

Pod povrch věcí

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

Rachael Hutchinson, profesorka japonských studií na University of Delaware, v knize nahlíží japonskou kulturu prostřednictvím média videoher, a hned úvodem je nutné konstatovat, že tak činí velmi neotřelým způsobem. Právě svým úzkým zaměřením na japonskou kulturu coby soubor artefaktů studie objevuje v kontextu videoherního bádání dosud neprozkoumané teritorium. Daří se jí tak i přesto, že se tématem japonských videoher dříve z jiných úhlů pohledu zabývala již řada autorů. Například Mia Consalvo v monografii *Atari to Zelda*¹⁾ zkoumá japonské videohry nejen z hlediska specifické korporátní produkce a marketingu, ale také z pohledu recepce, zejména tedy u hráčského publika na Západě. Svým záběrem se však Consalvo dotýká i fenoménu fanouškovských modifikací původních titulů, problematiky lokalizací aj. Konzumní vzorce a v mnohém jedinečné podmínky japonské hráčské komunity naopak přibližuje Hiroki Azuma v publikaci *Otaku: Japan's Database Animals*.²⁾ Téma žánrové tvorby, konkrétně japonského videoherního hororu, pak z hlediska kognitivní filmové teorie zpracovává kanadský teoretik Bernard Perron. Zvláště inspirativní je v tomto jeho monografii věnovaná prvním třem dílům série *Silent Hill*.³⁾

Hutchinson své teze (spíše než o pozorování hráčského konzumerismu či teorie filmu) opírá o důkladnou znalost japonské historie a kultury, místy v ostré konfrontaci s její americkou perspektivou. Navzdory očekáváním tak publikaci otevírá scéna (1), v níž někdejší japonský premiér Šinzó Abe, sám o sobě dosti kontroverzní figura novodobých japonských dějin,⁴⁾ v kostýmu oblíbené postavy Super Maria od společnosti Nintendo vystupuje na závěrečné ceremonii Letních olympijských her v Rio de Janeiru roku 2016. Má tím být ilustrován hluboký vztah, který nejen k postavě Maria, nýbrž v širším smyslu k celému hernímu médiu Japonci coby národ chovají. Současně tímto příkladem autorka demonstrovuje svůj rozhled a znalost širšího kontextu, který je pro ni příznačný a v jehož rámci na dalších stránkách vztah videoher k japonské kultuře pojednává. Mimoděk navíc přináší i důležité podněty na

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

2) Hiroki Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, trans. Jonathan E. Abel – Shion Kono (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).

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

4) Viz např. Daniel Hurst, „Shinzo Abe and wife accused of giving cash to ultra-nationalist school“, *The Guardian*, 23. 3. 2017, cit. 28. 1. 2022, <https://www.theguardian.com/world/2017/mar/23/shinzo-abe-wife-akie-accused-giving-cash-ultra-nationalist-school>.

téma apropriace jinak přísně apolitické videoherní tvorby pro účely populistické agendy japonské vlády.

Monografie je přehledně členěna na převážně teoretický úvod a tři hlavní části, jež na sebe plynule a logicky navazují. Autorčiným ústředním, již v úvodu deklarovaným záměrem je analýza vybraných japonských videoher coby tzv. „kulturních scénářů“ (5), tj. rozbor těchto her jakožto případových studií v kontextu soudobého života v Japonsku konce 20. a počátku 21. století. Japonská hráčská komunita i specifika tamější videoherní subkultury jsou záměrně ponechány stranou autorčina zájmu. V návaznosti na práce teoretiků typu Kena McAllistera⁵⁾ a Christophera Paula⁶⁾ se Hutchinson v knize pokouší o reflexi videoher coby svébytných „diskurzivních struktur“ (10). Vychází přitom z premisy, že samotné hraní her může být svého druhu „diskurzivní praktikou“ (10), protože je v intencích ideologické kritiky pojímá coby jedinečné subverzivní médium. Jak Hutchinson dále konstatuje, videohry v sobě nesou ideologické stopy společnosti, která je vytvořila (ať již prostřednictvím konkrétních způsobů reprezentace, volbou narativu, způsobem uchopení zvoleného tématu, anebo např. zobrazením hierarchických struktur společnosti), současně ale obsahují i potenciál, jehož prostřednictvím lze tyto hodnoty zpochybnit (10).

