

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická

Diplomová práce

Odkaz řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra filozofie

Studijní program: Humanitní studia

Studijní obor: Evropská kulturní studia

Diplomová práce

Odkaz řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích

Autor práce: Bc. Jiří Vimr

Vedoucí práce: Mgr. Karolína Jiráková, Ph.D.

Plzeň 2021

Prohlášení

Tuto diplomovou práci jsem zpracoval samostatně a vyznačil jsem použité prameny tak, jak je to ve vědecké práci obvyklé.

V Plzni dne 28. dubna 2021

Bc. Jiří Vimr

.....

Poděkování

Tímto bych rád poděkoval Mgr. Karolíně Jirákové, Ph.D. za cennou pomoc, rady a připomínky při vypracování této diplomové práce.

Obsah

ÚVOD	1
1. TEORETICKÁ VÝCHODISKA	5
1.1 Mytologie.....	5
1.2 Mýtus.....	6
1.3 Hrdinský mýtus - hrdina	9
1.4 Film.....	10
1.5 Videohra – počítačové médium.....	12
2. VÝZNAM ANTICKÉ MYTOLOGIE PRO POPULÁRNÍ MÉDIA	16
2.1 Spojení mytologie a filmu	16
2.2 Spojení mytologie a videoher	17
3. KOMPARACE KLASICKÉHO VYPRÁVĚNÍ MÝTU V PROTIKLADU K FILMOVÉMU PODÁNÍ	20
3.1 Souboj titánů.....	21
3.1.1 Srovnání prvků vybraného moderního díla s tradičním předobrazem v klasickém mýtu.....	23
3.1.2 Heroická postava Persea.....	31
4. KOMPARACE KLASICKÉHO VYPRÁVĚNÍ MÝTU V PROTIKLADU K VIDEOHERNÍMU PODÁNÍ	34
4.1 God of War	35
4.1.1 Srovnání prvků vybraného moderního díla s tradičním předobrazem v klasickém mýtu.....	37

4.1.2 Heroická postava Krata	46
5. VIDEOHRA JAKO NOVODOBÁ FORMA VZDĚLÁVÁNÍ	48
5.1 Assassins Creed: Odyssey	50
5.2 Virtuální průvodce „Discovery Tour“	51
6. PRAKTICKÁ VÝCHODISKA	56
6.1 Metodologie dotazníkového šetření	57
6.2 Dotazníkové šetření – základní údaje.....	59
6.3 Dotazníkové šetření – kompletní výsledky.....	60
ZÁVĚR.....	71
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	77
SEZNAM FILMŮ A VIDEOHER.....	78
SEZNAM POUŽITÝCH ELEKTRONICKÝCH ZDROJŮ.....	78
RESUMÉ.....	80
PŘÍLOHY	82

Úvod

Film a videohra je v současnosti jedno z nejméně populárních novodobých médií. A právě tato dvě média v minulosti, současnosti, a domnívám se, že i v budoucnosti budou sloužit k přenosu informací, které by se k lidem ve dvacátém prvním století jinými způsoby dostávaly obtížněji. Jedním z těchto témat je právě svět antického Řecka a s ním spojená řecká mytologie. U filmu, stejně jako u videohry, může divák relaxovat, objevovat nové světy, poznávat nové postavy a jejich životní příběhy, radosti či strasti, a to vše příjemnou a zajímavou audiovizuální formou, která v některých případech může vyprávění podpořit mnohem více než například kniha. A právě předávání odkazu řecké mytologie v těchto vybraných novodobých populárních médiích je i hlavní cíl, kterému se v této diplomové práci budu věnovat.

V první kapitole se budu zabírat nezbytnými teoretickými pojmy, jako jsou mytologie, mýtus, hrdinský mýtus, film či videohra. Druhá kapitola s názvem *Význam antické mytologie pro populární média* bude zaměřena na spojení mytologie s filmy a videohrami. Zabývat se budu původním spojením těchto dvou pojmů a jejich následným rozvíjením skrze přibývajících nová díla. Ve třetí kapitole se pokusím o komparaci tradičního mýtu v protikladu k jeho modernímu zpracování, které budu dokládat na vybraném filmu *Souboj titánů*. Jedná se o film užívající motivy mýtu hrdiny Persea, a proto budou záměrně vybrané prvky z filmu komparovány s mýtem o Perseovi v podání například populárně vědního autora Luca Feryho. V následující čtvrté kapitole se pokusím o podobně zaměřenou komparaci pouze z hlediska jiného populárního média a to videohry. Komparaci prvků klasického mýtu budu dokládat na cíleně vybrané videohře *God of War*. V další kapitole se pokusím o zodpovězení otázky, zda lze využít novodobé populární médium jako vzdělávací nástroj. V současné době existují tzv. virtuální encyklopedie, které jsou důležitou součástí vybraných videoher s historicko-dějinnými motivy. V rámci této kapitoly se pokusím o praktické vyzkoušení a popsání vybraného edukativního režimu. V diplomové práci se následně přesunu k praktické části, která bude zpracována formou online

dotazníkového šetření. Dotazník bude rozeslán široké veřejnosti, přičemž primárním cílem je získat alespoň 200 adekvátně vyplněných odpovědí.

Cílem teoretické části diplomové práce je odpovědět na dílčí otázky: Proč právě svět řecké mytologie je tak lákavé téma pro filmaře a vývojáře videoher k jejich ztvárnění. Čím nám tato dvě vybraná média mohou pomoci k lepšímu pochopení či porozumění problematiky a filosofie řeckých mýtů. Jaké jsou rozdíly mezi klasickou interpretací mýtu a jeho modernější podobou ve filmu a videohře, či jaké oblasti a témata z řecké mytologie jsou v současnosti nejvíce interpretovaná v populárních médiích.¹

Důležitým rozhodnutím bylo též zaměřit se na princip heroického - hrdinského mýtu a poukázat na vybraném filmovém a videoherním díle, jakými základními ctnostmi heroická osobnost vyskytující se v mýtických příbězích minulých, ale i současných děl disponuje. Jedná se o motiv, který lze pomocí vybraných novodobých médií dobře ilustrovat. Zabývat se budu převážně hrdinou Perseem, jenž dle mého názoru představuje typický ideální předobraz mytologického hrdiny. Vzhledem k rozhodnutí sledovat hrdinské jednání byl vybrán film *Souboj titánů* a videohra *God of War*.

Existují filmy a videohry, které předávají informace, data a základní či rozšířené znalosti o řecké mytologii i formou tzv. virtuálních encyklopedií, kde má daný divák či hráč možnost získat informace o tomto tématu zcela dosud nevídanou formou. I to bude jedna z důležitých součástí teoretické části diplomové práce.

V diplomové práci budu zpracovávat též i praktickou část formou polo-strukturovaného dotazníku. Dotazník nebude zaměřen na vybranou skupinu, ale bude určen široké veřejnosti. Cílem dotazníkového šetření je získat aktuální stav vědomostí široké veřejnosti o tématu řecké mytologie, jejich reference

¹ Nejen filmy či videohry jsou ovšem plné mytologie. Mytologie proniká do značek mnoha produktů, ovlivňuje malíře, sochaře, spisovatele a hudebníky.

na tuto problematiku, přímé znalosti, a názory na výskyt tématu řecké mytologie v oblasti školní výuky a novodobých populárních médiích. Filmy a videohry jsou v dnešní době kulturním fenoménem a dotazníkové šetření se pokusí o potvrzení či vyvrácení faktu, že lze novodobá populární média užít například i v oblasti edukativní.

V praktických východiscích budu hovořit o tzv. „úpadku klasické vzdělanosti“. Jedná se o fakt, který popisuje Jan Bažant ve své knize *Perseus a Medusa*. Dle Bažanta je antický mýtus silně nesrozumitelný a pro člověka bez příslušného vzdělání, či alespoň zájmu o danou problematiku, nepochopitelný.² S tímto faktorem a ohledem budu k dotazníkovému šetření přistupovat a zohledním ho i během vyvozování výsledků a závěrů.

Krom výše zmíněných praktických východisek se dotazník bude soustředit i na zjištění potencionálního a možného přesahu problematiky řecké mytologie do dnešních životů. Každý si může z řeckého mýtu vzít něco zcela jiného. Každý může najít v zalíbení ve zcela jiné oblasti řecké mytologie. I tímto směrem budou směřovány vybrané otázky dotazníkového šetření.

Samotná literatura je pro téma této diplomové práce velmi specifická. Ukotvením odkazu řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích se totiž přímo nezabývá žádná literatura, a to i v oblasti cizojazyčné, a proto budu nucen ve vybraných případech užívat odborné články, popřípadě cizojazyčné on-line studie, které problematiku spojení mytologie a populárních médií alespoň zmiňují a okrajově rozebírají. V rámci teoretických východisek budu užívat primárně literaturu, která se těmito pojmy zabývá. Zde bych zmínil publikace *Film* (Parkinson), *Řecké mýty* (Burn), *Slovník antické kultury* (Bahník) a *The Art of Videogames* (Tavinor). Pro usnadnění komparace vybraných populárních médií s tradičními mýty, jsem jako zastupitele tradičních mýtů zvolil knihy *Mytologie Řeků* (Kerényi), *Řecké mýty* (Graves) a zejména *Řecké mýty: Mytologie a filosofie* (Ferry). Důležitým zdrojem informací o řecké

² BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 361.

mytologii z hlediska populární kultury bude i kniha *Perseus a Medusa* (Bažant). V rámci praktické části diplomové práce budu využívat knihu: *Jak se vyrábí sociologická znalost* (Disman), kterou využiji zejména k zjišťování validity jednotlivých odpovědí při tvoření a vyhodnocování polo-strukturovaného dotazníku.

1. Teoretická východiska

Tématem diplomové práce je odkaz řecké mytologie v současných vybraných populárních médiích. Je proto nutné, v rámci teoretických východisek, nastínit základní informace o pojmech jako jsou mýtus, mytologie a vzhledem k tomu, že bude určitá část práce zaměřena na heroické vlastnosti známých řeckých mýtických hrdinů, tak i hrdinský mýtus. Diplomová práce se zabývá odkazem řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích, tudíž se jednoznačně nesmí opomenout vysvětlení pojmů film a videohra, jež tvoří nedílnou součást komparativních kapitol, kterými se v diplomové práci budu zabývat.

1.1 Mytologie

Řecké mýty zcela neodmyslitelně patřily k řeckému společenskému životu, a to jak v oblasti soukromé, tak veřejné. V athénské společnosti během období 5. století př. n. l., byla primární součástí výchovy výuka a s ní spojená recitace epických básní na různá hrdinská témata. S většinou mytologických událostí byla spojena převážná většina veřejných náboženských svátků a mýtických událostí. Řecká mytologie mimo jiné silně inspirovala velká díla výtvarného umění i poezie.³

*„Většinou se má za to, že řecká mytologie je pouhá řada pohádek a legend, líčení dobrodružných příhod z říše fantazie, napsaných hlavně pro pobavení dětí. Opak je však pravdou. Mytologie představuje grandiózní pokus odpovědět na již antickou otázku, jaký je smysl života a co pro smrtelníky vůbec znamená dobrý život.“*⁴ Touto částí začíná autor Luc Ferry svou knihu zaměřenou na řeckou mytologii a filosofii. Jedná se o knihu, kde se autor snaží o populárně – vědné uchopení.⁵ Řecká mytologie poznamenala evropskou kulturu v mnoha směrech. Může o tom svědčit například i běžné užívání metafor a jednotlivých rčení. Zcela běžně se používají rčení typu: jablko sváru, být mezi

³ BURN, *Řecké mýty*, str. 11.

⁴ FERRY, *Mytologie*, str. 7.

⁵ Luc Ferry se na problematiku řecké mytologie dívá z hlediska populárně – vědního, tudíž zde byl předpoklad pro využití zmíněné knihy v této diplomové práci.

Skyllou a Charybdou, ztratit se v labyrintu, podlehnout vábení Sirén, popřípadě otevřít Pandořinu skříňku. Tuto úvodní část jsem vybral záměrně, a to z toho důvodu, že hned od samého začátku je zřejmé, jak moc je odkaz řecké mytologie patrný i v těch nejvíce banálních věcech jako jsou rčení a přísloví.

Mytologie je spojena s bájnými příběhy, které zadaly vzniku bájných hrdinských eposů a následně žánru fantasy, stejně jako rozšiřovaly lidskou fantazii po celá staletí. Mýtus a mytologie jsou podobné, ovšem pojmově a definicí rozdílné názvy. Nejedná se o stejné pojmy, každý uvedený pojem plní zcela jinou roli a funkci, přestože může být v některých případech jejich označení zavádějící.

Mytologie je věda zabývající se studiem mýtů. Tato definice je též používána jako termín pro předmět zkoumání této vědy, pro soustavu jednotlivých mýtů. Mytologie obsahuje příběhy, které jsou významné pro svou kulturu, a právě jejich význam rezonuje někdy i po tisíciletí a převážně i daleko mimo kulturu, která je vytvořila.⁶ Bailey píše, že: *„Mýty prostupují každou kulturou a vypůjčují se, převypravují a znovu ožívají v čerstvých výplodech fantazie. Jsou to příběhy počátků kultury, o tom, jak se začaly formovat způsoby života a myšlení, a ještě dnes pomáhají utvářet způsob, kterým lidé chápou sebe samy a svět.“*⁷

1.2 Mýtus

Všechny mýty jsou příběhy zvláštního druhu. Nejedná se o realistická vyprávění, nejsou to příběhy o lidech, kteří provádějí zcela obyčejné věci v obyčejném světě. Mýty mají sklon zabývat se neobyčejnými postavami ve světě, který není světem naší reality. Jednotliví autoři většiny mýtů jsou anonymní, protože velká část mýtických příběhů pochází z dob před vynalezením písma, a jen málokterý je možné postupně vystopovat až k původnímu tvůrci příběhu.⁸

⁶ BAILEY, *Mytologie*, str. 10.

⁷ Tamtéž, str. 10.

⁸ BAILEY, *Mytologie*, str. 10 – 11.

V období antického Řecka lidé ještě znali mýtický a posvátný původ četných forem komplexního života a v tehdejší době se mu cítili velmi blízko. Důležitým faktem byl ten, že Řekové se jako celek považovali za plnoprávné dědice a následníky významné herojské doby, a tudíž se domnívali, že každý z nich má právo odplácet například krivdu utrpěnou v pradávných dobách.⁹

Nelze opomenout skutečný mýtus. Reálný mýtus je možné definovat jako rituální činnost, jež byla prováděná při veřejných slavnostech. Takové mýty je možné nalézt často zachycené na stěnách chrámů, vázách, pohárech, pečetiích či tapisériích. „Chimaira“ a další příbuzné zvířecí znaky z kalendáře musely hrát přední roli v představeních, která se spolu se svými ikonografickými záznamy a následným ústním podáním stala přední autoritou nebo základním dokumentem tehdejších náboženských zvyklostí každého kmene, klanu nebo města. Jejich obsahem byly prastaré kouzelnické obřady, jež posilovaly plodnost a stabilitu říše posvátné královny či krále.¹⁰

Mnoho jednotlivých systémů umisťuje své mýty do posvátných časů, do dob snů, nebo do období zcela mimo lidskou chronologii. O hrdinských mýtech se věřilo, že jsou dějinami doby několik generací před tím, než Trójané a Řekové bojovali o Helenu Trojskou, nebo nanejvýš o pár generací dřív, kdy chodili po zemi Héraklés a Argonauti. Pokud se na tuto problematiku zaměříme z hlediska dnešní historie, tak pro dnešní badatele splývají tyto mýty s historií jinak, jako odraz důležitých událostí, mezi něž se může řadit zhroucení Mínojské říše nebo vývoj obchodních tras severně od Černého moře. Též je důležité neopomenout to, že mýty byly rovněž zdrojem silné a veliké prestiže, a každá oblast, či město vznášelo vlastní nároky na to, že se na daném místě narodil, nebo zde byl pohřben nějaký bájný hrdina. Řecké mýty též splývají se všední geografii. Mnoho mýtu hovoří zcela konkrétně například o městě, či oblasti, kde číhá obávaný a nebezpečný netvor, nebo o chrámu, v němž nějaký bůh znásilnil dívku, popřípadě o pobřeží, u kterého je zakotvená věhlasná loď.

⁹ KERÉNYI, *Mytologie Řeků II.*, str. 8.

¹⁰ GRAVES, *Řecké mýty*, str. 8.

Tyto lokalizované podrobnosti splývají s mýtickým prostorem, který nelze ztotožnit s detaily popisného atlasu.¹¹

Mýtus v řeckém pojetí je primárně pravdivým obrazem světa, který vysvětluje minulost i přítomnost zároveň. Osoba, jež participuje na mytickém vyprávění formou poslechu, či zhlédnutí, tak může skrze minulost chápat i sebe samu. V dnešní době se ovšem velmi často nahlíží na mýtus, jako na čistě nerealistické vyprávění příběhů heroických postav vykonávajících neobyčejné věci v neobyčejném prostředí, který není světem naší skutečnosti a může být například světem plný bohů, kde se vyskytují fantastická zvířata, která mohou mluvit.¹²

Mýtus je též symbolické vyprávění, jež vyjadřuje víru v plnost a celistvost nadčasového řádu, zejména báje, jenž slouží jako tradiční a anonymní epický útvar, který dává odpovědi, aniž by se pokoušel o kladení otázek. Jedná se o řetězce jednotlivých příběhů, či vyprávění, které nesdělují informace, pouze se snaží o vyvolání hlubšího porozumění celku světa, nebo vybrané určité nepostradatelné části v jejich významu pro lidský život.¹³

Často bývá rozebíráno téma přivlastňování si jednotlivých mýtů určitými kulturami a národnostmi. Například je známo, že Římané a Řekové používají podobné druhy mýtů. Římané nebyli příliš velikými vynálezci mýtů jako Řekové. Vzhledem k římské povaze a činnostem, mezi něž patřilo dobývání a zkoumání říší, nebylo komplikací, při prozkoumávání daných dobytých řeckých oblastí přizpůsobit si jejich mýty. U převážné většiny mýtů se pokusili o nalezení určité podobnosti mezi bohy a následně si to vyložili způsobem, jež definoval, že jde o stejného boha pod jiným jménem. Lze to uvést například na osobě bohyně Pallas Athény, jejíž osobu Římané připodobnili římské bohyni Minervě.¹⁴

¹¹ BAILEY, *Mytologie*, str. 18.

¹² Tamtéž, str. 10.

¹³ MOCNÁ, PETERKA, *Encyklopedie literárních žánrů*, str. 400.

¹⁴ BAILEY, *Mytologie*, str. 19.

1.3 Hrdinský mýtus - hrdina

Ve většině řeckých mýtů hrají hlavní úlohu tzv. héroové, popřípadě heroiny, tedy hrdinové a hrdinky. Bylo zcela běžné, že Řekové žijící v historických dobách žili rádi v domněni a přesvědčení, že jejich vlastní době předcházela zlatá věk hrdinů. Dle mýtů byli héroové stvořeni Diem, jenž vytvořil „bohům podobné pokolení hrdinů“. Tito hrdinové se nazývali polobozi, někdy též polokrevní. Tak vznikli hrdinové, jejichž velebné skutky „vyplnily“ převážnou většinu řeckých mýtů. Od potírání bájných nestvůr, zachraňování osob v nesnázích, či vypomáhání jednotlivým bohům. To vše tvoří neodmyslitelnou součást řecké mytologie.¹⁵

Klasický mytologický hrdina v příbězích vystupuje jako charakterní osobnost se specifickou substancialitou, kterou sdílí s bohy. Základní fakt, který souvisí s vyprávěním o hrdinech, je ten, že mytologie hrdinů souvisí primárně s historií, nikoliv s pradávými událostmi, jež leží zcela mimo čas. Hrdinové v příbězích vystupují a vykonávají své činy v zcela jasně dané historicky hierarchické a dějinné posloupnosti. Důležitý pohled a popis antického hrdiny přináší i Kerényi, který reprezentuje důležité pojetí vyjadřující se následující charakteristikou. Kerényi tvrdí: „*K héroům dějin patří historický čas. Jsou zasazeni do jedinečného období, které je určeno bezpočtem současných událostí a na němž se nedá nic změnit.*“¹⁶

Jak se ovšem hrdinové dostávali k jednotlivým bohům při plnění úkolů, popřípadě jak je možné, že se hrdinům bohové zjevovali, zatímco lidským smrtelníkům na pevnině ne? Na tuto otázku podává odpověď Burnová, která tvrdí, že: „*Svět héroů nebyl od světa bohů zřetelně oddělen, bohové mezi ně volně přicházeli a znovu je opouštěli. Byli nápomocni svým synům a blízkým oblíbencům a líčili pasti na ty, kteří se jim znelíbili.*“¹⁷ Důležitý faktor v oddělení hrdinů od obyčejných lidí byl i ten, že héroové mají vždy v sobě podíl božské krve, což je odlišuje od běžných smrtelníků. Vše je zásluhou jejich božského

¹⁵ BURN, *Řecké mýty*, str. 13.

¹⁶ KERÉNYI, *Mytologie Řeků II.*, str. 12.

¹⁷ BURN, *Řecké mýty*, str. 13.

původu. Ve vybraných případech ovšem ani samotný hrdina netuší, že s ním mluví bůh. Důvod je ten, že jednotliví bohové jsou ve své celistvosti pro člověka neuchopitelní, a proto se lidé snaží o pochopení jejich zjevení v určité přijatelné lidské či zvířecí podobě.

Hrdinu lze charakterizovat jako člověka s mimořádnými schopnostmi. Nelze jednoznačně definovat typickou charakteristiku hrdiny z hlediska povahových rysů a psychických, či fyzických predispozic. V řeckém hrdinském mýtu jsou si ovšem často jednotliví hrdinové v mnoha věcech podobní. Jak již bylo zmiňováno, hrdina byl ve většině případů silně spjat s bohy. Ať už bylo spojení z důvodu rodičovského pouta, popřípadě zájmového, vždy šlo buď o vzájemné „spoluhrače“ popřípadě protivníky. Bylo velmi časté, že bozi navzájem řešili své spory mezi sebou, skrze své syny a dcery (polobohy), popřípadě skrze jimi vybrané hrdiny, které využívali k plnění svých vlastních cílů.

