

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Diplomová práce

**Komiks a jeho využití
v literární výchově ve volném čase**

Autor práce: Bc. Emanuel Breicha
Vedoucí práce: doc. PhDr. Helena Zbudilová, Ph.D.
Studijní obor: Pedagogika volného času
Forma studia: Prezenční

2022

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

Dne 20. 03. 2022

.....
Bc. Emanuel Breicha

Děkuji vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Heleně Zbudilové, Ph.D. za její vstřícnost, trpělivost, cenné rady a metodické vedení diplomové práce.

Dále bych rád poděkoval EDUCAnet – střední škola a základní škola České Budějovice, s.r.o. za spolupráci při tvorbě praktické části práce.

V neposlední řadě patří dík Mgr. Blance Ludvíkové za její podporu, cenné rady a připomínky v průběhu tvorby diplomové práce.

Obsah

Úvod	6
Teoretická část	8
1 Komiks	8
1.1 Definice žánru a jeho specifika	8
1.1.1 Komiksové žánry	11
1.1.2 Specifika četby komiksových děl	11
1.2 Historie žánru komiksu	13
1.2.1 Obecná historie komiksu	13
1.2.2 Historie komiksu v Čechách	22
2 Čtenářské preference	29
2.1 Čtenářské preference dle výzkumů	29
2.2 Čtenářské preference dle prodejů komiksových děl	36
3 Představení vybraných komiksových děl	38
3.1 Komiksová kytice	38
3.1.1 Popis díla	38
3.1.2 Popis děje	39
3.2 Romeo a Julie (komiks)	41
3.2.1 Popis díla	41
3.2.2 Popis děje	42
3.3 Zaklínač – Skleněný dům	43
3.3.1 Popis díla	43
3.3.2 Popis děje	43
3.4 Batman/Fortnite: Bod nula	44
3.4.1 Popis díla	44
3.4.2 Popis děje	44
4 Mládež	46
4.1 Vývojová specifika mládeže	46
4.2 Mládež jako čtenáři	47
4.2.1 Specifika trávení volného času u mládeže	47
Praktická část	48
5 Představení projektu	48
5.1 Cíle projektu	48
5.2 Výběr cílové skupiny	48
5.3 Didaktické metody	49
6 Průběh projektu	50
6.1 První setkání	50
6.1.1 Průběh setkání:	50
6.1.2 Reflexe setkání	51
6.2 Druhé setkání	51
6.2.1 Průběh setkání:	51
6.2.2 Reflexe setkání	52
6.3 Třetí setkání	53
6.3.1 Průběh setkání:	53
6.3.2 Reflexe setkání	54
6.4 Čtvrté setkání	54

6.4.1	Průběh setkání:	54
6.4.2	Reflexe setkání	55
6.5	Páté setkání.....	55
6.5.1	Průběh setkání:	55
6.5.2	Reflexe setkání	56
6.6	Šesté setkání	56
6.6.1	Průběh setkání:	57
6.6.2	Reflexe setkání	57
6.7	Sedmé setkání.....	58
6.7.1	Průběh setkání:	58
6.7.2	Reflexe setkání	58
7	Zhodnocení projektu	59
	Závěr	65
	Seznam použitých zdrojů.....	67
	Seznam použitých tabulek	75
	Seznam použitých grafů	75
	Seznam příloh	76
	Abstrakt.....	97
	Abstract.....	98

Úvod

Diplomová práce se věnuje tématu komiks a jeho využití k rozvoji čtenářství ve volném čase. Literární výchova má neodmyslitelné místo ve vzdělávání a výchově všech věkových skupin. Samotný proces čtení má dle odborníků pozitivní vliv na lidský mozek. Zaměřením diplomové práce i mé praxe je práce s mládeží. Snaha o prospěšné působení na jejich myšlení by neměla být ohraničena pouze školním prostředím. V rámci školní docházky se děti a mladí lidé setkávají s literaturou v konkrétních vyučovacích předmětech. Povinnosti školní docházky však dalece přesahují výuku českého jazyka a literatury. Jako pedagog vím, že například v informatických předmětech je na studenty kladeno stále více očekávání a nároků. Ty často zasahují i do volného času dětí a mládeže. Ve volném čase mají tedy aktivity spojené s literaturou velkou konkurenci. Počítačové hry, televize, sociální sítě, kroužky, příprava do školy, čas s přáteli a mnoho dalšího si nárokuje již omezený čas, který děti a mládež mají. Je nutné hledat stále nové cesty, jak literární výchovu ve volném čase zatraktivnit. Jednou z možností může být komiks. Komiks je široce rozšířený a populární pojem, přesto jeho hranice a možnosti nejsou ani v odborné sféře jasně prozkoumány. Západní superhrdinské příběhy a jejich filmová zpracování jsou u dětí a mládeže dnes velice populární. Jedná se však jen o zlomek komiksového potenciálu. Ten často přesahuje klasická očekávání. Věřím, že komiks se může stát užitečným nástrojem literární výchovy nejen ve volném čase, ale také způsobem motivace čtenáře k prohloubení volnočasových aktivit spojených s literaturou.

Tato diplomová práce si klade několik cílů. Teoretická část práce má informovat čtenáře. Představit komiks včetně jeho specifík, historie i nových možností. Poučit čtenáře o čtenářských preferencích dětí a mládeže v České republice.

V praktické části práce je stanoveným cílem vypracování projektu zaměřeného na cílovou skupinu dětí a mládeže, který má sloužit k rozvoji čtenářství ve volném čase s pomocí komiksů. Projekt je ověřen v praxi a následně reflektován. Na vypracování projektu se váže řada didaktických metod, které jsou v práci stručně představeny a využity pro konkrétní aktivity. Ty je možné s menší úpravou aplikovat i na jiná díla a témata. Hlavní cíl je rozdělen na dva dílčí cíle. Probudit či zvýšit u vybrané skupiny zájem o vlastní četbu ve volném čase a podpořit schopnost účastníků výzkumu pracovat s texty. Další menší cíle se váží k jednotlivým etapám projektu.

K tomuto účelu je využita řada zdrojů s rozsáhlým zaměřením. Od české i cizojazyčné odborné literatury zabývající se komiksem, přes výzkumy českého čtenářství včetně jedné doposud oficiálně nepublikované knihy až po didaktické metody využitelné při práci s komiksem. Odborná literatura různá témata spojená s komiksem mapuje, ale je nutné rozšířit záběr i o aktuální elektronické zdroje. Ty poskytují pohled na témata v odborné literatuře zatím nepublikovaná. Pro citování a odkazování na literární i elektronické zdroje je použita metoda *Harvardský systém* (forma jméno-datum) dle ČSN ISO 690 (01 0197) z roku 2011 (Biernátová a Skůpa, 2011, s. 19).

Práce je rozdělena na sedm tematických kapitol. První kapitola představuje komiks včetně jeho specifík, světové i lokální historie a potenciálního vývoje. Navazuje kapitola druhá. Ta mapuje čtenářské preference dle výzkumů českého čtenářství a zároveň i aktuální situaci dle prodejů komiksových děl v České republice. Třetí kapitola obsahuje představení čtyř konkrétních komiksových děl. Jedná se souborné vydání komiksových sešitů, grafický román i komiksové verze klasických literárních děl. Kapitola čtvrtá popisuje cílovou skupinu mládeže dle vývojových specifík, a také mládež jako čtenáře dle dostupných výzkumů. Pátá kapitola stručně představuje projekt literárního klubu, který je obsahem praktické části diplomové práce. Navazující šestá kapitola popisuje

průběh všech setkání klubu a jejich reflexe. Kapitola sedmá je vyhodnocením celého projektu.

Vyjma uvedených cílů je záměrem práce tvořit informačně bohatý úvod do problematiky. Dále představit vybraná díla a zmapovat situaci na komiksovém trhu v konkrétním období. V rámci projektu představit a v praxi vyzkoušet různé metody práce s komiksem a ověřit, zda průběh projektu přinesl účastníkům nějaké změny. Celá práce je koncipována tak, aby se zde uvedené výstupy daly s menší úpravou aplikovat i na jiná témata v pedagogické praxi.

Teoretická část

1 Komiks

Komiks jako grafické médium i jako žánr je dnes velmi dobře známý široké veřejnosti. Spojován je hlavně s filmovými sériemi, které původní komiksové příběhy méně či více zdařile mapují. Komiks je však daleko starší a hodnotnější, než se na první pohled může zdát. Ke zkoumání komiksu je nejprve nutné se zamyslet nad jeho specifiky a samotnou definicí. V této kapitole je komiks představen nejen jako pojem, ale představena je i jeho rozmanitá minulost. Dále kapitola obsahuje také základní formáty komiksu, se kterými se dnes můžeme setkávat.

1.1 Definice žánru a jeho specifika

„Pokud lidi nedokážou rozumět komiksu, je to jistě tím, že jejich definice komiksu je příliš úzká! Kdyby se však našla správná definice, mohla by se tím odhalit lživost těch stereotypů... a dalo by se prokázat, že potenciál komiksu je bez hranic a úžasný (McCloud, 2008, s. 3).“

S termínem komiks se můžeme setkávat přibližně od konce 19. století našeho letopočtu. Původní název vycházející z angličtiny byl „comic strip“, což se dá do českého jazyka přeložit jako zábavný proužek. Spojením slov vznikl dnešní známý název comics a počeštěle se tak zrodilo označení komiks. Žánrově se jedná o intersémiotický narativní žánr. Jeho podstatou je vylíčení určité události či příběhu prostřednictvím kreseb zpravidla doplněných o menší množství textu (Mocná, 2004, s. 316). Je možné se setkat i s dalšími označeními, které mohou ale i nemusejí pojem správně vystihovat. Jedná se například o výrazy: grafická novela, grafický román, obrázkový sešit, obrázkový příběh (Groensteen, 2005, s. 196).