Text knihy postupuje od nejméně problematických témat typu reprezentace japonských realit na pozadí proměňujících se ročních dob či tradičních uměleckých technik přes demografické změny a sociální rozvrat i související ekonomické potíže Japonska od 90. let minulého století do současnosti až po traumata válečného období a otázky nepohodlného a spíše okrajového žánru japonských válečných her. Neabsentuje ani polemika nad dědictvím japonského kolonialismu z dob někdejšího japonského impéria ve východní Asii (1910–1945) a souvisejících kontroverzí.

První část s názvem „Japonská kultura coby hratelný objekt“ pojímá kulturu jako bezpočetný soubor artefaktů, s nimiž tvůrci her svobodně manipulují, zatímco jejich práce mohou souběžně sloužit nejen k zábavě, ale též k edukativním účelům. Například mírně excentrická, nicméně hluboce originální série *Katamari Damacy* (Namco, 2004) umožňuje uživatelům hry seznámení se současným japonským obydlím. Neukazuje jej však jako výkladní skříň soudobé architektury a designu, nýbrž spíše coby rozměrově skromný prostor zahlcený změtí nesourodých předmětů. Ty se v obydlí akumulují během každodenního shonu, přičemž úkolem hráčů je herní prostor těchto věcí zbavit prostřednictvím kutálející se koule zvané *katamari*,⁷⁾ která má schopnost na sebe nalepit okolní objekty. S postupem narativní linie se *katamari* zvětšuje a hráč na ni musí nabalovat stále rozměrnější předměty, v některých případech dokonce i zvířata a lidi. Hutchinson coby jednu z možných interpretací tohoto faktu uvádí poněkud nihilistickou kritiku konzumu, která pokládá člověka na roveň komodity, a zároveň jako svérázný komentář k problému přelidnění naší planety. Jakkoli nekonvenčně toto čtení působí, připouštím, že i z mého pohledu zní spíše validně. Za doprovodu japonské populární hudby tak hra zobrazuje japonské domy i celá města, která s notnou vizuální nadsázkou reprezentují nepříliš výstavnou „realitu“ moderního žití (30). Ta je jednak „pateticky přelidněná“ a „beznadějně chaotická“⁸⁾ a zároveň v přímém rozporu s tradiční estetikou ovlivněnou zen-buddhismem. Jinými slovy, ně-

5) Ken S. McAllister, *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture* (Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2004).

6) Christopher A. Paul, *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play* (London – New York: Routledge, 2012).

7) Samotný název hry je slovní hříčkou složenou z japonských výrazů pro „slepenec“ (*katamari*) a „duši“ (*tamaši*), v transliterované podobě užito jako *damacy*.

8) Kyoichi Tsuzuki, *Tokyo: A Certain Style* (San Francisco: Chronicle Books, 1999), 9.

kdejší asketismus a střídmost ustupují důrazu na objem a kvantitu.⁹⁾ Realita v *Katamari Damacy* je ovšem notně posunutá, takže zobrazené reálie v rámci eklektické směsi nostalgie a kýče hry ne vždy korespondují s příslušným prostorem, zvyky a detaily sahajícími až k pokrmům typickým pro jednotlivá roční období. Hutchinson důkladně rozebírá jednotlivé komponenty tradičního ideálu japonského domova od slaměných rohoží *tatami* přes specifické ohřívadlo a nízký stolek v jednom zvané *kotatsu* až po tradiční pokrmy či dětské hračky typu dřevěných panenek *kokeši* roztroušených v jednotlivých lokacích. Podává tak zasvěcený japanistický výklad srozumitelný i pro širší akademickou obec, a je-li to nutné, upozorňuje na zřejmé nesrovnalosti či některé nesmysly ve hře obsažené. Tradičně v zimním období konzumované mandarinky a novoroční přání *nengadžó* jsou tak, jak autorka správně upozorňuje, v ostrém kontrastu k idylické letní scénérii venku za oknem.