1.4 Film

Řecká mytologie - jev, jež je v rámci humanitních věd neustále a opakovaně tematizován. Ovšem v oblasti popularizace lze nalézt zcela nový způsob, jak tuto problematiku přednést a představit inovativním viděním. Často k tomu slouží právě novodobá populární média, jako jsou film a videohra.

Filmy jsou již pevnou součástí života dnešní společnosti. Už je to více než sto let, co se široká společnost snaží pochopit důvod, proč se z tohoto novodobého média stal takový silný fenomén.¹⁸ Film je mnohem starší médium než videohra, ale i přesto jej můžeme nazývat novodobým médiem, jelikož je neustále vylepšován v mnoha rovinách, zejména s ohledem na ekonomický a umělecký faktor.

Historie samotného pojmu film začíná, vzhledem k tématu diplomové práce, paradoxně již u starých Řeků a jejich divadla pohyblivých stínů. O několik staletí později, zejména v období devatenáctého století, se na tvorbě a vývoji

¹⁸ BORDWELL, THOMPSON, *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*, str. 4.

filmu podíleli vynálezci s odborníky v dané oblasti divadelních a zábavných umění. Společně stvořily pohyblivé obrázky plné kouzelnických triků a napětí. Následně se zrodil Hollywood a začala se psát éra němých filmů a hvězd. Přestože samotný film neměl zvuk, talentovaní a zruční filmaři ho dokázali přetvořit v zábavné umělecké dílo.¹⁹

Historicky první promítání filmu bylo uspořádáno bratry Lumiérovými v roce 1895. Představení tvořilo deset krátkých filmů, které znázorňovaly jednoduché rozpořehované obrazy. Pro tehdejší publikum se jednalo o mimořádný nezapomenutelný zážitek, jenž předznamenal bohatou a slavnou budoucnost tomuto médiu. Od dob starověkého Řecka byli lidé silně okouzleni vzájemnou hrou jednotlivých světél a stínů. Přibližně kolem roku 360 př. n. l. popsal známý řecký filozof Platón pohyby stínů vrhané na stěny jeskyně odleskem táborového ohně. Platón popsal výše zmíněné informace ve své knize *Ústava*. Někteří historikové, zabývající se filmovým uměním, považují tento popis „Jeskyně stínů“ za zcela první zmínku o pohybuících se obrazech, ačkoliv Platón na tuto ideu nahlížel jiným způsobem.²⁰

Film, stejně jako každý člověkem uměle vytvořený fenomén má schopnost ovlivňovat diváka. Toto médium uspělo, protože odpovídalo požadavkům a touhám širokého publika po něčem novém, zajímavém. Film je umění. Ovšem ve většině moderních společností se žádné umění nemůže jednoznačně a přímo vymanit z ekonomického sevření. Stále se jedná o produkt. Produkt, který je třeba prodat, na kterém je třeba vydělat a získat zpět finanční prostředky, které do něj byly vloženy. Filmové společnosti, distributoři, kina, trikové společnosti, zvukové společnosti, v současné době streamovací služby (HBO GO, HBO MAX, NETFLIX atp.) jsou právě na tomto principu založené. Uvažování o finančních prostředcích, nákladech a zisku ale nečiní filmové „umělce“ a jejich pracovní okolí méně tvořivými nebo méně hodnotnými. Je třeba ovšem vymýšlet neustále nové nápady, ve kterých je možné využít jejich bohatý potenciál

¹⁹ PARKINSON, *Film*, str. 9.

²⁰ Tamtéž, str. 10.

a pomocí jednotlivých hrdinů a mytologických prvků předat i určitá životní poselství. Právě to byl jeden z důvodů užití motivů řecké mytologie ve filmech.

Je velmi důležité neopomenout fakt, že film je masové médium, jež je součástí masové kultury a masového umění, tedy umění, jež je určeno pro masovou spotřebu. Film má ovšem onu výhodu, že dle Carrolových kategorizací a charakteristik může spadat jak do vysokého umění, tak do umění masového (populárního). Existují filmy, jež se nedají řadit do kategorie masového umění z důvodu svého specifického, či netradičního artového obsahu. Ty se řadí do kategorie vysokého umění. Oproti tomu filmy s motivy řecké mytologie se právě řadí do kategorie filmů určených masovému publiku, z důvodu zábavného a přitažlivého tématu – masového, populárního umění. Motivy, které podněcují aktuální teoretické diskuse o populárním umění, se totiž objevují v historickém kontextu, ve kterém chápeme, že označení „populární umění“ silně diskursivně odkazuje k technicky a elektronicky reprodukovatelnému umění, mezi které se řadí právě filmy s heroickou tematikou řecké mytologie.²¹

1.5 Videohra – počítačové médium

Videohra je souhrnný název a označení pro kombinaci počítačových her, konzolových her, mobilních her, free to play her (her zdarma), transakčních her či například tabletových her. Jedná se o novodobý populární fenomén, který je v oblibě lidí po celém světě již od 70. let 20. století. Počítačové hry jsou v dnešním světě důležitou součástí společnosti, spoluvytvářejí naši kulturu. Jsou také jedním z výrazných fenoménů 21. století a jejich rozmach je ve společnosti stále silnější a znatelnější.

Počítačová hra (videohra) je fenomén dnešní doby, přesto ještě před deseti lety tomu v takové míře nebylo. První reakce masového publika na tento dnešní fenomén byla převážně negativní. Na počátku masového rozšíření videoher mezi širokou populaci bylo na tento druh zábavy nahlíženo převážně

²¹ CARROL, *Podstata masového umění*, str. 260.

negativně, či zaujatě. „*Již od svého vzniku jsou větší části populace vnímány jako nějaká podřadná zábava podivínů a nedá se tedy hovořit ani o tom, že by se jednalo o zábavu uznávanou.*“²² Je faktem, že v počátcích masového rozšíření se o videohrách hovořilo zejména v souvislosti s jejich negativními účinky na děti, popřípadě rozvíjející agresivitou. Dnes tomu již tak není. S technologickým pokrokem a obsahovým či technologickým zkvalitněním samotných videoher se pozitivně rozšířilo i všeobecné povědomí o nich.²³

Hraní si je nedílnou součástí lidské povahy. Existovalo mnoho let před tzv. digitální érou, tedy mnohem déle před dobou dnešní, kdy existují desetitisíce mnoha žánrových videoher. Ačkoliv hraní primárně slouží jako volnočasová aktivita, používané prostředky k jejímu zpracování se neustále mění. Existují teorie, jež naznačují, že jakmile jsou uspokojeny základní potřeby člověka, hledají lidé nové způsoby vyšší seberealizace. Videohry primárně stanovují cíle a úkoly pro jednotlivce. Ovšem hraní v dnešní době neslouží pouze jako volnočasová aktivita a přesahuje do mnoha „vyšších“ oblastí.

Z technického hlediska je videohra druh zábavního softwaru vyžadujícího displej, ve většině případů monitor, anebo televizní obrazovku. Primárně lze videohry rozdělit do tří hlavních kategorií: PC hry, konzolové hry či mobilní hry. Videohry zpočátku vznikaly pouze za ryzím účelem zábavy, ke kterým měl v 70. a 80. letech přístup málokdo. Ovšem s větší popularizací tohoto rozkvétajícího fenoménu se videohry začaly dostávat k většímu množství konzumentů. Pokud se na herní průmysl podíváme z ekonomického hlediska, zjistíme, že již dávno není zapomenutým zábavným odvětvím, skrývajícím se ve stínu například průmyslu filmového. Naopak. Hráči do her v současné době investují miliardy dolarů, a proto jsou příjmy herního průmyslu stále vyšší. S tím se pojí i rozšiřování působnosti videoher do zcela nových oblastí. Jednou z nich je i spojení fenoménu videoher s tématem a problematikou řecké mytologie. Počítačové hry též pomohly mnoha generacím lidí pochopit,

²² RYLICH, *Počítačové hry jako fenomén nových médií*, str. 50.

k čemu vlastně jsou počítače a jaké jsou možnosti těchto výpočetních strojů. Videohry hrály silnou a jednoznačně nezanedbatelnou roli v rozvoji kapacity počítačových zařízení i toho, jak se postupně začaly masově dostávat do jednotlivých domácností.

Videohry jako současné novodobé médium, z pohledu edukativního, nabízejí mnoho pozitivních a užitečných prvků. Většina videoher je v angličtině, maximálně s českou lokalizací ve formě českých titulků. Přesto působí velmi kvalitně na jazykový rozvoj člověka. V mladším věku může videohra u žáka, či studenta podnítit potřebný potenciál a zápal při snaze o jazykový pokrok. Stává se, že v mnoha případech má dítě i motivaci se naučit danou část právě v cizím jazyce. V současné době samozřejmě existují i hry, které edukativní, ale zároveň zábavnou a interaktivní formou dokážou převyprávět historii, dějiny, anebo třeba řešit aktuální témata a filosofické otázky. Mohou pomoci během školního období a v mnoha případech i motivovat k lepším a kvalitnějším studijním výsledkům.²⁴

Videohry též v současné době ovlivňují vědu a výzkum, mají přímý vliv na experimentální vývoj nových technologií, též působí na řadu psychosociálních aspektů ve společnosti. Významně ovlivňují aktuální trendy a v několika případech i zasahují do politiky. Je zcela zřejmé, že počítačové hry už nejsou jen specifickou zábavou uzavřené komunity mladých lidí, ale jedná se o skutečný celosvětový fenomén, který působí na současnou, technologicky velmi rozvinutou společnost, jako celek.²⁵

Již od samotného vzniku pojmu videohra se vedly časté a dlouho trvající debaty, zda je možné hry označovat jako umění. V dnešní době je již silně patrné, že videohry lze nejen jako umění označovat, ale že mají nemalý vliv i na ostatní uměleckou tvorbu. Videohry lze sledovat i z hlediska umělecko-filosofického

²³ RYLICH, *Počítačové hry jako fenomén nových médií*, str. 51.

²⁴ Problémem jsem se z pozice krajského protidrogového koordinátora věnoval v textu s názvem *Závislost na videohrách a finanční nástrahy, které videohry obsahují*, určenému převážně pro pedagogy ZŠ za účelem informování o nových trendech v oblasti moderních technologií a s ním spojeným závislostním chováním.

²⁵ RYLICH, *Počítačové hry jako fenomén nových médií*, str. 51.

vývoje. V posledních letech došlo k enormnímu nárůstu technologické kvality videoher. Většina současných videoher je ve svém audiovizuálním, příběhovém, či estetickém vývoji zcela ohromující. Podobným způsobem, jako je vývoj reprezentativních technik v jiných uměleckých formách, prozkoumali digitální umělci a pomyslní řemeslníci umělecký potenciál nového média. Nyní produkují výsledky, pravděpodobně zcela rovnocenné ostatním reprezentativním uměním a současným uměleckým artefaktům.²⁶

Je též velmi zajímavé, sledovat vliv videoher po stránce společenské a kulturní v oblasti politické a ekonomické. V současné době se silně debatuje napříč komplexním politickým spektrem na světové úrovni na téma videoher jako gamblingu, popřípadě finančních mikrotransakcí v jednotlivých videohrách. Cílem této kapitoly, jež se věnuje pojmu videohra, nebylo záměrem se zabývat do hloubky jednotlivými a dalekosáhlými vlivy na celou společnost, ale ve stručnosti poukázat na to, jak komplexní a enormní fenomén videohra v současnosti je, a že je velmi důležité s ním počítat i do budoucna.

²⁶ TAVINOR, *The Art of Videogames*, str. 1.

2. Význam antické mytologie pro populární média

2.1 Spojení mytologie a filmu

Zásluhou intenzivního výzkumu, který probíhal a probíhá během posledních dvou staletí, lze říct, že současní univerzitní učitelé vědí o řeckých mýtech a jejich velice specifickému zobrazování v populárních médiích neskonalé víc než kdykoli předtím. V jistém slova smyslu lze říct, že v rovině reflexe, o nich vědí dokonce mnohem více, než průměrný antický Řek či Říman. Pro starověkého člověka byl mýtus primárně pravdou o světě, zatímco v dnešní době lze tento pojem uchopit z mnoha hledisek. V současné novověké západní civilizaci se rozevírají velké „nůžky“ mezi bádáním o samotných antických mýtech a jejich recepcí ve výtvarném umění, literatuře a samozřejmě, zejména filmu. To rozevření lze doložit zejména na propasti mezi západním publikem a těmi, kdo tyto mýty vytvářeli a pro něž vznikaly.²⁷

Cílem této podkapitoly je poukázat na spojení tematiky řecké mytologie a filmu. První silné spojení filmu a řecké mytologie bylo započato u filmu *Souboj titánů* z roku 1981.²⁸ Film se stal populárním i z důvodu atraktivního a zajímavého zpracování nezapomenutelné Medusy s klubkem krouticích se hadů na hlavě, která měla od pasu dolů hadí tělo a kůži pokrytou šupinami. Tento film byl mimo jiné silně úspěšný i díky svému ultrakonzervativnímu postoji. Publikum v tehdejší době již vystřízlivělo z iluzí o sexuální a kulturní revoluci, která se odehrávala v 60. letech. Po filmu, využívajícím podobný koncept řecké mytologie, projevil silný zájem. Finální velký úspěch filmu je ale zásluhou zejména nově pojatého tradičního tématu, které obhajovalo tradiční a již známé hodnoty pomocí tehdejší nejmodernější techniky.²⁹

Přesto již mnoho let před tím byla tematika řecké mytologie ve filmech využívána. Užívány byly zejména prvky mýtických nestvůr anebo bájných

²⁷ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 361.

²⁸ Film byl posledním dílem, na kterém spolupracoval Ray Harryhausen, světoznámý americký průkopník v oblasti speciálních vizuálních efektů, jenž byl také koproducentem filmu.

²⁹ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 417 – 418.

hrdinů. Jednalo se například o filmy s postavou hrdiny Hérakla (v latinské podobě Herkula). Samotná bájná postava Herkula se stala silně využívaným prvkem v mnoha filmech. Jeden z prvních animovaných černobílých filmů, natočený v roce 1910, vypráví *Dvanáct úkolů Herkulových*. Autorem tohoto krátkometrážního příběhu a též i (vzhledem k době uvedení) němého filmu byl tvůrce animované kresby Émile Cohl. S příběhy o Herkulovi ho následně vystřídal studio Disney s filmem *Herkules*, který byl uvedený v roce 1997 a vidělo ho více než 21 milionů diváků.³⁰

Prvky mýtů ve filmu byly použity mnohokrát. Je mnoho filmů, které vypráví dobrodružství Odyssea, Thésea či Oidipia. Velcí filmoví tvůrci jako Pasolini nebo Lars von Trier si za svou hrdinku vybrali kouzelnici Médeu. Jean Cocteau například natočil film o básníkovi Orfeovi, jiní vyprávěli tragický příběh Ifigénie nebo Faidry, zamilované do syna svého manžela, Thésea.³¹

Souboj titánů byl ovšem prvním filmem, kde byl svět starověkého Řecka představen opravdu komplexně a využíval mnoho typických prvků antické mytologie, kterou v některých případech upravoval k obrazu svému, ale stále se držel onoho klasického základu.

Na tento filmový „základ“ navazovaly v novém století filmy jako: *300 – Bitva u Thermopyl*, moderní předělávka původního *Souboje titánů* z roku 2010, dále novodobý *Herkules*, krvavá a explicitní *Válka bohů*, popřípadě filmy s tematikou knihy *Percy Jackson*. Jedná se o filmy, které motivů řecké mytologie využívaly zdaleka nejvíce. Některým z nich se budu podrobně věnovat v rámci již zmiňované podrobné komparace.

2.2 Spojení mytologie a videoher

První spojení těchto dvou významných pojmů se uskutečnilo ve hře *Age of Mythology* z roku 2002. V této videohře určené pro počítače se hráč vtělí

³⁰ LAGAUSIE, *Panorama mytologie*, str. 4.

³¹ Tamtéž, str. 4.

do bájného smyšleného heroického hrdiny Arkanta, který se vydá z rodné bájně Atlantidy, aby dokázal, že najde ukradený Poseidónův trojzubec. Je zajímavostí, že v této hře existoval speciální herní režim, ve kterém bylo možné hrát za jednoho z patnácti bohů rozdělených dle jednotlivých regionů. Vzhledem k tomu, že tato hra čerpala prvků rozsáhlejší mytologie, než je mytologie starověkého Řecka, bylo zde možné hrát například i za bohy Severské, Čínské či Egyptské. Hra se ovšem primárně ve velké míře soustředila právě na Řeckou kulturu a v jistém směru se opravdu jednalo o první takto silně propracovanou videohru s mytologickými prvky.

První opravdu velký zvrat v onom chápání řecké mytologie ve videohrách přišel až o tři roky později společně s hrou *God of War*. Videohra, která je jedním z úhlavních témat při komparaci tradičního pojetí mýtu a její novodobé obměny a interpretace, stála za zrodem videoherní série s mnoha pokračováními, které pohlížely na řeckou mytologii ze zcela nového úhlu pohledu a podílely se na popularizaci řecké mytologie celému světu. Videohra *God of War* přinesla příběh mytologického antihrdiny Krata, který se mstí antickému pantheonu bohů za smrt manželky a dcery, kterou sám způsobil. Hra *God of War* je jednou z videoher z prostředí starověkého Řecka a v diplomové práci ji podrobím komparaci s řeckými mýty, které jí byly vzorem.

Krom videoherní série *God of War* se řeckou mytologií následně zabývalo již menší množství videoher. Za zmínku stojí *Rise of Argonauts* z roku 2008, kde se hráč ujal bájného hrdiny Iasóna a jeho argonautů při cestě k získání zlatého rouna. O dva roky později vznikla videoherní adaptace filmu *Souboj titánů*, která sloužila primárně jako doprovodné médium k filmu.

Zatím nejdůležitější řecko - mytologický „zásah“ do světa videoher přinesla hra *Assassins Creed: Odyssey*, která vyšla na podzim roku 2018 a která silnou mírou zvýšila kvalitu zpracování antického světa ve videohrách. Tato videohra představila kompletně celý svět antického Řecka, od pevninských

částí až po jednotlivé ostrovy, které mohl hráč při hraní za hlavního hrdinu (potomka Spartského krále Leonida) sám prozkoumávat. Hráč se zde mohl setkat s nejslavnějšími osobnostmi antického Řecka a společně s nimi se opravdu doslovně podílet na vytváření západní civilizace. Ve vztahu k hlavní hrdinské postavě je pro problematiku řecké mytologie významná nejen zasazením do kulis starověkého Řecka v období Peloponéské války mezi Spartou a Athénami, ale též z důvodu přímé integrace tzv. videoherní encyklopedie *Discovery Tour: Ancient Greece*.

*Discovery Tour: Ancient Greece*³² slouží jako vzdělávací režim plný informací, ve kterém je možné procházet Athény, a kromě pozorování replik tehdejších dobových budov, monumentů a úkazů, lze hovořit například s obyvateli města o tehdejší politice, čímž je možné získat cenné a podnětné informace, jež rozšiřují vědomosti o tehdejší době. Tímto specifickým herním režimem mohou zájemce o vzdělávání formou interaktivní encyklopedie provést postavy jako Sokrates, Leonidas, popřípadě historik Herodotos, se kterými je ve videoherním zpracování starověkého Řecka možné hovořit o tématech, jako například architektura, filosofie, politika, či každodenní běžný život.

³² V českém překladu bychom mohli přeložit jako vzdělávací cesta po starověkém Řecku.

3. Komparace klasického vyprávění mýtu v protikladu k filmovému podání

Jak již bylo nastíněno v předešlých seznamovacích kapitolách, vyprávění řeckého mýtu mělo silný vliv na vznik nově orientovaných filmů s řeckou mytologií, která v období let 2005 – 2015 pomohla velmi silnému rozvoji tzv. historicko-akčních filmů. V této kapitole komparuji jeden z nejznámějších řeckých mytologických a zejména hrdinských mýtů s jeho moderním zpracováním v určitém vybraném filmu.

Ačkoliv se základní schéma hrdinského mýtu v základní struktuře promítá i do samotného filmu (film je na něm založen, používá základní motivy a prvky), film se v následném rozvoji může vydat zcela jiným směrem než tradiční podoba příběhu, popřípadě ho může rozvíjet, a pracovat s ním zcela odlišným způsobem (tzv. „ohýbání“ příběhu, zcela odlišná charakteristika úhlavních postav, pozměňování děje, popřípadě rozvíjení cílených odlišností). Komparování a zkoumání mj. těchto jednotlivých bodů bude cílem následující teoretické kapitoly. Srovnáván bude hrdinský mýtus a film, jehož hlavní postavou je mytologický hrdina Perseus. Jedná se o film *Souboj titánů* z roku 2010.

V komparaci se zaměřím na tři základní styčné body, vyskytující se v mýtu i v jeho moderním zpracování a pokusím se na nich doložit základní změny, podobnosti a odlišnosti, které mezi nimi jsou. Po uskutečnění komparace mezi tradičním mýtem a moderním zpracováním, se v další podkapitole zaměřím přímo na danou hrdinskou hlavní postavu, a pokusím se popsat, jakými základními ctnostmi³³ daná heroická osobnost konkrétně disponuje. Tento způsob komparace použiji i v další části práce věnované videohrám.

Pro účely komparace tradičního vyprávění hrdinského mýtu o Perseovi jsem vybral tyto tři základní body – faktory, které jsou pro daný hrdinský mýtus (a příběh sám o sobě) nezbytné, lze říct i zcela nepostradatelné.