Především grafický román je pojem, který se na našem trhu objevuje velice často. Proto je nutné se na jeho specifika stručně podívat. Grafický román představuje ucelený příběh a je obvykle znatelně delší než běžné komiksové sešity, ale přesto obsahují stejné základní znaky. Obrázky neboli panely, malé množství textu, dialogy v bublinách a další. Mohou fungovat jako samostatná díla nebo se skládat ze spojení několika komiksových sešitů do jednoho uceleného příběhového celku.

K tématu komiksu a grafických románů se vyjádřil i jeden z nejznámějších komiksových autorů dnešní doby Alan Moore. Ten vydává komiksy i grafické romány. Moore v roce 2000 poskytl rozhovor, v jehož průběhu poukazuje na fakt, že mnoho komiksových děl by mohlo být nazváno grafickým románem a naopak. Dále uvádí, že pojem grafický román považuje za jiné vyjádření pro drahý komiks. Kolem roku 2000 bylo věnováno grafickým románům větší množství pozornosti a vydavatelství jako DC či Marvel za grafický román začala označovat všechna souborná vydání svých komiksových děl. Dále Moore uvádí, že tyto literární termíny považuje za přežitě a není nutné díla škatulkovat. Sám by svá díla označil za sekvenční umění, ale to se vyslovuje hůře než komiks (Kavanagh, 2000).

Definic komiksu však nalezneme mnohem více od různých autorů. To potvrzují i Ann Miller a Bart Beaty (2014, s. 16), kteří ve své knize *The French Comics Theory Reader* hned první větou v první sekci oznamují, že komiksoví teoretici se nejen neshodnou na definici tohoto média, době jeho vzniku, ale také na tom, zda má vůbec smysl se těmito otázkami dále zabývat. Dle mého názoru to smysl má, protože badatele v komiksové oblasti hledání vlastních definic vede k hlubšímu pochopení tématu.

Jednu z nejnámějších a zároveň nejširších možných definic předložil Will Eisner ve své knize *Comics & sequential art*. V ní představuje nový pojem sekvenční umění. Komiks jako takový je možné vnímat velmi jednoduše jako sekvenční umění, protože se opravdu jedná o sérii nějakých obrázků, které vyprávějí příběh. Sám Eisner však uvádí, že komiks je v jeho době jen hlavním příkladem pro to, co nazývá sekvenční umění (Eisner, 1985, s. 5-7). Je možné se setkat s názorem, že sekvenční umění a komiks jsou totéž, ale to by bylo buď jen laické zjednodušování, nebo přímo zavádějící informace. Pojmy k sobě mají blízko, ale nejsou totožné.

Tomuto možnému zmatení může přispívat i Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu*. Ta je především pro české zájemce o téma velice známá kvůli své formě i překladu. Autor v ní pracuje právě s myšlenkou jednoduchého popisu komiksu jako sekvenčního umění s odvoláním se na Eisnera. Sám však následně uvádí, že taková definice by nebyla dostačující. Je podle něj příliš široká a může se plést s dalšími formami umění jako například animovaný film. Je nutné tedy hledat konkrétnější vymezení žánru, které by bylo více podobné definicím slovníkovým. Přichází nakonec s definicí velice jednoduchou, ale zároveň výstižnou: „*Komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací, nebo k vyvolání estetického prožitku* (McCloud, 2008, s. 9).“ Definici sám ještě rozšiřuje s tím, že se jedná o sekvenci statických obrazů (McCloud, 2008, s. 14). McCloudem uvedené vymezení nejen zahrnuje nejzjevnější komiksový znak, tedy sekvenčnost obrazů, ale i podstatný aspekt juxtapozice oproti klasickému vnímání časového rámce.

Definice se často opírají o jeden či několik rysů komiksů. Autoři tím však berou v potaz jen určitou oblast působení komiksu. Dochází tak buď k omezování komiksu, nebo využitelnosti definice. Příkladem může být autor René Clair. Ten píše o komiksu jako především humorném a satiricko-gagovém výstupu, který však přirovnává jen k pohádce vedle „vyšší“ literatury (Clair a Tichý, 1967, s. 33). Groensteen komiks zase definuje velmi volně mimo jeho přesnou vizuální podobu jako: „*narativní druh s vizuální dominantou* (Groensteen, 2005, s. 19).“ Sám však uvádí, že definice objevující se v odborných dílech, encyklopediích či slovnících jsou často nedostačující. Na definici komiksu můžeme dostat řadu odpovědí (Groensteen, 2005, s. 25).

Komiks dnes obsahuje většinu literárních žánrů a přesahuje pouhé škatulkování. Aby o něm bylo možno mluvit a nějak ho zařadit, šlo se pro komiks označení „deváté umění“. S tímto výrazem dle některých zdrojů přišel filmový kritik francouzského původu Claude Beylie začátkem 60. let našeho století. Označení se začalo využívat nejen v rámci komiksu jako média, ale vyjadřuje i nárok komiksu zařadit se mezi legitimní a zavedené formy umění (Foret, 2012, s. 22).

Ve volně přeložené definici, vycházející z určitých specifíků komiksu, David Kunzle uvádí: „*Já navrhuji definici komiksu, podle které v každé době i zemi, komiks musí splňovat následující podmínky: 1. Musí zde být sekvence separovaných obrázků. 2. Musí zde převládat obrázky nad textem. 3. Médium, pro které je komiks původně zamýšlen, a ve kterém se objeví, musí být reprodukovatelné. To znamená, že má být v tištěné formě. Musí se jednat o hromadné sdělovací prostředky. 4. Sekvence musí vyprávět příběh, který je morální i aktuální* (Kunzle, 1973, s. 2).“ I tato specifika komiksu se však z dnešního pohledu mohou zdát svazující a utlumovat jeho potenciál. Blíže se rozbořem této definice zabývá například Thierry Groensteen (Groensteen, 2005, s. 26).

Komiks může být někdy mylně zaměňován za obrázkové příběhy v originále nazývanými „Bildgeschichte“. Ač se dle svého názvu mohou zdát s komiksem stejné, u obrázkového příběhu je důležitý nejprve obrázek a text až následně. Komiks však využívá souběžnost verbální i obrazovou. Vztah mezi obrázkem a textem je u komiksu

složitý a má mnoho podob dle autorských přístupů. Například Eisner (2008, s. 8-9) se věnuje propojení písmen, obrazů a jejich společnému zázemí. Další podobnou alternativu představuje fotoromán. Jedná se sice o obdobu komiksu, ale obrázek je nahrazen zorganizovanými fotografiemi (Mocná, 2004, s. 316-318).

Hubáček ve své magisterské práci sestavil několik požadavků, které odrážejí vlastnosti díla, pokud má být možné považovat ho za komiks.

„*Takové dílo tedy komiks:*

- a) vznikl intencí vytvořit komiks
- b) by měl být formálně komplexní a koherentní
- c) obsahuje alespoň jednu vinětu
- d) užívá bubliny k posouvání příběhové roviny
- e) používá symbolický systém (tzv. komiksový jazyk, k jehož rozkódování je potřebná znalost sociokulturního kontextu)
- f) je sekvencí obrazů
- g) obsahuje onomatopoeia
- h) dochází u něj k vzájemnému doplňování textu a obrazu
- i) předpokládá existenci vztahu mezi dvěma vinětami (tzv. ucelení)
- j) naplňuje informační nebo estetickou funkci (Hubáček, 2015, s. 20).“

Komiksová díla by měla mít tyto vlastnosti, ale nemusejí obsahovat všechny, aby se dala počítat mezi komiks. Hubáček konkrétně uvádí, že v jeho pojetí stačí, aby dílo splňovalo alespoň tři požadavky (Hubáček, 2015, s. 20).

McCloud radí, aby při tvorbě definice člověk začal od nuly. Aby zapomněl všechny předpojatosti, které má s komiksem spojené. Jen tak jsme prý schopni odhalit potenciál komiksu v plné jeho šíři. Zdůrazňuje též nutnost oddělit jasně formu komiksu a jeho obsah. Dle McClouda nejlepší definicí bude ta nejširší (McCloud, 2008, s. 3-9, 21).

Všezahrnující definice komiksu dle mého výzkumu v této době neexistuje a není možno ji jednoduše sestavit. Tím však neopominám odborné definice, které pomáhají se v problematice komiksu orientovat. Nové definice se mohou zdát lepší a lepší, ale takto působily i ty předešlé v době svého vzniku. Komiks jako médium se neustále vyvíjí a dá se definovat jen retrospektivně s odstupem času. Pak však daná definice ztrácí aktuálnost nebo je komiks vymezován záměrně velice volně a modulárně. To výše radí i McCloud, ale takové definice mohou být zavádějící při vymezení na konkrétní díla, protože se poté jeví více „komiksovější“ než jiná.