Další z klíčových děl, jejichž analýzu nalezneme v první části, je vizuálně působivé *Ōkami* (Capcom, 2006). Hra, jejíž stylizace upomíná na tahy štětcem v tradiční tušové malbě a kaligrafii, volně zpracovává starojaponské mýty z kronik *Kodžiki* (712) a *Nihon šoki* (720), přičemž videoherní médium zde slouží k přiblížení látky mladším generacím i cizímu publiku. Je příznačné ironické, že právě hra, která se setkala s úspěchem u kritiky, komerčně nijak nevynikla. Nedlouho po jejím uvedení se proto vydavatelská společnost Capcom rozhodla svou experimentální divizi v podobě studia Clover trvale uzavřít. Hutchinson jde však ve své analýze za známá fakta a v barvitě světě *Ōkami* mj. identifikuje projevy orientalismu, tedy procesu, na který už mnohem dříve a v odlišném kontextu upozornil Edward Said.¹⁰⁾ Orientalizace je ostatně toutéž rétorickou metodou využívanou dříve francouzskými a britskými pozorovateli odlehlých zemí v Africe a na Blízkém východě v 18. a 19. století. Uchopení této metody v rukou Japonců a její zacílení zpět na samotné Japonsko, jeden z původních objektů orientalistického diskurzu, problematizuje postavení subjektu (54) a nese v sobě jistý paradox. V této pasáži autorka naráží na jeden z často se opakujících procesů, které lze v japonské (nejen herní) tvorbě identifikovat, a sice přejímání cizích vlivů a jejich přizpůsobení domácímu prostředí a potřebám. Tuto snahu o vytvoření harmonie (*wa*) však v *Ōkami* doplňuje i o poznání méně pacifistické úsilí hlavního etnika o podmanění svého severního souseda, tedy původních obyvatel severní části hlavního japonského ostrova Honšú, národa Ainu. Ainuové byli zejména ve 2. polovině 19. století segregováni a vytlačeni až na severní ostrov Hokkaidó. V neblahém osudu Ainuů a absenci jakýchkoli jiných sousedů ústředního (japonského) etnika ve hře, ať už by šlo o Číňany, Korejce, anebo obyvatele někdejšího jižního království Rjúkjú (dnešní prefektura Okinawa), autorka spatřuje ozvěny hrdého nacionalismu, který ostatně dotvrzuje i název fiktivního světa hry. Výraz „Nippon“ totiž přímo odkazuje k militantně orientovaným snahám o vytvoření normativní japonské identity a základům japonského imperialismu v období Meidži (1868–1912).

Neméně podnětná je i poslední sekce první části, jež pojednává o japonských bojových sériích typu *Karate Champ* (Data East, 1984–) či *Street Fighter* (Capcom, 1987–). Zde autorka na základě podrobných rozborů vystupujících postav a lokací ilustruje využití stereotypů a přehnaně sexualizovaných mužských i ženských typizací, a to opět za účelem dosažení exoticky působící reprezentace vybraných etnik a ras. Domnívám se, že za pozornost v tomto smyslu stojí zvláště bizarně působící informace o krevní skupině, oblíbeném pokrmu či barvě jinak poněkud ploše vykreslených postav, které dávají větší smysl ve specifickém kontextu japonské kultury. Ta totiž přikládá zvláštní význam právě

9) Inge Daniels, *The Japanese House: The Material Culture in the Modern Home* (Oxford – New York: Berg, 2010), 112–113.

10) Edward Said, *Orientalism: Western Conceptions of the Orient* (London: Penguin, 1995 [1978]).

krewní skupině jedince, na jejímž základě jsou mj. predikovány obecné charakterové vlastnosti člověka (podobně jako se v evropském kontextu k těmto účelům využívá znamení zvěrokruhu). Klíčovým tématem analýzy bojových her je nicméně binární opozice Japonska a Spojených států. Zkoumané hry v tomto reflektují tvrdé ekonomické soupeření zmíněných dvou mocností během 80. let minulého století a prostřednictvím výchozího nastavení Japonce jako hlavní postavy jasně demonstrují perspektivu svých tvůrců. Zmíněné tendence jsou navíc v knize umně vsazeny do kontextu někdejších teorií o výjimečnosti Japonců, tedy literárního žánru tzv. *nihondžinron*,¹¹⁾ který z dnešního pohledu působí mnohdy až rasisticky. Na základě často domnělých charakteristik, jež přisuzoval japonskému národu kupř. kvůli převládajícím stravovacím návykům ovlivněným výraznou konzumací rýže, totiž utvrzoval některé xenofobní postoje, a to paradoxně i ve vztahu Japonska k jiným asijským zemím.

