

**M A S A R Y K O V A  
U N I V E R Z I T A**

FILOZOFICKÁ FAKULTA

HRY01 JAPONSKÉ DIGITÁLNÍ HRY

**Digitální hra *Okami* jako alternativní nástroj pro  
studium japonské kultury**

Seminární práce

VALERIE ŠEFFEROVÁ, 485572

ZDENĚK RYCHTERA, 513269

Podzim 2022

## Anotace

Seminární práce se zabývá otázkou, zda lze využít digitální hru *Okami* jako podpůrný studijní materiál při studiu japonské historie a kultury. V první části práce je rozebráno, jakým způsobem mohou hry být využívány v procesu učení. Druhá část práce se zabývá jednotlivými prvky hry *Okami*, které lze využít jako nástroje pro studium japonské kultury a kriticky zvažuje, zda jsou tyto aspekty pro studium vhodné. Cílem této práce je zjistit, zda se dá tato konkrétní digitální hra považovat za přínosný doplňující materiál pro studenty zabývající se japonskou kulturou či jinými humanitními obory a zda se v budoucnu dá tato praxe aplikovat i na jiné herní tituly.

## Klíčová slova

japonské digitální hry, *Okami*, hry jako studijní materiál, japonská historie, japonské mýty, japonské legendy, japonská kultura

---

## Abstract

This seminar work deals with the question of whether the digital game *Okami* can be used as an additional study material for the purposes of studying Japanese history and culture. The first part of the paper discusses how games can be used in the learning process. The second part of the paper shows individual elements of the game *Okami* that can be used as tools for studying Japanese culture and defines whether these aspects can be used for study purposes. The aim of this paper is to determine if there is enough information in the game for it to be a good enough material for students of Japanese culture or other humanities disciplines and whether this practice can be applied to other game titles in the future.

## Key words

Japanese digital games, *Okami*, games as study materials, Japanese history, Japanese legends, Japanese myths, Japanese culture

## Obsah

Úvod .....	4
Teorie využití her ke studiu .....	5
Postavy a příběh .....	8
Grafika .....	10
Hudba .....	10
Závěr a doporučení.....	11
Zdroje .....	13

## Úvod

*Okami* je japonská akční adventura vytvořená studiem Clover v roce 2006.<sup>1</sup> Tato hra zachycuje příběh založený na šintoistických mýtech a legendách, a zobrazuje japonskou kulturu v ručně kreslené grafice podobné tradičním japonským uměleckým stylům, konkrétně kresbu tuší nazývanou *Sumi-e*.

V této práci zkoumáme využití digitální hry *Okami* jako nástroje při studiu japonské kultury a mytologie. Tuto hru chápeme primárně jako nevýukový program, který ale může sloužit jako doplňkový zdroj více tradičních metod výuky. Zabýváme se jednotlivými prvky hry, začínaje od příběhu a postav, přes grafické zpracování až po hudbu, abychom zjistili, které z těchto prvků hry jsou vhodnou reprezentací japonské kultury. Jednotlivé aspekty hry by poté mohly být užitečné v procesu studia japonské kultury či mytologických příběhů. Naším předpokladem je, že hraní her lze využít jako podpůrný studijní materiál, díky kterému jsou studenti schopni lépe pochopit probíranou látku. *Okami* svým grafickým zpracováním nejen předává vjemy typické pro japonskou vizuální kulturu, ale využívá hudby a příběhu k vyprávění japonských legend. Postavy ze hry jsou také založeny na postavách nacházejících se v japonské mytologii, nicméně pro potřeby vyprávění jsou jejich původní mytologické konotace upraveny a interpretovány ve zcela nové narativní konstrukce.

Tématem využití her při studiu se již zabývalo velké množství odborných zdrojů i populárních článků. Existují také materiály, které porovnávají příběhy z japonské mytologie právě s příběhem *Okami*. Cílem této práce je právě shrnutí těchto dvou přístupů pomocí pozorování, využití již dostupných materiálů a našich vlastních zkušeností z hraní hry.

V širším pojetí bychom následně měli být schopni vztáhnout případ *Okami* na obdobné digitální narativní hry a pomoci vytvořit systém kanonických herních děl vhodných pro suplementární výuku napříč obory.