Již bylo zmíněno, že komiks je někdy různě označován. Dalším možným dělením je dělení komiksu dle způsobu distribuce a jeho rozsahu. To nalezneme například v *Encyklopedii literárních žánrů* od Dagmar Mocné (2004, s. 325). Rozbor je možno doplnit o specifika uváděná v publikaci autorů Duncana a Smitha (2009, s. 6-7). Jako první přichází na řadu již dříve zmíněný „strip“. Ten reprezentuje většinou jednu epizodu, která se často objevuje v denním tisku. Účelem stripu je většinou zvýšit prodej novin. Představuje krátké rozptýlení. Dá se říct, že čtenář ho nemusí aktivně vyhledávat, protože může mít zájem o periodikum a komiksový strip mu přijde s ním. Strip může mít různá témata, ale bývá humoristicky-satirického rázu. Má většinou pevně dané rozložení jednotlivých panelů. Rozsáhlejším dílem je seriál. Sem patří komiksové sešity ve světě známé jako „comic book“. Zde se již jedná o větší soubor příhod nazývaný jako řetězec. Ty se většinou odehrávají kolem hlavního hrdiny a vychází již v samostatných sešitech na pokračování. Do této skupiny můžeme zařadit i klasické superhrdinské série například od vydavatelství DC či Marvel. Komiksový sešit je již samostatným produktem. Čtenář ho musí aktivně vyhledat za účelem přečtení. Kompozice bývá složitější a rozložení

panelů může být nápadité. Komiksové sešity se dotýkají životů čtenářů, protože právě z nich se vytvořila celá komiksová subkultura. Třetím rozdělením je takzvaný komiksový román. Na rozdíl od dlouze pokračujícího seriálu se jedná o uzavřený příběh. Má tedy jasný začátek i konec. Jedná se o imitaci klasického žánru románu.

Pod pojmem komiks se může skrývat řada rozdílných děl. Rozdíl mezi komiksovým stripem a komiksovými sešity případně komiksovými či grafickými romány může být značný. Je možné, že se od sebe budou tyto druhy komiksové tvorby postupně stále vzdalovat, ale nesmíme zapomínat na jejich podobnost. Vzpomeňme na slova Alana Moora. Existují i další formáty komiksu, se kterými se dnes můžeme setkat. Jedná se elektronický a webový komiks. Více o nich se dozvíte v následující podkapitole zabývající se obecnou historií komiksu.

1.1.1 Komiksové žánry

Výše jsem představil komiks jako médium, které má různé obsahy. V případě komiksového obsahu se dá mluvit o různých žánrech komiksu. Abych mohl popsat realitu dnešního komiksového trhu, budu vycházet z nabídky komiksových prodejců v České republice. Nejprve představím informace, které o komiksech uvádí jeden z největších internetových obchodů v Čechách. „*Komiksy (nikoliv „komixy“) jsou stále více oblíbeným žánrem, a to nejen u mladistvých, ale i u dětí a dospělých. Jsou typické uspořádanými obrázky – takzvanými panely s minimem textu, které dohromady tvoří příběh. Jaký komiks by se mohl líbit právě vám? ... Komiks je v současnosti velmi oblíbený literární žánr. V komiksu jsou za sebou uspořádány obrázky (panely), které jsou doplněny textem, a to jak doprovodným, tak mluveným v bublinách – dohromady pak vytvářejí příběh. Hrdinové komiksů vítězí nad zlem, naopak záporné postavy jsou zlé a mají nesympatický vzhled (Alza, c1994-2021a).*“

Zmíněný text na jednu stranu komiks vystihuje výstižně. Dle popisu snad každý pozná, oč jde. Na druhou stranu je zde vidět nepochopení komiksového potenciálu jako média. Komiks je silně ovlivněn hrdinskou tvorbou určenou pro děti a mládež, čemuž se věnují i v sekci Obecná historie komiksu, ale má daleko větší přesah.

Prodejce Alza do sekce komiksu přidává i styl manga a uvádí je společně jako jeden žánr. Přesto představuje i různá zaměření komiksů dle dalších námětů a řadí je do kategorií připomínající žánry (Alza, c1994-2021a).

Dva obchody zaměřené přímo na prodej komiksů a případně i s komiksem spojeného zboží předkládají následující nabídku. Konkrétně se jedná o nabídky obchodu CREW (c2021) a internetového obchodu a nakladatelství Comics Centrum (c2012). Na stránkách těchto obchodů nalezneme již specifitější dělení. Přečíst si komiksy můžeme v žánru akční, horror, thriller, fantasy, sci-fi, inspirované hrami, dobrodružné, určené pro děti, určené pro mládež, detektivní, historický, western, erotické, humorné, zombie.

Prosté prohlášení, že někdo má rád komiks může znamenat mnoho různých děl i žánrů. Počet žánrů a subžánrů navíc stále roste. Toto dělení opět dokazuje, že komiks je možno považovat za médium či možnou formu vyjádření příběhů různého druhu.

1.1.2 Specifika četby komiksových děl

Čtení je definováno jako: „*Druh řečové činnosti spočívající ve vizuální recepci znaků (slov, vět, nejazykových symbolů), jež jsou podnětem pro myšlenkovou činnost (porozumění významu znaků). Proces čtení zahrnuje několik fází, jejichž výsledkem má ideálně být porozumění čtenému textu a vnitřní zpracování příslušné informace (Průcha, Walterová a Mareš 2008, s. 34).*“

Čtení je dovednost, kterou je nutno se nejprve naučit. Náročnost získání dovednosti čtení zmiňuje například autorka Zbudilová. Uvádí, že zvládnutí této dovednosti je ovlivněno mnoha vnějšími i vnitřními činiteli. Čtení vyžaduje soustředění a kniha čtenáře nutí více přemýšlet. Svět je však plný audiovizuálních podnětů, které čtenáře od soustředění na čtení knihy odvádějí (Zbudilová, 2020, s. 35-37). Čtení má pozitivní vliv na čtenáře. To je dnes již potvrzený fakt. O přínosech čtení se můžeme dočíst v knihách i online zdrojích českých i zahraničních. Čtení mění a posiluje lidský mozek. To se ukázalo na studiích využívajících MRI scany. Čtením podporujeme rozvoj empatie, představitosti a budujeme si bohatou slovní zásobu. Čtení je výbornou volnočasovou aktivitou, protože pomáhá redukovat stres a zároveň pomáhá předcházet poklesu kognitivních funkcí souvisejících s věkem. Čtením si je také možno zlepšit spánek. (Stanborough, 2019). Dle výzkumů i rodiče často čtení považují za přínosnou aktivitu pro své děti. To potvrzuje i kolektiv autorů v knize *České děti a mládež jako čtenáři 2017* (Friedlanderová a kol., 2018). Čtení se nedá zúžit či omezit pouze představou hlasitého čtení či předčítání, které je známo z hodin ve škole. Zvládnutí hlasitého čtení je jen jedním krokem k tichému čtení a porozumění. Tiché čtení je intimnější a má silnější osobní prožitek z četby než čtení hlasité (Zbudilová, 2020, s. 37). Četbou je možno označit proces, kdy čtené písemnosti přikládáme specifický význam. Tento význam se odráží na našem například estetickém prožitku a interpretaci textu (Homolová in Zbudilová, 2020, s. 38).

Tématem čtení komiksu se zabýval například český autor Jiří Trávníček. Ten uvádí, že komiks má svá specifika. Vychází z výpovědi čtenářů a uvádí, že komiks může často být mezikrokem mezi dobou předčítání a dobou samostatného čtení. Uvádí také, že komiks může podporovat další čtení, ale zároveň představuje formu, jak se čtení účinně vyhnout, protože děj je často možno pochopit i bez nutnosti čtení textu v bublinách (Trávníček, 2017, s. 190-193). Prodejce Alza také uvádí, že komiks je vhodnou formou, jak přivést ke čtení děti (Alza, c1994-2021a).

Čtení komiksů dnes patří k populárním trendům. Výše bylo uvedeno, jakým způsobem prospívá čtenáři čtení. Komiksový badatelé a teoretici odpovídají na vyvstávající otázku, zda jsou rozdíly mezi čtením komiksových děl a klasických knih.

Tématu se věnuje článek *Is Reading Comics as Good as Reading Books?* od autora Johna Zandera. Zander uvádí, že existují rozdíly mezi čtením knih a komiksů. Komiks předkládá děj vizuálním způsobem větší měrou než jiné literární formy. Komiks i kniha pracují s textem, ale prezentují své myšlenky jinak. V knize lze očekávat značné množství textu a mnoho z nich je tvořeno pouze textem. Komiks využívá text, aby prezentoval dialog mezi postavami, případně vypráví příběh v určitých panelech. Hlavním nástrojem reprezentace děje jsou však obrázky. To ovlivňuje i děj a práci s příběhem. Děj knih i komiksů je závislý na konkrétních dílech, přesto Zander předkládá obecná specifika. Kniha je dle něj více vypravěčsky založena a autor se méně orientuje na konkrétní popis akčních scén. Přenechává vykreslení situace na představitosti čtenáře. Komiks si naopak může dovolit větší míru zaměření na akci, neboť je snazší akci prezentovat pomocí tištěných obrázků. Komiks se snaží o čilejší a jasnější způsob prezentace událostí příběhu čtenářům. Četbu často ovlivňuje také cenová dostupnost a délka děl. V délce i ceně opět nalezneme rozdíly mezi knihou a komiksem. Tisk komiksů, a to především barevných, je v přepočtu ceny za vytištěnou stranu dražší a náročnější než tisk knihy, která obsahuje pouze text. Knihy bývají delší než běžné komiksy. Kniha může mít stovky stran. Klasický komiks mívá pod sto stran. Opět existují výjimky z tohoto pravidla (Zander, 2022).

