

Digitálna adaptácia svetových mytológií v Genshin Impact

Mgr. Dominik MAČEK

Abstrakt

Tento článok sa zameriava na analýzu adaptácie reálnych svetových mytológií v akčnej RPG hre Genshin Impact (HoYoverse) a na ich prepis do digitálneho naratívneho prostredia. Hra predstavuje fiktívny kontinent Teyvat rozdelený na sedem regiónov, pričom každý z nich čerpá z odlišných kultúrnych a náboženských tradícií (germánske, čínske, japonské, indické, blízkovýchodné, francúzske a mezoamerické mytologické systémy). Cieľom štúdie je identifikovať, akým spôsobom vývojári reinterpretovali a transformovali tradičné mýty do estetických a naratívnych prvkov hry — najmä prostredníctvom dizajnu postáv, symbolických atribútov, ikonografie a príbehových motívov. Súčasťou analýzy je aj preskúmanie toho, ako Genshin Impact pracuje s konceptom pamäti a historických vrstiev, ktoré sú prítomné v príbehu zaniknutých civilizácií (Khaenri'ah), mytologických artefaktov (Irminsul) či lokálnych legiend jednotlivých regiónov. Tento prístup umožňuje interpretovať hru ako priestor digitálnej mitopoézy, v ktorom sa tradičné kultúrne archetypy premieňajú na moderné interaktívne mýty. Výskum kombinuje prvky komparatívnej mytológie a naratívnej analýzy digitálnych médií. Článok poukazuje na význam gacha hier ako nositeľov globalizovaných mýtických štruktúr a ich potenciál pre štúdium kultúrnej pamäti v digitálnom veku.

Kľúčové slová

Genshin Impact. Digitálne mýty. Mytológia. Digitálna kultúra. Teyvat. HoYoverse.



Abstract

This article focuses on analyzing the adaptation of real-world mythologies in the action RPG game Genshin Impact (HoYoverse) and their transcription into a digital narrative environment. The game presents the fictional continent of Teyvat, divided into seven regions, each drawing on different cultural and religious traditions (Germanic, Chinese, Japanese, Indian, Middle Eastern, French, and Mesoamerican mythological systems). The aim of the study is to identify how developers reinterpret and transform traditional myths into aesthetic and narrative elements of the game—particularly through character design, symbolic attributes, iconography, and story motifs. The analysis also examines how Genshin Impact works with the concept of memory and historical layers present in the story of extinct civilizations (Khaenri'ah), mythological artifacts (Irminsul), and local legends of individual regions. This approach allows us to interpret the game as a space of digital mythopoesis, in which traditional cultural archetypes are transformed into modern interactive myths. The research combines elements of comparative mythology and narrative analysis of digital media. The article highlights the importance of gacha games as carriers of globalized mythical structures and their potential for studying cultural memory in the digital age.

Keywords

Genshin Impact. Digital myths. Mythology. Digital culture. Teyvat. HoYoverse.



Úvod

Mytológie predstavujú jednu z najstarších foriem kultúrnej pamäti. Slúžia ako symbolické rozprávania, ktoré prenášajú kolektívne identity, hodnoty a svetový názor jednotlivých civilizácií. V prostredí digitálnych médií sa mýty nestrácajú; naopak, nadobúdajú nové formy. Videohry, ako multimediálne a interaktívne platformy, sa stali jedným z najvýraznejších priestorov pre reinterpretáciu tradičných mýtov a ich transformáciu pre globálne publikum. Genshin Impact, celosvetovo populárna akčná RPG hra vydaná v roku 2020, patrí medzi najkomplexnejšie príklady takéhoto prístupu. Jej svet, Teyvat, pozostáva z regiónov, ktoré sú koncipované ako digitálne parafrázy reálnych kultúrnych a mytologických tradícií: Mondstadt nadväzuje na európske a germánske mýty, Liyue čerpá z čínskej filozofie a daoistickej kosmológie, Inazuma zo šintoizmu, Sumeru z indickej a blízkovýchodnej tradície, Fontaine z francúzskeho folklóru a rímskej ikonografie spravodlivosti a Natlan z mezoamerických náboženských symbolov. Zároveň hra využíva koncepty pamäte — historickej, kultúrnej aj mýtickej — ako súčasť svojho naratívneho jadra. Prvky ako Irminsul či zaniknuté civilizácie fungujú ako metafory kolektívnej pamäti sveta. Vďaka tomu je Genshin Impact vhodným materiálom na analýzu digitálnej mythopoeie, kde sa tradičné motívy transformujú do nového multimediálneho kontextu. Cieľom tohto článku je preskúmať, ako Genshin Impact adaptuje, pretvára a kombinuje svetové mytológie, a aký význam majú tieto reinterpretácie pre súčasné digitálne kultúrne prostredie.