WUTZ

<sup>1</sup> Okami. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-21]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckami>

## Teorie využití her ke studiu

Při hodnocení možného přínosu a využití digitální hry *Okami* pro edukaci vycházíme primárně ze dvou studií. Tou první je *Japanese Culture Through Videogames* od Rachael Hutchinson<sup>2</sup>, zejména pak kapitola *Packaging the Past in Ōkami*. Tento zdroj slouží jako podpůrný pilíř v analýze samotné hry a jejího kulturního kontextu. Hutchinson se zde převážně zaměřuje na interpretaci japonské historie a mytologie skrze herní narativ i statické příběhové prvky herního světa jako je nábytek či architektura. Druhým zdrojem, který používáme pro ukotvení v pedagogické teorii a využití nedidaktických her při procesech učení, je text Matthiase Boppa *Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning*.<sup>3</sup>

Tyto dva zdroje považujeme **vzhledem k předpokládanému rozsahu textu za adekvátní**, byť nabízí spíše elementárnější úroveň přehledu v problematice. Jako nápomocný se ukázal i text Veroniky Stoffové *The Importance of Didactic Computer Games in the Acquisition of New Knowledge*.<sup>4</sup> I když se zaměřuje výhradně na didaktické hry, některé závěry lze s komentářem vztáhnout i na využití her nedidaktických.

### Co se dá naučit skrze hru?

Význam slova hra je v různých obměnách každému znám, pro naši definici ale používáme Huizingovu definici v pěti bodech.<sup>5</sup>

1. *Hra je dobrovolná* (Dobrovolnost hry je v kontrastu s nedobrovolností věcí, které musíme dělat pro přežití.)
2. *Hra je řízená pravidly* (Když vstupujeme do hry, souhlasíme s tím, že budeme hrát podle explicitních nebo implicitních pravidel, která se často liší od těch, jimiž se běžně řídíme.)
3. *Hra se odehrává v pevně stanovených hranicích: "magický kruh"* (Vyčlenění hry jako svébytné praxe úzce souvisí s chápáním specifického řádu a závazných pravidel hry. Když souhlasíme s omezením pravidel, souhlasíme také s tím, že tato omezení budou platit pouze pro určitý čas a/nebo místo.)
4. *Hra je odlišná od běžného života* (Když si hrajeme, zřetelně si uvědomujeme, že to, co děláme, není "běžný život". Obýváme jiný "mentální svět", kde může mít to, co děláme, nějaké důsledky, ale tyto důsledky se obvykle řídí jinými pravidly.)

<sup>2</sup> HUTCHINSON, Rachael. *Japanese Culture through Videogames*. 2019. Routledge. ISBN 9780367728151. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780429025006>

<sup>3</sup> BOPP, Matthias. *Didactic analysis of digital games and game-based learning*. 2006. *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction*. 1, 8-37.

<sup>4</sup> STOFFOVÁ, Veronika. *The Importance of Didactic Computer Games in Acquisition of New Knowledge*. 2016 [cit. 2023-01-23]. *ICEEPSY 2016: Education and Educational Psychology. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences* 16, 676-688. Dostupné z: <https://doi.org/10.15405/epsbs.2016.11.70>

<sup>5</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A study of the Play-Element in culture*. 2016. Angelico Press. ISBN 978-1621389996.

5. *Hra není užitečná v hmotném zájmu* (Jedním z důležitých prvků hry je to, "co je v sázce". Ačkoli hazardní hry a riskování jsou druhy hry, hra přesto není účelná. J. Huizinga tvrdí, že jakmile je hra podřízena materiálnímu zájmu, nelze ji již chápat jako čistou hru.)

U hry je tedy zásadní její volnočasové zaměření, spontánnost a dobrovolnost, a i když neslouží k získání hmotných statků, dokáže hráče stimulovat smyslově a intelektuálně. V. Stoffová uvádí, že znalosti studentů jsou hlubší a trvalejší, pokud si je osvojují na základě vlastních zkušeností, a to včetně těch z her.<sup>6</sup> V případě digitální hry *Okami* tak můžeme uvést, že nabízí hřiště japonské mytologie, které se stává jak badatelským prostředím, tak prostorem pro rozvoj fantazie a tvořivosti, a dokonce tvorbu samotnou (herní mechanika štětce). V případě *Okami* jde z pohledu západního uživatele navíc o tematizaci odlišné kulturní zkušenosti, jak skrze narativ, tak celé audiovizuální zpracování.