Přes jasné rozdíly není možno upřít čtení komiksů pozitivní vliv na čtenáře. Již dříve zmíněný John Zander jasně odpovídá, že čtení komiksů je stále čtení. Komiks má dle něho stejnou uměleckou i literární hodnotu jako kniha. Četba knih může lépe rozvíjet pochopení textu než běžný komiks. Čtenář knihy se musí ujistit, že si pečlivě přečte všechna slova a chápe jejich význam. Komiks v tomto směru může působit jako lehčí čtení, přestože stále rozvíjí pochopení textu. Rozvíjí však další specifické dovednosti (Zander, 2022).

Komiksový teoretik Dale Jacobs uvádí, že tištěné komiksy jsou složité multimodální texty. Čtenář rozvíjí během jejich čtení multimodální gramotnost. Kombinace obrazu a textu, uspořádání panelu, řeč těla postav, výrazy postav, textově prezentované zvukové efekty a další, to vše patří k prvkům specifickým pro komiks a čtenář během četby komiksu musí formovat význam těchto prvků. Jacobs dále uvádí, že čtení komiksu je aktivní proces, kterým si čtenáři vytvářejí vlastní význam a přetvářejí sami sebe ve vztahu ke konkrétním komiksovým dílům (Jacobs, 2014).

Komiksový teoretik a vědec zabývající se kognicí Neil Cohn se ve svém článku *Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning* také věnuje vlivu čtení komiksu na mozek. Čtení komiksu dle něho klade důraz především na paměť, její rozvoj a schopnost orientace v sekvenčním vyobrazení vizuálních příběhů. Popisuje složitý proces porozumění vizuálnímu vyprávění a propojenost mnoha kognitivních mechanismů, které zahrnuje čtení komiksových děl (Cohn, 2019, s. 97-127).

1.2 Historie žánru komiksu

V přechodí kapitole jsem poukázal na složitost vymezení pojmu komiks. Tato složitost může souviset také s rozsáhlým a někdy i chaotickým vývojem komiksu. Nejprve stručně představím vývoj komiksu v lidské historii a poté se zaměřím na komiks v českém prostředí.

1.2.1 Obecná historie komiksu

Historikové, kteří se zabývají tématem komiksu, nacházejí jeho předchůdce v různých kulturách i časech. Odkazují se na římské sloupky, řecké vázy, babylonské a sumerské památky nebo dokonce pravěké kresby (Štěpán, 2002, s. 7-11).

Výše uvedený text odkazuje na rozličné varianty předchůdců komiksu. Pokusíme-li se najít konkrétního prapředka komiksu, pravděpodobně se nám to nebude dařit stejně jako mnohým autorům. Nejednotná definice pojmu znesnadňuje i hledání jeho předchůdce. Badatelé přiřazují komiksu různé vlastnosti a dle těchto vlastností hledají v historických pramenech nejrůznější předchůdce. Prvky komiksu můžeme najít již ve výtvorech mnoha dávných civilizací. Jedním z těchto prvků je sekvenčnost. O té jsem se již zmiňoval v definicích komiksu. Mezi nejstarší možné příklady komiksu mohou čtenáře napadnout například nástěnné malby či starodávné egyptské hieroglyfy. Dle například René Clair dle autorů Prokúpeka a Foreta nachází počátky komiksu v jeskyni Altamira a nástěnných malbách, které se v ní dochovaly (Prokúpek a Foret, 2016, s. 21). Pokud by stačila sekvenčnost jako podmínka pro zařazení do kategorie komiksu, mohly by egyptské hieroglyfy opravdu představovat pradávno umění komiksu. Budu se zde držet již dříve zmíněné definice: „*Komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací, nebo k vyvolání estetického prožitku* (McCloud, 2008, s. 9).“ Dle této definice stále může docházet k zařazení egyptských hieroglyfů mezi komiks. Tímto příkladem se naštěstí zabývá právě sám Scott McCloud (2008). Ten polemizuje s vlastní definicí. Za potomka hieroglyfů označuje písmo nikoli

přímo komiks. Zároveň však vystihuje egyptskou malbu, kterou by on sám za komiks považoval.

Z odborné literatury nedostaneme jasnou odpověď na konkrétní první pradávné komiksové dílo. Počátky žánru komiksu vidím v lidské přirozenosti předávat a zaznamenávat příběhy nejen slovně, ale i pomocí vizualizace. Tato přirozenost je stará téměř jako lidstvo samo a objevuje se v historii lidstva neustále v různých formách. Příběh doplněný kresbou je schopen překonat i jazykovou bariéru a může tak být srozumitelný všem.

Pokud se posuneme mírně v čase, objevíme v rámci komiksu již lépe zmapované předky komiksu. Mezi nejznámější patří gobelín či tapiserie katedrály v Bayeux. Zmiňují se o něm McCloud (2008, s. 12) i Štěpán (2002, s. 7). Jedná se o vyprávění ztvárněné 73 obrazy o celkově rozloze 70 metrů. Vyprávění zachycuje invazi Normanů do Anglie kolem roku 1066. Jednotlivé panely zde sice nejsou odděleny, ale posun v ději je možné vyčíst dle změn tématu. Dílo není jen pouhým vyobrazením bitvy, ale je na něm zachyceno i celé zdůvodnění konfliktu. Celý pás je ještě dozdoben nahoře i dole zdobnými proužky a doplněn stručnými latinskými texty (viz obrázek č. 1).



Obrázek 1: Tapisérie z Bayeux (Chytrá, 2011)

Již v na začátku této kapitoly jsem ukázal, že vývoj obrázkových příběhů se odehrával všude ve světě. To lze doložit i zmínkou o japonských „emakimono“. Znamé jsou také pod kratším názvem „emaki“. Tyto japonské tušové příběhy zaznamenané na svitcích se datují do roku 735. Tyto horizontální obrázkové příběhy byly doplněny i o text. Nejznámější z emakimono (viz obrázek č. 2) je *Genji monogatari* (přeloženo jako Genjiho obrázkový příběh). Autorem tohoto v Japonsku známého příběhu je Murasaki Shikibu. Příběh vznikl v době 11. století a dodnes je vystaven v Tokiu (Rodriguez, 2022; Petersen, 2011). Badatele v oblasti komiksu jistě napadne ve spojení s Japonskem jejich manga. Manga je blíže vysvětlena na konci této podkapitoly.



Obrázek 2: *Genji monogatari* (Rodriguez, 2022)

Nutné je zmínit i *Jenský kodex* z roku 1490. Ten je významný hned ze dvou důvodů. Prvním důvodem je místo jeho vzniku. Jedná se totiž o dílo pocházející z Čech. Nalezneme v něm různé příběhy spojené se svatými a událostmi husitství (viz obrázek č. 3). Druhým důvodem je přítomnost něčeho, co by se dalo přirovnat k předchůdci komiksově bubliny a tím je pásek s dialogy. Dílo je navíc plné satiry a stejně jako tapiserie katedrály v Bayeux je ho možné považovat za dílo propagandistické. Dílo cíleně předkládá čtenáři myšlenky husitství. Tuto praxi využívala církev v celé Evropě. Z důvodu tehdejší vysoké ngramotnosti se příběhy v psané podobě mohly konzumovat jen zprostředkovaně. Obrázkům člověk rozuměl i bez schopnosti číst. Pro gramotné byly obrázky doplněny o pásku s textem (Šindelářová, 2008, s. 15-16).



Obrázek 3: *Jenský kodex* (Herman, 2012)

Zdařile shrnuje problematiku historie komiksu Kruml. „Počátky comicsu můžeme umístit do doby, kdy se začal vyvíjet jako svébytný žánr, ale také do časů, kde se objevila první kreslená vyprávění (Kruml, 2007, s. 13).”

Je možno najít mnoho rozličných děl z nejrůznějších dob a míst, které zapadají do konceptu vývoje komiksu v čase. Čím více se budeme blížit k dnešní době, tím se budeme s komiksem setkávat častěji. Zastavit se je nutné u Williama Hogartha. Tento slavný autor 18. století se někdy označuje za „dědečka komiksu“. Grafické cykly *A Harlot's Progress* (viz obrázek č. 4) a *A Rake's Progress* (přeloženo jako *Dráha Prostitutky* a *Dráha Zhýralce*) vyprávějí příběh hlavní hrdinky venkovanky. Právě hlavní hrdinka jednotlivé

obrazové výjevy spojuje. Nejedná se tedy přímo o klasický narativ. Díky opakovaně se objevující hlavní postavě, však díla splňují některé z požadavků na zařazení do předků komiksu. Díla byla tak populární, že vedla k vytvoření nových autorských zákonů, které měly nově vznikající uměleckou formu chránit (Prokůpek a Foret, 2016, s. 27; McCloud, 2008, s. 16-17).



Obrázek 4: *A Harlot's Progress* (Knudde, 2021)

Dalším významným autorem 18. století, který je spojován s komiksem, je James Gillray. U Gillraye můžeme nalézt i poměrně moderně využitě bubliny (viz obrázek č. 5). Příkladem může být jeho dílo *John Bull taking a luncheon* (přeloženo jako John Bull si dává oběd). V této době především díky humorným satirickým příběhům a karikaturě dochází k rozkvětu obrázkových příběhů (Prokůpek a Foret, 2016, s. 29). Celkově považují Anglii v době 18. století za významný milník na cestě historií komiksu.



