života (9).

V první kapitole pak ještě Pelletier-Gagnon vymezuje cíl výzkumu a představuje metodologii, která v případech dále diskutovaných případových studií primárně spoléhá na metodu zúčastněného pozorování (13) ve vybraných japonských herních centrech, jmenovitě v Kjótu a Tokiu. Jak sám podotýká, zásadní výhodou tohoto přístupu (tj. bez provádění konvenčních výzkumných rozhovorů či dotazníkových šetření) byla možnost zachytit empirické příklady non-verbálních projevů zúčastněných osob (13) i jejich autentické interakce s herními přístroji. Zároveň mohl tímto přístupem minimalizovat dopad vlastní přítomnosti na přirozené chování pozorovaných subjektů a soustředit se na hlavní téma svého výzkumu. Tím je průsečík softwarového designu, dále technických vlastností samotných herních kabinetů a nakonec též vlivu prostorových podmínek. Tyto pak autor definuje coby „směsici architektonických prvků a prostorového uspořádání rozličných [nejen] herních zařízení“ (14) v kontextu zkoumaných arkádových center. V závěru úvodní kapitoly též neopomíná vymezit limity projektu, a sice své výhradní soustředění na arkádová centra v městském prostředí, pro něž jsou coby urbanistický fenomén příznačná, a naopak i záměrné nezohlednění podmínek takovýchto zařízení ve venkovských oblastech (18). Tam je však vlivem rozdílných socioekonomických podmínek celková úroveň společenského vývoje v mnohém odlišná, což může na základě vlastní zkušenosti z oblasti Hirošimské prefektury potvrdit autor této recenze.

Kapitola druhá mapuje vývoj japonských zábavních center od nultých let 20. století až po závěr let 70., v nichž identifikuje coby jeden z vývojových zlomů vzestup drobných a nezávisle provozovaných kaváren (喫茶店, kissaten). Ty vlivem různých faktorů, zejména však příznivých ekonomických podmínek nastupujícího „hospodářského zázraku“, začali právě ve zmíněné době¹⁰⁾ zakládat někteří bývalí příslušníci vrstvy „bílých límečků“ (35). Pro tyto kvalifikované a zpravidla s jedinou firmou doživotně spjaté¹¹⁾ muže se v Japonsku ujal specifický neologismus vytvořený na základě anglického jazykového substrátu, konkrétně výraz *salarymen* (サラリーマン, sararíman). Takového mnohdy individualisticky pojaté kavárny pak postupem doby vedle obvyklé možnosti rozptýlení prostřednictvím denního tisku či komiksů *manga* (漫画) začaly nabízet i stolky se zabudovaným vi-

9) Hirojuki Aihara, „Gému sentá to iu kúkan ni kodomo wa nani wo motomeru ka?“, *Džidó šinri* 55, č. 11 (2001), 1108–1113.

10) Merry White, *Coffee Life in Japan* (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 2012), 74.

11) Ač spíše humornou, nicméně o hlubokou znalost japonských reálií se opírající esej na téma mizejícího fenoménu japonských *salarymen* s názvem „The Death of the Salaryman“ nabízí někdejší investigativní novinář deníku *Jomiuri šimbun* (讀賣新聞) Jake Adelstein, mj. autor knižní předlohy eponymního seriálu z produkce HBO *Tokyo Vice* (2022–2024). Viz Jake Adelstein, „The Death of the Salaryman“, *Tokyo Paladin with Jake Adelstein*, 29. 8. 2025, cit. 27. 9. 2025, <https://tokyopaladin.substack.com/p/the-death-of-the-salaryman>.

deoherním zařízením. Posledně zmíněný trend nakonec kulminoval s masovým úspěchem slavných *Space Invaders* v době kolem října 1979, kdy bylo po celém Japonsku instalováno více než 280 tisíc těchto přístrojů (36).