S dobrovolností hry v kontextu učení úzce souvisí koncept skrytého učení (*stealth learning*, pozn. autorů) M. Boppa. Jde o akt učení se herních mechanik a získávání návyku na konkrétní herní i neherní procesy bez vědomí, že toto učení probíhá. Bopp tento stav popisuje takto:

*"Hráči nemají rádi, když je někdo učí nebo vede, protože potěšení z hraní často pramení z radosti z řešení problémů na vlastní pěst (nebo v týmu vrstevníků). Z tohoto důvodu se designéři někdy snaží vyhnout dojmu, že hry používají didaktické metody. Protože toto maskování je také didaktickou strategií, navrhuji nazývat ho skryté učení."*<sup>7</sup>

U *Okami* je proces skrytého učení patrný s přesahem do narativu, kdy se hráči skrze vyprávění a příběhové předměty v inventáři učí rozumět spleťtému příběhu, japonským reáliím a zároveň konstrukci mýtu jako takového (protagonistkou je vlčice, bohyně, která sama určuje podobu mýtu, ve kterém figuruje, odkazy na tuto skutečnost jsou ve hře více než časté).

R. Hutchinson na základě referencí k herním komunitám a fórům navíc uvádí, že *Okami* dokáže obstojně fungovat jako motivátor ke studování japonské kultury.<sup>8</sup> Obsáhlost narativu, stylizace, cizost prostředí, architektury i designu a funkčnosti předmětů denní potřeby se jeví jako ideální zdroj pro fascinaci.<sup>9</sup> Pointa hry se v takovém případě zdvojuje a komě ambice zvládnout hru samotnou se hráč začne přirozeně zajímat i o zvládnutí jejího kulturního kontextu. Látka hry tak nevede pouze k vědomí,

<sup>6</sup> STOFFOVÁ, Veronika. The Importance of Didactic Computer Games in Acquisition of New Knowledge. 2016 [cit. 2023-01-23]. ICEEPSY 2016: Education and Educational Psychology. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences 16, 676-688. Dostupné z: <https://doi.org/10.15405/epsbs.2016.11.70>

<sup>7</sup> BOPP, Matthias. Didactic analysis of digital games and game-based learning. 2006. Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction. 1, 8-37. Vlastní volný překlad.

<sup>8</sup> HUTCHINSON, Rachael. Japanese Culture through Videogames. 2019. Routledge. ISBN 9780367728151. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780429025006>

<sup>9</sup> HUTCHINSON, Rachael. Japanese Culture through Videogames.

jak hrát lépe samotnou hru (dosáhnout *game literacy*), ale spíše k větším znalostem japonské kultury. Vzhledem k narativu i zvolenému stylu by se dalo o *Okami* uvažovat jako ideálním příkladem "výsostně japonské hry", jak rozebereme v další kapitole, mytologie *Okami* je silně konstruovaná a k japonským reáliím se nutně vztahuje selektivně:

*"Žádnou "oficiální historii" zde však nenajdete, a to kvůli pluralitě hráčských zkušeností a také proto, že příběhové události jsou založeny na mýtech a legendách, nikoli na historii, kterou by bylo možné doložit archeologickými důkazy. (...) Po závěrečných titulcích se Issun opět objeví, aby nám sdělil, že nám zanechal nové materiály k prozkoumání - mapy, kresby a další informace o světě Ōkami. Odměnou za dokončení hry je tedy více znalostí o Nipponu a jeho kultuře, což nás vybízí k tomu, abychom se o domnělé japonské minulosti dozvěděli ještě více. Přemýšlivý hráč se však může zamyslet nad tím, že tato vize "Nipponu" je pouze Issunovou vizí, zkonstruovanou a kurátorovanou verzí předmoderního Japonska, která je specificky zaměřena na hráče jako snadno komodifikovatelná, snadno konzumovatelná fikce."<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Tamtéž. Vlastní volný překlad.