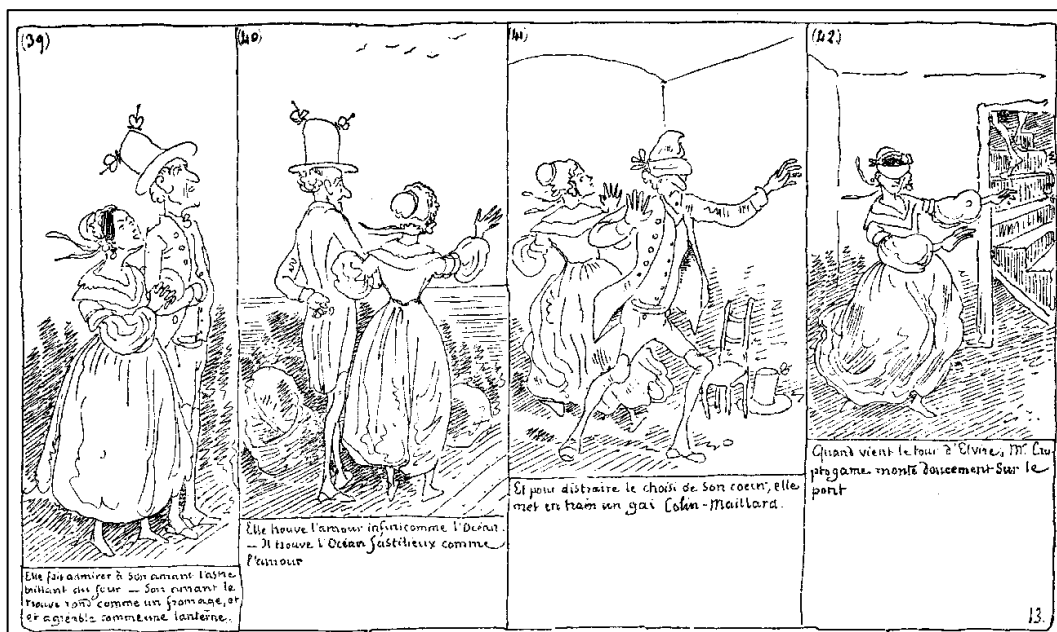
Obrázek 5: *John Bull taking a luncheon* (Guliverlooks, 2012)

I jinde ve světě docházelo k rozvoji předchůdců komiksu. Šindelářová (2008, s. 16) představuje obrázkové lidové příběhy z Ruska, které jsou jinak známy také jako „lubki“ (viz obrázek č. 6). Ač tyto příběhy nejprve představovaly především výjevy nábožensky zaměřené, tak postupně přejaly i témata světská a více ze života lidu. Lidové obrázky, které nejprve byly samostatné, se postupně spojovaly v delší příběhy a někdy i lidové knížky. Ty se objevovaly ve střední i západní Evropě s různými náměty.



Obrázek 6: The Mice Are Burying the Cat (Vmenkov, 2007)

Mnoho autorů 18. a 19. století se určitým způsobem inspirovalo či reagovalo na Hogartha. Mezi nimi patří k nejvýznamnějším Rodolphe Töpffer. Tohoto autora je možno najít zmíněného v mnoha publikacích s tematikou blízkou právě komiksu. Švýcarský umělec, profesor a karikaturista je někdy nazýván právě jako „otec komiksu“ (Murray 2017). Jedním z jeho děl (viz obrázek č. 7) je například *Histoire de Monsieur Cryptogame* (přeloženo jako Příběh pana Cryptogame).



Obrázek 7: Histoire de Monsieur Cryptogame (Dbenbenn, 2005)

Bylo již zmíněno, že se Rudolphe Töpffer nechal inspirovat Hogarthem. Autor míru „komiksovosti“ svého díla však posunul na novou úroveň. Ve svých satirických příbězích využíval karikaturu i ohraničení panelů. Jeho největší přínos však nalezneme v na sobě závislém propojení slov a obrazů. Je považován za prvního Evropana, který ve své tvorbě takto pracoval. Dle McClouda však Töpffer nevyužil plný potenciál komiksu (McCloud, 2008, s. 17). Töpffer byl mimo jiné i kantorem a svými díly chtěl rozvíjet čtenářství u svých žáků (Prokúpek a Foret, 2016, s. 31).

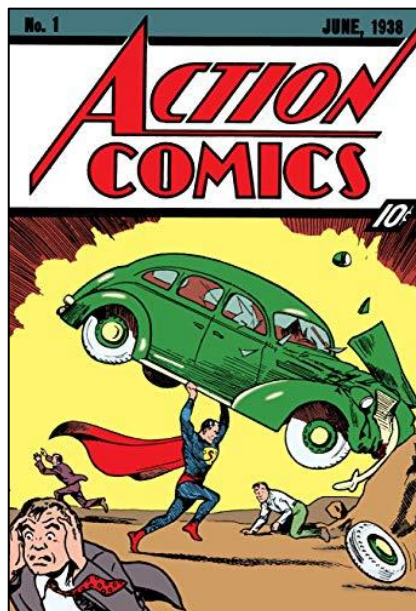
Zmíněna byla karikatura. Ta je s komiksem často spojována a má svou bohatou historii. Může působit lákavě se pokusit hledat předchůdce komiksu právě v historii karikatury. O spojení karikatury a komiksu se zmiňuje několik autorů mezi nimi například i výše zmínění McCloud a Štěpán. Nedá se popřít, že kořeny komiksu mnoha zemí jsou s karikaturou spojeny, protože vznikaly v humoristických časopisech během 18. a 19. století (Diesing, 2011, s. 14-16). Stejně jako Scott McCloud však nepovažují karikaturu a komiks za jedno a to samé. Karikatura představuje postoj k určité umělecké tvorbě. Je možné ji označit za styl. Komiks, jak bylo zmiňováno výše mezi definicemi, je však médiem, které karikaturu jako jeden z možných postupů může využívat (McCloud, 2008, s. 21). Rozvoj komiksu nejen u nás je však s karikaturou silně provázán a je nutné na tento fakt brát zřetel.

Přelom století 19. a 20. je pro vývoj komiksu zásadní. V této době totiž většina knih a autorů začíná psát o tom, čemu se dnes říká komiks nebo chcete-li „moderní“ komiks. Počátek „dnešního“ komiksu se dá nalézt v roce 1896. V této době vznikl takzvaný „Žlutásek“. V originále zvaný *The Yellow Kid* (McCloud, 2008, s. 199).

Tento časový údaj je však sám trochu složitější. První Žlutásek vznikl 5. února 1895. Neměl však bublinu, která je pro dnešní komiks příznačná. Až 25. října 1896 se objevila série obrázků doplněna o nám známou bublinu (viz obrázek č. 8). Tento moment je již všeobecně považován za moment vzniku moderního komiksu (Kruml in Hvizďala, 2007). Autorem tohoto významného díla je Richard Felton Outcault. Příběhy vycházely nejprve v novinách *New York World* od 5. května 1895 do 4. října 1896. Poté se *The Yellow Kid* přesunul do *New York Journal*, kde se postava Žlutáška vyskytovala hned ve třech různých příběhových sériích. Dvě z nich vycházely do roku 1897 a jedna do roku 1898 (The Ohio State University, c2021).

Kruml zmiňuje i důvody úspěchu *The Yellow Kid*. Uvádí již dříve zmíněný fakt, že příběh doplněný obrázkem pochopí i lidé, kteří hůře ovládají konkrétní jazyk. Dále zmiňuje, že dílo bylo úspěšné, protože vycházelo z reality. Ukazovalo reálná místa a příběhy reagovaly na konkrétní situaci, která se v době vzniku odehrávala. *The Yellow Kid* se navíc dostal do různých médií a neměl již jen bavit. Měl sociální přesah (Kruml in Hvizďala, 2007).

Úspěch Supermana měl dopad na celý komiksový průmysl. Úspěch komiksového Supermana je obrovským triumfem i možnou tragédií komiksového odvětví. Na jednu stranu komiksové sešity se Supermanem vydělávaly a dodnes vydělávají miliony dolarů. Tento úspěch zajistil rozvoj komiksového průmyslu, jak ho dnes známe. Na druhou stranu je komiks od té doby jasně spojen s žánrem hrdinských příběhů pro děti a mládež. V očích široké veřejnosti komiks reprezentuje představu o svalovci v elastickém oděvu (Duncan a Smith, 2009, s. 32).



Obrázek 9: Action Comics No. 1 (NeoBatfreak, 2018)

Komiks v USA se dělí na několik ér či věků. Tyto věky však nemají jasně stanovený začátek ani konec a dodnes je jejich vymezení ožehavým tématem mezi badateli a sběrateli komiksů. Budu se zde řídit rozdělením Rhoadese (2008, s. 4). Časový úsek mezi roky 1897 až 1937 se nazývá dobou „Platinovou“ či „Dobou před zlatým věkem“. Roky 1938 až 1955 se označují za „Zlatý věk“ komiksu. „Stříbrný věk“ komiksu nastal mezi roky 1956 až 1972. Časový úsek 1973 až 1985 označuje „Bronzový věk“ komiksu. Vše od roku 1986 až do současnosti se pak dá označit za „Moderní věk“.