³³ Jedná se o základní etickou kategorii v řeckém myšlení.

Jsou to: **A)** *Perseova životní cesta a motivy*, **B)** *přítomnost a význam nestvůry Gorgony Medusy* a **C)** *zasahování jednotlivých bohů (Zeus, Hádes ad.) do Perseova života*, resp. jejich význam ve filmu.

Nelze opomenout fakt, že mýty byly v tehdejší době předávané ústní formou a to, co se nám zachovalo, je různě sesbíráno. Vybrané mýty mohou v určitých podobách mít i několik specifických podob. Pro účely vybraných komparací budu mýtus v moderním zpracování dokládat zejména na populárně vědních knihách, kterými jsou *Řecké mýty* od Luca Ferryho či *Perseus a Medusa* od Jana Bažanta. Tyto knihy tvoří ideální předpoklad a informační podklady pro uskutečnění komparace právě vybraných novodobých populárních médií.

3.1 Souboj titánů

Souboj titánů je žánrově akční – fantasy film z roku 2010, který divákovi vypráví film bájného hrdiny Persea. Nejednalo se ovšem o první film, který se pokusil hrdinský mýtus o Perseovi zpracovat moderním zpracováním formou filmu. V tomto ohledu to byl první stejnojmenný *Souboj titánů* z roku 1981, který celosvětovou mírou „probořil“ ony pomyslné ledy zpracování řeckých mýtů moderním způsobem. Záměrně jsem vybral verzi z roku 2010, tedy tzv. remake (moderní předělávka) původního filmu, jelikož dle mého názoru pro následnou komparaci s původním hrdinským mýtem slouží podstatně lépe než film původní.

Moderní *Souboj titánů* vypráví příběh hrdiny Persea, který se musí vyrovnat a popasovat se svým údělem božského původu, ale též i s jednotlivými úkoly na zemi i v samotném podsvětí. Z hlediska kontextu diplomové práce, je *Souboj titánů* velmi důležitý film, jelikož se v něm vyskytuje enormní množství jednotlivých mytologických postav, mezi něž lze zařadit například samotného Persea, Andromédu, Gorgonu Medusu, popřípadě přímo samotné bohy jako Dia či boha podsvětí Háda. Perseus s nimi v rámci děje mnohokrát interaguje. Někteří z nich mají též významný podíl na směřování celého příběhu.

V kontextu moderních zpracování řeckých mýtů bylo předělání původního *Souboje titánů* zcela jasnou volbou mezi tehdejšími filmovými společnostmi (v tomto případě Warner Brothers media). Studio Warner hledalo potencionálního pokračovatele, popřípadě pokořitele jejich celosvětově úspěšného filmu *300: Bitva u Thermopyl*. Vybralo si proto původní *Souboj titánů*, který předělali modernějším, akčnějším a trikově mnohem velkolepěji působícím dojmem. Neupravili ovšem pouze vizuální problematiku, ale pokusili se o redefinování základního vyprávění mýtického příběhu o hrdinovi Perseovi.³⁴

Vazba mezi bohy a lidmi je dnes největším úskalím každého pokusu o současnou aktualizaci řeckého mýtu. V původním *Souboji titánů* z roku 1981 existovala ve filmu u bohů na hoře Olymp tzv. „aréna života“. Bozi měli na Olympu zmenšený model světa, jistou obdobu válečné mapy, na níž generálové jediným pohybem své ruky posunují celé armády. Každá akce, kterou bohové učinili v této aréně, měla okamžitou reakci na zemi, tudíž zasazení hrdiny na určitý bod – kus mapy mělo za vliv jeho okamžité přemístění v reálném životě na zemi. Toto byl způsob, kterým bohové z velké části zasahovali do života hrdinů na zemi. Tento přístup „kooperace“ lidí a bohů není v moderní verzi *Souboje titánů* vůbec přítomen. Ovšem ani v tradičním mýtu se podobná scéna a styl komunikace mezi bohy a hrdiny nevyskytuje. Antický mýtus je ve filmovém zpracování aktualizován a ztvárňován tím, že se proměňuje v alegorii současného světa, což je dnes možný způsob, jak oslovit co nejširší veřejnost. Aktuální recepce antických mýtů v současné západní civilizaci má tedy mnohem blíže k radikální aktualizaci, kterou známe například ze středověké Evropy.³⁵

Mýtus o Perseovi stojí zejména na dynamickém životním příběhu, který začíná jeho zplozením bohem Diem, který se ve formě zlatého deště snesl do kobky – žaláře, kde byla držena dcera Akrisia, krále Argu, Danaé. Akrisia velmi zneklidnilo důležité proroctví Orákula, že bude zabit vlastním vnukem.

³⁴ Díky silnému finančnímu úspěchu moderního *Souboje titánů* z roku 2010 vzniklo o dva roky později pokračování se stejným hrdinou s názvem *Hněv titánů*, které ovšem již z tradičních hrdinských mýtů o Perseovi náměty nečerpalo, a přišlo se zcela vlastním příběhem.

³⁵ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 362.

Záhy na to nechal sestavit žalář, do kterého uvrhnul svou dceru společně se služebnou, která měla zaručit, že neotěhotní. Jak už to ovšem v mýtech bývá, jednotlivá proroctví jsou stejně ve většině případů uskutečněna, popřípadě naplněna, a tak budoucí hrdina Perseus světlo světa stejně pozná a po prvotních nástrahách ze strany svého dědečka Akrisia (po odhalení čtyřletého dítěte je Danaé se svým synem „odevdána“ moři čekající na smrt, avšak zachráněna rybáři) se Perseus ze sídla krále Polydekta vydává na svou heroickou životní cestu.³⁶

Zde lze započít postupnou komparaci mezi tradičním vyprávěním mýtu o Perseovi a jeho následným moderním přepracováním do filmové podoby. Perseův příběh v proslulém mýtu³⁷ je započnut v momentě, kdy se král Argu Akrisios dozví ono pro něj nešťastné proroctví. Následně se uskuteční uvržení dcery Danaé do věže, příhoda s Diem, Perseovo utajené narození a následné vyhoštění na širé moře.

Pokud se podíváme na Perseův příběh z hlediska kontextu ostatních hrdinských mýtů, jejichž hlavními představiteli jsou hrdinové jako Héraklés či Achilles, lze si uvědomit, že Perseův mýtický příběh je velmi krátký. Přesto v sobě zahrnuje velké množství prvků, které jsou pro novodobá média lákavá. Není náhodou, že se postava Persea objevuje i v jiných populárních médiích (videohra *God of War*), které budu v této práci rozebírat.

3.1.1 Srovnání prvků vybraného moderního díla s tradičním předobrazem v klasickém mýtu

Filmové zpracování Perseova hrdinského mýtu začíná nalezením truhly, ve které jsou uschováni Perseus s jeho matkou. Hned od samého úvodu je možné

³⁶ BAILEY, *Mytologie*, str. 109.

³⁷ Důležité je srovnávat mezi sebou i jednotlivá zpracování a ztvárnění Perseova mýtu. Každé knižní zpracování může být lehce rozdílné, definitivně je ale rozdílně dlouhé, popřípadě v něm není kladen důraz na všechny jednotlivé detaily a zákoutí Perseova života. V tomto případě spadáji lehkou rozdílnost vyprávění tradičního mýtu mezi díly Luca Ferryho – *Řecké mýty* a encyklopedickým dílem od Baileyho – *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*.

spatřit primární rozdíl, který je mezi tradičním vyprávěním mýtu o Perseovi a jeho moderním filmovým zpracováním. Film je zcela odlišný od známého mýtu a pouze používá jeho jednotlivé motivy a primární události z Perseova života pro svou, zcela vlastní, strukturu děje.

A) Základní schéma filmu je tedy silně odlišné od toho, které můžeme spatřit v mýtu. Vzhledem k tomu, že je film odlišný víceméně ve všem (mýtus slouží pouze pro základní schéma příběhu, ale motivace a chování postav, případně vybrané scény jsou již zcela jiné), z komparace tradičního mýtu a základního příběhu filmu jsem vybral další čtyři prvky, ve kterých se jednotlivé předlohy odlišují zcela nejvíce. Jedná se o následující: *Perseova motivace ve filmu, souboj s Medusou, scény, jež v mýtu zcela absentují a přítomnost tvora Pegase.*

Základní motiv, na kterém je film založen, se týká vzájemné války lidí a bohů. Jedná se o prvek, na kterém je založen děj celého filmu, tudíž nejde v první řadě o Perseův slib a úkol vypořádání se s Medusou, ale o lidstvo, zejména krále Argu, který vyhlásí bohům válku, a Perseus se do tohoto konfliktu nevědomky zapojí. Ve filmu mezi lidmi a bohy panuje nesmiřitelný třídní boj. Vzpoureu proti bohům zahájil argejský král Akrisios, který se pokusil zaútočit na samotný Olymp. V Akrisiově podobě Zeus sdílel lože s Danaé. Tato postava ve filmu není princeznou jako v samotném mýtu, ale královo manželkou. Akrisios Diova syna Persea odsoudil k smrti ve vlnách oceánu, a za to byl Diem proměněn v znetvořeného Caliba, jež je zcela novou postavou, kterou film přinesl.³⁸

Již zde je možné spatřovat první zásadní rozdíly mezi tradičním mýtem a moderním filmovým zpracováním, kdy je víceméně každá scéna specificky účelně vytvořená pro zcela samostatný příběh filmu. Perseova primární motivace ve filmu je dána pomstou. Pomstou bohům za to, že ho připravili o nevlastního

³⁸ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 419.

otce rybáře. Motiv pomsty je protkán průběžně celým filmem a bohové jsou ve filmu zpočátku ztvárňováni zejména jako úhlavní nepřátelé.

V čem lze spatřovat podobnost mezi Perseovým tradičním mýtem a filmem, je v rámci několika vybraných scén. Jedná se primárně o základní Perseův příběh, který je ale pro účely daného vyprávění neustále proměňován. Patří sem též návštěva sester čarodějnic, a následná vzájemná interakce se získáním informací o Gorgoně Meduse, která může pomoci zničit Krakena. Kraken je v příběhu zmiňován již od počátku a plní roli hlavní motivace, kvůli které byla uskutečněna Perseova výprava – tedy záchrana princezny Andromedy před tímto netvorem. Tento trest (obětování princezny Andromedy) byl na město Argos uvalen bohem podsvětí Hádem za lidské vysmívání se a provokování olympských bohů.

Souboj s Medusou tvořil podstatnou část tradičního mýtu a ve filmu tvoří nezbytnou součást též. Ferry ve své knize popisuje tuto událost těmito slovy: „*Na scénu nyní přichází Athéna. Stojí u lůžka Medusy a má v ruce lesklý štít, tak skvostně vyleštěný, že může posloužit i jako zrcadlo. Perseus okamžitě pochopí, jak a čím mu Athéna nahrává. Přiblíží se, jednou ranou utne Meduse hlavu a okamžitě ji schová v brašně.*“³⁹ Vzhledem k tomu, že mýtus nijak neupřesňuje probíhající souboj mezi Perseem a Medusou, měli tvůrci volné pole působnosti při vytváření nejvýznamnějšího střetu Perseova mýtu. Ve filmu se Perseus se svojí družinou dostane do sídla Gorgony, které je ovšem v samotném podsvětí. To je další velký zásah do vyprávění tradičního mýtu, jelikož v mýtu o Perseovi se podsvětí vůbec nevyskytovalo. Zde svedou dlouhý souboj, při kterém zemrou vybraní členové družiny a Perseus Meduse hlavu následně utne až po vyčerpávajícím souboji. Prvek setkání s Medusou

³⁹ FERRY, *Řecké mýty*, str. 269.

z tradičního mýtu je zde tedy zachován, ovšem pozměněn v nejvyšší možné míře.⁴⁰

Naopak mezi nejdůležitější a nejzásadnější scény, které v tradičním mýtu zcela chybí a v moderním filmovém zpracování se naopak vyskytují, patří souboj s gigantickými škorpióny, přítomnost postavy kouzelnice Ió, která Perseovi v rámci celé jeho cesty průběžně pomáhá, přítomnost netvora Caliba, jenž v minulosti býval Akrisiem, vládcem Argu, který zapříčinil úhlavní válku mezi bohy a lidmi a čerstvě narozeného Persea hodil v bedně na moře, či setkání s volně se pasoucími okřídlenými koňmi na pastvině za lesem, kde Perseus jako člen výpravné družiny přebývá.

V této stručné komparaci nelze nezmínit ani samotného koně Pegasa. V tradičním mýtu je Pégasos popisován jako okřídlený kůň, který vystoupil z krku Gorgony Medusy, když jí Perseus utal hlavu. Jedná se o nádherného skvostně okřídleného bílého oře, jež patří mezi známé tvory řecké mytologie.⁴¹ Film ovšem tyto dva důležité prvky původního mýtu nijak nezohledňuje. Zdali bylo hlavní myšlenkou a cílem tvůrců filmu toto stvoření odlišit, zcela nepochybně se jim to podařilo.⁴² Pegas je totiž ve filmu ztvárněn v barvě černé, čímž se odlišuje oproti ostatním jemu podobným druhům, se kterými je ve filmu poprvé spatřen na již zmiňované pastvině, kde ho objeví samotný Perseus. Též se nezrodil z krve utaté Medusiny hlavy, ale již předem existoval a se samotnou Medusou neměl zcela nic společného. Co Pegasovi z tradičního mýtu zůstává, je jeho velkolepost, okřídlení a samozřejmě nádherné estetické zpracování.

B) Nezbytnou a jednou z nedůležitějších součástí Perseova mýtu je postava Gorgony Medusy. Medusa byla jedna ze tří sester Gorgon. Podle

⁴⁰ Souboj s Medusou: Clash of the Titans (2010) - Medusa's Lair Scene (6/10) | Movieclips - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FY00zwMZsqM&t=60s>

⁴¹ FERRY, *Řecké mýty*, str. 493.

některých odlišných verzí mýtu však Medusa nebyla rodná sestra obou nesmrtelných, nýbrž smrtelná žena, kterou potrestala Athéna za to, že se pomilovala s bohem moří Poseidonem. Medusa byla nesmírně krásná, proto ji nebyla krása odebrána, namísto toho ji Athéna proměnila vlasy ve spleť hadů, a tím ji odsoudila k tomu, aby se skrývala ve tmě, navždy neschopna sblížit se s mužem. Zcela každý, kdo neodolal pokušení a pohlédl na ni, okamžitě zkameněl.⁴³ Přítomnost netvora Gorgony Medusy, jejíž vznik je opředen mnoha tajemstvími, je pro Perseův heroický příběh velmi charakteristická.

Medusa jednoznačně tvoří jednu z nejvíce známých částí mýtů, které se v původní podobě dostaly až do současnosti. Důvod je i ten, že aura okolo této postavy v člověku vytváří jistou fascinaci. Možnost pohlédnout na ni, ale zemřít, možnost nepohlédnout a zachovat si život. To vše jsou prvky, které jsou s ní neodmyslitelně spojené.⁴⁴

Na Medusu je v dnešním světě nahlíženo jako na mýtický fascinující jev, který se ale rovná pohledu jisté smrti. Zaujal mě úryvek od Ferryho, který se k dnešnímu chápání této kreatury vyjadřuje ve své knize, kdy o samotné smrti v přeneseném slova smyslu tvrdí, že: „*Nikdy na smrt nemyslet, nikdy na ni nehledět přímo, protože na nás působí jako Medusa a při myšlenkách na ni zkameníme hrůzou. Tento postoj je bezpochyby nejrozšířenější v běžném životě, kde se každému pomýšlení na smrt vyhýbáme, jak jen můžeme.*“⁴⁵ Ferry v tomto úryvku zaujímá velmi nadčasový náhled na princip strachu z neznáma a smrti, který připodobňuje právě netvorovi Meduse.

Medusa je výjimečná zejména svým charakteristickým a nevšedním vzhledem. Medusino vzezření může na každého působit zcela jinak. O velké oblibě této mýtické postavy svědčí i velmi častá tetování na tělo, která se těší

⁴² První zjevení mýtického tvora Pegase: Clash of the Titans - The Pegasus (HD) - YouTube. YouTube [online].

Copyright © 2021 Google LLC, [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z:

<<https://www.youtube.com/watch?v=sMGgc9nPtQU>>

⁴³ BAILEY, *Mytologie*, str. 111.

⁴⁴ FERRY, *Řecké mýty*, str. 259.

⁴⁵ Tamtéž, str. 275.

velké oblibě. Muži si vybírají toto tetování z důvodu jeho závažnosti a silné energie, kterou v sobě ukrývá. Většina mužů tetování této postavy volí odděleně, samotná hlava symbolizuje jejich vlastní neporazitelnost či odvalu a stejně tak účinnou obranu před intrikami žen. Pokud je zvoleno tetování Medusy s agresivním, zuřivým pohledem, vždy se jedná převážně o muže, kteří chtějí ukázat svou neohroženost a vytrvalost. Na druhou stranu, tetování Medusy může značit i upozornění, tzv. varovnou značku k nepřibližování se a držení si odstupů. Na tento „odstup“ může každý člověk nahlížet zcela jinak a vysvětlovat si ho po svém. Naopak ženy, které si vybraly tento druh tetování, chtějí ukázat svou silnou vůli, popřípadě nezávislost, tajemství a hrdost, tudíž je možné toto tetování řadit do specifických emancipačních uměleckých druhů tetování.

Medusa byla v průběhu desítek let zobrazována mnoha specifickými způsoby. Některé podoby jejího ztvárnění byly uzpůsobeny k tomu, aby přitahovaly, jiné, aby děsily. O fenoménu této postavy může svědčit její přítomnost v pánském časopisu *Gentlemens Quarterly*. Tento magazín totiž společně s magazínem *Esquire* spoluurčuje pánský životní styl moderní doby 21. století. Obálku nejvzácnějšího čísla tohoto magazínu, jež oslavoval 25. výročí svého vzniku, zdobila celoplošná fotografie úspěšné popové zpěvačky Rihanny. Rihanna ztvárňovala Medusu, kterou fotil velmi kontroverzní, ale též světově známý fotograf Damien Hirst.⁴⁶

Málokterý mýtický tvor je v současnosti tak popularizován, jako právě Medusa. Jedním z velmi popularizovaných témat byl i její přesah do oblasti feminismu. Zajímavý pohled na tuto problematiku, v oblasti feminismu „dnešní“ Medusy, nabízí Héléne Cixousová. Dle této známé francouzské profesorky a radikální feministky existuje ženská sexualita mimo světové jazykové a komunikační systémy, v nichž dominuje falus a všemu se dává převážně mužský smysl. Důsledkem této specifické asymetrie je to, že sexuální aktivita

⁴⁶ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 416.

vyvolává v ženách pocit viny. Některé si tedy mohou uvědomovat, že jejich silná krása muže imobilizuje, takže je dočasně vážně mění v nehybný kámen.⁴⁷

C) V tradičním zpracování mýtu o Perseovi tvoří bohové zcela nezastupitelnou a důležitou roli. Ať už jako hybatelé děje a podstatní pomocníci (dary, jež Perseus obdrží od Herma a Athény před jeho cestou ke Gorgonám, popřípadě samotná Athéna, která Perseovi pomáhá během jeho snahy o „zabití“ Gorgony Medusy). Ve filmu slouží osobnosti bohů jako činitelé, jež zcela jednoduše odlišují základní morální hodnoty, jimiž jsou dobro a zlo. Již od počátku filmu tvoří bohové nesmírně důležitou roli pro vyprávění základního příběhu. Ačkoliv na zcela jiných základech, než tomu bylo v tradičním podání mýtu o Perseovi. Bůh podsvětí Hádés (který se v mýtu nevyskytuje) je již od samotného počátku vylíčen, a svým chováním a vzezřením i nepochybně předurčen, být hlavní zápornou postavou, která může za smrt Perseovi nevlastní rodiny. Ačkoliv se zpočátku zdá, že do kategorie „zla“ spadají všichni bohové, není tomu tak, a jak se později v příběhu ukáže, zástupcem zla je tu primárně a pouze bůh podsvětí. Hádés zde rozeštvává lidi a bohy, tudíž je hlavním zdrojem zneprátení mezi Olympem a zemí.

Zeus ve filmu vystupuje jako hlavní dominantní postava, ovšem svým naivním chováním zapříčiní postupné narůstání nepřátelství mezi bohy a lidmi. Vládce všech bohů ve filmu zastává podobnou roli jako Hermés a Athéna v původním mýtu. V určité části filmu se, i přes své rozhořčení nad lidským druhem, pokusí pomoci Perseovi tím, že mu daruje meč, který Perseus rázem odmítne a zpětně se k němu dostane až v pozdější fázi filmu. Tato scéna tvoří další propastný rozdíl, ať už v pojetí Perseova příběhu, tak i v rozdílném charakteru hlavního hrdiny.⁴⁸

⁴⁷ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 416.

⁴⁸ Viz podkapitola Heroická postava Persea.

Pouze Zeus, otec nebes, směl ovládat blesk. Jednalo se o jeden ze základních prvků, čímž udržoval svou vzpurnou rodinu na hoře Olymp v poslušnosti. Charakteristika vládce všech bohů se vyznačovala především nedůtklivostí a silnou pýchou.⁴⁹ Právě tyto vlastnosti se silně projevují i ve filmu. Ostatní bohové ve filmu plní spíše funkce vedlejších postav, které nemají na základní příběh žádný významnější vliv.

Zjištěné informace: Pokud shrnu základní zjištěné informace z uskutečněné komparace tradičního mýtu a moderního zpracování příběhu o Perseovi, dojdou k následujícímu zjištění. Řecká mytologie ve filmu *Souboj titánů* z roku 2010 slouží zejména jako nástroj pro zpracování akčního děje, jež užívá vybraných základních motivů z tradičního mýtu. Ve filmu byly využity a zachovány významné prvky z mýtického děje, avšak došlo k jejich intenzivním úpravám. Jednotlivé scény jsou zpracovány především pro pobavení publika (pozměněný souboj s Medusou, souboj s gigantickými škorpióny), slouží pro snadnější chápání leckdy složitě vyprávěného mýtu (jednoduché vyobrazení dobra proti zlu – Perseus proti Hádovi), popřípadě se snaží o čisté odlišení (černý okřídlený kůň Pegas namísto bílého).