Metodológia výskumu

Výskum je založený na kombinácii troch metodologických prístupov:

1. Komparatívna mytologická analýza

Používajú sa pojmy a kategórie z komparatívnej mytológie (Campbell, Eliade, Lévi-Strauss, Assmann) na identifikáciu paralel medzi:

- tradičnými mýtmi (grécke, rímske, germánske, čínske, japonské, indické, aztécke atď.),
- a ich digitálnymi transformáciami v jednotlivých regiónoch Teyvatu.

Táto metóda umožňuje presne sledovať, ktoré symboly, archetypy a príbehové štruktúry boli prevzaté, upravené alebo reinterpretované.

2. Naratívna a vizuálna analýza digitálnych médií

Analýza sa zameriava na:

- dizajn postáv a ich ikonografiu,
- príbehové questy,
- cutscény a dialógy,
- vizuálne referencie v prostredí regiónov,
- lore dokumenty a interné mytológie hry.

Cieľom je pochopiť, ako herná estetika a príbeh spolu vytvárajú nové digitálne mýty.

3. Kontextualizácia v rámci digitálnej kultúrnej pamäti



Používa sa koncept kolektívnej pamäti (Halbwachs, Assmann) a digitálnej pamäte (Hoskins) na vysvetlenie, ako hra uchováva a transformuje kultúrne tradície. Zvláštny dôraz sa kladie na:

- fragmentáciu mýtov v lore,
- rekonštrukciu „stratených civilizácií“,
- a aktívnu úlohu hráčskej komunity, ktorá tieto mýty ďalej interpretuje.

Genshin Impact

Hra Genshin Impact, akčný RPG hra s otvoreným svetom, si od svojho vydania v roku 2020 získala obrovskú popularitu medzi hráčmi. Spolu s aktualizáciami hry exponenciálne rastie aj počet fanúšikovských diel na rôznych platformách (Pugachev 2023). Genshin Impact a jeho krásny, rozsiahly anime svet Teyvat sa jasne inšpirujú hrou The Legend of Zelda: Breath of the Wild, a to naozaj veľmi. Od umeleckého štýlu cez mechaniku „vyliezť na čokoľvek“ založenú na výdrži až po klzanie. Ale nejde len o nejakú kópiu, pretože fantastický svet Genshin Impact, široká škála rôznorodých hrateľných postáv a hlboké RPG systémy sú všetky jedinečné a dostatočne úžasné na to, aby sa hra mohla postaviť na vlastné nohy (Northup 2022).

Svet Genshin Impact je farebný, dizajn postáv je výrazný a elementárne efekty dodávajú každej bitke efektný a vycibrený vzhľad. Najbližším porovnaním by pravdepodobne bola hra The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ale s väčším dôrazom na efektné súboje postáv a gacha štýl. Výkon závisí do veľkej miery od toho, kde hráte. Na PC a PlayStation 5 hra beží plynule s vysokou snímkovou frekvenciou a rýchlym načítaním. Na mobilných zariadeniach stále vyzerá skvele, ale na starších zariadeniach môže mať problémy s občasným poklesom snímkovej frekvencie alebo dlhším načítavaním obrazovky. Na hru tejto veľkosti, ktorá je neustále aktualizovaná, je optimalizácia pre všetky platformy prekvapivo solídna. Ďalším highlightom je hudba. Každá oblasť má svoj vlastný soundtrack, ktorý perfektne ladí s atmosférou, či už ide o pokojné sláčiky v Mondstadte alebo dramatické orchestrálne motívy v Inazume. Dabing a lokalizácia sú tiež dobre spracované, s možnosťou výberu viacerých



jazykov. Anglický dabing sa časom zlepšil, ale mnohí hráči si volia japonskú alebo čínsku verziu, ktoré sú konzistentnejšie (Perunicic 2025).

Teyvat

Teyvat – fantastický svet, kde sa stretáva a spája sedem živlov. V dávnej minulosti Archoni (bohovia) udelili smrteľníkom jedinečné schopnosti živlov. S pomocou týchto síl ľudia vytvorili z divočiny úrodnú vlasť. Pred 500 rokmi však prišla katastrofa, ktorá spôsobila zrútenie starovekej civilizácie a obrátila vesmír naruby. Hoci pohroma, ktorá postihla svet, už pominula, mier sa ešte stále neobnovil (Genshin Impact 2025©).