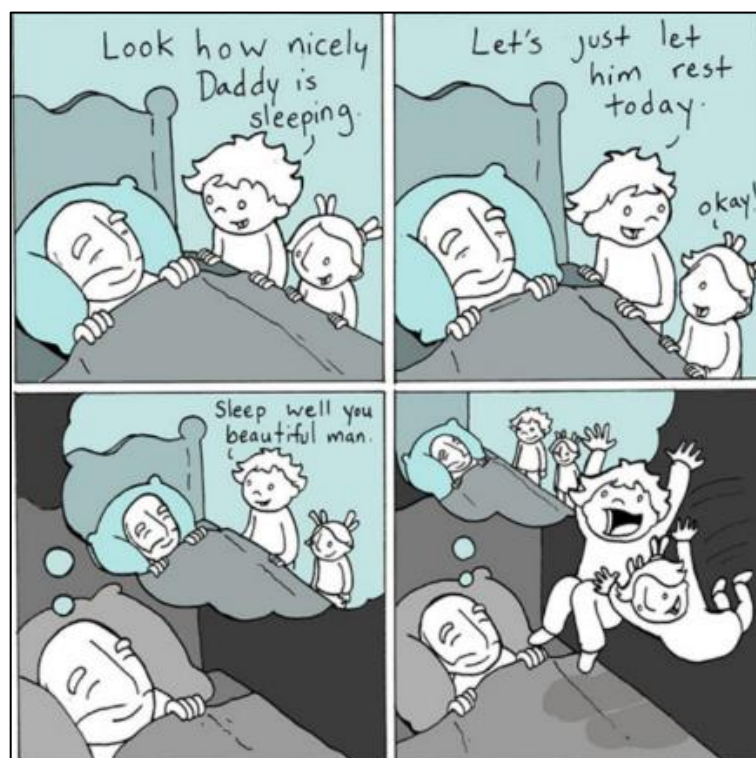
Významným je také rok 1954. S rostoucím zájmem o komiksové sešity se rozšiřoval i jejich obsah. Ten se stával často násilným či nevhodným v jiných ohledech. Aby se zabránilo regulacím ze strany vlády, vznikl *Comic Code Authority* čili CCA. Jedná se o dobrovolnou dohodu vydavatelů komiksových sešitů. CCA udělovala vydaným dílům souhlas. Postupem let však mnoho dříve platných omezení padlo a dnes stále méně vydavatelů i autorů přikládá pravidlům CCA význam. Přesto je dnes na komiksy jako každé médium vyvíjen tlak ze strany takzvaných nátlakových skupin (Duncan a Smith, 2009, s. 10).

Ve světové komiksové historii je nutno zmínit dva další milníky významné pro rozvoj komiksového průmyslu. Prvním je dnes všem známé spojení filmu a komiksu. Převádění komiksových děl na filmová plátna opět přivádí ke komiksu nové čtenáře, ale ti mohou nejasně chápat rozdíl mezi komiksem jako médiem a několika typy obsahu. *Marvel Cinematic Universe* známý jako MCU je světovou značkou, ale filmy z této série jsou často milně označovány za komiksové. Reprezentují komiksová díla, ale jejich žánr je akční či superhrdinský. Jedná se o podobný fenomén, který jsem výše uvedl ve spojení se škatulkováním komiksu po přiletu Supermana, který předkládají Duncan

a Smith (2009, s. 32). Druhý milník se celkově váže na technologický progres a digitalizaci. Z vlastní zkušenosti vím, že komiks si dnes dokáže relativně snadno vytvořit téměř každý. Papírovou formu postupně nahrazuje forma elektronická. Tablety, čtečky, mobilní telefony a další přístroje dnes mohou sloužit pro čtení komiksu a mají řadu rozšiřujících funkcí jako například zoom, aby čtenáři zážitky zpříjemnily. Vytvořit elektronický či webový komiks a vydat ho na internetu je často cenově méně nákladné, než by bylo komiks vydávat v papírové formě. Především pro nezávislé umělce. Tyto komiksy dnes mají miliony fanoušků na sociálních sítích. Příkladem může být autor Chris Grady. Ten tvoří webový komiks volně inspirovaný svými rodinnými zážitky a má značný úspěch (viz obrázek č. 10).

Vznikají nové a často ještě neprobádané formy komiksu, které mohou jednou mít na celý komiksový průmysl velký dopad. Prozatím se velcí vydavatelé snaží držet rovnováhu mezi digitálním a běžným komiksem, takže cena obou forem je přibližně stejná. Tímto způsobem chrání vydavatelé nejen sebe, ale také provozovatele komiksových prodejen. Ti by mohli s vývojem elektronických komiksů přijít o svou živnost (Wilson, 2021). Webový a elektronický komiks i ve své nezávislé formě má možnost zásadně pozměnit fungování komiksového průmyslu. Rozdíly mezi čtenářem a autorem se postupně prolínají. Nedá se však odhadnout, jak se další technologický pokrok podepíše na budoucím vývoji komiksového průmyslu.

Existují již první komiksy, které jsou nakresleny i napsány čistě umělou inteligencí. Příkladem může být *The AI-Made Comic Book* z roku 2021 (Amazon, 2021). Technologie jako rozšířená a virtuální realita pak také mohou mít na budoucnost komiksu zatím neznámý vliv.



Obrázek 10: Webový komiks (Owens, 2018)

S ohledem na světový komiks je nutné zmínit také styl manga. Ta se v posledních letech stává i v České republice velice populární. Nabídka internetového obchodu CREW případně regály knihkupectví jsou toho důkazem. Manga sérií na našem trhu přibývá. Ve

světě manga v posledních letech slaví neobyčejné úspěchy. Nově vydávané manga série mohou v prodeji porazit zaběhlé západní komiksové trendy. V roce 2020 proběhla médii zpráva, že samotná manga série *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* dokázala prodat v loňském roce více výtisků než celé americké komiksové odvětví. Fakta vycházející z prodejů toto tvrzení vyvrátila. Samotný fakt, že lidé zprávu byli ochotni uvěřit, dokládá obrovskou popularitu manga sérií. Z prodejních statistik vyplývá, že manga odvětví poráží v posledních letech v popularitě a prodeji západní komiksovou tvorbu (Greenall, 2021).

Manga představuje japonskou odnož komiksu. Na prodejních webech či různých diskusních fórech se můžeme setkat s termínem „japonský“ či „manga komiks“. Můžeme najít řadu rozdílů mezi obvyklým komiksem, což je z našeho pohledu „západní“ komiks a japonským stylem manga. Existují dva na první pohled patrné rozdíly. Manga se čte v řádku vždy zprava doleva. Tedy opačně, než se obvykle komiksy čtou. Druhým je barevný tisk. Komiksy bývají obvykle tisknuty barevně v celém sešitu, zatímco manga obvykle má barevnou jen první stranu nebo speciální strany u například významných vydání. Rozdíly můžeme najít i ve způsobu vydávání a kresbě, ale jedná se o specifické prvky, které ovlivňuje výrazně autor a vydavatelé.

Historie stylu manga má v Japonsku tradici daleko starší, než je příchod populárních komiksových hrdinů v západním komiksu. Jeden z prvních dohledatelných případů pochází již z 11. století a je připisován autorovi Toba Sojo. Toba vytvořil dílo v originále známé jako *Choju Giga* (přeloženo jako *Zvířecí karikatury*). Jednalo se o znázornění života budhistických mnichů a jejich činností formou zvířecí karikatury. Dílo bylo vytvořeno na svitku, který se roloval z pravé strany dále do levé. Tímto rolováním se odvíjel i příběh. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi populární a možná nejstarší zaznamenané obdobné dílo, tak se právě tomuto rolování přisuzuje vznik typického čtení zprava doleva. Za „otce“ moderního stylu manga je ve 20. století považován Rakuten Kitazawa. V této době se „západní“ a „východní“ styl v Japonsku potkávají a mísí. Spojením dvou stylů vzniká manga dnešního typu (Aoki, 2019).

Styl manga a komiks je možné považovat za různé odnože stejného média. Manga, stejně jako komiks, předkládá širokou paletu žánrů a témat. Společně s komiksem je někdy považována za čtení pro děti, ale takové tvrzení je daleko od pravdy. To dokládá i Rupashi Chhabra. Manga i komiks mají dnes rozvinutější účel než jen pobavit. Předkládají čtenářům složitá společenská témata a ovlivňují kulturu, stejně jako ji odrážejí (Chhabra, 2021).

1.2.2 Historie komiksu v Čechách

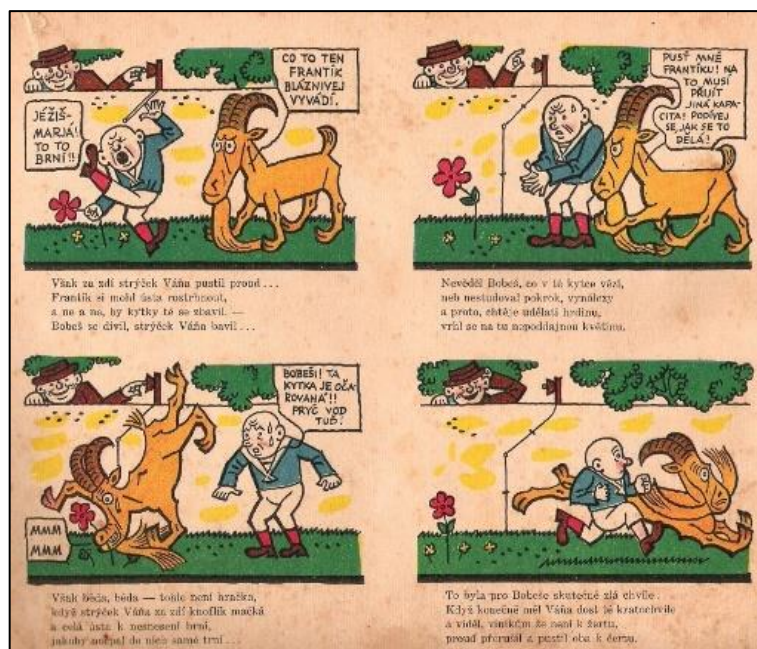
„Kořeny českého komiksu leží, stejně jako je tomu v jiných zemích, v karikatuře, humoristických časopisech vznikajících v 19. století a ilustraci z téže doby. Právě v žánru ilustrace, za její případné nadvlády nad textem, vznikají nové kategorie textově-obrazové narace – kreslený seriál a komiks (Diesing, 2011, s. 15).“

Zatímco světová historie komiksu je tématem stále ještě obestřeným nejasnostmi, historie komiksu u nás či ještě specifičtěji historie „moderního“ komiksu v České republice je intenzivně zkoumána a dokumentována. Český komiks v jeho vývoji představím v průřezu historických událostí na několika vybraných autorech a jejich dílech.