Na těchto změnách nelze shledat výrazné nedostatky, jelikož významné prvky původního mýtu nijak nepoškozují. Nedostatky mohou být shledávány v kvalitách samotného filmu, ale to není cílem této práce. Možný přesah je možné spatřovat v teoretickém podnícení fantazie a zájmu o samotné původní zpracování Perseova příběhu. Ve filmu je možné spatřovat přímou ukázkou nelibých lidských vlastností jako zbabělost, chtíč, nenávisť, pomsta. Tyto vlastnosti je možné promítnout do jednotlivých primárních postav příběhu, a tedy se pokusit o odlišení toho, co je dobré a zlé, popřípadě se zamyslet, jak by se v podobné situaci zachoval divák filmu. Věřím, že film by mohl posloužit jako příjemný doplněk k učivu antické mytologie, ovšem v tomto případě je nějaký silnější přesah jen těžko dohledatelný. K tomu zde dochází

⁴⁹ GRAVES, *Řecké mýty*, str. 61-62.

k přílišnému chaosu mezi jednotlivými postavami, jejich motivací a zejména silnému a intenzivnímu pozměňování základního děje, které nemá leckdy opodstatnění, neberu-li v potaz pozměňování z důvodu zefektivnění děje.⁵⁰

Jan Bažant ve své knize *Perseus a Medusa* tvrdí: „Hlavní inspirací filmu o Perseovi z roku 2010 nebyl antický mýtus, ale teze o permanentním třídním boji a vítězství ateismu v klasickém Řecku, které západní intelektuály přestaly zajímat již půl století před vznikem filmu.“⁵¹ Toto tvrzení je jistě zajímavé ovšem dovoluji si s ním zčásti nesouhlasit. Ačkoliv prvek třídního boje je ve filmu silně znát, primární inspiraci film v podobné a silné míře bere z filmu z roku 1981 a ten bral z převážné části inspiraci pouze v mýtech o Perseovi. Ačkoliv je bezesporu úhlavní příběh na principech třídních bojů založen, primární princip stále stojí na specifickém podání mýtu, přestože v dosti upravené podobě.

3.1.2 Heroická postava Persea

V tradičním heroicko–mýtickém podání je Perseus řecký bájný hrdina, jehož život měl pouze jediný a primární cíl, a to udržení harmonického kosmického řádu, jež bylo původně nastolené Diem, neboť jeho křehká rovnováha žádá neustálý boj s pravidelně se navracejícími silami Chaosu. Perseovým primárním úkolem bylo utkat se se zákeřnou nestvůrou Gorgonou Medusou a i mj. s pomocí některých bohů (Athéna, Hermés) se mu ji podařilo zabít. Perseus se také oženil s krásnou princeznou Andromedou, jejíž život byl ohrožován netvorem Krakenem.⁵²

Stejně jako celý film předělává tradiční podání mýtu a upravuje si ho k obrazu svému, pokouší se o jeho zefektivnění formou častějších akčních střetů, jiných dějových posunů a pozměňováním základních okolností, stejným způsobem je pozměněn i charakter samotného hlavního hrdiny Persea.

⁵⁰ K jednotlivým částem Perseova příběhu z alternativního pohledu se vyjadřuje i Graves v *Řeckých mýtech*. GRAVES, *Řecké mýty*, str. 326 – 337.

⁵¹ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 419.

⁵² FERRY, *Řecké mýty*, str. 493.

V žádné literatuře odborně se zabývající antickými mýty, není možné nalézt charakterový popis hrdiny Persea. Nicméně po přečtení tradičního mýtu, jehož je Perseus jako hlavní hrdina nedílnou součástí, není těžké si jeho jednotlivé ctnosti a povahové rysy domyslet. Perseus je v tradičním mýtu znázorňován jako odvážný, dobrosrdečný, vděčný a v jistém slova smyslu i naivní. Například onu Perseovu naivnost můžeme spatřovat v jeho neprohlédnutí plánu Polydekta, jak se zbavit Persea, aby se mohl zmocnit jeho matky, princezny Danaé, která se Polydektovi velmi líbila a již se několik let neúspěšně snažil dvořit. Perseus byl zkrátka jedním z nemnoha klasických řeckých hrdinů, u kterých se příliš nevyskytovaly negativní povahové rysy. Nebyl tak sebestředný jako Achilles či namyšlený jako Héraklés, a ve svém počínání byl vždy úspěšný.

Charakter Persea v moderním zpracování *Souboje titánů* stojí na podobných principech, ovšem jeho základní ctnosti nejsou nijak zvýrazněny ani audiovizuálně zdůrazněny. Ve filmu hlavní hrdina figuruje jako pouhý syn rybáře, který se nevědomky připlétl do bitvy mezi bohy a lidmi, a jehož náhodná přítomnost ve městě Argos během „návštěvy“ Háda ho předurčí zachránit princeznu Andromedu a město Argos před hrůzostrašným netvorem Krakenem.

Bohové mu zkrátka připravují jednotlivé nástrahy a v některých případech mu pomáhají v posunu dále, ovšem celkové charakterové působení Persea ve filmovém zpracování je pouze okrajové a neplní tu hlavní roli. Perseus je neuvěřitelně odvážný, učenlivý, šikovný a ve své podstatě dobrosrdečný, ale ztráta milovaných (nevlastní otec, matka a bratr) v něm vyvolají spíše negativní povahové rysy jako například pomstychtivost a tvrdohlavost. Jak již bylo zmiňováno, ta ve své podstatě plní Perseovu hlavní motivaci pro zničení boha podsvětí Háda a netvora Krakena, s kterou se následně pojí i záchrana princezny Andromedy. Perseus je v několika případech též i silně tvrdohlavý (odmítání modlitby k bohům, ačkoliv to v daný moment může zachránit členy jeho družiny). Ferry ve své knize popisuje Perseovo chování

a fráze při setkání s olympskými bohy následujícím způsobem: „*Hermés? Athéna? Jaká to čest.*“⁵³ Přesně tuto frázi by Perseus ve filmu zcela jistě nepronesl. Bohy opovrhuje nadevše.

O Perseovi lze však také prohlásit, že mu z části chybí určité charakteristické vlastnosti, které ostatní vybraní antičtí hrdinové mají. Jedná se například o prozíravost, vychytralost či um klamu. Těmito vlastnostmi byl známý zejména hrdina Odysseus, kterého na jeho cestě vedly právě zmíněné vlastnosti. Odysseus v těchto rysech vynikal nad všemi ostatními a byl si zcela jistě vědom toho, že ve světě je naivita a upřímnost odsouzena k nezdaru a padá za oběť zlým povahám ostatních.⁵⁴ Perseus tedy svých cílů dosahuje již zmiňovanou učenlivostí, šikovností a zejména odvahou.

Je tedy zcela zřejmé, jak na hrdinu Persea bylo nahlíženo v tradičním podání antického mýtu a jaké jsou jeho základní ctnosti. Též jsem tuto podobu komparoval s jeho podáním v moderním filmovém zpracování. Jak se ovšem na tohoto hrdinu mohlo pohlížet v umění antického Řecka? V tradičním antickém mýtu je Perseus zobrazován prostřednictvím celé řady různých obrazových typů (např. zdobení řeckých váz). Zcela nejrozšířenější, který převzala i poantická Evropa, zobrazuje tohoto hérao jako vítěze, který vyzdvihuje do výše buď Medusinu hlavu, nebo svůj meč.⁵⁵ Tedy obrazové podání, které se snaží být věrné výše zmíněným podobám.⁵⁶

⁵³ FERRY, *Řecké mýty*, str. 266.

⁵⁴ SZLEZÁK, *Za co vděčí Evropa Řekům*, str. 53.

⁵⁵ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 93.

⁵⁶ K filmové verzi Perseova příběhu ve filmu *Souboj titánů* se vyjadřuje i Winkler. WINKLER, *Classical Myth*, str. 306.

4. Komparace klasického vyprávění mýtu v protikladu k videohernímu podání

Stejně jako u předchozí komparace vybraného filmu se i nyní pokusím vybrat tři body, na kterých lze uskutečnit komparaci mezi tradičním a moderním zpracováním mýtu. Vybraná videohra se odehrává v řecko-mytologickém světě, adaptuje určité mytologické příběhy a specificky využívá vybrané části mýtů. Proto se tři vybrané body zaměří na nejvýznamnější prvky řeckých mýtů v daném videoherním díle. Komparace se zde zaměří na odlišnosti, stejně jako na případnou podobnost moderního herního prvku s tím tradičním, stejně tak na různé druhy inspirací, jež jsou čerpány z tradičních mýtů.

Cílem této části práce je vybrat již jednou zmiňované základní známé prvky řeckého mýtu v této videohře a pokusit se o komparaci jejich podoby v tradičním vyprávěném mýtu, tak, jak si je například představuje zejména Robert Graves v *Řecké mytologii*, popřípadě Luc Ferry v *Řeckých mýtech*.

Vzhledem k tomu, že videohra *God of War*, je kombinací mnoha odlišných mýtů, nelze tudíž jako v případě s předchozím filmovým dílem provádět komparaci vybraného mýtu s jeho moderní podobou a naopak. V tomto případě vyberu 3 základní body, které jsou pro danou videohru klíčové a charakteristické a pokusím se na nich doložit jejich zřejmou inspiraci ve vybraných řeckých mýtech. V případě videohry *God of War* to jsou: **A) Kreatury, stvoření a nestvůry**, **B) Znamí mýtičtí hrdinové, s kterými hráč přijde do konfliktu a kteří se ve hře vyskytují**, **C) Přítomnost bohů a jejich srovnání s mýtickými předlohami**. Vzhledem k tomu, že se komplexní příběh videohry *God of War* rozkládá na celkových 9 dílech, není reálně možné pokoušet se zabývat celou dějinnou epochou videohry. Pro účely této diplomové práce jsem si tedy vybral úvodní tři díly, které pracují s motivy řeckých mýtů nejvíce.

4.1 God of War

God of War, v doslovném překladu Bůh války, je videohra z roku 2005, která vyšla v době pomalu končícího životního období tehdejší konzole PlayStation 2, dodnes nejznámější a nejprodávanější videoherní konzole na světě, kterou vytvořil technologický kolos firma Sony. Hru vydalo vývojářské studio Santa Monica a jednalo se o první vlastní tvorbu s podobnou tematikou řecké mytologie. Tato hra prokázala, že se ve videoherní podobě dá vytvořit dospělý komplexní příběh, který navíc po dlouhé době zavítává do světa a prostředí starověkého Řecka a řecké mytologie. Není náhodou, že po vydání videohry *God of War* v roce 2005 se velmi silně zvedla vlna zcela nových populárních médií s tematikou řecké mytologie, a to v čele i s filmy. Propojení videohry a filmu bylo do té doby spíše minoritní prvek, zcela nahodilý a vzácný, ovšem po úspěchu řecko-mytologického tématu na úrovni videohry se podobný „zápal“ pro vytvoření dalších moderně mytologických děl promítl i do světa filmového.

Hra *God of War* hráči předkládá příběh spartského vojáka Krata, který se poohlíží za svým uběhlým životem a dělá rozhodnutí, která změni jeho život navždy. *God of War* byla opravdu první videohra s touto silně dospělou a syrovou tematikou řecké mytologie na světě. Víceméně lze i tvrdit, že takto dospělé a brutální zpracování řecké mytologie do té doby žádná videohra ani film nedokázala, a též si to ani nedovolila. Hra v sobě ukrývala velmi propracované technologické vizuální zpracování a společně se zajímavými protagonisty, antagonisty i okolním světem připraveným k prozkoumání a objevení, se na poli podobných videoher stala unikátní.

Hlavní příběh videohry *God of War* se rozkládá v rámci několika dílů hlavní série. Celý komplexní příběh funguje jako jeden dlouhý ucelený mytologický příběh. Inspirace jednotlivými mytologickými hrdiny je zde zcela zřejmá. Kratos obecně funguje v příběhu jako tragický antihrdina s nešťastnou minulostí. V příběhu figuruje mnoho hrdinů a osobností jednotlivých mytologických příběhů. Ve všech videohrách (*God of War* má celkem devět dílů

– čtyři základní chronologické tituly a pět tzv. spinoffů – příběhově vedlejších děl, jejichž hlavní příběh není navazující neboli doplňkové příběhy ze života hlavního antihrdiny, v nichž hrajeme za stejnou osobu v jiném časovém rozmezí) hlavní antihrdina Kratos soupeří s početnými zástupy jednotlivých nepřátel a antagonistů, v jejichž čele stojí převážně celý pantheon v čele s Diem, vládcem všech bohů a Kratovým tajným otcem. Nepřátelé v této videohře jsou tvořeny celým zástupem početných mytologických postav a stvoření, která mají své zcela nezbytné místo v mnoha jednotlivých řeckých mýtech, mezi něž se řadí: Harpyje – z mýtu o slepém Fínoeovi, Gorgony – z mýtu o Perseovi, Hydry – z mýtu o Héraklovi, Minotauros – z mýtu o Théseovi, či například Kyklopy – z mýtu o Odysseovi. Již zde lze zaznamenat první vliv jednotlivých mýtů na celistvé videoherní dílo, tedy kombinace různých postav a stvoření, jejich propojení a vložení do souhrnného díla. Z tohoto hlediska je *God of War* zcela unikátní, protože v podobném rozsahu (v rámci jednoho specifického díla i navýšeném) se o to znovu pokusila až videohra *Assassins Creed: Odyssey*, o 13 let později.

Hráčovi je základní příběh vyprávěn pomocí speciálních krátkých filmových scén, které posouvají děj hry dopředu, ale též i ukazují důležité momenty v minulosti Krata, které měly vliv na jeho aktuální stav a současnost. V tomto momentě se hráč dozví, že jakmile Kratos prohraje jednu válečnou bitvu s barbary, uzavře svou dohodu s bohem války Áreem. Kratos mu přislíbí svou účast při Áresovo jednotlivých úkolech, výměnou za to, že porazí aktuálního nepřítele a udrží svá vojska v bezpečí. Nikdy není dobré uzavírat smlouvu s nepřítelem, což pozná i sám hlavní antihrdina, který o pár dnů později na jeho pokyn zabíjí svou ženu a dceru, čímž začíná spirála pomsty, kterou chce Kratos na jednotlivých bozích řeckého pantheonu vykonat.⁵⁷

⁵⁷ GARFIELD, *Videogames*, str. 4.

4.1.1 Srovnání prvků vybraného moderního díla s tradičním předobrazem v klasickém mýtu

A) Mezi první „vyzývatele“ s kterými se Kratos na své cestě setká, patří tzv. Lernská Hydra.⁵⁸ Jedná se o netvora s devíti hlavami, avšak podle některých pramenů jich mohla mít až kolem stovky.⁵⁹ Tyto hlavy se vyznačovaly především schopností regenerace. Dle pramenů od Hésioda Hydru vychovala sama Héra, manželka Dia a ochránkyně manželství.⁶⁰ S Hydrou se hráč setká již v úvodu hry. Tvůrci bájně stvoření zpracovali formou tříhlavého enormního stvoření modro-zelené barvy, které je odlišné například oproti tradičnímu známému zpracování Lernské Hydry od malíře Giovanni Falconetta.⁶¹ Kromě samotného prologu se s tímto stvořením během dalších kapitol videohry již nesetkáte.⁶²

Dalším známým stvořením, se kterým se v průběhu hry (oproti Hydře již opakovaně a pravidelně) setkáte, je bájně mýtické stvoření Minotaur.⁶³ Postava Minotaura již byla několikrát zpracována mnoha rozličnými způsoby. V primární nejznámější vizi a ztvárnění se však jedná o netvora s mužským, maskulinně silně estetickým tělem a býčí hlavou.⁶⁴ Minotaur je mohutné postavy a nebezpečný je každému, kdo se k němu odváží vstoupit do labyrintu. Ferry jeho zrod popisuje slovy: „*Přišel na svět z obcování, které bylo proti přírodě a jehož se dopustila manželka krétského krále Mínóa s býkem, jehož Poseidón poslal na zem z hlubin moře, aby Mínóovi pomohl získat krétský trůn.*“⁶⁵ Po Mínóově nesplnění slibu se bůh moří pomstil tím, že zařídil, aby se Mínóova manželka

⁵⁸ Ukázka souboje s Hydrou: God of War 1 Remastered (PS5) - Hydra Boss Fight (4K 60FPS) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=M2IRQApV1f0>

⁵⁹ K popisu Hydry se vyjadřuje i Kerényi ve své knize *Mytologie Řeků II.* KERÉNYI, *Mytologie Řeků II.*, str. 109.

⁶⁰ FERRY, *Řecké mýty*, str. 485 – 486.

⁶¹ Umělecké dílo vytvořené přibližně v roce 1490.

⁶² BAILEY, *Mytologie*, str. 122.

⁶³ Ukázka souboje s Minotaurem: God Of War III Remastered: Bestiary - Minotaur - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=b8ZEBVPmY54>

⁶⁴ Mezi nejznámější antická zobrazení Minotaura patří např. malba na Attické číši, *Théseus zabíjí Minotaura* z počátku 5. st. př. n. l. (dnes v archeologickém muzeu v Athénách). Dále socha *Minotauros* asi z 3. – 2. st. př. n. l. (dnes ve Vatikánském muzeu).

⁶⁵ FERRY, *Řecké mýty*, str. 488.

do býka zamilovala a z jejich styku se narodilo stvoření Mínótauros, neboli Minotaur. V mýtickém podání se Minotaurovi postavil hrdina Théseus, v tom videoherním se mu postavil antihrdina Kratos. Toto stvoření patří mezi pravidelně se vyskytující nepřátele v jednotlivých částech samotné hry. Vzezření a celkový vizuální styl ztvárnění Minotaura ve hře se v ničem neliší od vizuálních ztvárnění na nejznámějších skulpturách, například od Antonia Canovy, popřípadě sochy Thésea bojujícího s Minotaurem od francouzského umělce Jean-Baptisty Carpeuxe z roku 1860.

Nelze ovšem opomenout ani Kyklopy, kteří jsou známí nejen z řecké mytologie, ale mají své velmi silné zastoupení i v rovině všeobecně filmové – fantasy a jsou součástí mnoha různorodých filmů.⁶⁶ „*Kyklopové byli mohutní jednoocí obři, kteří obývali úrodnou zemi, kde půda sama plodila hojnost úrody a skýtala bohatou pastvu ovcím a kozám s chundelatým rounem.*“⁶⁷ Těmito slovy popisuje Burnová Kyklopy ve své knize. Jejich videoherní zpracování se této podobě velmi přibližuje. Kyklopové ve hře tvoří, velmi podobně jako Minotauři, specifický druh nepřátel. V případě Kyklopů, jako nepřátel, je třeba položit si otázku „proč je Kyklop vždy ztvárňován jako nepřítel“ (a to nejen ve videohře *God of War*)? Jednu z hlavních příčin toho, že se na Kyklopy nahlíží jako „na ty zlé“ spatřuji v tom, že v mýtu o Odysseovi, sehrál Kyklop Polyfémos roli zástupce zla. Jeho jeskyně je doslovně nazývána jeskyní smrti. Jako zástupce oné pomyslné smrti a zla ovšem není pouze v řeckých mýtech. Vyskytuje se v lidových pohádkách po celé Evropě a jeho původ lze dopátrat až na Kavkaz. Za jeho matku je obvykle považována čarodějnice.⁶⁸

Je důležité zmínit, že Kyklopové, kromě své úlohy nepřítele a určité výzvy či nebezpečí, ve hře vyšší a důležitější úlohu nemají. To ale neplatí o známé

⁶⁶ Soubor s Kyklopem: God of War 3 Remastered Cyclops Finisher HD 60FPS 1080p - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2oceztzc32g>

⁶⁷ BURN, *Řecké mýty*, str. 58.

⁶⁸ GRAVES, *Řecké mýty*, str. 107.

Gorgoně Meduse, která se ve hře objeví hned v úvodu hry, při příjezdu do rozbořených Athén, a po jejímž poražení hráči umožní užívat její hlavu ke zkamenění jednotlivých nepřátel.⁶⁹ Přenesení významu Medusy do této videohry je specifické a jasně čerpá inspiraci z mýtu o Perseovi, kde se tato postava nachází. Dokonce je též možné i stejným způsobem užívat sílu její utáaté hlavy podobně jako tak učinil Perseus. Lze se setkat s názorem, že mytologické stětí Gorgony Medusy symbolizuje nadvládu patriarchální společnosti. Samotná „Medusa“ v překladu znamená „svrchovaná ženská moudrost“, která byla stětím její hlavy umlčena a její neomezená a velká síla se dostala pod kontrolu mužského řádu.⁷⁰

B) Hlavní antihrdina během prvních tří dílů série *God of War* potká mnoho významných osobností řecké mytologie. Aby byla kontextuálně tato část v souvislosti i s kapitolou předchozí, je důležité zmínit jeho setkání zejména s hrdiny Perseem, Théseem a Héraklem. Setkání s těmito hrdiny, polobohy, je symbolické i z toho důvodu, že vždy se jedná o souboj, při kterém daný hrdina zemře, a přesto nelze říct, že by krom rivality k hlavnímu hrdinovi Kratovi, představovali určitý prvek zla. Tito hrdinové ve hře konají svůj vlastní určitý dílčí cíl a jejich střet s Kratem je pouze shodou různých okolností, popřípadě snahou Krata, něco od hrdinů získat. Tedy poražení těchto hrdinů předznamenává postup vpřed a získání určité věci usnadňující hraní.