Třetí kapitola následně přibližuje dění po ústupu prvotní vlny obliby herních center, především snahy o zpřísnění podmínek v tomto sektoru za pomoci legislativních opatření typu novely zákona regulujícího zábavní podniky (新風営法, Šinfúei hó), a nakonec i konsolidaci trhu prostřednictvím korporátních fúzí a akvizic. Ty vyústily v dominantní postavení tří nejsilnějších firem, jmenovitě řeťzců spadajících pod holdingy Sega (セガ), Taito (タイトー, Taitó) a Namco (ナムコ, Namuko) (54). Jejich neotřesitelné postavení se na celostátní úrovni podařilo upevnit na úkor drobných nezávislých provozovatelů i díky zavedení výhradních online systémů a exkluzivních licencí na produkty spadající pod jejich duševní vlastnictví. Normativní charakter těchto podniků však nevyhnutelně eliminoval jedinečnost dřívějších drobných provozů, protože tato velkoryse pojatá centra dodnes působí genericky a spíše zaměnitelně.

Až ve čtvrté kapitole pak autor detailně představuje teoretická východiska případových studií. Při této příležitosti je však nutné poznamenat, že zmíněná explikace přichází poněkud pozdě a až po několika předcházejících avizacích. Přechodem do druhé části, kterou uvozuje první ze tří výňatků z autorova vědeckého deníku, celá kniha nicméně získává novou dynamiku i čtivost.

První ze zkoumaných míst představuje (dnes již neexistující)¹²⁾ středně velký podnik zvaný A-ó, který se nacházel na ulici Teramači-dóri v centrální části Kjóta, a sice nedaleko křižovatky s ústředním nákupním bulvárem Šidžó-dóri (Čtvrtá ulice). Pelletier-Gagnon v této sekci přejímá koncept *flâneurs*¹³⁾ tak, jak jej proslavil Walter Benjamin (101), na jehož základě charakterizuje jeden z převládajících typů zdejších návštěvníků. Jejich pouto či „společenská angažovanost“ vůči samotnému podniku je totiž spíše nízká. Zvláštní pozornost v této kapitole je proto vedle vyčerpávající analýzy jednoho ze zdejších herních turnajů v bojovém titulu *BlazBlue* (ブレイブルー, Burei burú; Arc System Works, 2008) z 25. února 2016 (102) věnována „extenzi“ zdejšího centra do prostoru virtuální reality. V praxi se tak dělo prostřednictvím sofistikované exploatace mladých zaměstnanců, a především zaměstnankyň zdejší kavárny. Ty zde totiž v rámci svého povolání byly nuceny k náročné a velmi špatně honorované emocionální práci (96). Příslušné ženy tak na sociálních sítích a zejména podnikovém blogu musely sdílet dokonce i „aktuality“ ze svého osobního života (95), tak aby pro návštěvníky podniku i za využití roztomile působících emotikonů *kaomodzi* (顔文字) vytvářely „hravou a komfortní“ atmosféru (96). Domnívám se přitom, že právě tyto sociálně angažované pasáže představují nejnehodnotnější část celé knihy, neboť upozorňují na v mnoha aspektech stále nerovné postavení žen nejen v rámci videoherního byznysu, nýbrž i japonské společnosti jako celku.¹⁴⁾

12) Podnik dle dostupných informací ukončil provoz ke dni 31. ledna 2025, viz aktuální uživatelské recenze a ohlasy dostupné v rámci internetového vyhledávače Google.

13) V českém úzu též „flanér“. Tento „městský chodec“, a zároveň předchůdce dnes masově rozšířeného konceptu „turisty“, se objevil v Paříži na sklonku 19. století (101). Termín však poprvé formuloval již někdejší „prokletý“ básník Charles Baudelaire v eseji *Malíř moderního života* (Le Peintre de la vie moderne) z roku 1863. Srov. Walter Benjamin, *The Arcades Project*, přel. Howard Eiland – Kevin McLaughlin (Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002). Pelletier-Gagnon při aplikaci těchto původně evropských modernistických myšlenek do japonského prostředí nicméně nereflektuje samotnou problematičnost tohoto procesu, protože lze v jeho přístupu paradoxně spatřovat i ozvěny dřívějších „orientalismů“.