Počátky českého komiksu je možno nalézt ve skupině umělců sdružených kolem *Svatolukášské knihy*. Ti se scházeli v letech 1853 a 1854. Příběhy knihy jsou humorné, vyznačují se typickými znaky pro soudobou satiru. Z této doby není možné zapomenout ani *Humoristické listy*. Tyto takzvané „Humory“ vznikly v roce 1859. Založil je Josef

Richard Vilímek a přetrvaly až do doby protektorátu. V počátcích listy ovládly především celostránkové karikatury a text do obrazového pole pronikal postupně. V roce 1892 však můžeme najít první náznaky pokroku ke komiksu. Zde se v záhlaví listů objevuje bublina vyfukovaná brčkem a obsahující text (Diesing, 2011, s. 15).

Jedním z významných českých výtvarníků je Josef Lada. Mimo jiné patří mezi význačné osobnosti českého komiksu. Jeho tvorba je často zaměřena především na dětské čtenáře, ale například jedno z prvních komiksových děl *Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska* se nenacházelo v oblasti vyhrazené dětem. Pro zasazení do historického kontextu je nutné zmínit, že dílo bylo vydáno v první polovině roku 1922. Následně se název díla rozšířil i o druhou významnou postavu, o kozla Bobeše (viz obrázek č. 11). Oproti běžnému komiksu je u Lada v jeho prvních dílech významný rys horizontálního oddělování textu a obrázkové sekce. V následujících pokračování se již objevuje i nám známá bublina s textem. Netradiční je také v prvotních dílech dvojí dělení dialogu. Jedna jeho část se odehrává uvnitř obrázku skrze bublinu a druhá mimo obrázek pod ním v textovém poli (Diesing, 2011, s. 49-53).



Obrázek 11: *Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše* (Lada, 1932)

Dalším významným tvůrcem byl Josef Sekora. Vytvořil jeden z legendárních charakterů, a to Ferdu Mravence. Sekora měl velký vliv jak v době před válkou, tak i na poválečnou komiksovou scénu. Tímto se dostáváme i k častému dělení českého komiksu. Před a po válce. Před válkou se Sekora prosadil výrazněji v novinách, a to od roku 1922. Byl však nejprve sportovním kreslířem a následně redaktorem. Nejednalo se tedy o primárně komiksového umělce. Přesto se v letech 1918 až 1939 stal jedním z mála, kdo v našem prostředí tvořil komiksové stripy. Na Sekorově tvorbě je zajímavá jeho snaha obměňovat a střídát formální podobu svých komiksových příspěvků. Příkladem může být jeho práce se záhlavím. Sekorovo dílo je často zkoumáno především s ohledem na Ferdu Mravence. Ten poprvé vyšel v roce 1933, ale jednalo se původně o ryze komiksové dílo. Komiksem se stal, až v průběhu času. Diesingová uvádí, že Sekora hledal inspiraci pro svá díla v Disneyho tvorbě (Diesingová, 2011, s. 73-93).

Předválečná etapa českého komiksu vykazuje minimálně jeden nápadný rys. Překvapivě málo komiksových děl té doby mělo dobrodružný námět. Této příležitosti se

chopilo jedno z pravděpodobně nejznámějších komiksových děl z řad českých autorů, a to série *Rychlé šípy* (viz obrázek č. 12). Toto významné dílo se poprvé objevilo v roce 1938 a vyšlo v časopise *Mladý hlasatel*, který byl v té době velice populární. Autorem série je Jaroslav Foglar. On sám však nebyl kreslířem. Na tvorbě *Rychlých šípů* se vystřídal několik umělců. Mezi kreslíři je pravděpodobně nejznámější Jan Fischer. Tato dobrodružná komiksová série měla výchovný účel, ale někdy je snaha o poučení až přehnaná. Postava Mirka Dušína se stala známou, a i dnes představuje synonymum pro určité lidské vlastnosti. Foglarovu dílu je někdy vytýkána přílišná chlapeckost. Po stránce umělecké je nutné zmínit Fischerovu snahu popsat intenzitu zvuku pomocí zvýraznění textu. *Rychlé šípy* ve své první etapě vycházely pouhé tři roky. Přesto se staly finančně značně úspěšnými. Kromě vydávání v časopise mělo dílo přesah i do dalších odvětví (Diesing, 2011 s. 231–235; Prokůpek, 2016, s. 23-28).



Obrázek 12: *Rychlé šípy* (ČT 24, 2018)

Během války byl komiks výrazně ovlivněn vznikem organizace *Kuratorium pro výchovu mládeže v Čechách a na Moravě*. Povoleno byl jediný časopis určený pro děti a mládež pod názvem *Správný kluk*. Pro tvorbu tohoto období je snaha o propagaci tehdejšího režimu, vycházely v něm obdivné články o významných představitelích systému. Foglar přispíval i do *Správného kluka*. Jeho komiksově dílo z této doby se jmenovalo *Svorní Gambusíni*. Foglarova spolupráce na tvorbě *Správného kluka* je mu někdy vyčítána. Diesing však uvádí, že Foglar byl silně ovlivněn ztrátou *Rychlých šípů* a *Mladého hlasatele*. Hledal tedy nové možnosti, jak svou tvorbu publikovat. *Svorní Gambusíni* mají mnoho společných prvků s *Rychlými šípy*. Vyšlo však pouze jedenáct pokračování, než byl Foglar nařčen z prorepublikové výchovy skrze svou tvorbu a vydávání bylo ukončeno (Diesing, 2011, s. 243-244).

Při studiu komiksu se u tématu *Rychlých šípů* často badatelé orientují především na Foglara a jeho vliv. Významnou komiksovou osobností je však i dříve zmíněný Jan Fischer. O něm se můžeme mnohé dočíst například v díle pana Prokůpka. Fischer sice přerušil spolupráci na tvorbě *Rychlých šípů* ještě před jejich zákazem, ale dále během války pracoval na komiksových projektech. Z této doby mohou vybrat například humoristický časopis *Pan Bacil*, který právě Fischer kreslil. Ilustroval i řadu dalších projektů pro různá periodika (Prokůpek, 2016, s. 28-30).

Po válce stál Foglar za opětovným vydáváním *Junáka*, který měl skautsky orientovanou tematiku. Foglar i Fischer opět spolupracovali a obnovily postupně i vydávání *Rychlých šípů*, které vycházeli v časopisu *Vpřed*. Časopis *Vpřed* i *Rychlé šípy* však čelily již od roku 1946 narůstající kritice. Ač se období mezi roky 1945 a 1948 potýkalo v rámci komiksového průmyslu v našem prostředí s řadou překážek, například nedostatkem papíru, toto krátké období svobody přineslo rozvoj a zájem o komiks jako žánr (Prokůpek, 2016, s. 31-33; Diesing, 2011, s. 280).

Po uchopení moci komunisty v roce 1948 byl na *Rychlé šípy* vyvíjen ještě větší tlak a kritika. Časopisy *Vpřed* a *Junák* byly sloučeny a Foglarova účast na jejich tvorbě již nebyla vítána. Komiks celkově spadl mezi kulturní projevy, které nebyly žádoucí, a tak byly postupně potlačovány. Proti komiksu byl využíván argument, že se jedná o méně kvalitní četbu a odvádí čtenáře od kvalitnější literatury. Za zmínku také stojí, že v posledních vydáních *Rychlých šípů*, než režim vydávání zrušil, již byla komiksová bublina zakázána. Text se nacházel pod obrázky (Diesing, 2011, s. 281). Komiks navíc působil jako výtvar západu, proto byl již z principu podezřelý (Kruml in Hvížd'ala, 2007).

Režim však komiks nezničil ihned a úplně. Místo toho ho využíval k vlastní agitaci. Budovatelsky orientované byly výtisky například posledních *Rychlých šípů*. Komiks *Rychlé šípy zlepšují odvoz hlíny* jako pokus o podporu režimu však nesplnil stanovená očekávání (Kruml in Hvížd'ala, 2007).

Pro komiksovou scénu je významný také Karel Saudek, který je veřejnosti znám jako Kája Saudek. Jeho vliv i dílo je obsáhlé a lze mu přisoudit velká zásluha na rozšíření komiksu mimo oblast kreslené četby pro děti. Jeho tvorba, jako reakce na komiksovou tvorbu pro dospělé, která ve světě vznikala po skončení války, ovlivnila zdatně český komiks. Kruml uvádí, že kdyby Saudek mohl tvořit svá díla bez omezování systémem po delší dobu, dostal by se na evropskou úroveň (Kruml in Hvížd'ala, 2007).