Tevat sa skladá zo siedmych regiónov a jednej autonómnej oblasti:

1. Mondstadt

Mesto slobody je prvým stretnutím hráča so svetom Teyvat. Vládnemu lord Barbato, Anemo Archon. Barbatošova prítomnosť je však medzi obyvateľmi Mondstadtu citeľná len zriedka, pretože odmieta vládnuť svojmu ľudu priamo. Hoci to môže byť pre ľudí z iných národov zvláštne, zodpovedá to ideálu slobody v tejto oblasti. Mondstadt v hre Genshin Impact je inšpirovaný skutočnou krajinou a tou je Nemecko (Anna C 2022).

2. Liyue

Liyue si cení posvätnosť zmlúv nadovšetko. Preto sa ľudia každoročne schádzajú počas Obradu zostupu, aby počúvali rady svojho Geo Archona, Moraxa. Morax je jedným z najstarších Archonov a zároveň je múdрым bohom, ktorý poskytuje rady na zabezpečenie prosperujúceho obchodu. Ako však odhaľuje Genshin Impact Archon Quest, je čoraz unavenejší zo svojej prominentnej úlohy. Liyue je inšpirované Čínou (Anna C 2022).



3. Inazuma

Inazuma je krajina večnosti a najnepriateľskejšia oblasť, s akou sa hráči doteraz stretli. Vláda jej nemilosrdný Electro Archon, Raiden Ei, a miestni obyvatelia riskujú stratu svojej Genshin Impact Vision (elementu) kvôli dekrétu Vision Hunt. Odobratie týchto vízií približuje Inazumu o krok bližšie k večnosti. Inazuma čerpá inšpiráciu z Japonska (Anna C 2022).

4. Sumeru

Napriek výraznej vizuálnej atraktivite ide o krajinu, ktorú možno považovať za osobne preferovanú, avšak jej kultúrne spracovanie pôsobí problematicky. V jej koncepcii dochádza k syntéze viacerých odlišných kultúrnych vplyvov, pričom žiadny z nich nie je reprezentovaný dostatočne presne ani s primeraným rešpektom k historickému a kultúrnemu kontextu. Z analytického hľadiska je možné územie Sumeru rozdeliť na dve základné oblasti. Prvou je púštna časť, ktorá čerpá inšpiráciu zo severoafrických a staroegyptských kultúrnych prvkov. Druhou je zalesnená oblasť, ktorej vizuálna a tematická estetika vychádza zo stredovýchodných a arabských kultúrnych tradícií. Odevná kultúra je koncipovaná ako voľná interpretácia osmanských a perzských štýlov, teda kultúrnych okruhov dnešného Turecka a Iránu. V historickom kontexte však tieto regióny predstavovali súčasť islamského kultúrneho a civilizačného priestoru, čo v analyzovanom diele nie je vždy jednoznačne reflektované (YingFeng 2025).

5. Fontaine

Už pri prvom kontakte s architektonickým riešením Fontainu je zrejmé, že jeho vizuálny jazyk vychádza zo štýlu art deco. Špecifikom tejto lokality je však výrazný časový nesúlad medzi architektúrou a ostatnými kultúrnymi prvkami, predovšetkým módou a technológiou, ktoré evokujú odlišné historické obdobia.



Hnutie art deco sa tradične spája s 20. rokmi 20. storočia a jeho pôvod možno situovať do Francúzska. Typickým príkladom tohto štýlu je estetika známa z románu Veľký Gatsby, charakteristická geometrickými, často pozlátenými ornamentmi, ktoré pôsobia vizuálne atraktívne a boli vnímané ako symbol modernosti a pokroku. Odevná kultúra Fontainu však nezodpovedá tomuto časovému rámcu. Na prvý pohľad môže pôsobiť ako viktoriánska, v skutočnosti však čerpá z estetiky rokoka, a to v jeho štylizovanej, až steampunkovej interpretácii. Rokokové obdobie bolo charakteristické prehnanou dekoratívnosťou, bohatými textíliami, volánmi a ornamentálnymi prvkami. Ide o éru späť s vládou Márie Antoinetty a s postupným spoločenským rozkladom Francúzska. Luxus, zlato a okázalosť dominovali aristokratickým spoločenským udalostiam, zatiaľ čo široké vrstvy obyvateľstva čelili chudobe a nedostatku. Tento kontrast je v analyzovanom diele symbolicky zosobnený aj prostredníctvom postavy Furiny. Napriek zdanlivej časovej nejednotnosti možno konštatovať, že výber oboch historických období je tematicky konzistentný. Obdobie Veľkej hospodárskej krízy v 20. rokoch 20. storočia, rovnako ako rokoková éra, sa vyznačovali výraznou sociálnou nerovnosťou, v ktorej boli nižšie spoločenské vrstvy systematicky marginalizované, zatiaľ čo elity naďalej prosperovali (YingFeng 2025).