## Postavy a příběh

Příběh *Okami* je inspirován pohádkou z Kojiki, rané japonské kroniky mýtů, legend, genealogií, ústních tradic a polo-historických zpráv z roku 641.<sup>11</sup> Původní mýtus z Kojiki vypráví příběh o prvních dvou bytostech, Izanagi a Izanami, kteří stvořili mnoho božstev Japonska. Když Izanami zemřela, Izanagi ji pronásledovat do světa mrtvých, aby se s ní znovu shledal. Když se do podsvětí dostal, Izanami mu slíbila, že se s ním vrátí zpátky do světa živých, pokud se na ni vydrží nepodívat, dokud nebudou z podsvětí pryč. Izanagi ale zahlédl rozkládající se formu Izanami, a utekl. Aby ze svého těla smyl pach smrti, očistil se Izanagi v řece. Když umyl své levé oko, stvořil bohyni slunce Amaterasu. Když umyl své pravé oko, stvořil boha slunce Tsukuyomi. Z jeho nosu se zrodil nepředvídatelný bůh bouře Susano.<sup>12</sup>

Po nějaké době byl Susano vyhnán na Zemi. Setkal se s osmihlavým hadem Orochi, který již snědl sedm sester z rodiny, kterou se rozhodl obětovat, a chystal se sníst i poslední, Kushinadu. Susano slíbil, že Orochi zabije, pokud si poté bude moct vzít Kushinadu za ženu, a tak také udělal.<sup>13</sup>

Přestože Amaterasu, Susano, Tsukuyomi i Kushinada se ve hře *Okami* objevují, jsou velmi odlišnými postavami. Amaterasu je ve hře protagonistkou. Je znázorněna jako bílá vlčice s červenými symboly. Originální Susano je v *Okami* pojmenován jako Nagi, a jeho mečem je právě Tsukuyomi. Ve hře se ale objevuje i postava pod jménem Susano. Jedná se o přímého potomka Nagi, z čehož můžeme uvažovat, že příběh se odehrává v novější době v porovnání s původní legendou. Hra také potvrzuje, že souboj Nagiho s Orochi se odehrál zhruba 100 let před samotným příběhem hry. Susano je v originálním příběhu zobrazen jako destruktivní, zuřivý bůh, který vše ničí. Tyto vlastnosti jsou do jisté míry převedeny i do postavy Susana v *Okami*, kde je zobrazen jako naštvaný, vcelku neschopný člověk s neuvěřitelným egem a destruktivními sklony.<sup>14</sup> Kushinada je v *Okami* známá pod jménem Nami, ale v příběhu se moc nevyskytuje. Zato je v příběhu důležitá Kushi, Susanova manželka. Původní legenda o porážce Orochi je v *Okami* součástí příběhu, ale její detaily jsou odlišné. Orochi je znázorněn stejně, jak jej popisuje legenda. Příběh o Izanami a Izanagi je ve hře opomenut.

<sup>11</sup> Kojiki Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-21]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kojiki>

<sup>12</sup> CARTER, Laila. Why Turn a Myth into a Game: How Okami Reinvented the Kojiki. 2017 [cit. 2023-01-22]. With a Terrible Fate [online]. Dostupné z: <https://withaterriblefate.com/2017/10/15/why-turn-a-myth-into-a-game-part-1-how-okami-reinvented-the-kojiki/>

<sup>13</sup> CARTER, Laila. Why Turn a Myth into a Game: How Okami Reinvented the Kojiki.

<sup>14</sup> CARTER, Laila. How Okami Transformed the Meaning of Characters like Amaterasu. 2018 [cit. 2023-01-22]. With a Terrible Fate [online]. Dostupné z: <https://withaterriblefate.com/2018/02/08/how-okami-transformed-the-meaning-of-characters-like-amaterasu/>



V příběhu hry Susano omylem osvobodí Orochi z jeho vězení. Amaterasu je pak přivolána, aby se zbavila hrozby a zachránila vesnici. To se jí s pomocí Susanovy ženy Kushi povede. Na rozdíl od původní Kushinady, dívky v nesnázích, je Kushi statečnou ženou, která přispěje k porážce Orochi.