Pokud se na tyto tři hrdiny (rivaly) zaměříme z hlediska pořadí, první hrdina, se kterým se hráč setká je Théseus. S Théseem se hráč setká v průběhu druhé hry, kdy brání hráči v konání pomsty vůči bohům na hoře Olymp. Théseus je hrdina, který je stejně jako Héraklés zástupcem boha Dia na zemi. Narodil se, aby zápasil se silami Chaosu, připravenými kdykoliv narušit kosmický řád.⁷¹ Právě tento Chaos je ve hře znázorněný hlavním antihrdinou Kratem,

⁶⁹ Souboj s Medusou: God of War: Medusa Boss Fight (4K 60fps) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=7qrFWLwx0dU>>

⁷⁰ BAILEY, *Mytologie*, str. 110.

⁷¹ FERRY, *Řecké mýty*, str. 501.

který v rámci své pomsty rozsévá smrt a zkázu, kamkoliv se přesune. Po zabití hrdiny Thésea získá hráč možnost postupu ve hře dále.⁷²

Další z bájných hrdinů, se kterým se Kratos setká je již zmiňovaný Perseus.⁷³ V tradičním podání mýtu je Perseus hrdina, který se stejně jako Théseus a Héraklés podílí na udržování harmonického kosmického řádu, jež byl nastolen Diem. Toto udržování harmonického řádu je v primární podobě boj proti Chaosu. Pod pojem Chaos ovšem v řecké mytologii může spadat mnoha rozličných věcí. Jedním z možných náhledů na tento pojem se zabývá Ferry. Jak tvrdí: „*Shlukem syrové hmoty, bez ladu a skladu, pouhá netečná tíha a nesvorné zárodky věci máni sloučených v celek, jež na jedno místo se sešly.*“⁷⁴ Kratos je přesně tímto Chaosem, který je třeba potlačit, což je hlavní cíl a úkol jednotlivých hrdinů, kteří s ním přijdou do sporu. Kratos na Persea narazí přibližně v polovině hry, když ho najde uvězněného v chrámu Sester osudu. Během souboje Perseus užívá mnoha rozličných mýtických předmětů, které jsou s jeho postavou neodmyslitelně spjaty, a to: kouzelná čepice, jež svému nositeli propůjčí neviditelnost, stejně jako srp a štít od Athény. V tradičních mýtických příbězích Perseus vidí Medusu v improvizovaném zrcadle, aby se jí nemusel podívat do očí a vyvaroval se riziku, že zkamení.

Nelze opomenout ani hrdinu Hérakla, se kterým se Kratos setká v průběhu třetího dílu v druhé polovině hry.⁷⁵ Héraklés je k souboji vyprovokován bohyní Hérrou, která hrdinu z hlediska příběhu užívá ke svým vlastním záměrům a chce zničit ústřední postavu Krata. Héraklés je zde prezentován jako mohutný, vysoký, enormně svalnatý muž, který má na hlavě ozdobnou helmu, mohutné nátepníky a tzv. Nemejské bojové rukavice, které plní roli narážky na jeden z Héraklovo slavných hrdinských činů. Kratos s ním před samotným soubojem vede krátký

⁷² Souboj s Théseem: God of War 2: Theseus Boss Fight (4K 60fps) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qil9zbDjfDE>

⁷³ Souboj s Perseem: God of War 2: Perseus Boss Fight (4K 60fps) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=E8fX_mDtE6M

⁷⁴ FERRY, *Řecké mýty*, str. 482.

⁷⁵ Souboj s Héraklem: God of War 3 - Kratos vs Hercules Boss Fight (1080p 60fps) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MCSjWgb5aKE>

dialog, během něhož Héraklés odkazuje na bájně plnění 12 úkolů, když svými ústy pronese, že tento souboj bude jeho posledním 13 úkolem. Ve hře se Héraklés snaží získat post Boha války, který je již delší dobu neobsazený. Zde lze spatřit první větší odchýlení od ztvárnění hrdiny Hérakla tradičním mytologickým podáním. V tradičním mýtu, stejně jako v jednotlivých filmech je Héraklés v první řadě znázorňován jako svěhlavý hrdina, který ovšem plní příkazy, aby zachránil své milované, popřípadě blízké osoby. Ve videoherním zpracování je jeho ztvárnění posunuto směrem k plnění příkazů bohů jen z důvodu, že si připravuje „místo“ usednout na prázdný trůn boha války, tudíž je schopný činit i zlo, pokud mu to přinese užitek. Vidím zde jistou paralelu s Héraklovým zpracováním ve filmu *Hercules* z roku 2014. Ve videoherním zpracování oproti tomu tradičnímu je tedy možné vidět určitou změnu zejména v oblasti charakteru postavy hrdiny.

C) Všichni mytičtí bohové byli zrození z Chaosu, který Řekové viděli jako široce zející propast.⁷⁶ Chaos též znamená bezmezný a prázdný prostor podzemní.⁷⁷ Je tedy zajímavé sledovat hlavního antagonistu, jak v rámci dokonání své pomsty postupně ničí jednotlivé bohy, ale i titány, jen aby dosáhl svého. Hlavní antagonista je ve videoherní podobě ztělesněním Chaosu – propasti a nepořádku, anarchií, které se místní mýtičtí hrdinové v čele s jednotlivými bohy snaží zabránit. Zcela nezastupitelnou úlohu tedy samozřejmě hrají ve videohře *God of War* bohové Olympu. Během všech dílů se v jednotlivých částech hry vystřídají všichni nejznámější bohové, se kterými se postupně má hráč možnost i utkat. Pro tuto kapitolu jsem si záměrně vybral dva nejvýznamnější bohy. Jedná se o boha války Área a boha všech bohů Dia. Tito dva bohové plní ve hře velmi důležitou funkci úhlavních nepřátel. Videohra zohledňuje i velmi mytologicky podstatný fakt, že se po porážce Titánů Zeus rozdělil o vládu se svými bratry bohy, přičemž svou obratností se stal vládcem

⁷⁶ BAILEY, *Mytologie*, str. 20.

⁷⁷ BAHNÍK, *Slovník antické kultury*, str. 278.

bohů. Stejně jako v mýtu i ve videohře není Zeus oblíben u všech olympských bohů.⁷⁸

Každý z jednotlivých bohů má velmi silný vliv na cestu a příběh hlavního antihrdiny Krata. Z počátku samotného hraní se s jednotlivými bohy seznamujete skrze jednotlivá videa, avšak čím se v příběhu hráč posunuje dále, vyvíjí se určitá charakterizace jejich vztahů. Bůh války Áres (podle kterého je hra i pojmenována) například zapříčinil smrt rodiny hlavního hrdiny, a proto je primární pomsta směřována k němu.⁷⁹ Bůh války Áres byl syn Dia a Héry a zpravidla je možnost se s ním setkat na bitevním poli. Mállokterý z olympských bohů se mohl těšit jeho přítomnosti a společnosti, jelikož je známo, že má velmi prudkou povahu a považoval násilí za správnou odpověď na většinu problémů. S Áreem se pojí i velmi pravidelné a tradiční nevěry a podvody, které mezi sebou jednotliví bozi měli.⁸⁰ Rozhodně zde nelze obsáhnout všechny interakce, které v průběhu tří základních her mezi hlavní postavou a bohy jsou, ale rozhodně se jedná o zajímavý způsob nahlédnutí do vztahů mezi olympským pantheonem.⁸¹

Árés je již od počátku hry svým archetypem vykreslen jako nepřítel, se kterým se hráč potká na konci samotné hry, kdy je bůh války zničen a na jeho místo nastoupí Kratos. Tvůrci u postavy boha války užívají všechny tradiční vzorce, které se k postavě boha války váží. Řadí se mezi ně agrese, nutkání dělat závažná a spontánní rozhodnutí bez jakékoliv konzultace s ostatními, či zaujatost, předpojatost vůči určitým osobnostem a samozřejmě silná touha vedení jakéhokoliv boje, při kterém je možné způsobit co největší brutalitu a chaos. Videoherní bůh války tedy jednoznačně z mýtického předobrazu vychází, dokonce ho v mnohých částech hry posouvá zcela novým směrem.

⁷⁸ BAHNÍK, *Slovník antické kultury*, str. 684.

⁷⁹ Kratos se stává služebníkem boha války: GOD OF WAR - How Kratos became a servant of Ares and got Blades of Chaos (God of War 1 best moments) - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=8nyhOVtZ1zs>

⁸⁰ Milostný trojúhelník Afrodita, Héfaistos, Áres.

⁸¹ BAILEY, *Mytologie*, str. 56.

Zeus neboli vládce všech bohů je postavou boha, který nemohl ve hře, odehrávající se ve světě komplexní řecké mytologie, chybět.⁸² Je proto zajímavostí, že jeho primární působení a vystupování se odehraje až v průběhu druhého a třetího dílu. V prvním díle je spíše okrajově zmiňován a lze ho spatřit v momentě, kdy zcela vědomě pomáhá hlavnímu hrdinovi, který v daný moment neví, že je Zeus jeho otec. Zeus v prvním díle vystupuje přestrojený za lidskou bytost, starého muže, tudíž hned v tomto případě je patrná silná inspirace zcela typickým prvkem jednotlivých bohů, a to jejich sestupováním na zem, ve skrytu lidského přestrojení za jinou osobu. Mimo těchto dvou zmiňovaných důležitých bohů se ve hře pravidelně vyskytují i další „obyvatelé“ hory Olymp, se kterými se Kratos v průběhu jednotlivých dílů utká (Héfaistos), které ho využijí ke svým účelům (Athéna), popřípadě s nimi bude i sdílet lože (Afrodita). Tělesnost či sexualita je důležitým prvkem řecké mytologie obecně a ve hře *God of War* je ztvárněna zcela explicitně.

V průběhu hraní hlavní postava zavítá do mnoha tradičních lokací, které mají v řecké mytologii a jednotlivých mýtech své nezastupitelné místo. Jedná se mj. o lokace a místa jako samotná hora Olymp, podsvětí, město Athény během války, Tartaros či Elysijské zahrady (určitá část podsvětí), pohoří Atlas, bájná Atlantida či ostrov Rhodos. Též se setká se všemi hlavními bohy řeckého pantheonu, popřípadě užije předměty, o kterých si čtenář mýtu může jen vlastním způsobem myslet, jak mohou vypadat a jak se v daném mýtu mohli používat. Ačkoliv hra kombinuje jednotlivá mytologická východiska do sebe, užívá je zcela vlastním způsobem z důvodu specifického vyprávění příběhu, a uskutečňuje to s kouzlem, které v sobě obsahují právě tradiční řecké mýty.

Je zajímavé pohlížet na jednotlivé prvky této hry z hlediska tradičního mýtu. Víceméně každá důležitá věc, která má v daném klasickém mýtu opodstatnění, se ve hře objevuje ať už v rámci určitého symbolu, tak předmětu

⁸² Setkání s Diem: God of War 3 PS4 - Zeus Defeats Kratos & Titan Gaia Cutscene (1080p 60fps) PS4 Pro - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dgax2z2f-pU>

k použití. Videohra *God of War* používá nepřeborné množství jednotlivých mýtů komplexní řecké mytologie a zasazuje je do vlastního kontextu. Ve hře je vytvořen komplexní svět, kde každá postava, bytost, stvoření či věc má vlastní opodstatněné místo a tvoří nezbytnou součást pro vyprávění příběhu, rozprostírajícího se během všech devíti dílů. Řecká mytologie je ve své komplexnosti a rozmanitosti zpracována velmi přehledně, zajímavou audiovizuální formou (se zaměřením na dospělé publikum) a může tvořit ideální vstupní bránu do světa řecké mytologie, ve formě videoher.

K videohře je možné použít encyklopedická, popřípadě povídková díla, zaměřující se na jednotlivé mýty pro lepší pochopení motivace a cílů jednotlivých postav vyskytujících se ve hře. Hra též nezastírá fakt, a dokonce ho velmi zdůrazňuje, že kromě světa řecké mytologie a panteonu řeckých bohů existují i jiné národně-kulturní mytologie, jelikož hlavní postava hry se v průběhu jednotlivých dílů přesune i do oblasti mýtu severských, čímž zcela zřetelně zdůrazňuje různorodost jednotlivých etap a druhů mytologie.

Pro samotné téma diplomové práce bohužel v žádném případě nelze obsáhnout, zmínit, či rozebrat všechny jednotlivé prvky řecké mytologie a jejich následné symboliky, které hra v sobě obsahuje. Přesto jsem se touto kapitolou pokusil o přiblížení vybrané moderní videohry, která je neodmyslitelně spjata s tradičním podáním řeckého mýtu.

Zjištěné informace: Z uskutečněné komparace tradičního mýtu a moderního zpracování mýtické videohry *God of War* vyplývá, že hra ve velké míře využívá jednotlivých prvků velkého množství tradičních antických mýtů. Od hrdinských mýtů, užívání jednotlivých hlavních či vedlejších postav vyskytujících se v mýtických příbězích, přes důvěrně známá prostředí po kompletní znázornění olympského pantheonu. Pokud je videohra *Assassins Creed: Odyssey*, jejímž virtuálním vzdělávacím průvodcem se budu zabývat v následující kapitole, videohra s nejkompexněji a nejdetailněji ztvárněným

světem „reálného“ antického Řecka, tak *God of War* je to samé, jen v oblasti mýtické. Téměř každá scéna, jež se ve hře odehrává, je odvozeninou od určité formy tradičního podání skrz jednotlivé mýty, které se nám z minulosti dochovaly. Hráč i případný divák si může nepřeberné množství mýtů, jež jsou v textu, převést do vizuální podoby, audiovizuálně představit skrz jednotlivé scény, ztvárnění, postavy, stvoření a kreatury či prostředí, ve kterém se hra po celou dobu odehrává.

Videohra *God of War* umožňuje na poli prvních tří dílů případnému hráči, který se o řeckou mytologii zajímá, „účastnit“ se scén, které do vydání této hry byly zcela nemyslitelné. Robert Graves ve své knize například detailně popisuje dvanáctou Héraklovu práci, a to samotný únos trojhlavého psa Kerbera. Graves tuto scénu popisuje slovy: „*Héraklés našel psa uvázaného na řetězu k bráně Acherontu a uchopil ho pevně za hrdlo – vyrůstaly z něho tři hlavy, každá s hřívou hadů. Ocas ozbrojený ostny se zvedl, aby udeřil, ale Héraklés, chráněný lví kůží, nepovolil, dokud se Kerberos nezačal dusit a nevzdal se.*“⁸³ Tato akční a v jistém slova smyslu velkolepá scéna je přesně tím druhem „možností“ jež hráči a divákovi dá tato videohra možnost okusit. Už jen v tomto vidím silný přesah do dnešní doby, protože při zjišťování informací o řecké mytologii v literatuře a na internetu zkrátka neexistuje podobné médium, jež by tyto dílčí scény z desítek samostatných mýtů dokázalo zajímavou audiovizuální formou přenést do dnešní doby.

Hra je primárně zpracována pro pobavení, zabavení hráče, který ji hraje, tudíž je zaměřena na rychlou, frenetickou a dynamickou bojovou akci, která je v některých momentech přerušena logickou hádankou či puzzlem, pro „zklidnění“ rychle se utvářejícího a uskutečňujícího děje. Přesto ale např. oproti předchozímu komparovanému filmu není dynamické a zábavné tempo samoúčelné. Každý mytologický prvek, který se ve hře vyskytuje, má

⁸³ GRAVES, *Řecké mýty*, str. 520.

své samostatné opodstatnění, je v příběhu zařazen cíleně a je sám o sobě schopný v hráči vytvořit zájem, jehož se daný prvek řeckého mýtu dotýká. V tomto ohledu je tedy přesah videohry mnohonásobně větší a silnější než v případě předchozího novodobého populárního média.

Ačkoliv se v mnohých případech jedná o násilnou a krvavou záležitost s explicitními výjevy, věřím, že v dnešní době, kdy se společnost i náhled na explicitní výjevy ve světě, rozšiřuje a vyvíjí nezastavitelně progresivním způsobem, nebude tento fakt činit takový problém, jakým by tyto prvky mohly být před lety. Studentovi tudíž tato videohra potencionálně může pomoci ve vizuálním rozšíření antických mýtů, ačkoliv v dnešní době by tuto roli a funkci lépe zastala například videohra *Assassins Creed: Odyssey*. Vzhledem k tomu, že téma řecké mytologie ve videohrách je v dnešní době rozšířené, ačkoliv ne tolik, jako jiná „historická témata“, videohru *God of War* lze označit jako hru s nezanedbatelným přesahem i do dnešního světa.

4.1.2 Heroická postava Krata

Pokud je hra *God of War* v něčem unikátní, je to rozhodně její hlavní antihrdina. V Kratovi je možné na jednu stranu vidět velikána smyšlené řecké herojské mytologie, který si nezadá s takovými populárními hrdiny, jako již zmíněný Perseus či Herkules, ovšem na druhou stranu se jedná o hlavní postavu, s kterou se není možné ztotožnit tak rychle, jako u jiných zmiňovaných kladných hrdinů. Důvod je velmi jednoduchý. Kratos v prvé řadě není klasický hrdina, je to již zmiňovaný, tzv. antihrdina, jenž postrádá základní atributy a hodnoty klasického hrdiny. Mnohdy oplývá zcela opačnými hodnotami, přesto se v samotné podstatě nejedná o tradiční zápornou postavu, avšak k dosažení vlastních osobních cílů neváhá použít mnohé, až radikální prostředky, které ho v určitých pasážích jako zápornou postavu mohou označovat. Charakteristiku antihrdiny tedy postava Krata jednoznačně naplňuje. U postavy tohoto antihrdiny je důležité zmínit, že trpí (v přeneseném slova smyslu)

tzv. mytologickým PTSD neboli válečným post traumatickým stresem, který má ze svých zážitků z bitev a válek ve službách boha války Área. Samotný Kratos je ztělesněním kombinace jednotlivých klasických hrdinů řeckých mýtů, s kterými se i v průběhu hraní setká a část charakteru si „bere“ i od jednotlivých bohů řeckého pantheonu. Postava Krata je agresivní, zuřivá, spontánní a zejména pomstychtivá. V časech, kdy byl obyčejným spartským vojákem, byl oddaný otec a milující manžel, ovšem po události, která předchází základní videohře je jeho charakter silně pozměněn. Je zajímavostí, že do příchodu videohry *God of War* nebyla dlouho hlavním hratelným hrdinou postava, tak silně negativní, zákeřná a pomstychtivá. I v tom je možné spatřovat určitou exkluzivitu a jedinečnost této hry, zejména s ohledem na její inspiraci v řecké mytologii.

Samotný hrdina Kratos není reálnou postavou figurující v řecké mytologii, ovšem jeho jméno i základní rysy jsou založené na reálném mytologickém základu. Kratos je v řecké mytologii syn Titána Pallanta a jeho manželky Stygy. V mytologickém světě slouží Kratos jako personifikovaná vlastnost nejvyššího boha Dia. Zde lze spatřit podobnost s důvodem, proč je ve hře hlavní antihrdina Kratos synem boha Dia. Kratos zosobňuje božskou, až démonickou, smrtonosnou sílu a moc. Nekompromisně nutí k chování podle svých suverénních pravidel. V jiné verzi je ho možné spatřit jako pomocníka boha Héfaista.⁸⁴ Přesně tyto vlastnosti tvoří nezbytný a nutný základ Kratovo charakteru a inspirace autorů videohry původním mýtem při vytváření postavy hlavního antihrdiny je tedy zcela zřejmá.⁸⁵

⁸⁴ BAHNÍK, *Slovník antické kultury*, str. 325.

⁸⁵ Jak již bylo zmiňováno, Kratos pochází ze Sparty. Jeho výchova, která se hráči zobrazuje prostřednictvím vzpomínek, je velmi podobná popisům, které užívá Cartledge ve své knize. CARTLEDGE, *Sparta*, str. 46.

5. Videohra jako novodobá forma vzdělávání

Žijeme v době, kdy moderní populární média mají čím dál silnější přesah a vliv na naše současné životy. Jak již bylo zmiňováno v části diplomové práce, jež se zabývala teoretickými východisky, videohry byly donedávné doby zmiňovány zejména v souvislosti problematiky potencionálního násilného chování z nich vyplývajících či možných potencionálních závislostí, které se na ně mohou vázat. Všechny tyto domněnky a na ně navazující studie jsou jistě založené na reálném podkladu, avšak není vhodné tuto vinu (minimálně v oblasti závislostního chování) přenášet pouze na videohry. Jedná se o novodobý fenomén, který má své nezastupitelné místo v současném světě populárních médií a je vhodné vědět, že menší počet vybraných videoher může sloužit nejen jako volnočasová zábava, ale též jako potencionální vzdělávací médium.

V předchozích kapitolách došlo ke komparaci vybraného filmu a videohry, jež byly založené na prvcích tradičního vyprávění mýtu. Cílem bylo ukázat možný přesah těchto médií, jež mohou prvky tradičního antického mýtu přenést do lákavé a zajímavé audiovizuální formy. Cílem této kapitoly je ukázat přesah, který je mnohonásobně rozšířený nejen o zajímavé audiovizuální podání, jako v případě předchozí videohry, ale též o samotné edukativní prostředky, jež jsou v díle zahrnuty zcela cíleně. Cílem kapitoly bude ukázat jednotlivé vzdělávací prostředky, které v sobě videohra *Assassins Creed: Odyssey – Discovery Tour* zahrnuje a možnosti, jak je využít pro svůj prospěch. Dovolím si říct, že na tomto místě dochází k prvnímu možnému „nahlédnutí“ do budoucnosti historických vzdělávacích prostředků.