6. Natlan

Mestský štát Natlan vedie Pyro Archon Murata, boh vojny a pani ohňa. Ľudia z tejto oblasti majú silné spojenie s ohňom a Vennessa, prvá veľmajsterka, bola vraj Muratanka (Chard 2025).



7. Nod-Krai

Nod-Krai, autonómna oblasť na sever od Natlanskej oblasti Ochkanatlan, sa v hre Genshin Impact zdá byť ťažko dostupná. Medzi Ochkanatlanom a Nod-Krai sa nachádza obrovský oceán (Pabriga 2025).

8. Snezhnaya

A nakoniec je tu Snezhnaya, ktorú vládne Cryo Archon, cárovná. Táto oblasť má najsilnejšiu vojenskú silu, z ktorej pochádza Fatui z Genshin Impact, hoci nie je známe, aký je hlavný ideál tejto krajiny. Snezhnaya je údajne kombináciou vplyvov Ruska a Talianska (Anna C 2022).

Mytologické prvky v regiónoch

Jednotlivé regióny herného sveta Genshin Impact nie sú koncipované len ako geograficky odlišené priestory, ale predovšetkým ako symbolické a mytologické jednotky, ktoré čerpajú z konkrétnych kultúrnych a náboženských tradícií reálneho sveta. Vývojári hry využívajú prvky klasických mytológií – božstvá, hrdinské archetypy, rituály, ikonografiu či kozmologické predstavy – a transformujú ich do digitálneho naratívneho prostredia prostredníctvom estetiky, príbehu a herných mechaník. Táto kapitola sa zameriava na systematickú analýzu mytologických prvkov prítomných v jednotlivých regiónoch Teyvatu, pričom sleduje ich pôvod v reálnych mytologických systémoch a spôsob ich reinterpretácie v rámci hernej mitopoézy. Pozornosť je venovaná nielen priamym odkazom na konkrétne božstvá, legendy či kultúrne symboly, ale aj subtilnejším naratívny štruktúram a archetypom, ktoré formujú identitu regiónov a ich obyvateľov. Cieľom tejto analýzy je ukázať, že Genshin Impact funguje ako priestor digitálnej adaptácie svetových mytologických tradícií a ako prostredníctvom nich vytvára koherentný a kultúrne vrstvený herný svet.



Mondstadt

Mondstadt je región inšpirovaný strednou a severnou Európou, najmä germánskym kultúrnym priestorom. Ústredným motívom regiónu je sloboda, vietor a odpor voči tyranii, čo korešponduje s európskymi romantickými predstavami o prirodzenej slobode a nezávislosti jednotlivca.

Jedným z kľúčových mytologických prvkov je postava draka Dvalina, ktorý v hernom naratívne vystupuje ako ochranca mesta, no zároveň ako hrozba. Drak ako ambivalentná bytosť – ochranca aj ničiteľ – je typickým prvkom germánskej a severskej mytológie, kde symbolizuje nespútanú prírodnú silu a morálny rozklad (Simek 2007). Podobne ako drak Fáfnir v severských mýtoch, aj Dvalin podlieha skaze v dôsledku zrady a utrpenia.

Postava Ventiho, Anemo Archona, nadväzuje na tradíciu bohov vetra a hudby známych z európskej mytológie. Jeho meno Barbatos pochádza z démonologických grimoárov raného novoveku, konkrétne z Ars Goetia, kde Barbatos vystupuje ako duch spojený s komunikáciou, poznaním a slobodou (Peterson 2001). V hre je tento démonologický pôvod reinterpretovaný do benevolentnej, takmer šibalskej postavy, čo poukazuje na moderný spôsob demytologizácie pôvodne démonických entít.

Liyue

Liyue čerpá predovšetkým z čínskej mytológie, taoizmu a konfuciánskej filozofie. Dominantným prvkom sú Adepti, polobožské bytosti, ktoré ochraňujú región a fungujú ako sprostredkovatelia medzi ľuďmi a božstvami. Adepti majú jasnú paralelu s konceptom xian - taoistických nesmrteľných, ktorí dosiahli transcenciu prostredníctvom duchovnej kultivácie a askézy (Kohn 2001).