Druhá část publikace pojednává o ideologiích a společenské kritice. Dané téma otevírá oblíbené klišé japonské populární kultury, jímž je námět opuštěných dětí a chybějících rodičů. Navzdory závažnosti samotné problematiky, která v mnohém odráží reálný posun v japonské společnosti v průběhu 80. a 90. let minulého století, kdy souběžně s ekonomickým růstem přibývalo i rozvodů a současně klesala porodnost, autorka pojednává tuto část mnohdy až humorně. Narativ založený na absenci rodičů se totiž v produkci tehdejší doby vlivem nadužívání stával terčem vtipů a parodií (103). Humor, důraz na mládí a jistá pošetilost bývají přitom integrální součástí těchto namnoze lineárních narativních struktur (105), které jsou typické nejen pro žánr japonských *role-playing games*. Ilustrativní jsou v tomto ohledu série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986–), *Dragon Quest* (Enix, 1986–) či *Final Fantasy* (Square, 1987–). Posledně zmiňovaná série autorce slouží jako oslí můstek k přestupu do další sekce, jež zpracovává diskurz věnovaný jaderné energii, zejména se zřetelem na její negativní dopady. Kniha opět detailně přibližuje historické pozadí a metodou *close reading* analyzuje vybrané tituly z více než patnáctidílné série. Není přirozeně v možnostech této recenze shrnout veškeré poznatky, jež zde autorka vrší ve skutečně úctyhodném množství. Zvláště bych však ocenil její snahu o vykreslení Japonců nejen coby obětí nukleární agrese, do níž se dlouhodobě stylizují, ale zároveň též jako svého druhu agresory vůči jiným stranám. Autorka k tomuto (132) připomíná texty Simona Avenella, který již dříve upozornil na diskutabilní snahy Japonska o zřízení úložiště jaderného odpadu na území méně rozvinutých ostrovních států v oblasti Pacifiku či bezohlednou těžbu uranu na půdě patřící domorodým kmenům v Austrálii.¹²⁾

Od přemítání o jaderné energii je pak jen krok k úvahám o bioetice a jaderné krizi. Ke svým případovým studiím zde Hutchinson znovu využívá her ze série *Final Fantasy*, přidává však rovněž sci-fi ságu *Metal Gear Solid* (Konami, 1987–) a okrajově též některé pasáže z hororové řady *Resident Evil* (Capcom, 1996–). Generační konflikty a krize identity v těchto hrách zobrazené autorka situuje do kontextu poválečného vývoje velkých japonských korporací typu bankovních domů Micui a Sumitomo nebo průmyslového konglomerátu Micubiši, které dokázaly vytěžit maximum ze zmatků a šedé zóny poválečné japonské ekonomiky. Této jinak mimořádně inspirativní sekci bych vytkl snad jen to, že část věnovaná sérii *Resident Evil* a společenské korupci by jednoznačně zasloužila rozvést šířeji, a to už vzhledem k vlivu těchto her nejen na produkci v Japonsku, ale i na Západě. Vhodné by např. bylo i přiblížení samotného žánru *survival horroru*, jenž byl touto sérií etablován, a jeho pojednání coby důležitého průsečíku média videoher, vlivů japonské i západní kinematografie a tradičních uměleckých

11) Doslova „teorie o Japoncích“.

12) Simon Avenell, *Transnational Japan in the Global Environmental Movement* (Honolulu: University of Hawai'i Press, 2017), 148–176.

disciplín typu klasické hudby nebo malířství. Pochybovat lze naneštěstí i o tom, zda autorka správně uchopila smysl těchto her, v nichž namísto svérázného adresování existenciálních otázek současné společnosti spatřuje spíše jen bezmyšlenkovité násilí. Jak ovšem již zaznělo, vzhledem k množství otevřených témat a jednotlivých podotázek i celkovému rozsahu knihy jsou jistá selektivnost i zúžení pohledu v některých pasážích nutné a v zásadě pochopitelné.