Videohra *Assassins Creed: Odyssey* je „pokusem“ o přenesení celkové komplexnosti antického Řecka do jednoho videoherního zpracování, antický mýtus je pouhou malou částí z celkového již zmiňovaného komplexního díla. Přesto pro účely této práce bude tato videohra v některých případech sloužit podstatně lépe než videohra *God of War*. Důvodem je zejména již zmiňovaný

integrovaný vzdělávací režim *Discovery Tour*. Hra se snaží o co nejvěrnější a nejdetailnější zpracování nejen samotného světa, mýtů, prostředí, či postav s kterými se během hraní setkáte, ale také o věrné ztvárnění samotného myšlení, mluvy, dorozumívání, či zvyků, které tehdejší obyvatelé Řecka měli. V tomto ohledu je videohra *Assassins Creed: Odyssey* první videohra v celé historii, která dokázala komplexní problematiku antického Řecka pojmout v takto enormním a detailním měřítku.

Vzhledem k tomu, o jak komplexní a rozsáhlou videohru se jedná, není zcela možné, zabývat se všemi podstatnými a zajímavými věcmi, kterými hra disponuje. To ani není cílem. Pro účely samotného tématu, kterým se tato diplomová práce zabývá, jsem vybral specifický vzdělávací režim, jež nemá nic společného s hlavním příběhem hry. Bez jakéhokoliv přehánění lze říct, že se jedná o antickou videoherní virtuální encyklopedii, popřípadě průvodce tehdejším starověkým Řeckem, jež nemá v historii novodobých populárních médií obdoby.⁸⁶

Vzdělávací režim si v ničem nezádá s rozsáhlostí základního příběhu samotné hry. Proto jsem dle metodologie předchozích komparovaných médií použil systém tří základních bodů, které jsem z režimu vyzdvihl a následně se je pokusím popsat a vysvětlit. Z metodologického hlediska se vzdělávacímu režimu *Discovery Tour* budu věnovat v rámci již zmíněných klasických tří základních bodů, kterými jsou: **A) řecká města**, **B) běžný život**, **C) religionistika a mýty**.

⁸⁶ Stvořit komplexní historickou videohru, kterou *Assassins Creed: Odyssey* bezesporu je, vyžaduje přísun odborných znalostí a poznatků. Proto nedílnou součástí vývojářského týmu Ubisoft, který hru vytváří je i historička a odbornice v klasických jazycích Dr. Stéphanie-Anne Ruatta. Doktorka Ruatta je jedním z mnoha akademických odborníků, garantů odborné správnosti jednotlivých historických prvků ve hře, kteří na plný úvazek spolupracují s vývojářským studiem na vytváření nových historických her.

5.1 Assassins Creed: Odyssey

Assassins Creed: Odyssey je moderní videohra z roku 2018, která vyšla na konzole (tehdejší) současné generace jako PlayStation 4, Xbox ONE a zejména na PC. Tím pádem bylo šíření mezi širokou „hráčskou“ populací mnohem snadnější a rychlejší než v případě *God of War* v předchozích letech, jelikož tam se jednalo o PlayStation exkluzivitu, která přetrvává dodnes. Hru vydalo vývojářské francouzské studio Ubisoft Quebec a jednalo se o jejich zcela první hru s tematikou (nejen) řecké mytologie.

První díl rozsáhlé herní série *Assassins Creed* vyšel v roce 2007. Hned od samotného počátku prodeje této videohry bylo zřejmé, že se bude jednat o budoucí fenomén, který bude ve videoherním světě přetrvávat velmi dlouhou dobu. Tato videoherní série je specifická svým historickým zařazením do jednotlivých vývojových etap lidstva. Zatímco se první díl odehrával v tehdejší Jeruzalémě či Damašku, v období okolo třetí křížové výpravy ve Svaté zemi, tak pokračování pokrývala období renesance v Benátkách a Florencii, boje v Osmanské říši a zejména v tehdejší Konstantinopoli, v období Americké války za nezávislost či v Paříži během Velké francouzské revoluce.

Rozebírat historické prvky každého dílu (jejichž celkový počet je v současné době 14) by vystačilo na samostatnou práci, a proto se zaměřím na předposlední vydaný díl *Odyssey*, který jako jediný zpracoval enormním a silně detailním způsobem podání tehdejšího období starověkého Řecka.

Ve hře *Assassins Creed: Odyssey* se hráč dle svého vlastního výběru ujme buď ženské či mužské hlavní postavy a společně s ní cestuje skrz jednotlivé ostrovy tehdejšího Řecka a vlastními volbami utváří příběh, který se na pozadí Peloponéské války odehrává. Samotná hra je zasazena do období 431 – 422 před naším letopočtem. Hlavní ženská postava se jmenuje Cassandra, naopak pokud hráč vybere postavu mužskou, bude ovládat a činit důležitá rozhodnutí za postavu jménem Alexios. Hlavní příběh této videohry se rozkládá v rámci jednotlivých

kapitol, během kterých hlavní hrdina (hráč) procestuje doslova celý řecký kontinent.

Videohru *Assassins Creed: Odyssey* jsem pro účely této diplomové práce vybral zcela záměrně. Rozsah a podání tehdejšího řeckého světa v období 431 – 422 př. n. l., je v této videohře zpracováno velmi podrobným způsobem. Oproti *God of War* se jedná o hru s otevřeným světem (*God of War* je žánr akční adventury s lineárním příběhem, tudíž hráč postupuje pouze po předem stanovené cestě). Hráči je příběh vyprávěn především pomocí tzv. kratších videí, které jsou zaměřené na významné události, jež mají silný vliv na následné směřování primárního děje.

5.2 Virtuální průvodce „Discovery Tour“

Často se tvrdí, že dějiny a kultura starověkého Řecka a Říma jsou v dnešních učebních plánech a programech dějepisu základních i středních škol velmi dobře zastoupeny, leckdy až příliš. Přesto zůstává antika, jak lze zjistit například z pedagogické praxe, pro mnohé něčím neživým.⁸⁷ Přesně z těchto důvodů si dokážu představit virtuální vzdělávací režim *Discovery Tour* jako naprosto specifické obnovení a ozvláštnění leckdy strnulých a zastaralých vyučovacích či vzdělávacích přístupů.⁸⁸

*„Dokonce ani technické vymoženosti, jakými jsou fotografie, kresby, mapy, reprodukce, časopisy, strukturované tabule, promítání obrázku a další doprovodné učební materiály a postupy nemají většinou takový dosah jako moderní masmédiá (mezi něž patří i internet a počítačové učební programy a hry).“*⁸⁹ Těmito slovy Jana Keparťová popisovala situaci na poli čerstvě vznikajících „moderních“ postupů při výuce antiky v roce 2006. Keparťová si v té

⁸⁷ KEPARTOVÁ, *Antika*, str. 5.

⁸⁸ Video představení vzdělávacího režimu *Discovery Tour: Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour* | Ubisoft [NA] - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=uh4Iy-p943M>

⁸⁹ KEPARTOVÁ, *Antika*, str. 5.

době pravděpodobně ani neuvědomovala, jaké „vymoženosti“ na tomto edukativním poli budou existovat za dvanáct let.

Jak již bylo zmiňováno v metodologickém úvodu kapitoly, videohra *Assassins Creed: Odyssey* obsahuje významný a exkluzivní vzdělávací prvek v podobě videoherního průvodce – encyklopedie místy, kde se videohra odehrává. Díky tomuto režimu si v celkových pěti okruzích můžete projít jednotlivá témata, která se zabývají problematikou jako například: řecká filozofie a politika, slavná města, válka, běžný život tehdejších obyvatel Řecka či mýtus. Projít celé kompletní rozšíření tzv. „objevitelské cesty“ je možné za celých třicet hodin. Během procházení pěti základních okruhů vám prostředníky a primární průvodce dělají osobnosti jako Král Leonidas, Herodotos či další specifické postavy ze základního příběhu hlavní hry. Mezi jednotlivými oblastmi se přesouváte klasicky pomocí přítomných zvířat, mezi něž patří zejména kůň. Řecko ve „videoherní encyklopedii“ obsahuje celkových 29 regionů, které můžete zcela volně prozkoumat. Pro účely práce jsem vybral tři z celkových pěti okruhů, které můžete prozkoumat.

A) Okruh věnující se tehdejším řeckým městům či známým architektonickým dominantám je v tomto režimu zpracován formou prohlídky, při které vás provází určitá vybraná známá osobnost, která se představí, sdělí vám základní informace o prohlídce a následně vás nechá volně prozkoumávat jednotlivé části, které jsou s prohlídkou dané architektonické oblasti spojené. S průvodcem je možné vést volný dialog, kdy se zcela průběžně můžete ptát na vlastní doplňující otázky. Stejně tak průvodce může říct zcela vlastní názor na danou oblast. Tento prvek platí u všech jednotlivých prohlídek, tedy nejen u oblasti architektury, ale též u všech dalších čtyřech oblastí. Aneb co si myslí král Leonidas o Bitvě u Thermopyl? Jednotlivé kategorie jsou následně přehledně oddělené ve stylu architektura – archeologie atp.

Každá z celkových sedmi prohlídek, jež spadají do oblasti známých řeckých měst, má jednotlivé stanice – zastávky, při jejichž dosažení se automaticky spustí připravené herní video, které vám umožní nahlédnout na vybrané dílo z určité jiné perspektivy, či záběru. K tomu všemu vás průvodce informuje o základních informacích vázících se k danému objektu. I poté je následně možné spustit tzv. encyklopedii, kde jsou všechny zmíněné informace mnohonásobně detailnější. Je rozhodně zajímavou funkcí, že na počátku každé prohlídky se ukáže i předpokládaný čas trvání. K oblasti řeckých měst se ve vzdělávacím režimu váží prohlídky jako: prohlídka Mykén, delfské orákulum, athénská agora či samotná Olympie. Poté co hráč dokončí prohlídku dané oblasti či architektury, zpřístupní se mu u průvodce dobrovolný závěrečný test, který detailním a leckdy do hloubky sahajícím způsobem otestuje čerstvě získané znalosti a dovednosti.

B) Okruh věnující se běžnému řeckému životu umožní hráči a divákovi nahlédnout do jednotlivých oblastí, které byly s tehdejšími tradičním životem neodmyslitelně spjaty. Patří sem oblasti jako: informace o víně, tehdejší řecká móda, hrncířství, či výroba parfémů. Každá z jednotlivých prohlídek nabízí enormní množství informací, jež se k dané problematice váží. Princip jednotlivých prohlídek, cílových zastávek a závěrečného testu ze získaných znalostí a dovedností je zcela stejný jako u ostatních tematických oblastí.

C) Okruh věnující se religionistice a mýtům obsahuje prohlídky, mezi něž patří například: mínojská civilizace, romantické vztahy mezi bohy či problematika olympijských her. V rámci této oblasti se hráč přesouvá do specifických oblastí, které se ke zmíněným tématům váží. Pokud je tedy motivace dozvědět se nové informace o mínojské kultuře a civilizaci, společně

s jednotlivými mýty, musí se hráč přesunout na Knóssos.⁹⁰ Každá lokace, každá pevnina a ostrov se váží ke specifickým prohlídkám a možnostem objevů.

Souhrn: Seznam témat, rozsah všech jednotlivých prohlídek, přednášek, možností, které režim nabízí, či motivace ve formě schopnosti jízdy na Pegasovi a přísun nových vzhledů pro hlavního hrdinu, je naprosto nevídaný. „*Historici už připouštějí, že se masmédia podílejí velkou měrou na historickém povědomí lidí. Je tedy zapotřebí, aby se pokusili o zapojení do přípravy nových, nebo o komentování již předkládaných děl sdělujících historii, aby tak napomohli důvěryhodnějšímu pohledu na minulost.*“⁹¹ Těmito slovy Jana Keparťová v úvodu svého díla komentovala aktuální situaci v oblasti antiky. Pokud se historici podíleli na nějakém moderním masovém médiu, je to bezpochyby právě výše rozebíraný vzdělávací režim.

Kombinace, se kterou autoři vytvořili tuto virtuální encyklopedii, si nezádá s reálnými encyklopedickými díly a není náhodou, že se *Discovery Tour* také jinak říká videoherní wikipedie. Potencionální žáky či studenty, věnující se oblasti nejen řecké mytologie tento režim pozitivně motivuje k postupnému nabývání vědomostí a znalostí. Následně je příjemným způsobem vyzkouší z dané problematiky a za úspěchy jim nabídne virtuální odměny. Nelze si představit lepší způsob a sílu přesahu tradičních mýtů do současného světa moderních médií než právě v tomto případě.

Jediná výtká, která se k tomuto režimu může vztahovat je absence lokalizace formou českých titulků, ačkoliv hlavní hra českou lokalizaci obsahuje. Vzhledem k enormnímu množství dat a textových informací je to zcela pochopitelné. Na druhou stranu tento fakt je potencionálně další motivací pro učení se cizích jazyků, čím vzniká další možný přesah a „síla“ tohoto moderního média. V minulém roce herní společnost Ubisoft, která stojí

⁹⁰ Vybraná ukázka z virtuálního průvodce: *Discovery Tour: Ancient Greece – Knossos* - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2021 Google LLC [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tpKBsU4j-a4>

⁹¹ KEPARTOVÁ, *Antika*, str. 5 - 6.

za vývojem této hry, vydala vzdělávací režim *Discovery Tour* zdarma v rámci kampaně „Play Your Part, Play at Home“, což byla reakce na aktuálně probíhající koronavirovou pandemií. Jednalo se tedy o velmi zajímavý a prozřetelný způsob, jak žáky, studenty a obecně mladší populaci, která nemohla navštěvovat školu nadchnout pro historii. Tato možnost byla zajímavá a přínosná zejména v době, kdy probíhala pouhá distanční výuka.⁹²

Zcela bez jakýchkoliv předsudků si dovedu představit tento vzdělávací režim jako stálou součást výuky dějepisu na základních a středních školách. Výsledný nedostatek, a to absence české lokalizace, naopak zvyšuje hodnotu tohoto režimu, jelikož je zde adekvátnější možnost propojení též i s výukou jazyka anglického. Způsobem, kterým je zpracován tento edukativní režim si dovedu představit nové navazující programy, videohry, či alespoň dodatečné režimy v podobném rozsahu, které nám lákavým, atraktivním a technologicky vyspělým způsobem umožní nahlédnout do života lidí specifických historických etap. Věřím, že se tímto směrem bude tato „edukativní filosofie“ moderních médií ubírat i nadále.

⁹² Play Your Part, Play at Home – Explore Ancient Worlds for Free with Assassin’s Creed *Discovery Tour*. [online]. [2021-03-15]. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/4D130pw1YqzFsNFjYRydbR/play-your-part-play-at-home-explore-ancient-worlds-for-free-with-assassins-creed-discovery-tour>

6. Praktická východiska

Jan Bažant ve své knize *Perseus a Medusa* hovoří o tzv. úpadku klasické vzdělanosti. Je zcela bezpochyby, že pro člověka bez příslušného vzdělání, či alespoň zájmu o danou problematiku, je antický mýtus nesrozumitelný. Bažant tvrdí: „*Průměrný Evropan či Američan nečetl ani základní literární díla antických autorů a nezná ani realie nutné k pochopení mýtů.*“⁹³ Toto odvážné tvrzení se zcela jistě zakládá na určitém reálném základě, které v minulosti muselo být určitým výzkumem řádně podloženo.

Tento názor a předpoklad je velmi důležité zohlednit i během zpracovávání následujícího dotazníkového šetření. Nejen antická mytologie, ale antický svět v obecném měřítku je v mnohých případech intelektuálně velmi náročné téma, jehož důsledné pochopení není ve většině případů jednoduchým úkolem. Přesto se jedná o problematiku, která má v současném světě silnou odezvu a rezonanci viz komparace filmů a videoher s tradičním předobrazem antiky. Důležitý je ovšem způsob, jakým onen přesah antiky do dnešních dnů předávat, jak ho ztvárnit a představit. Každý si může z antického mýtu vzít něco zcela jiného. Pro někoho můžou antické mýty představovat leckdy „akční fantazijní pohádky“, které ho pobaví. Pro jinou osobu mohou antičtí hrdinové představovat důležitý zdroj ideálních ctností pro správný charakter muže či ženy. Pro výtvarníky, sochaře, umělce zase tradiční podání řeckého mýtu může sloužit jako nesmírně důležitý zdroj inspirace pro ztvárnění nového uměleckého díla.

Cílem dotazníkového šetření je zjistit všeobecnou znalost a povědomí širší veřejnosti o problematice antického světa a mýtu. Jednotlivé otázky do online polo-strukturovaného dotazníku tedy byly cíleně zvoleny s ohledem k této problematice.

⁹³ BAŽANT, *Perseus a Medusa*, str. 361.

6.1 Metodologie dotazníkového šetření

Dotazníkové šetření formou polo-strukturovaného dotazníku bylo zvoleno jako nejideálnější řešení pro jednotlivá praktická východiska, která byla zapotřebí v rámci přesahu problematiky řecké mytologie do dnešního světa zkoumat. Dotazník byl vytvořen pomocí webové stránky SURVIO, přičemž byla využita placená premium verze pro lepší možnosti interakce s dotazníkem či pro využití výhod ve formě přehlednějších výsledků a navýšení množství jednotlivě zaznamenaných odpovědí.

Obsah a forma dotazníku byla vytvořena tak, aby jednotlivým respondentům bylo již od úvodu dotazníku zřejmé, v jaké tematické oblasti se pohybují. Web SURVIO umožňuje vytvářet jednotlivé druhy otázek. S ohledem na to, že hlavní účel této praktické části, byl zjistit znalost a všeobecně povědomí širší veřejné populace o řecké mytologii, v dotazníku byly užity otázky otevřeného charakteru. Vyhotovený dotazník byl následně distribuován skrze specifický vygenerovaný odkaz.

Dotazník byl celkem vyplněn 220 respondenty z řad široké veřejné populace. Jak již bylo zmiňováno výše, primárním cílem bylo zjistit základní všeobecně povědomí o problematice řecké mytologie. Proto bylo úmyslem dostat dotazník k nespécifické skupině lidí. Pokud by se dotazník soustředil například na studenty vysokých škol, zcela evidentně by množství znalostí bylo mnohem větší a silnější.

Interpretace výsledků z dotazníku, jehož cílem bylo zjistit povědomí a vědomosti ohledně přesahu řecké mytologie do současného světa, by se dala stručně rozřadit do 7 základních segmentů či kategorií. Řadí se do nich:

- A. Všeobecné základní informace** (pohlaví, věk, nejvyšší dosažené vzdělání, zaměstnání).

- B. Znalost a šíře přesahu pojmu řecká mytologie** (znalost pojmu, setkání s pojmem, patrnost a vliv pojmu, setkání v každodenním životě).
- C. Znalost antických hrdinů a jejich charakteristik** (hrdinové, vlastnosti, inspirativní vlastnosti).
- D. Řecká mytologie v oblasti školního prostředí** (výuka mytologie na ZŠ, důležitost této výuky).
- E. Znalost řecké mytologie** (zaujetí problematikou, nejatraktivnější forma).
- F. Propojení řecké mytologie a novodobých populárních médií** (znalost či záliba ve videohrách, filmech, znalost filmů či videoher s danou problematikou).
- G. Vyobrazení prvků řecké mytologie v dnešním světě** (znalost vyobrazených mýtických tvorů, jejich pojmenování, znalost specifických slovních spojení – rčení a všeobecný názor na danou problematiku), jež tvoří poslední kategorii interpretace jednotlivých výsledků.

Před samotnou interpretací souhrnných výsledků je důležité zaměřit se na podstatný fakt. A to, že vzhledem k tomu, že byl dotazník schválně směřován mezi nespécifickou širokou veřejnost, byl v patrnosti veden předpoklad možného neúspěchu dotazníkového šetření. Tématika řecké mytologie může pro velké množství lidí představovat velmi náročné téma, ke kterému nemusí mít potřebné znalosti a vědomosti, které by v dotazníku mohli využít a předat dále. Vzhledem k tomu, že cílem bylo získat alespoň 200 zaznamenaných validních odpovědí, bylo nutností distribuovat dotazník mezi co největší počet respondentů, vzhledem k předpokládané možnosti častého odmítnutí či reagování na dotazníkové šetření.

Následné a důkladné zjišťování validity jednotlivých odpovědí tedy bylo nutným úkolem, který po ukončení dotazníkového šetření nastal. Disman se k tzv. validitě testované výčtem obsahu vyjadřuje následovně: „*Výčet obsahu*

*je užitečný zejména tehdy, kdy samotná definice zkoumaného konceptu není dostatečným nástrojem pro výzkumné operace.*⁹⁴ Přesně s tímto faktorem jsem dle Dismanovy rady počítal, a proto byl při vytváření otázek na tento důležitý faktor brán ohled a jednotlivé otázky byly (k míře její náročnosti) podány srozumitelnou formou bez odborných výrazů, ačkoliv by se v dané problematice jejich užití přímo vybízelo. Dle vybraných Dismanovo rad byly připravovány i další části dotazníkového šetření.

6.2 Dotazníkové šetření – základní údaje

Dotazníkový výzkum byl pojmenován Odkaz řecké mytologie v současném světě a byl zpracován v českém jazyce. První odpověď byla zaznamenána 13. 3. 2021 a poslední 30. 3. 2021, tudíž celková doba trvání dotazníkového šetření byla 18 dnů.

V rámci komplexní statistiky bylo provedeno 524 návštěv dotazníků, tudíž distribuce byla více než úspěšná, přesto počet dokončených a validně zaznamenaných odpovědí se ustálil na čísle **220**. S tímto faktorem, vzhledem k velkému množství otázek a náročnosti tématu, bylo počítáno, přesto výsledných 220 validně zaznamenaných odpovědí tvoří pro daný záměr více než reprezentativní číslo.

Zdroj jednotlivých „návštěv“ dotazníkového šetření byl ze 100 % tvořen přímým zasláním odkazem, po jehož rozkliknutí se respondent k dotazníku dostal. Vyplňování dotazníků trvalo respondentům nejčastěji 10 – 30 minut (**50,5 %**), 5 – 10 min. (**17,7 %**), 30 – 60 min. (**16,8 %**) a v některých případech dokonce více jak 60 min. (**14,5 %**).