Výrazným mytologickým prvkom sú aj Yaksha, medzi ktorých patrí postava Xiao. Yaksha pochádzajú z indickej mytológie a buddhistickej tradície, kde vystupujú ako ochranní duchovia, no zároveň ako bytosti náchylné k šialenstvu a násiliu v dôsledku večného boja so zlom (Beer 1999). Herný naratív túto ambivalenciu zachováva – Yaksha v Genshin Impact sú hrdinovia,



ktorí však postupne podliehajú karmickému utrpeniu. Táto interpretácia odráža buddhistické predstavy o karme a cykle utrpenia.

Postava Zhongliho ako Geo Archona nadväzuje na archetyp múdreho božstva-vládcu, ktorý zosobňuje poriadok, zákon a kontinuitu sveta. Tento archetyp je prítomný v čínskej mytológii v postavách božských cisárov a kultúrnych hrdinov, ktorí zavádzajú zákony a stabilitu do chaosu (Kohn 2001).

Inazuma

Inazuma je najexplicitnejšie prepojená s konkrétnou mytologickou tradíciou – japonským šintoizmom a folklórom. Samotný názov regiónu znamená v japončine „blesk“, čo je základný symbolický motív oblasti.

Postava Raiden Shogun priamo odkazuje na boha hromu Raijina, ktorý v japonskej mytológii zosobňuje deštruktívnu aj očistnú silu blesku (Ashkenazi 2003). Raiden Shogun je zároveň vládkyňou, ktorá sa snaží zachovať „večnosť“, čo možno interpretovať ako paralelu k tradičnému japonskému dôrazu na stabilitu a nemennosť poriadku.

Významnú úlohu zohrávajú oni, démonické bytosti reprezentované postavou Arataki Itto. Oni sú v japonskom folklóre symbolmi chaosu, surovej sily a porušenia sociálnych noriem, no v moderných interpretáciách často získavajú komický alebo ambivalentný charakter (Foster 2015). Hra tento trend reflektuje a pretvára oni z čisto hrozivých bytostí na charizmatické postavy.

Ďalším mytoloickým prvkom sú kitsune, liščí duchovia zastúpení postavou Yae Miko. Kitsune sú v japonskej mytológii známe ako bytosti schopné ilúzií a transformácie, často pôsobiace ako poslovia božstva Inari (Smyers 1999). Ich prítomnosť v Inazume posilňuje spojenie regiónu s náboženskými a rituálnymi praktikami šintoizmu.

Sumeru

Sumeru je región inšpirovaný indickými, perzskými a blízkovýchodnými tradíciami. Výrazným prvkom sú Rakshasa, démonické bytosti známe z indických eposov, ako je *Rámájana*. Rakshasa



sú charakteristickí schopnosťou ilúzie, klamu a porušenia kozmického poriadku (Doniger 1975). V hernom svete sú tieto bytosti spojené s minulosťou regiónu a narušením rovnováhy.

Jedným z najdôležitejších mytologických motívov je Irminsul, svetový strom uchovávajúci pamäť sveta. Koncept svetového stromu sa objavuje naprieč kultúrami – od severského Yggdrasilu až po iránske a indické kozmologické stromy a vždy funguje ako os sveta a nositeľ kozmickej pamäte (Eliade 1963).

Fontaine

Fontaine je región asociovaný s princípmi spravodlivosti, práva a racionality. Podľa oficiálnych materiálov vývojárov je kultúrne a esteticky inšpirovaný Francúzskom a západnou Európou 19. storočia, najmä obdobím industrializácie a vznikom moderných právnych inštitúcií (HoYoverse 2023).

Na rozdiel od iných regiónov Fontaine nečerpá z archaickej mytológie bohov a démonov, ale z moderného sekularizovaného mýtu spravodlivosti. Koncept božstva spravodlivosti korešponduje s európskou tradíciou personifikovaných abstraktných hodnôt, ako je Justícia, známa už z rímskej tradície (Gagarin 2005). V Genshin Impact je tento princíp transformovaný do systému, kde božská autorita funguje prostredníctvom súdneho aparátu, čím sa mytológia presúva z nadprirodzenej roviny do inštitucionálnej.

Fontaine tak reprezentuje posun od klasickej mytológie k modernému politicko-právnomu mýtu, v ktorom zákon nahrádza bohov ako hlavný regulátor spoločnosti.

Natlan

Ak je kultúrna identita Natlanu koncipovaná na základe španielskych, mexických, aztéckych a mayských vplyvov, otvára sa otázka, akým spôsobom bude do jeho naratívu integrovaný náboženský a duchovný rozmer. Z dostupných náznakov vyplýva, že Natlan je dejiskom pretrvávajúcich konfliktov medzi jednotlivými kmeňmi.