14) Pramáno na tom mění i fakt, že příští japonskou premiérkou se má coby první žena v tamní historii stát Sanae Takaiči, která uspěla v soutěži o předsednictví vládoucí Liberálně-demokratické strany (自由民主党, Džijú minšútó). Její dřívější (a nechvalně proslulé) sympatie k volebním taktikám Adolfa Hitlera a všeobec-

V ní totiž bývají delegovány do rolí „poskytovatelek komfortu“ v celém spektru služeb, a to opět na základě nevýhodných pracovních kontraktů.

Následující případová studie prováděná v malém a dnes již rovněž nefungujícím¹⁵⁾ podniku zvaném *Cudžišóten* (辻商店), který se nacházel jižně od kjótského hlavního vlakového nádraží, pak zachycuje docela jiný typ prostoru i samotných klientů. Jelikož šlo o jedno z mála zařízení, jež kontinuálně přežívalo od dob největšího rozmachu arkádových center na sklonku 70. let, autor se v tomto případě věnoval rozličným vrstvám identifikovatelným v architektonickém řešení tamního prostoru. Ten totiž i díky svému neformálnímu charakteru plnil do značné míry funkci lokálního komunitního centra pro mládež. Podnik *Cudžišóten* proto Pelletier-Gagnon charakterizoval figurativním využitím termínu *palimpsest*. Právě tento drobný, soukromě vlastněný provoz sloužil coby exemplární příklad „palimpsestního konstruktů“, v němž byly omezené prostorové podmínky „konstantně modifikovány“ (113), a to za účelem adaptace nových herních zařízení pro stávající klientelu v každém konkrétním momentu jeho historického vývoje. Důležité však dle Pelletier-Gagnona především je, že v těchto prostorech zůstávaly stopy dřívějšího využití, čímž umožňovaly nahlížet jejich transformace i vývoj v kontextu dlouhodobější historické perspektivy (113). Třebaže tedy skromné rozměry *Cudžišótenu* nemohly konkurovat technologickým a architektonickým možnostem korporátně vlastněných podniků, nabízely naopak onu „domácký“ působící atmosféru pro tamní mladistvé (126). Ti si pak jeho oficiálně „herní“ prostory mnohdy neortodoxním způsobem „přivlastňovali“ i ke zcela nesouvisejícím účelům typu konzumace instantních polévek, vypracování domácích úkolů nebo dokonce přechodnému spánku.

Závěrečná studie z (v tehdejší podobě již rovněž neexistujícího)¹⁶⁾ herního centra Sega Ikebukuro GIGO (セガ池袋ギョーゴ, Sega Ikebukuro Gígo) v eponymní tokijské čtvrti, jednom z ústředních dopravních uzlů tokijské megalopole, nakonec slouží jako příklad centra vlastněného jedním z dominantních korporátních subjektů, v tomto případě Sega SAMMY Holdings (セガサミーホールディングス, Sega Samí Hóruđingusu). V návaznosti na koncept „mediální konvergence“ (135) od Henryho Jenkinse¹⁷⁾ zde Pelletier-Gagnon analyzuje toto rušné zařízení coby vynalézavě segregovaný prostor, a to nejen tematicky, nýbrž především genderově. Třebaže se v daném podniku spojovaly trajektorie rozličných mediálních produktů, jež měly mnohdy společný původ v kreslené audiovizuální tvorbě žánru *anime* (アニメ), zaujme především fakt, že i navzdory gigantickým rozměrům se podniku dařilo vytvářet atmosféru „mikro-intimních prostor“ (153) prostřednictvím důmyslného systému individuálních clon zvaných *šakóbako* (遮光箱).

V rámci finálního shrnutí se autor knihy navrácí k Foucaultovu konceptu heterotopie, přičemž konstatuje, že provozovatelé herních center vycházejí ze dvou základních metafor, a sice arkádového centra coby pomyslné „arény“ (včetně úmyslného důrazu na performativní dynamiku soupeří-

ně „konzervativní“ založení očekávaný příklon k feminismu zřejmě nesignalizují. Viz Eric Johnston, „How Takaichi Won the LDP's Leadership Race“, *The Japan Times*, 5. 10. 2025, cit. 7. 10. 2025, <https://www.japan-times.co.jp/news/2025/10/05/japan/politics/vote-flow-ldp/>.

15) Společnost dle dostupných informací ukončila provoz ke dni 28. února 2025, viz opět recenze dostupné v rámci vyhledávače Google.