Příběh v *Okami* je založen na původním mýtu z Kojiki, ale staví na něm zcela nový svět s novým příběhem. Originální mýtus o porážce Orochi tvoří menší část celé hry, zatímco větší část hry se zabývá jinými příběhy inspirované japonskou mytologií, které jsou kompletně přetransformované pro účely zážitku ze hry. Přestože se *Okami* neodehrává pouze okolo původního mýtu, hra stále zvládá vyprávět koherentní verzi mýtu o Susano a Orochi, díky čemuž lze původnímu mýtu lépe porozumět. Je však matoucí, že ve hře jsou použita jména původních postav pro odlišné postavy.

Kromě příběhu o porážce Orochi hra nastiňuje příběhy dalších starých japonských legend a pohádek. Věrným společníkem Amaterasu je Issun, který odkazuje na pohádku *Issun-boshi*. Další z dějových linek je založena na příběhu *Shita-kiri Suzume*, jiné zase na *Tamano no Mae*, *Taketori Monogatari* nebo *Okikurmi*.<sup>15</sup>

*Okami* se odehrává ve starověkém Japonsku, který je ve hře pojmenován jako Nippon. Jedná se o svět, ve kterém existují monstra, duchové a bohové. Stejně tak se i mýty a legendy z Kojiki odehrávají v dobách, kdy bohové a duchové měli velký vliv na kulturu a náboženství tehdejšího Japonska. Jedním z prvků hry je také prolínání duchovního světa se světem normálním. Na začátku hry lze vidět, že pokud v jedné části projde hráč bránou *torii*, vejde do duchovního světa plného fantazie. Pokud ale hráč bránou neprojde a místo toho ji obejde, zůstává ve světě normálním. Ve hře tedy existuje duchovní svět, který se překrývá se světem světským jako holografický obraz, podobný perspektivám šintoismu.<sup>16</sup> Podobně se Amaterasu jeví jako bílý vlk bez jakýchkoliv odlišností těm, kdo ztratili víru v duchovno.

Při tvorbě her na základě mýtů je třeba změnit velké množství věcí, aby hra dávala smysl. Ve videohře například nemohou svět ovládat bohové, protože největší část ovládnutí musí zajišťovat právě hráč.<sup>17</sup> Hráč se stává bohem, a participuje tak na tvorbě vlastního mýtu. Každý hráč tvoří po dokončení hry vlastní subjektivní mýtus na základě toho, jak hru hrál. Některé části hry však mohou zůstat – například bohové a jejich síly, nepřátelé, místa a události z původního příběhu.

<sup>15</sup> CASTLE, Katherine. The secret myths and folktales behind Okami. 2021 [cit. 2023-01-22]. Rock Paper Shotgun [online]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/the-secret-myths-and-folktakes-behind-okami>

<sup>16</sup> HARDWOOD, Brandon J. The digital brush paints a flourishing world: enacting religion and aesthetic traditions in Ōkami. 2022 [cit. 2023-01-22]. Journal of Contemporary Religion [online]. 37(3), 419-434. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/13537903.2022.2099084?needAccess=true&role=button>

<sup>17</sup> CARTER, Laila. Why Turn a Myth into a Game: How Okami Reinvented the Kojiki. 2017 [cit. 2023-01-22]. With a Terrible Fate [online]. Dostupné z: <https://withaterriblefate.com/2017/10/15/why-turn-a-myth-into-a-game-part-1-how-okami-reinvented-the-kojiki/>

Zde lze aplikovat poznatky z knihy Rachael Hutchinson<sup>18</sup>, dle nichž můžeme *Okami* brát jako interpretaci. Z hry se dá částečně naučit japonská kultura, ale hlavně také to, jak vzniká konstrukce japonské kultury a jejího mýtu. *Okami* je kulturním produktem určeným pro export. Je univerzálně srozumitelná, ale ten, kdo mytologii nezná, nepochopí vtip v tom, jak trefně jsou jednotlivé mýty v *Okami* přepracované. To však hráči nevadí, protože pointou není naučit se nazpaměť jednotlivé mýty, ale naučit se chápat jinou kulturní zkušenost a analyzovat příběhy, které ji tvoří.