V aztéckej kultúre však vojna nepredstavovala primárne prostriedok fyzickej likvidácie nepriateľa, ale skôr rituálny proces zameraný na zajatie protivníkov. Tento akt mal posvätný



charakter a jeho cieľom bolo uspokojiť bohov prostredníctvom následných obiet. Vojenské jednotky, ako napríklad Jaguároví a Orlí bojovníci, sa zúčastňovali tzv. „kvetinových vojen“, ktoré prebiehali medzi politickými alianciami v mene boha slnka Huitzilopochtliho (The1 2023).

Natlan je podľa vyjadrení postavy Neuvillette prezentovaný ako „národ drakov“. Ak jeho koncepcia skutočne vychádza z maysko-aztéckych kultúrnych tradícií, ponúka sa možnosť symbolického odkazu na božstvo Quetzalcoatl, opereného hada, ktorý v mezoamerickej mytológii spája motívy božskosti, poznania a kozmického poriadku. V úvodnom vyjadrení Neuvillette na sociálnej sieti Twitter zaznieva citát pripisovaný postave Xbalanque: „Jedného dňa, keď sa vrátia, začne ich skutočné utrpenie.“ Xbalanque je spolu s Hunahpú jednou z mayských hrdinských dvojčiat, pričom v mýtoch býva spájaný s motívom „prvotného ohňa“. Tento koncept sa v rámci analyzovaného univerza explicitne objavuje v súvislosti s organizáciou Narzissenkreuz Ordo, kde jeden z dokumentov uvádza, že tzv. „Veľký rituál“ má súvis s nebeskými telesami a prvotným ohňom. V aztéckej mytológii nachádzame paralelu v Obrade nového ohňa (Toxihuhmolpilia), ktorý bol sprevádzaný rituálnymi obeťami. Podľa tradičných predstáv by zlyhanie tohto rituálu viedlo k zániku civilizácie. Obetami sa pritom stávali vojnoví zajatci, čím sa rituál priamo prepájal s cyklom vojny a posvätného násilia. V propagačných materiáloch sa zároveň naznačuje, že boh vojny by mohol cestovateľovi odhaliť určité tajomstvo. Táto indícia môže súvisieť s dôvodmi opakovaného vykonávania rituálov, konceptom večnej vojny, alebo dokonca s ideou „vzkriesenia“. Motív „prvotného ohňa“, spojený s Obradom nového ohňa, je v aztéckej tradícii úzko previazaný s kozmologickou predstavou, podľa ktorej by jeho zhasnutie umožnilo zostup ženských bytostí známych ako Tzitzimime – hviezdnych démonov –, ktoré by počas období kozmickej nestability zostúpili na zem a spôsobili zánik ľudskej civilizácie (The1 2023).

Snezhnaya

Snezhnaya je región, ktorý ešte nebol plne sprístupnený, no jeho kultúrna inšpirácia je oficiálne potvrdená ako ruská a východoeurópska (HoYoverse 2020). Samotný názov regiónu vychádza zo slovanského koreňa pre sneh a zimu.



Slovanská mytológia kladie silný dôraz na motívy zimy, utrpenia a cyklického prežitia. Bytosti ako Morana, bohyňa zimy a smrti, zosobňujú deštruktívnu, no zároveň nevyhnutnú silu prírody (Kropej 2012). Tento motív sa v Snezhnaya odráža v autoritatívnej vláde a ideologickej sile Fatui, ktorí fungujú ako nástroj kolektívnej moci.

Snezhnaya tak reprezentuje mýtus impéria, v ktorom je božská autorita nahradená politickou ideológiou a kontrolou, čím sa región približuje moderným reinterpretáciám mýtu v kontexte totality a štátu.

Limity výskumu

Obmedzená dostupnosť odbornej literatúry - vzhľadom na relatívnu novosť skúmaného herného titulu a jeho postavenie v oblasti digitálnych hier existuje len obmedzené množstvo akademickej literatúry, ktorá by sa systematicky venovala mytologickej analýze Genshin Impact. Výskum preto musel kombinovať odborné publikácie z oblasti mytológie s primárnymi hernými materiálmi.

Závislosť od komunitných a oficiálnych zdrojov - analýza herného sveta vychádza najmä z oficiálnych materiálov vývojára a z diskusií hráčskej komunity (napr. fóra a sociálne platformy), ktoré síce poskytujú cenné interpretačné podnety, no nemožno ich považovať za plnohodnotné akademické zdroje.