Poslední, třetí část publikace uzavírají témata nejméně pohodlná, dosud bolestně prožívaná a aktuální. Patří mezi ně také žánr japonských válečných her. V precizně zpracovaném výčtu faktů a komentářů zaujme například pasáž věnovaná heroizaci poražených na úkor vítězů, která se táhne japonskou historií jako červená nit minimálně od dob japonského středověku (187–188). Nutno podotknout, že signifikantní je zejména způsob smrti těchto adorovaných hrdinů, jež autorka příznačně nazývá „vznešenými ztroskotanci“ (187), neboť prokázali „sílu charakteru tváří v tvář porážce“. Dále též poznamenává, že většina válečných videoher japonské provenience je situována do vzdálené minulosti, ať už jde o občanské války z dob japonského středověku, či postupné sjednocování země v 2. polovině 16. století, obvykle se samuraji v ústředních rolích. Hra *Kessen*¹³⁾ (Kōei, 2000) tak kupříkladu dramatičuje souboje mezi zakladatelem předmoderního Japonska, šógunem Iejasuem Tokugawou, a zbylými příslušníky klanu jeho předchůdce Hidejošiho Tojotomiho. Stylově titul vychází z epických historických snímků režiséra Akiry Kurosawy typu *Kagemuša* (1980) či *Ran* (1985) a i jeho cílem je upevnit předobrazy vytvořené populární literaturou a filmem spíše než přinést nový, alternativní pohled na danou látku.

Moderní svět a události 20. století jsou naopak v japonských hrách tohoto žánru příznačně vynechávány. Pokud už například období II. světové války zmiňováno je, děje se tak zpravidla v souvislosti se svržením atomových bomb, zejména oné hirošimské z 6. srpna 1945. Zvláštní místo v tomto ohledu zaujímá již zmíněná série *Metal Gear Solid* od herního autora Hidea Kodžimy, která je tématem předposlední sekce knihy. Ta k vyvolání dojmu historické autenticity využívá i archivních monochromatických fotografií a záběrů skutečných jaderných explozí. Samotnému Kodžimovi je věnována podstatná část těchto analýz — autorka vyzdvihuje zejména na svou dobu průlomovou integraci médií fotografie a filmu pro navození pocitu žurnalistické reportáže (209). Hutchinson zkoumá sérii v celé její šíři a kromě estetiky *mukokuseki*,¹⁴⁾ která má usnadnit přijetí takovéto hry u zahraničního publika, upozorňuje na Kodžimův ambivalentní vztah k USA, v němž postupně převažují vzrůstající antipatie. Dovedná konstrukce herního prostředí s převážně bělošskými postavami a důsledné vynechání Japonska v rámci hlavní dějové linie však společně s přímým využitím konvencí hollywoodských snímků, jakým byl například první *Terminátor* (James Cameron, 1984), Kodžimovi umožnila vzbudit protiválečné a antinukleární sympatie též u západních spotřebitelů. Hutchinson Kodžimovy osobní postoje dále přibližuje citacemi z dostupných rozhovorů a doplňuje je kritickou analýzou mýtů o Japonsku coby nezúčastněném outsiderovi (či dokonce oběti) i polemikou, jež směřuje k vyvrácení jednostranné odpovědnosti Spojených států a jejich vlády ve významných světových konfliktech. Poukazuje přitom na roli britského kolonialismu a jeho útlaku velké části světa včetně Afghánistánu a dalších konfliktů sužovaných zemí ve střední Asii od 17. až do 19. století. K tomuto viz zejména její rozbor tématu jedné

13) V překladu „Rozhodující bitva“.

14) Doslova „bez státní příslušnosti“. Termín, který poprvé použil Koichi Iwabuchi v publikaci *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham: Duke University Press, 2002). Autor jím odkazuje ke specifickému typu japonské kulturně neutrální produkce, která záměrně eliminuje výskyt japonských reálií za účelem bezproblémové recepce těchto děl u zahraničního publika.

z her této série, která pracuje s námětem pokusu o zničení angličtiny coby „parazitické lingua franca“, v níž namnoze čerpala z předchozí práce od Whaleyho.¹⁵⁾