16) Centrum bylo ceremoniálně uzavřeno po celkem 28 letech své existence, a to dne 20. září 2021 za účasti shromážděného davu příznivců a poslechu skladby *Světlo světlušky* (蛍の光, Hotaru no hikari). Viz Brian Ashcraft, „Fans Gather To Say Goodbye To A Legendary Sega Arcade“, *Kotaku*, 21. 9. 2025, cit. 7. 10. 2025, <https://kotaku.com/fans-gather-to-say-goodbye-to-a-legendary-sega-arcade-1847713588>.

17) Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).

cích hráčů a jejich obecenstev), anebo jakési „ložnice“ ve smyslu vytvoření bezpečného prostoru (169). Zdůrazněna je opět pluralita, simultaneita a efemérnost prožitků z hraní ve veřejném prostoru, a sice v souladu s autorovou myšlenkou *ludo-egregore* (165). Lze jen doplnit, že celou publikaci je možno v celkovém úhrnu považovat za velice hodnotnou, neboť přispívá k hlubšímu poznání zvláště té části herních studií, jež se zaměřuje na Japonsko. Poznatky z ní jsou však i díky pozoruhodným a přesvědčivě zpracovaným případovým studiím natolik zobecnitelné a přenositelné, že se mohou stát významným přínosem pro celé spektrum humanitních disciplín včetně filmové vědy, a to díky svému důrazu na temporálnost – obzvláště na pomíjivé aspekty recepce audiovizuálních děl.

Bibliografie

- Adelstein, Jake. „The Death of the Salaryman“, *Tokyo Paladin with Jake Adelstein*, 29. 8. 2025, cit. 27. 9. 2025, <https://tokyopaladin.substack.com/p/the-death-of-the-salaryman>.
- Aihara, Hirojuki. „Gému sentá to iu kúkan ni kodomo wa nani wo motomeru ka?“, *Džidó šinri* 55, č. 11 (2001), 1108–1113.
- Ashcraft, Brian. „Fans Gather To Say Goodbye To A Legendary Sega Arcade“, *Kotaku*, 21. 9. 2025, cit. 7. 10. 2025, <https://kotaku.com/fans-gather-to-say-goodbye-to-a-legendary-sega-arcade-1847713588>.
- Benjamin, Walter. *The Arcades Project*, přel. Howard Eiland – Kevin McLaughlin (Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002).
- Blom, Joleen. *Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2023).
- Debord, Guy-Ernest. *Guide psychogéographique de Paris: Discours sur les passions de l'amour* (Copenhagen: Bauhaus Imaginiste, 1957).
- Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (New York: Pantheon Books, 1977).
- Hutchinson, Rachael – Jérémie Pelletier-Gagnon, eds. *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG* (Lanham: Lexington Books, 2022).
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).
- Johnston, Eric. „How Takaichi Won the LDP's Leadership Race“, *The Japan Times*, 5. 10. 2025, cit. 7. 10. 2025, <https://www.japantimes.co.jp/news/2025/10/05/japan/politics/vote-flow-ldp/>.
- Lefebvre, Henri. *Éléments de rythmanalyse: Introduction à la connaissance des rythmes* (Paris: Éditions Syllepse, 1992).
- Mabille, Pierre. *Egrégore ou la vie des civilisations* (Marseille: Egrégore Editions, 2005).
- Pelletier-Gagnon, Jérémie. *Space and Play in Japanese Videogame Arcades* (New York: Routledge, 2024).
- Roth, Martin. *Unboxing Japanese Videogames: A Metadata-based Approach to the Production and Distribution of Spatial Instability* (Cambridge: The MIT Press, 2025).
- White, Merry. *Coffee Life in Japan* (Berkeley – Los Angeles: University of California Press, 2012).

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 pražské FAMU, kde po absolutoriu doktorského studijního programu Výzkum a teorie audiovize vyučuje nově ustavený předmět „Japonský survival horror“. Je též autorem novely *Předvečer* (Minimum Difference, 2021), která byla r. 2022 nominována na Cenu Jiřího Ortena.

E-mail: josef-tichy@hotmail.cz