Neúplnosť herného obsahu - niektoré regióny herného sveta, konkrétne Nod-Krai a Snezhnaya, neboli v čase spracovania výskumu plne prístupné. Ich mytologická a naratívna štruktúra je preto analyzovaná len na základe dostupných fragmentárnych informácií a oficiálnych náznakov.



Interpretatívny charakter analýzy - výskum má kvalitatívny a interpretačný charakter, čo znamená, že identifikácia mytologických paralel vychádza z porovnávacej analýzy symbolov, motívov a archetypov. Takýto prístup neumožňuje úplnú objektivizáciu výsledkov.

Kultúrna generalizácia - pri porovnávaní herných regiónov s reálnymi mytologickými tradíciami dochádza nevyhnutne k určitej miere zjednodušenia a generalizácie komplexných kultúrnych systémov, ktoré sú v hre prezentované v redukovanej a estetizovanej podobe.

Záver

Predložená štúdia sa zamerala na analýzu využívania mytologických prvkov v digitálnom prostredí videohry Genshin Impact so zvláštnym dôrazom na ich kultúrne ukotvenie a naratívnu transformáciu. Cieľom bolo identifikovať konkrétne mytologické motívy prítomné v jednotlivých regiónoch herného sveta Teyvat a porovnať ich s reálnymi mytologickými a náboženskými tradíciami, z ktorých čerpajú.

Analýza ukázala, že tvorcovia hry systematicky pracujú s rozmanitými kultúrnymi okruhmi – od germánskej, čínskej a japonskej mytológie až po indické, slovanské a predkolumbovské tradície – pričom tieto prvky nie sú preberané mechanicky, ale sú reinterpretované v súlade s potrebami herného naratívu a mechaník. Tento proces možno chápať ako formu digitálnej mitopoézy, v ktorej sa tradičné mýty stávajú súčasťou interaktívneho a globálne distribuovaného mediálneho produktu. Významným zistením je, že Genshin Impact nepracuje len s archaickými mýtmi, ale reflektuje aj moderné mytologické konštrukty, ako sú mýty spravodlivosti, štátu a ideológie, čo je zreteľné najmä v regiónoch Fontaine a Snezhnaya. Hra tak vytvára priestor, v ktorom sa stretávajú tradičné náboženské predstavy s modernými spoločenskými a politickými naratívami, čím oslovuje globálne publikum naprieč kultúrnymi hranicami. Z hľadiska kolektívnej pamäti možno Genshin Impact vnímať ako médium, ktoré prispieva k uchovávaniu a transformácii mytologického dedičstva v digitálnom priestore.



Prostřednictvím interaktivního zážitku umožňuje hráčovi nejen pasívně přijímat mytologické motivy, ale aktivně ich prožívat a interpretovat. Tým sa videohra stáva významným nástrojom súčasnej mediálnej kultúry, ktorý podnecuje záujem o tradičné mýty a zároveň ich adaptuje pre potreby 21. storočia. Záverom možno konštatovať, že Genshin Impact predstavuje komplexný príklad toho, ako digitálne hry fungujú ako nositelia kultúrnej pamäti a ako súčasť širšieho procesu globalizovanej mitotvorby. Ďalší výskum by sa mohol zamerať na recepciu týchto mytologických prvkov hráčskou komunitou alebo na porovnanie s inými súčasnými hernými titulmi, ktoré podobným spôsobom pracujú s mytologickým dedičstvom.

Zoznam použitých zdrojov

- ANNA, C. 2022. Every Region in Genshin Impact Explained. In: *gamerant.com*. 2022. Dostupné na: <https://gamerant.com/genshin-impact-world-regions-teyvat-sumeru-fontaine/>
- ASHENTHEBARD, 2020. On which countries (and time periods) are each of Teyvat's nations based on? In: *reddit.com*. 2020. Dostupné na: https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/o5xxla/on_which_countries_and_time_periods_are_each_of/
- ASHKENAZI, Michael, 2003. Handbook of Japanese Mythology. Oxford: ABC-CLIO, 2003. ISBN 978-1-57607-467-1.
- BEER, Robert, 1999. The Encyclopedia of Tibetan Symbols and Motifs. Boston: Shambhala Publications, 1999. ISBN 978-1-57062-416-2.
- CARRASCO, David, 1999. City of Sacrifice: The Aztec Empire and the Role of Violence in Civilization. Boston: Beacon Press, 1999. ISBN 978-0-8070-4648-4.
- DONIGER, Wendy, 1975. Hindu Myths: A Sourcebook Translated from the Sanskrit. London: Penguin Books, 1975. ISBN 978-0-14-044306-6.
- ELIADE, Mircea, 1963. Myth and Reality. New York: Harper & Row, 1963. ISBN 978-0-06-090615-5.
- FOSTER, Michael Dylan, 2015. The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. Berkeley: University of California Press, 2015. ISBN 978-0-520-27292-1.
- GAGARIN, Michael, 2005. Democracy and the Rule of Law in Classical Athens. Cambridge: Cambridge University Press, 2005. ISBN 978-0-521-81840-7.