## Grafika

Vizuální zpracování *Okami* je založeno na tradičním uměleckém stylu *Sumi-e*. Použití štětce je navíc jednou z hlavních mechanik hry, kdy je hráč v podobě Amaterasu schopný díky svému štětci řezat stromy i nepřátele, ale i spojovat souhvězdí či nechat stromy rozkvést. Právě jednoduchá grafika *Okami* je jedním z hlavních prvků vtahujících hráče do hry. Během hry se hráč setkává se širokou škálou symbolů a architektonických prvků odkazujících na Japonsko. Kromě šintoistických svatyní, brán *torii* a další tradiční architektury je i krajina v *Okami* inspirovaná přírodou v Japonsku. V jedné části hry jsou dominantním prvkem růžově kvetoucí stromy, které připomínají typické japonské sakury.

## Hudba

Veškerá hudba v *Okami* je inspirována tradičními japonskými styly. Hlavním skladatelem je Masami Ueda, který hru popisuje následujícími slovy: „*A healing-themed game. I know there are other games out there, but I don't think there is any that adheres to this theme more than Ōkami.*”<sup>19</sup> Herní hudba připomíná lidové písničky či festivalovou hudbu, a kromě akčních scén působí uklidňujícím dojmem. Skladatelé brali inspiraci nejen ze starověkého Japonska, ale smíchali ji s moderními a západními vlivy, aby vytvořili jedinečný styl pro *Okami*. Podobným způsobem pracovali i samotní vývojáři hry, kteří kombinovali východní vlivy se západními.

---

<sup>18</sup> HUTCHINSON, Rachael. Japanese Culture through Videogames. 2019. Routledge. ISBN 9780367728151. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780429025006>

<sup>19</sup> CHAPIN, Parker. A Look at the Music of Ōkami. 2015 [cit. 2023-01-23]. WordPress [online]. Dostupné z: <https://parkerchapin.wordpress.com/2015/07/27/a-look-at-the-music-of-okami/>

## Závěr a doporučení

*Okami* je videohra ovlivněná japonskou mytologií a folklorem. Hraní této hry může přiblížit některé mýty či legendy, nebo nám umožnit immerzi do japonské estetiky pomocí audia a vizuální stránky hry. *Okami* využívá náboženství a mytologii s velkou rezervou. Bere násilí jako metaforu porážení papírových démonů, kteří existují jen protože lidé nedokázali duchovně nebo psychologicky vyrůst.<sup>20</sup>

Příběh a gameplay hry obsahuje mnoho prvků japonské kultury, jako je použití tradičních japonských tahů štětce jako jedné z hlavních mechanik hry, nebo odkazy na velké množství japonských pohádek, mýtů či legend. Hra ale nenabízí kompletní soubor všech prvků japonské kultury, chybí jí například odkazy na japonskou literaturu.

Na druhou stranu je nutné si uvědomit, že *Okami* je fiktivní hra odehrávající se ve fiktivním světě, a starověkým Japonskem je pouze inspirovaná. Nejedná se o přesnou reprezentaci historického ani současného Japonska, a příběhy zahrnuté v dějové lince *Okami* se často liší od původních mýtů, na nichž jsou založeny. Hra by neměla být využívána jako zdroj informací o japonské kultuře, ale je vhodná pro posílení znalostí, které student již má. Samotná hra není reprezentací kultury, ale je vhodná k doporučení k analytickému hraní ideálně v kombinaci se zadáním ze strany pedagoga, které čítá různé úkoly k observaci při průchodu hrou (např.: najděte v narativu *Okami* prvky jednotlivých japonských mýtů a najděte jejich předlohy).

Zatímco *Okami* může být dobrým interaktivním způsobem, jak se dozvědět více o japonské kultuře, je důležité si uvědomit, že se stále jedná o fiktivní hru, která není přesnou kopií japonské kultury. *Okami* je dobrým doplňujícím materiálem k jiným zdrojům, ale není vhodný jako jediný zdroj ke studiu japonské kultury a mytologie, ani ke studiu japanistiky.