⁹⁴ DISMAN, *Jak se vyrábí sociologická znalost*, str. 66.

6.3 Dotazníkové šetření – kompletní výsledky

A) Všeobecné základní informace

Z hlediska všeobecných informací vyplynulo, že pohlaví jednotlivých respondentů bylo vyvážené. Celkem odpovědělo **105 mužů** a **115 žen**.⁹⁵ Věkově byly nejčastěji zastoupeny osoby ve věku 16 – 25 let (**101 responzí**), následování respondenty ve věku 26 – 40 let (**79**) a 41 – 60 let (**32**). Nejmenší zastoupení bylo věku 10 – 15 let (**2**).⁹⁶

Na dotazník odpovídalo největší množství respondentů se středoškolským vzděláním (**103**), následování vzděláním vysokoškolským (**101**) a základním (**16**).⁹⁷

V oblasti zaměstnání jednotlivých respondentů se prakticky nevyskytovalo opakování vybraných zaměstnání a výsledná variabilita tedy byla opravdu v maximální možné míře. Přesto se mezi nejčastěji zmiňovanými zaměstnáními vyskytovaly: studenti (**44**), učitelé (**16**), úředníci (**14**), OSVČ (**10**) a ozbrojené složky (**6**). Mezi další variabilní zaměstnání respondentů patřili řidiči, prodavačky, zdravotníci, pracovníci státní správy či advokáti.⁹⁸

B) Znalost a šíře přesahu pojmu řecká mytologie

V druhém zkoumaném segmentu se dané čtyři otázky zabývaly základní znalostí mytologie a její možnou šíří přesahu. V otázce, která se zabývala setkáním s pojmem řecká mytologie, odpovědělo **214** respondentů kladně a **6** záporně.⁹⁹

⁹⁵ Otázka č. 1: Vaše pohlaví.

⁹⁶ Otázka č. 2: Váš věk.

⁹⁷ Otázka č. 3: Nejvyšší dosažené vzdělání.

⁹⁸ Otázka č. 4: Vaše aktuální zaměstnání.

⁹⁹ Otázka č. 5: Setkali jste se někdy s pojmem řecká mytologie?

Naopak pokud šlo o nejtypičtější prvky mytologie, které se při vyslovení pojmu respondentům vyjeví, zaznívaly nejčastěji: řečtí bohové (**140**), *Staré řecké báje a pověsti* (**21**), či mýtické nestvůry (**13**).¹⁰⁰

Vliv a dědictví antického světa v dnešním světě, je víceméně hlavním středobodem diplomové práce. Na otázku, která bere tento předpoklad v potaz, odpovědělo **165** kladně a **55** záporně. Jako nejčastější oblasti, ve kterých je vliv antického světa patrný, jsou zmiňovány: kultura, populární kultura, architektura či jazyk.¹⁰¹

Následující otázka se zabývala tím, zda se lze s řeckou mytologií setkávat v každodenním životě. Celkem **97** respondentů odpovědělo kladně, **123** záporně.¹⁰²

K předchozí otázce se vázala otázka volitelná – doplňující, která se zabývala konkrétními oblastmi, ve kterých lze v každodenním životě spatřovat vliv řecké mytologie. Mezi nejčastější responze patřily: rčení, přirovnání či slovní spojení (**28**), studium (**26**), populární kultura (**11**), medicína (**6**).¹⁰³

Zjištěné výsledné informace: Pokud se zaměříme na problematiku všeobecné znalosti pojmu řecká mytologie mezi širokou populací, tak z dotazovaného segmentu vyplývá, že pojem řecká mytologie je v dnešní době dostatečně známým pojmem. Tento pojem a jeho znalost je spojena především s představou řeckého pantheonu bohů, kteří do dnešní kultury pronikají skrze jednotlivé filmy, či mýtické příběhy v literárních zpracováních. **165** dotazovaných též odpovědělo, že je vliv a dědictví řecké mytologie v dnešním světě patrný a vyskytuje se zejména v populární kultuře, kultuře a architektuře.

¹⁰⁰ Otázka č. 6: Co se vám vybaví jako první, když se řekne „řecká mytologie“?

¹⁰¹ Otázka č. 7: Domníváte se, že je v naší kultuře stále patrný vliv/dědictví antického světa, nebo je to již něco mrtvého, historického?

¹⁰² Otázka č. 8: Setkáváte se v každodenním životě s nějakým vlivem řecké mytologie (mluva, výrazy, přirovnání)?

¹⁰³ Otázka č. 9: Pokud ano, tak v jaké oblasti?

Naopak, pokud jde o oblast přesahu řecké mytologie do každodenního života, lze zde pozorovat spíše nesouhlas, případně nezaregistrování daných prvků v běžném životě. Z tohoto segmentu jednoznačně vyplývá, že pojem řecká mytologie je mezi veřejností dostatečně známým pojmem vyskytujícím se zejména v populární kultuře, ovšem její přesah do běžných životů není zcela určitý a odvíjí se spíše od vlastního zájmu o tuto problematiku.

C) Znalost antických hrdinů a jejich charakteristik

Třetí kategorie rozdělení dotazníkového šetření se zaměřovala na známé antické hrdiny a jejich charakteristické vlastnosti. První otázka z tohoto segmentu se zaměřila přímo na znalost jednotlivých řeckých hrdinů. Z jednotlivých responzí lze pozorovat mnohem větší nárůst vědomostí o jednotlivých hrdinech, než v případě samotného pojmu řecké mytologie viz další kapitola „zjištěné informace“. Celých **212** respondentů z celkových 220 znalo alespoň jednoho antického hrdinu. Mezi nejčastější odpovědi patřily: Achilleus (**83**), Herkules (**68**), Perseus (**49**), Odysseus (**45**) a Iasón (**18**).¹⁰⁴

Následující otázka se zaměřila na charakteristické vlastnosti jednotlivých hrdinů. V této otázce zcela jednoznačně u respondentů vítězí vlastnosti jako: síla (**155**), odvážnost (**150**), chytrost – moudrost (**31**) a krása (**14**).¹⁰⁵

Hrdinský život a jednotlivé jeho rysy lze přenést i do současnosti. Právě vlastnostmi a jejich inspirativností pro dnešního člověka se zabývala další otázka. Mezi nejčastější responze patřilo: odvaha, nebojácnost a statečnost (**72**), síla (**50**) a důvtip (**31**).¹⁰⁶

Zjištěné výsledné informace: Z průzkumu druhého segmentu vyplynulo, že antičtí hrdinové patří mezi téma, které je i v dnešní době dostatečně známé

¹⁰⁴ Otázka č. 10: Znáte nějakého řeckého/antického hrdinu (pokud ano, uveďte jeho jméno)?

¹⁰⁵ Otázka č. 11: Pokud si představíme klasického řeckého hrdinu z filmů či knih – jaké by měl mít vlastnosti?

¹⁰⁶ Otázka č. 12: Myslíte si, že některá z vlastností řeckého hrdiny může být pro dnešního člověka inspirativní? A pokud ano, která?

a atraktivní. Celých **97 %** všech dotazovaných znalo alespoň jednoho řeckého hrdinu. S ohledem na následující otázky a velmi často zmiňované jméno hrdiny Achillea, je zde pravděpodobně možné spatřovat velký vliv filmu *Trója* z roku 2004.

Co se týče jednotlivých charakteristik, tak dle dotazovaných antický hrdina jednoznačně disponuje silou, odvážností a též chytrostí. Tedy víceméně ideální předpoklad pro ztělesnění typických antických hrdinů, jež známe z knih či filmů. Opět je zde možné sledovat vliv na danou představivost právě z populární kultury. Potvrdilo se, že v antických hrdinech je možné sledovat určité typy vzorů i pro dnešní dobu. Existence mýtických hrdinů je velmi důležitá právě i z hlediska jejich morálních a charakterových vlastností. Statečnost, síla či důvtip jsou vlastnosti, kterými by v jistém slova smyslu měl oplývat i „hrdina“ doby současné.

D) Řecká mytologie v oblasti školního prostředí

Čtvrtá kategorie je zaměřena na důležitou a podstatnou součást zkoumání dotazníkového šetření. Jedná se o problematiku řecké mytologie v oblasti školního prostředí. V první otázce, jež spadá do této kategorie, se respondenti vyjadřovali k tomu, zda se během výuky na ZŠ setkali s problematikou řecké mytologie. Celkem **164** respondentů uvedlo, že ano, **12** že ne a **44** respondentů si tento fakt již nepamatuje.¹⁰⁷

Následující otázka se zabývala důležitostí již zmíněné výuky na základní škole. Celých **208** respondentů ve svých odpovědích jednoznačně odpovědělo, že ano a svou odpověď doplnili argumentací. Jednalo se převážně o důležitost pro budoucí studium, důležitost znalosti komplexní historie, odkrývání stránek lidskosti či důležitost s ohledem na všeobecné vzdělání. Zbylých **12** respondentů

¹⁰⁷ Otázka č. 13: Setkali jste se během výuky na základní škole s problematikou řecké mytologie?

zcela nejednoznačně odpovědělo, že ne, přičemž argumentačně jejich odpovědi podpořeny ve velké míře nebyly.¹⁰⁸

Zjištěné výsledné informace: Výuka tématu řecké mytologie na základní škole je nezbytnou součástí dějepisných, v pozdějších letech i historických předmětů. Zjištění názoru na výuku a případnou absenci tohoto tématu na základních školách byl primární cíl 4. segmentu dotazníkového šetření. Dle průzkumu vyplynulo, že **95 %** respondentů jednoznačně souhlasí s výukou řecké mytologie na základních školách a potvrzuje její přínos a důležitost.

Dle nejistých domněnek, se též potvrdilo, že výuka řecké mytologie tvoří i v dnešní době velmi důležité téma pro rozvoj vědomostí pro budoucí studium, všeobecného vzdělání, ale též i s neopomenutelným ohledem na odkrývání vlastních stránek lidskosti.

E) Znalost řecké mytologie

V oblasti podrobnější znalosti řecké mytologie byly otázky cílené přímo k zjištění zájmu jednotlivých respondentů o dané téma.

Tím, kde se respondenti poprvé setkali s vybranými pojmy z řecké mytologie, se zabývala další otázka. **215** dotazovaných se někdy s pojmem řecké mytologie setkala. Z toho nejčastěji ve formě knih a filmů (**120**). Též často i během výuky na základní škole (**116**). Pět respondentů se s pojmem řecké mytologie nikdy neseťkalo.¹⁰⁹

Následující otázka z tohoto segmentu se zabývala lákavostí a atraktivitou řecké mytologie pro jednotlivé respondenty. Z celkového počtu odpovědělo **157** kladně, kde nejčastější odpovědí byl zájem o problematiku antických bohů

¹⁰⁸ *Otázka č. 14: Je dle Vašeho názoru důležité, aby se děti na základní škole učily o řecké mytologii? A pokud ano, proč?*

¹⁰⁹ *Otázka č. 15: Kde a v jaké formě jste se poprvé setkali s pojmy řecká mytologie, řecký bůh, řecký hrdina? Popřípadě kde nejčastěji a opakovaně se s tímto pojmem setkáváte (př. kniha, film, škola, univerzita, videohra)?*

a samotné mýty či tajemnost jednotlivých příběhů. Zbylý počet **63** respondentů odpověděl záporně, tedy že větší zájem o řeckou mytologii nikdy neprojevil.¹¹⁰

Další otázka se týkala potenciálního reálného historického základu řeckých mýtů. **103** respondentů odpovědělo kladně, **63** záporně a **54** dotazovaných neurčitě.¹¹¹

Zjištěné výsledné informace: Vzhledem k tomu, že nezbytnou součástí celé diplomové práce tvoří vliv novodobých populárních médií, musela se tato část zařadit i do dotazníkového šetření. V dnešní době extrémní informační přeplněnosti je velmi jednoduché, nepřijít s mnoha kulturními fenomény do kontaktu. A to i v samotném rámci školských studií. Proto je celkem překvapivé, že celých **98 %** respondentů se s vybranými pojmy jako jsou řecký bůh, či hrdina, již setkalo. Dle statistických výsledků za to opět můžeme vděčit populárním médiím – filmům, a škole.

F) Propojení řecké mytologie a novodobých populárních médií

V šestém a předposledním výzkumném segmentu byl dotazník zaměřen na užívání novodobých populárních médií a jejich následné propojení s tematikou řecké mytologie, případně jejich znalost. První otázka v tomto segmentu se zabývala všeobecnou otázkou hraní počítačových her. **87** respondentů uvedlo, že hraje počítačové hry, přičemž zbylých **133** respondentů videohry nehraje, nebo na to nemají časové prostředky. Nejčastějším účelem hraní videoher byla zábava a odreagování (**80**).¹¹²

V následující otázce se respondenti, kteří se v předchozí otázce vyjádřili ve vztahu k videohrám kladně, vyjadřují k možnému přesahu a důležitosti samotných videoher. Z jednotlivých otázek je využití videoher patrné stále

¹¹⁰ Otázka č. 16: Zaujala Vás řecká mytologie natolik, že jste si o ní sami vyhledávali informace, případně filmy, knihy (a pokud ano, co nejvíce Vás na ní zaujalo či lákalo)?

¹¹¹ Otázka č. 17: Zakládá se dle Vašeho názoru řecká mytologie na reálných historických událostech?

¹¹² Otázka č. 18: Hrajete videohry/počítačové hry? A pokud ano, za jakým účelem?

zejména z důvodu relaxace a zábavy, ale vybraní respondenti spatřují ve videohrách nástroj zdokonalování se v cizích jazycích (37), využití jejich historických základů (16) či inspiraci v zajímavých příbězích (9).¹¹³

Poslední otázka z oblasti videoher se zabývá přímo přesahem řecké mytologie do světa videoher a jejich znalostí mezi jednotlivými respondenty. Mezi nejznámější videohry s prvky řecké mytologie patří: *God of War* (39), *Assassins Creed: Odyssey* (32) a *Immortals: Fenix rising* (4).¹¹⁴

Důležitou součástí rozebíraných novodobých populárních médií jsou též filmy. Další otázka byla zaměřena na sledování filmů s historickým obsahem či mytologickými náměty, popřípadě s jejich případným přesahem a využitím ve škole či v zaměstnání. Celkem 156 respondentů odpovědělo, že filmy s historickým či mytologickým námětem sleduje. Zbýlých 64 nikoliv. Rozdíl je však možné spatřovat v doplňující otázce a to, zda lze poznatky z tohoto druhu filmů využít například ve škole či v zaměstnání. Celkem 127 respondentů odpovědělo, že lze vybrané poznatky využít ve škole. Využití v zaměstnání bylo vždy zmiňováno pouze negativně. 93 respondentů zcela odmítlo možnost dalšího využití tohoto druhu filmů.¹¹⁵

Na otázky týkající se vyjmenování filmových zpracování příběhů z řecké mytologie respondenti nejčastěji odpovídali následovně. Celkem 28 respondentů odpovědělo, že nezná a nevidělo film s tematikou řecké mytologie. Zbýlých 192 účastníků dotazníkového šetření uvedlo nejčastěji následující filmy: *Souboj titánů* (99), *Trója* (87), *Herkules* (45) a *Percy Jackson* (33).¹¹⁶

Zjištěné výsledné informace: V následujících segmentech se dotazníkové šetření dostalo k primárnímu tématu, a to odkazu řecké mytologie v současných

¹¹³ Otázka č. 19: Mají pro Vás videohry/počítačové hry větší smysl, než je pouhá zábava? Získáváte z nich něco?

¹¹⁴ Otázka č. 20: Hráli jste někdy nějakou videohru/počítačovou hru s tematikou řecké mytologie? A pokud ano, jakou?

¹¹⁵ Otázka č. 21: Sledujete filmy s historickým obsahem či mytologickými náměty? A pokud ano, věříte, že lze poznatky z těchto filmů využít například ve škole či v zaměstnání?

¹¹⁶ Otázka č. 22: Viděli jste někdy nějaký film s tematikou řecké mytologie? A pokud ano, který?

novodobých populárních médiích. Počítačové hry existují necelých 50 let. Za tu dobu však dokázaly neuvěřitelné věci a v dnešní době se řadí mezi největší fenomény populární kultury, které si už mnoho let nezadají s filmovým odvětvím. Potvrdil se údajný názor a domněnka, že každý v dnešní době hraje počítačové hry i v dotazníkovém šetření? Nepotvrdil. Dle respondentů jsou videohry stále spíše zábavnou kratochvílí, která slouží primárně k odreagování a zábavě. Přesto lze ve vybraných případech spatřovat jejich přesah zejména v možnosti cizojazyčného vzdělání či historicky – dějinné edukace. Celých **60 %** dotazovaných videohry nehraje vůbec.

Pokud jde o přesah řecké mytologie do světa videoher, výsledky jsou zcela jednoznačné a nepřekvapující. Nejznámější videohry s tématem řecké mytologie jsou *God of War* a *Assassins Creed: Odyssey*, tudíž jejich zvolení pro komparaci s tradičním vyprávěním mýtu bylo v teoretické části diplomové práce adekvátní.

Počítačové hry tedy v místních poměrech stále nejsou běžnou součástí potencionálního vzdělávání či přesahu řecké mytologie. Naprosto jinak je však tomu u filmů. Filmy s mytologickými náměty jsou mezi velkou částí dotazovaných silně populární a oblíbené. Lze však tato novodobá populární média využít například ve škole tak, jak je to v USA již pomalu běžným standardem? **58 %** respondentů si myslí, že ano. Zde je možné spatřovat právě již, v teoretické části zmíněné, postupné rozvíjení edukace pomocí novodobých populárních médií. Pokud by režimy videoher jako např. rozebíraný *Discovery Tour* měly potencionální českou lokalizaci, minimálně formou titulků, jejich využitelnost pro interaktivní vzdělávání by byla mnohem vyšší a lákavější.

Pokud jde o známé a oblíbené filmy s tematikou řecké mytologie, odpovědi byly zcela jednoznačné a mezi nejznámější jména patří *Souboj titánů*, *Trója* a film *Herkules* z roku 2014.

G) Vyobrazení prvků řecké mytologie v dnešním světě

První otázka ze závěrečného segmentu využívala vizuální prvky, dle kterých měli dotazovaní odpovědět a ukázat svou znalost známých mýtických tvorů. Znalost byla ověřena zatržením příslušného obrázku a následně textovým doplněním v následující otázce. Jednoznačně největší znalost byla ukázána u obrázku č. 4, tedy okřídleného koně Pegase (**201**). Pegas byl následován Medusou (**199**), Kyklopem (**183**) a Minotaurem (**168**).¹¹⁷ V následující doplňkově volitelné otázce popsaná jména jednotlivých tvorů odpovídala údajům z otázky předchozí.¹¹⁸

Předposlední otázka dotazníkového šetření se zabývala znalostí slovních rčení a přísloví. Řecká mytologie měla silný vliv právě na jednotlivá rčení a cílem této otázky bylo zjistit jejich znalost mezi širší veřejností. Nejznámější rčení byla vypsána v dotazníkové tabulce a jednotliví respondenti se měli vyjádřit k jejich smyslu. 208 respondentů znalo minimálně smysl dvou vypsanych rčení. Mezi nejčastěji zodpovězené patřila Achillova pata (**171**), danajský dar (**93**), sisyfovská práce (**85**), Pyrrhovo vítězství (**72**) a Ikarův pád (**70**). Nejméně známý je Perseus na obloze (**30**). **12** respondentů nedokázalo alespoň jedno vybrané rčení vysvětlit.

Závěrečná a jednoznačně nejnáročnější otázka se soustředila na komplexní názor jednotlivých respondentů a zejména na zjištění, zda lze dle respondentů vidět v řecké mytologii hlubší smysl než jen pouhou zábavní hříčku. K překvapení pouze **61** respondentů odpovědělo, že v nich hlubší smysl neshledává a vidí je jen jako zábavnou hříčku, která může maximálně posloužit jako zdroj pro scénář filmu či videohry. Naopak **159** respondentů jednoznačně uvedlo, že je smysl řeckých mýtů hlubší a odráží se například v poučeních

¹¹⁷ Otázka č. 23: Říkají Vám něco níže zobrazení mýtičtí tvorové? Pokud ano, označte je, a pokuste se je pojmenovat v další otázce.

¹¹⁸ Otázka č. 24: Pokuste se pojmenovat Vámi vybrané mýtické tvory.

se z chyb minulosti, silném vlivu řecké mytologie na dnešní kulturu, umění a literaturu či jako předlohy významných psychoanalytických koncepcí.¹¹⁹

Zjištěné výsledné informace: Závěrečný segment dotazníkové šetření se zabýval již přímou znalostí vybraných prvků řecké mytologie, jež je v dnešní době možné spatřovat. Úvodní otázka užívala vizuálních prvků, které znázorňovaly vybrané tvory z mýtických příběhů. Zde se ukázala silná znalost vybraných tvorů, přičemž mezi nejznámější se řadil okřídlený kůň Pegas společně s Medusou. V širší souvislosti to není překvapivé, vzhledem k tomu, že film *Souboj titánů* byl v odpovědích respondentů mnohokrát zmiňovaný. Oba tvorové z tohoto filmu pochází.

Co se týče přímého přesahu řecké mytologie do dnešního světa ve formě slovních spojení či rčení, tak i zde se ukázala alespoň minimální znalost jednotlivě vypsaných příkladů. Pouze minimum respondentů nedokázalo či nechtělo vyspat alespoň jedno přísloví, jež si dnešní doba z řecké mytologie převzala.