Domnívám se však, že právě tato část publikace projevuje jistou zaujatost, jelikož se v ní autorka snaží de facto obvinít Kodžimu z pokrytectví a zamlčování role Japonska coby obávaného agresora ve východní Asii od sklonku 19. století až do klíčové kapitulace země v roce 1945. Hutchinson však současně nepřipomíná, že Japonsko na cestu k zahraničním výbojům postavily právě USA svým nátlakem na otevření této dlouho izolované země od r. 1853 a následným uzavíráním série nerovnoprávných smluv. Zjevné absenci odstupu v některých pasážích, jimiž autorka částečně zabředá do obhajoby amerických postojů, bylo však zřejmě obtížné se vyhnout i vzhledem k úzké provázanosti Japonska a Spojených států od konce II. světové války. Zdařilejšího zpracování této problematiky bychom se pravděpodobněji dočkali od skutečně nezáúčastněného pozorovatele těchto sporů v osobě zástupce třetí strany. Zmíněné části textu od Hutchinson v tomto smyslu působí jen jako další příspěvek do diskuze z hlediska americké strany, nikoli coby definitivně platný závěr.

Poslední oddíl závěrečné třetí části se pak zabývá odkazem japonského kolonialismu, jehož důsledky, ač ne zcela v otevřené podobě, přetrvávají jako specifické a neblahé dědictví dodnes. Autorka jeho projevy vhodně ilustruje na příkladech sérií *SoulCalibur* (Namco, 1995–) či *Yakuza* (Sega, 2005–), a sice se zvláštním zřetelem ke způsobům zobrazování Korejců. Zatímco první z těchto sérií se pohybuje v žánru fantasy, Koreu reprezentuje coby „věčně podřízenou japonské kolonizaci“ (234) a zejména korejské ženy jako sexualizované objekty zájmu, série *Yakuza* nabízí realističtější pohled na korejské etnikum skrze zpodobení jeho nelehkého života v Japonsku, konkrétně v roli ostrakizované menšiny.

Přes některé dílčí výhrady ke knize musím závěrem konstatovat, že v naprosté většině předkládaných případových studií autorka zachovává důsledný odstup od probírané látky, pročež převážná část pojednání působí objektivně a vpravdě přesvědčivě. Tam, kde je to vzhledem k povaze zvolených herních artefaktů možné, nabízí precizní a vyčerpávající shrnutí syžetu, postřehy z vlastního hraní včetně poznámek k hernímu prostředí a v některých případech i analýzy tzv. herního paratextu, tedy výtvarného zpracování historických herních automatů či krabic s hrami, jejich doprovodných manuálů a dalších, spíše periferních materiálů. Všechny rozebírané videohry Hutchinson příkladně vsazuje do kontextu společensko-historických událostí a opatřuje nutnými komentáři. Lze proto uzavřít, že kniha dovedně překlenuje oblasti herních i japonských studií a je mimořádným přínosem pro obě tyto disciplíny.

Josef Tichý (FAMU)

Bibliografie

- Avenell, Simon. *Transnational Japan in the Global Environmental Movement* (Honolulu: University of Hawai'i Press, 2017).
- Azuma, Hiroki. *Otaku: Japan's Database Animals*, trans. Jonathan E. Abel – Shion Kono (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).

15) Benjamin Whaley, „Beyond 8-bit: Trauma and Social Relevance in Japanese Video Games“ (Disertační práce, University of British Columbia, 2016), 95.

- Daniels, Inge. *The Japanese House: The Material Culture in the Modern Home* (Oxford – New York: Berg, 2010).
- Hurst, Daniel. „Shinzo Abe and wife accused of giving cash to ultra-nationalist school“, *The Guardian*, 23. 3. 2017, cit. 28. 1. 2022, <https://www.theguardian.com/world/2017/mar/23/shinzo-abe-wife-akie-accused-giving-cash-ultra-nationalist-school>.
- Hutchinson, Rachael. *Japanese Culture Through Videogames* (New York: Routledge, 2019).
- Iwabuchi, Koichi. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham: Duke University Press, 2002).
- McAllister, Ken S. *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture* (Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2004).
- Paul, Christopher A. *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play* (London – New York: Routledge, 2012).
- Perron, Bernard. *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2012).
- Said, Edward. *Orientalism: Western Conceptions of the Orient* (London: Penguin, 1995 [1978]).
- Tsuzuki, Kyoichi. *Tokyo: A Certain Style* (San Francisco: Chronicle Books, 1999).
- Whaley, Benjamin. „Beyond 8-bit: Trauma and Social Relevance in Japanese Video Games“ (Disertační práce, University of British Columbia, 2016).