Ideálním cílem této práce je normalizovat citování adekvátních digitálních her ve výuce, stejně tak jako je běžné odkazování k filmu či literatuře. Nutným limitem této práce je zaměření pouze na jedinou digitální hru. Další práce by měla směřovat k výběru a evaluaci dalších narativních digitálních her a k tvorbě kánonu či skupiny kánonů, které se dají snadno doporučit různým oborům či věkovým skupinám studentů. Cílem není prohloubit konkrétní faktografickou látku, ale spíše stimulovat motivaci a vztah studentů k danému oboru v jejich volném čase. V prvotních hypotézách jsme spekulovali, že

<sup>20</sup> HARDWOOD, Brandon J. The digital brush paints a flourishing world: enacting religion and aesthetic traditions in *Okami*. 2022 [cit.2023-01-22]. Journal of Contemporary Religion [online]. 37(3), 419-434. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/13537903.2022.2099084?needAccess=true&role=button>

*Okami* bude možné k suplementaci výuky např. japanistiky snadno doporučit, v konečném důsledku ale soudíme, že hra je daleko cennější jako příklad:

- a. dekonstrukce mýtu a narativu
- b. selektivní konstruovanosti národní historie
- c. produktu orientalismu a exportu exotiky

Pro *Okami* můžeme doporučit kritické využití na středních školách a gymnáziích v předmětech jako jsou jazyky, základy společenských věd nebo filozofie. Na vysokých školách se *Okami* z výše popsaných důvodů hodí pro studenty kulturních studií, kulturní antropologie, japanistiky, filologie či obecné lingvistiky.

Jako omezení při doporučení hry můžeme uvést časovou náročnost hraní a jazykovou bariéru (hra byla přeložena pouze do anglického, francouzského a německého jazyka). Největší nevýhodou, která znemožňuje plošné doporučení, je nutnost vlastnit specializované herní vybavení, jako je herní konzole nebo výkonný počítač. Alternativa v podobě různých videí ze hry z pochopitelných důvodů není dostatečná.



## Zdroje

- BOPP, Matthias. Didactic analysis of digital games and game-based learning. 2006. Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction. 1, 8-37.
- CHAPIN, Parker. A Look at the Music of Ōkami. 2015 [cit. 2023-01-23]. WordPress [online]. Dostupné z: <https://parkerchapin.wordpress.com/2015/07/27/a-look-at-the-music-of-Okami/>
- CARTER, Laila. How *Okami* Transformed the Meaning of Characters like Amaterasu. 2018 [cit. 2023-01-22]. With a Terrible Fate [online]. Dostupné z: <https://withaterriblefate.com/2018/02/08/how-Okami-transformed-the-meaning-of-characters-like-amaterasu/>
- CARTER, Laila. Why Turn a Myth into a Game: How *Okami* Reinvented the Kojiki. 2017 [cit. 2023-01-22]. With a Terrible Fate [online]. Dostupné z: <https://withaterriblefate.com/2017/10/15/why-turn-a-myth-into-a-game-part-1-how-Okami-reinvented-the-kojiki/>
- CASTLE, Katherine. The secret myths and folktales behind *Okami*. 2021 [cit. 2023-01-22]. Rock Paper Shotgun [online]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/the-secret-myths-and-folktakes-behind-Okami>
- HARDWOOD, Brandon J. The digital brush paints a flourishing world: enacting religion and aesthetic traditions in Ōkami. 2022 [cit.2023-01-22]. Journal of Contemporary Religion [online]. 37(3), 419-434. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/13537903.2022.2099084?needAccess=true&role=button>
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: A study of the Play-Element in culture. 2016. Angelico Press. ISBN 978-1621389996.
- HUTCHINSON, Rachael. Japanese Culture through Videogames. 2019. Routledge. ISBN 9780367728151. Dostupné z: <https://doi.org/10.4324/9780429025006>
- KRAMER, Jan. Hry jako historie. 2022 [cit. 2023-01-22]. Youtube: Blok expertů (KISK) [online]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=fN9QMLp19Gw&ab\\_channel=KISK](https://www.youtube.com/watch?v=fN9QMLp19Gw&ab_channel=KISK)
- Kojiki Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-21]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kojiki>
- Ōkami Wiki [online]. [cit. 2023-01-21]. Dostupné z: <https://Okami.fandom.com/wiki/Wiki>
- Ōkami. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-21]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckami>
- STOFFOVÁ, Veronika. The Importance of Didactic Computer Games in Acquisition of New Knowledge. 2016 [cit. 2023-01-23]. ICEEPSY 2016: Education and Educational Psychology. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences 16, 676-688. Dostupné z: <https://doi.org/10.15405/epsbs.2016.11.70>