Cílem samotného závěru šetření, poslední otázky, bylo zjistit jednotlivé reference a názory na problematiku řecké mytologie a zejména na téma, které lze spatřovat v průběhu celé diplomové práce, a to přesah mytologie do dnešního světa – tedy zda lze na toto téma nahlížet jako na hlubší problematiku, nebo jako na pouhou zábavnou hříčku. I přes silnou různorodost a variabilitu jednotlivých odpovědí, dotazníkové šetření ukázalo, že existuje silné povědomí o této problematice. Výsledky této otázky jednoznačně potvrzují důležitost celé problematiky řecké mytologie, tedy že se jedná o komplexní a důležité kulturní téma, které nám nabízí možnost poučit se z chyb minulosti, má vliv na současnou kulturu či umění a proniká do mnoha oblastí populární

¹¹⁹ Otázka č. 26: Je možné spatřovat v odkazech řecké mytologie v současném světě pouhou zábavní hříčku, nebo je jejich smysl hlubší? Prosím uveďte vlastní názor na tuto problematiku.

kultury, která s otevřenou náručí jednotlivá zákoutí problematiky řecké mytologie převádí do lákavé a atraktivní formy.

Závěr

Ve své diplomové práci jsem se věnoval tématu odkazu řecké mytologie v současných novodobých populárních médiích. V teoretické části diplomové práce jsem vysvětlil základní terminologická fakta a východiska související s pojmem řecká mytologie, mýtus či hrdinský mýtus, ale též jsem se pokusil o znázornění současné popularity novodobých médií, jako jsou film a videohra. Jednotlivá fakta a poznatky jsem dokládal na základě odborné a populární literatury, jejíž autoři se zabývali právě zmiňovanou problematikou řecké mytologie tak, jak na ní nahlížíme v současné době.

Poté jsem shrnul a prozkoumal důležitost významu antické mytologie pro populární média. Cílem této kapitoly bylo poukázat na průběžnou historii spojení tématu řecké mytologie s populárními médii - filmem a videohrou. Z hlediska filmu začalo vzájemné spojení již v průběhu 20. století, kdy se první mýtické příběhy začaly dostávat na plátna kin v podobě krátkých černobílých filmů. Důležitý zlom přišel v 80 letech, kdy vznikl film *Souboj titánů*. Film, který přenesl řeckou mytologii do kin v plné síle a jenž zapříčinil následný postupný průnik tématu mytologie do oblasti populární kultury. Z hlediska videoher došlo k popularizaci mytologie v tomto segmentu až v pozdějších letech na začátku 21. století. Ačkoliv se počet her s tematikou řecké mytologie neřadí mezi nejpočetnější, rozhodně se jedná o nesmírně důležité populárně kulturní tituly, jejichž přesah se v dnešní době začíná dostávat i do oblasti interaktivního vzdělávání.

Následně jsem se přesunul k významné části teoretického segmentu, a to ke komparaci klasického vyprávění mýtu v protikladu k filmovému a videohernímu podání. Cílem bylo zjistit, jak se liší tradiční vyprávění mýtu a moderně populární verze téhož. Zcela cíleně jsem tedy zvolil nejdůležitější zastupitele obou zmíněných novodobých médií a pokusil se o jejich komparaci s tradičním předobrazem, který sloužil jako jejich hlavní inspirace

při vzniku. Z oblasti filmové jsem zvolil moderní verzi filmu *Souboj titánů*, ze které jsem vybral tři základní kategorie – segmenty, které jsem podrobil komparaci s klasickým mýtem, jenž má stejnojmenného hrdinu. U filmu jsem dospěl k závěru, že řecká mytologie slouží ve filmu *Souboj titánů* zejména jako nástroj pro zvýšení atraktivnosti děje, jež užívá vybraných základních motivů z tradičního mýtu. Jednotlivé části jsou zpracované zejména pro pobavení publika, tudíž se potvrzuje předpoklad, že svět řecké mytologie je silně lákavé téma pro filmaře ke ztvárnění. Kromě evidentního využití atraktivních prvků z tradičního mýtu (postava Medusy, Kraken, okřídlený kůň Pegas) lze však ve filmu spatřovat možný přesah. Tento přesah je možné spatřovat v teoretickém podnícení fantazie a zájmu o samotné původní zpracování Perseova příběhu. Na filmu lze zcela jednoduše a názorně doložit přímou ukázkou nelibých lidských vlastností jako například zbabělost, chtíč či nenávisť.

V další oblasti novodobých populárních médií, jsem jako zástupce pravděpodobně nejznámější videohry s tematikou řecké mytologie zvolil hru *God of War*. U té jsem stejně jako u předchozího filmu vybral tři základní kategorie, které jsem podrobil komparaci s tradičním zpracováním mýtu. V tomto případě nešlo o přímou inspiraci, ale videohra užívala mnoha jednotlivých vzorů mýtických skutků pro zpracování komplexního celkového příběhu. Během komparace videohry a potencionálních vybraných prvků tradičního předobrazu jsem dospěl k důležitému zjištění a závěru. Videohra *God of War* využívá prvky řecké mytologie ve zcela enormní míře, přičemž nejvíce interpretuje právě jednotlivé hrdinské příběhy a využívá antických tvorů či osobností. Videohru *God of War* lze považovat za nejdetailněji ztvárněný svět mýtického Řecka. Víceméně každá scéna, kterou je ve hře možné zažít, je určitou odvozeninou od určité formy tradičního podání skrze jednotlivé mýty, které se k nám z minulosti dochovaly. Její možný přesah je v oblasti audiovizuálního zpracování nepřeborný. Potencionální hráč, divák, student, žák či vyučující může při zjišťování detailních informací o řecké mytologii využít právě i tuto videohru,

jelikož atraktivnost audiovizuálního zpracování jednotlivých mýtů a jejich následné umístění do této hry je zkrátka nevídaná a v současnosti neexistuje podobné médium, jež by tyto dílčí problematiky dokázalo podobnou formou přenést i do dnešní doby.

Lze využít novodobé populární médium jako vzdělávací nástroj? Diplomová práce ukazuje, že v současné době se tzv. virtuální průvodcovské encyklopedie asi nestanou běžnou součástí výuky na základních školách, ovšem v současné pandemické době či v budoucnu se může jednat o nepostradatelné pomocníky. V této kapitole jsem tento edukativní režim s názvem *Discovery Tour* podrobil praktickému vlastnoručnímu vyzkoušení, důkladnému podrobení a následnému rozdělení do jednotlivých obsahových segmentů. Vzdělávací režim si lze zcela bez jakýchkoliv morálních předsudků představit jako stálou součást výuky dějepisu či historie. Nejen tento vzdělávací režim, ale způsob, kterým je vytvořen je možné považovat za náznak navazujících edukativních programů či režimů i v budoucnu. Na základě poznatků z této části diplomové práce věřím, že se tzv. edukativní filosofie může v budoucnu ubírat i tímto směrem a pokusit se nás přenést z knihoven a badatelen do zcela nových a neprobádaných „interaktivních“ lokalit.

Neopomenutelnou součástí diplomové práce bylo i zpracování praktické části formou dotazníkového šetření. Dotazník byl rozeslán široké veřejnosti, přičemž nebral ohled na žádnou specifikaci. Výsledky jednotlivých dotazníků ze strany veřejnosti jen potvrdily mé domněnky a celkových 220 správně a adekvátně odevzdaných a vyplněných dotazníků mi dalo jasnější a důkladnější představu o všeobecných znalostech a názoru veřejnosti na problematiku řecké mytologie. Interpretaci výsledků z dotazníku jsem rozřadil do jednotlivých sedmi základních segmentů, dle kterých jsem získával primární výsledky dotazníkového šetření.

V oblasti obecných znalostí se v zásadě potvrdilo, že řecká mytologie je téma, které je mezi širokou populací populární a známé. 165 dotazovaných též odpovědělo, že odkaz, vliv a dědictví řecké mytologie lze v dnešní době spatřovat právě v oblasti populární kultury, což je zároveň i přímý a hlavní zdroj, jak se k této problematice v dnešní době dostat. Pokud jde o přesah či vliv mytologie do každodenního života, lze zde spatřovat spíše neregistrování případných možných vlivů. Vzhledem k dalším doplňujícím otázkám v průběhu celého dotazníkového šetření se ukázalo, že aktuální stav vědomostí široké veřejnosti o tomto tématu je silný, založený na správných a smysluplných argumentačních tvrzeních.

Potvrdilo se i to, že téměř všichni dotazovaní mají s řeckou mytologií určitou zkušenost a její přítomnost během dějepisné výuky na základních školách považují za nezbytnou, smysluplnou a velmi důležitou.

V oblasti odkazu řecké mytologie v populárních médiích se začaly jednotlivé názory různit. V současné době, kdy videoherní přístroje tvoří nezanedbatelnou součást většiny „moderních“ domácností a videohry jsou jednoduše dostupné nejen na herních konzolích a počítačích, ale též i v chytrých telefonech, televizích či tabletech, je pozoruhodné, že celých 60 % dotazovaných videohry vůbec nehraje a ani s nimi nemá větší zkušenost. Pokud jde o již vybrané videohry s tematikou řecké mytologie, výsledky jsou jednoznačné a tedy, že mezi nejznámější videohry s touto tematikou se řadí *God of War* a *Assassins Creed: Odyssey*. V oblasti filmů se též dle předpokladu jako nejznámější film jeví *Souboj titánů*.

Poslední cíl dotazníkového šetření byl zaměřen na znalost a identifikování vybraných odkazů řecké mytologie v současném světě. Tato část byla mj. zpracována formou vizuálních prvků s doplňujícími otázkami. Ukázala se zde silná znalost vybraných mýtických tvorů, přičemž mezi nejznámější správně zodpovězené příklady se řadil okřídlený kůň Pegas společně s Medusou.

Jak již bylo během práce zmiňováno, vzhledem k často zmiňovanému filmu *Souboj titánů* a jeho velké znalosti a oblíbenosti mezi respondenty, se nejednalo o překvapivé odpovědi. Dotazníkové šetření následně k velikému překvapení dokázalo i silnou znalost vybraných rčení či slovních spojení užívajících tématu řecké mytologie. Pouze minimum respondentů neznalo vybraná rčení.

Dotazníkové šetření tedy ve většině případů potvrdilo vybrané domněnky a dokázalo získat informace nutné k potvrzení vybraných cílů. Vzhledem k velké míře klasických i doplňujících otázek a zejména silně rozsáhlému a náročnému tématu lze považovat za úspěch celkem získaných 220 odpovědí, ačkoliv se stále nejedná o jednoznačné číslo, které by nás 100 % utvrdilo v jednotlivých domněnkách a průzkumech. I přes silnou různorodost a variabilitu jednotlivých otázek a náročnost následného vyhodnocování, dotazníkové šetření ukázalo, že existuje silné povědomí o této problematice. Dotazníkové šetření tedy lze považovat za přínosné a zajímavé.

Věřím, že každý člověk si v krásné problematice fiktivního antického světa může najít určitý přesah, který mu pomůže zdolat určité „překážky“ ve světě reálném. Záleží jen na každém z nás, co tento přesah bude tvořit a představovat. Inspirace a motivace je v našich životech nepostradatelná věc. Naprosto každý člověk potřebuje k podpoření vlastní fantazie a obrazu určitý audiovizuální tahák, který ho v dané problematice, jíž se věnuje v reálném životě, může tzv. „nasměrovat dál“. A je zcela jedno, o jaké odvětví se jedná.

Věřím, že tato diplomová práce může posloužit jako zdroj informací pro případné využití novodobých populárních médií v oblasti interaktivního vzdělávání, stejně jako může před-zadat důležité podklady pro zpracování tohoto tématu v rámci komplexnějšího měřítka, a to v rámci všech vybraných novodobých populárních médiích, které zajímavou tematiku mytologie zpracovávají. Nejen film a videohry patří do oblasti populární kultury a já pevně

věřím, že lze současnému modernímu světu přinést problematiku řecké mytologie i ve zcela nových a ojedinělých formách.

Seznam použité literatury a pramenů

1. BAHNÍK, Václav. *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda, 1974. ISBN 25-119-74.
2. BAILEY, Greg. *Mytologie: mýty, pověsti & legendy*. Praha: Fortuna Print, 2006. ISBN 80-7321-201-3.
3. BAŽANT, Jan. *Perseus & Medusa: zobrazení mýtu od počátku do dneška*. Praha: Academia, 2017. ISBN 978-80-200-2658-3.
4. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.
5. BURN, Lucilla. *Řecké mýty. Vydání druhé*. Praha: Levné knihy, 2006. Bájná minulost. ISBN 80-7309-321-9.
6. CARROL, Noël. *Podstata masového umění*. In: ZAHŘÁDKA, Pavel, ed. *Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010. 247 – 275 s. ISBN 978-80-87474-11-2.
7. CARTLEDGE, Paul. *Sparta: heroická historie*. Praha: Academia, 2012. *Historie (Academia)*. ISBN 978-80-200-2079-6.
8. DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 978-80-246-0139-7.
9. FERRY, Luc. *Řecké mýty: Mytologie a filosofie*. Garamond, 2020. ISBN: 978-80-7407-466-0.
10. GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha, 1999. ISBN 80-7309-153-4.
11. KEPARTOVÁ, Jana, *Antika?: zajděte do kina, přečtěte román*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2006. Knižnice Dějin a současnosti. ISBN 80-7106-850-0.
12. KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků I*. Praha: Oikoymenh, 1996. ISBN 80-86005-14-3.
13. KERÉNYI, Karl. *Mytologie Řeků II.*, Praha: OIKOYMENH, 1998. ISBN 80-86005-00-3.

14. LAGAUSIE, Justine de a Raphaël MARTIN. *Panorama mytologie: rozkládačky*. Praha: Dobrovský, 2018. ISBN 978-80-7585-032-4.
15. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x.
16. PARKINSON, David. *Film*. Praha: Svojtka a Vašut, 1996. ISBN 80-7180-173-9.
17. RYLICH, Jan. *Počítačové hry jako fenomén nových médií*. In: VLČEK, Lukáš (eds.). *Filosofie nových médií*. Plzeň: Západočeská univerzita, 2007, 50 – 56 s. ISBN 978-80-7043-700-1.
18. SZLEZÁK, Thomas A. *Za co vděčí Evropa Řekům: o základech naší kultury v řecké antice*. Praha: OIKOYMENH, 2014. ISBN 978-80-7298-496-1.
19. TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009, ISBN-10 1405187883.
20. WINKLER, Martin M. *Classical myth & culture in the cinema*. New York: Oxford University Press, 2001. ISBN 0195130049.

Seznam filmů a videoher

1. *Souboj titánů* [*Clash of the Titans*] [DVD]. Louis Leterrier. Velká Británie: Warner Bros., 2010.
2. SONY. (2005). *God of War*. [DVD DISK]. PlayStation 2. SIE Santa Monica Studio.
3. UBISOFT. (2018). *Assassins Creed: Odyssey*. [BR DISK]. PlayStation 4. Ubisoft Quebec.

Seznam použitých elektronických zdrojů

1. GARFIELD, Alan. Video Games, Homer to Hesiod: What Ancient Greek Content Do Video Game Players See?. ResearchGate | Find and share research [online]. Copyright © 2008 [cit. 18. 03. 2021]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/337099837_Video_Games_Homer_to_Hesiod_What_Ancient_Greek_Content_Do_Video_Game_Players_See

2. Play Your Part, Play at Home – Explore Ancient Worlds for Free with Assassin’s Creed *Discovery Tour*. [online]. [cit. 15. 03. 2021]. Dostupné z: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/4D130pw1YqzFsNFjYRydbR/play-your-part-play-at-home-explore-ancient-worlds-for-free-with-assassins-creed-discovery-tour>

3. VIMR, Jiří. *Závislost na videohrách a finanční nástrahy, které videohry obsahují* [online]. [cit. 15. 01. 2021]. Dostupné z: https://www.kr-karlovarsky.cz/krajsky-urad/cinnosti/Documents/zavislost_videohry.pdf

Resumé

In my diploma thesis entitled *The Legacy of Greek Mythology in contemporary modern popular media*, I dealt with Greek mythology, whose mythical stories are becoming a frequently used motive in a popular culture. I describe the basic theoretical background that is necessary for the topic of the work in the introductory chapters.

Subsequently, I move on to a comparison of a selected classical myth with its modern form like a film or video game work. As a representative from the film section, I chose the mythical film *Clash of the Titans*. As a representative from the videogame section, I chose the video game *God of War*. Although this comparative part of the work could present selected interesting differences between classical and modern processing of selected mythical stories, there was no space for a more detailed comparison of selected traditional myths with their modern processing, and therefore the comparison focused on three selected basic categories. In the film, I came to the conclusion that Greek mythology in the film *Clash of the Titans* serves mainly to increase the attractiveness of the story. In contrast, the video game *God of War* can be considered the most detailed portrayal of mythical Greece in the popular media. Its overlap is very strong in the field of audiovisual processing.

I also pay attention to the so-called virtual encyclopedias. This encyclopedias are important part of selected video games with a historical theme. In my diploma thesis, I try this educational regime to my own testing and try to answer the question of whether modern popular media can also be used as an educational tool. Not only the selected educational mode *Discovery Tour*, but also the way it works can be considered as an indication of possible educational programs or virtual modes in the future.

Important part of the thesis is also a practical part processed in the form of a questionnaire survey. The questionnaire was intended for the general public. 220 answers were obtained for the practical part of thesis. I divided them into 7 categories. Results then could be obtained from these categories. Although the

resulting 220 completed questionnaires still cannot guarantee absolutely clear results, in area of a similar surveys can provide an interesting insight into the topic of Greek mythology through the knowledge of individual respondents. Despite the strong variability of individual questions and the subsequent complexity of the evaluation itself, the questionnaire survey showed that Greek mythology is a well-known topic, of which there is a strong awareness even among the general non-professional public.

In my diploma thesis, I relied mainly on popular science books, which look at the issue of Greek mythology from the point of view of integration into popular culture. I also used publications looking at the issue of Greek mythology in terms of original, traditional meaning and perception. The use of these selected literary sources was absolutely necessary for the theoretical basis and the comparison that I make in my work.

Přílohy

Příloha č. 1- Dotazník: Odkaz řecké mytologie v současném světě

1. Vaše pohlaví:

A) Muž B) Žena

2. Váš věk:

A) 10 – 15, B) 16 – 25, C) 26 – 40, D) 41 – 60, E) 61 a více

3. Nejvyšší dosažené vzdělání:

A) Základní vzdělání, B) Středoškolské vzdělání, C) Vysokoškolské vzdělání

4. Vaše aktuální zaměstnání: (otevřená textová odpověď)

5. Setkali jste se někdy s pojmem řecká mytologie? (otevřená textová odpověď)

6. Co se vám vybaví jako první, když se řekne „řecká mytologie“? (otevřená textová odpověď)

7. Domníváte se, že je v naší současné kultuře stále patrný vliv/dědictví antického světa, nebo je to již něco mrtvého, historického? (otevřená textová odpověď)

8. Setkáváte se v každodenním životě s nějakým vlivem řecké mytologie (mluva, výrazy, přirovnání)?

A) Ano B) Ne

9. Pokud ano, tak v jaké oblasti? (otevřená textová odpověď)

10. Znáte nějakého řeckého/antického hrdinu (pokud ano, uveďte jeho jméno)? (otevřená textová odpověď)

11. Pokud si představíme typického klasického řeckého hrdinu z filmů či knih – jaké by měl mít vlastnosti? (otevřená textová odpověď)

12. Myslíte si, že některá z vlastností řeckého hrdiny může být pro dnešního člověka inspirativní? A pokud ano, která? (otevřená textová odpověď)

13. Setkali jste se během výuky na základní škole s problematikou řecké mytologie?

A) Ano, B) Ne, C) Již si nepamatuji

14. Je dle Vašeho názoru důležité, aby se děti na základní škole učily o řecké mytologii? A pokud ano, proč? (otevřená textová odpověď)

15. Kde a v jaké formě jste se poprvé setkali s pojmy řecká mytologie, řecký bůh, řecký hrdina? Popřípadě kde nejčastěji a opakovaně se s tímto pojmem setkáváte (př. kniha, film, škola, univerzita, videohra)? (otevřená textová odpověď)

16. Zaujala Vás řecká mytologie natolik, že jste si o ní sami vyhledávali informace, případně filmy, knihy (a pokud ano, co nejvíce Vás na ní zaujalo či lákalo)? (otevřená textová odpověď)

17. Zakládá se dle Vašeho názoru řecká mytologie na reálných historických událostech?

A) Ano, B) Ne, C) Nevím

18. Hrajete videohry/počítačové hry? A pokud ano, za jakým účelem? (otevřená textová odpověď)

19. Mají pro Vás videohry/počítačové hry větší smysl, než je pouhá zábava? Získáváte z nich něco? (otevřená textová odpověď)

20. Hráli jste někdy nějakou videohru/počítačovou hru s tématikou řecké mytologie? A pokud ano, jakou? (otevřená textová odpověď)

21. Sledujete filmy s historickým obsahem či mytologickými náměty? A pokud ano, věříte, že lze poznatky z těchto filmů využít například ve škole či v zaměstnání? (otevřená textová odpověď)

22. Viděli jste někdy nějaký film s tematikou řecké mytologie? A pokud ano, který? (otevřená textová odpověď)

23. Říkají Vám něco níže zobrazení mýtičtí tvorové? Pokud ano, označte je, a pokuste se je pojmenovat v další otázce.

A) Obrázek č. 1 (Minotauros), B) Obrázek č. 2 (Medusa), C) Obrázek č. 3 (Kyklop), D) Obrázek č. 4 (Pegas)

24. Pokuste se pojmenovat Vámi vybrané mýtické tvory. (otevřená textová odpověď)

25. Říkají Vám něco tato slovní spojení (tzn. slyšeli jste o nich) jako: „danajský dar“, „Perseus na obloze“, „Ikarův pád“, „sisyfovská práce“, „Pyrrhovo vítězství“, „Achillova pata“ – Pokud ano, uměli byste alespoň jedno či více z nich vysvětlit (pokuste se o to)? (otevřená textová odpověď)

26. Je možné spatřovat v odkazech řecké mytologie v současném světě pouhou zábavní hříčku, nebo je jejich smysl hlubší? Prosím uveďte vlastní názor na tuto problematiku. (otevřená textová odpověď)