- HOYOVERSE, 2020. Teyvat Chapter Storyline Preview: Travail. Shanghai: HoYoverse, 2020. Dostupné online: oficiálny kanál Genshin Impact (YouTube).
- HOYOVERSE, 2022. Genshin Impact Official Art Book Vol. 1. Shanghai: HoYoverse, 2022. ISBN 978-7-302-60754-6.
- HOYOVERSE, 2022-2023. Developers Discussion & Lore Commentary. Shanghai: HoYoverse, 2022–2023. Dostupné online na oficiálnej stránke Genshin Impact.
- CHARD, B. © 2011-2025. Overview. In: *gamerguides.com*. © 2011-2025. Dostupné na: <https://www.gamerguides.com/genshin-impact/guide/regions/teyvat/overview>
- KOHN, Livia, 2001. Daoism and Chinese Culture. Cambridge: Three Pines Press, 2001. ISBN 978-0-937174-18-0.
- KROPEJ, Monika, 2012. Slavic Mythology. Ljubljana: Založba ZRC, 2012. ISBN 978-961-254-512-7.
- NORTHUP, Travis, 2020. Genshin Impact Review. In: *ign.com*. 2020. Dostupné na: <https://www.ign.com/articles/genshin-impact-review>
- PABRIGA, C. 2025. How to Get to Nod-Krai. In: *ign.com*. 2025. Dostupné na: https://www.ign.com/wikis/genshin-impact/How_to_Get_to_Nod-Krai
- PERUNICIC, Pavle, 2025. Genshin Impact Review — Worth Playing in 2025? In: *playnforge.com*. 2025. Dostupné na: <https://www.playnforge.com/genshin-impact-review/>
- PETERSON, Joseph H., 2001. The Lesser Key of Solomon: Lemegeton Clavicula Salomonis. York Beach: Weiser Books, 2001. ISBN 978-1-57863-220-6.
- PUGACHEV, A. 2023. Representation of Players' Experiences in Fanfiction: A Case Study of Gacha-game Genshin Impact. In: *webofscience.com*. 2023. Dostupné na: <https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:001096604000009>
- SIMEK, Rudolf, 2007. Dictionary of Northern Mythology. Cambridge: D. S. Brewer, 2007. ISBN 978-0-85991-513-7.
- SMYERS, Karen Ann, 1999. The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1999. ISBN 978-0-8248-2098-3.
- THE1, 2023. Natlan and links to historical perspective +Theories. In: *reddit.com*. 2023. Dostupné na: https://www.reddit.com/r/Genshin_Lore/comments/1an797s/natlan_and_links_to_historical_perspective/
- TURNER, Victor, 1969. The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Chicago: Aldine Publishing, 1969. ISBN 978-0-202-00545-5.



YINGFENG, 2025. Teyvat Nations And What Theyre Based On. In: *hoyolab.com*. 2025.
Dostupné na: <https://www.hoyolab.com/article/37551059>

Autor

Mgr. Dominik Maček
dominik.macek@umkd.uniza.sk

Ústav mediamatiky a kultúrneho dedičstva
Žilinská univerzita v Žiline
Univerzitná 8215/1
010 26 Žilina
SLOVENSKÁ REPUBLIKA

Vo vedecko výskumnej časti sa zameriava na vidiecke Tolerančné kostoly Evanjelickej cirkvi augsburského vierovyznania na Slovensku, čo nesie aj názov jeho dizertačnej práce. Cieľom výskumu je analyzovať kostoly, ktoré boli postavené po vydaní Tolerančného patentu v roku 1781 a zmapovať ich vývoj v rámci historicko-kultúrneho významu. V rámci štúdia absolvoval pracovné stáže v Slezskom zemskom múzeu, kde sa venoval digitalizácií odbornej literatúry, katalogizačných kariet a retro-katalogizácií ale aj lektorovaniu a práci kustóda v rámci expozičných areálov múzea.

Na Ústave mediamatiky a kultúrneho dedičstva sa zameriava na predmety ako sú Vybrané kapitoly z mediálneho koučingu, Metodológiu výskumu v odbore, Úvod do dejín, Etika médií, Kultúrna antropológia, Média a spoločnosť a Digitálna muzeológia a správa kultúrneho dedičstva.