Saudkův vliv je tak významný, že je mu věnována samostatná monografie, ve které je zmapována jeho komiksová tvorba. Jedná se o knihu pojmenovanou prostě *Kája Saudek* od autorky Heleny Diesing. Saudek byl již jako dítě velice nadaný. Narodil se v roce 1935, přesto již ve druhé polovině 40. let vydával samostatná komiksová díla a spolupodílel se na vydávání školního časopisu. Bohužel komunistický režim mu kvůli původu neumožnil studovat. Jeho talent se však stačil projevit v krátkém volnějším období před invazí Varšavských vojsk. V této době se stal populárním například pro spolupráci na komiksové sáze *Muriel*. V 60. letech se Saudek spojil s Milošem Macurkem. I v nepříznivém režimu vytvořili zajímavá díla. Na vydání mnoha děl, ale museli čekat až do pádu komunismu v roce 1989. Saudek v době normalizace často hledal zaměstnání a pracoval například pro *Mladý svět*. Jednalo se o týdeník určený mládeži. Významným komiksovým dílem této doby je *Lips Tullian, nejobávanější náčelník lupičů*. Na něm pracoval Saudek s Jaroslavem Wiegelem. Později bylo nutné postavu přejmenovat, takže se zrodil Černý Filip, který se nenápadně objevoval i v mnoha dalších dílech. Saudek jako autor byl v 90. letech úspěšný, přesto si ziskem z prodeje komiksových děl nedokázal vydělat dostatek financí, aby zajistil svůj nákladnější životní styl. Zaměřil se tedy na tvorbu finančně zajímavých ilustrací s erotickou tematikou. Přesto je Saudek jako komiksový autor úspěšný i v novém tisíciletí. V roce 2007 získala série *Muriel* ocenění a v roce 2009 muselo nakladatelství *Plus* vynaložit mnoho úsilí, aby po čtyřiceti letech vydalo druhý, dříve zakázaný, díl *Muriel a oranžová smrt* (Prokůpek, 2016, s. 161-206). Jak uvádí dobový článek z *Týden.cz*, tak Saudkovo dílo bylo prodejně velice úspěšné a celý vtištěný náklad se vyprodal za pouhé čtyři dny (Man, 2009). Saudek uměl ve svých dílech šokovat. Rozhodl se představovat čtenářům ženské komiksové charaktery svůdných křivek. Vzhled Saudkových komiksových děl je bohatý,

nebál se využívat širokoúhlou perspektivu a někdy i moderně působící nájezdy pomyslné kamery na předkládanou scénu. Určitá „filmovost“ Saudkových komiksových děl vedla k zájmu o jejich filmové zpracování. Filmy zároveň často vizuálně na komiks odkazovaly (Prokůpek, 2016, s. 177).



Obrázek 13: Muriel a oranžová smrt (Mandys, 2009).

Tomáš Prokůpek v knize *Příběhy československého komiksu* uvádí termín „Generace 89“. Prokůpek vytváří i profil vzorového autora této generace. Narodil se prý v 50. až 60. letech. Byl silně ovlivněn oficiálně podporovanou i undergroundovou komiksovou tvorbou. Měl jen omezený kontakt se západní tvorbou. Nemohl publikovat během volnějších let a během normalizace pro něj nebylo místo. Měl tedy mnoho děl takzvaně „v šuplíku“. Mezi představitele Generace 89 řadí například Miroslava Schönberga, který je znám také pod autorskou přezdívku Berg. Schönberg se snažil o řemeslně dokonale zvládnutý komiks a patří spíše k příznivcům tradičních, bezchybně vyprávěných příběhů (Prokůpek, 2016, s. 223-248). Jako dalšího autora Generace 89 uvádí Vladimíra Tučapského. Toho Prokůpek označuje jako průkopníka alternativního komiksu. Tučapský je význačný tím, že rád testuje limity komiksově formy. Jako komiksový autor začal již v brzkém věku, kdy s kamarády vyráběl vlastní komiks. Aktivně se zapojoval do zdánlivě uvadající komiksově scény i během okupace. Byl zakládajícím členem takzvaného „Komix klubu“. Silně ho ovlivnila éra *Rychlých šípů*. K nim se jako autor vracel a pracoval s nimi. Mezi díla takto inspirovaná patří například *Rychlé šípy v mlze*. Dle Prokůpka Tučapský celkově rád čerpá inspiraci u svých komiksových kolegů, jejichž témata upravuje. Například ve svém díle *Pouť do země šafránu* se prý inspiroval tvorbou Foglara, Burroughse a Hesse. Účastnil se uměleckých soutěží, kde se svými komiksovými díly opakovaně vyhrával. Například *Pouť do země šafránu* vyhrála v kategorii „na vlastní námět“ cenu Bemík v roce 1989. Významné je autorovo dílo *Kloaka* z roku 1996. Tučapský publikuje i nadále v novém tisíciletí, ale jeho autorská přítomnost není výrazná (Prokůpek, 2016, 249-270).

Komiks zjevně reflektuje momentální stav společnosti. To potvrzuje Prokůpek v jednom ze svých rozhovorů: „*Komiks vždycky citlivě reagoval na stav společnosti, na její svobodu. V době druhé světové války nebo v padesátých letech skomíral, dnes je hlavní problém velikost našeho trhu (Prokůpek, 2021).*“

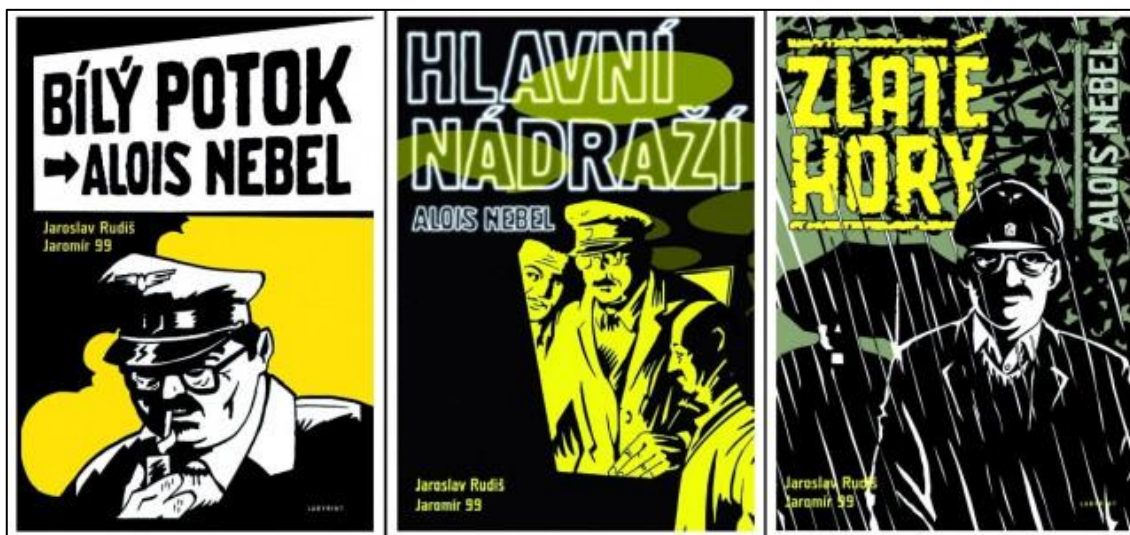
Vývoj komiksu v novém tisíciletí je možné dělit již na vývoj komiksu pro děti a mládež a na komiks pro dospělé. Tyto dvě vývojové větve se často prolínají, ale mají i jasné odlišnosti. Český komiks se mění, ale nezapomíná ani na své kořeny a původní zaměření.

Nejprve je zde představen komiks určený pro děti. Mezi roky 2000 a 2009 komiks určený dětem a mládeži v České republice zažíval útlum v porovnání s komiksem pro dospělé, kterému bylo věnováno náhle více pozornosti než dříve. Zánik časopisu *Ohníček* v roce 2001 dokládá tuto skutečnost. Dětský komiks však nevymizel úplně. Pravděpodobně nejvýznamnějším časopisem publikujícím komiksovou tvorbu pro děti a mládež v prvním desetiletí třetího tisíciletí byl *Čtyřlístek*. Časopis přetrval i přes zájem o nově překládanou zahraniční konkurenci. Vyjma hlavních příběhů *Čtyřlístku* se úspěšně prosadil i například komiksový seriál o školačce Viktorce, která putuje vesmírem a zažívá dobrodružství. Autory jsou Jan a Klára Smolíkoví. Dětský komiks se objevoval také v již zaběhnutých periodících jako byly *Mateřídouška*, *Sluníčko* či *ABC*. Kvalita publikovaných příběhů však byla střídavá. Ve všech zmíněných časopisech je patrná snaha ušetřit, což mělo vliv i na obsah. Využívaly se ze zahraničí převzaté příběhy se superhrdinskou tematikou i znovu vydání kdysi úspěšných sérií (Kořínek, 2019).

V minulém desetiletí se situace dětského komiksu změnila. Během let 2010 až 2019 vznikala řada nových možností a celému odvětví se dostalo více pozornosti. Děti a mládí dospělí či „young adults“, jak se tito čtenáři nazývají ve světě, jsou v posledních letech finanční silou, která dokázala překonat ostatní odvětví. Díky tomu se této kategorii komiksu věnuje řada nových autorů, kteří se nebojí posunovat žánrové i tematické hranice. České komiksové časopisy přijímají nejen místní, ale zahraniční příběhy, takže se například v *Mateřídoušce* můžeme setkat s příběhy *My Little Pony*. Konkurence nově vznikajících časopisů byla především v oblasti dětí. K vývoji komiksových časopisů pro mládež došlo pozvolněji. Přesto se komiksu pro mládež dařilo. Komiksová série *Jelita* od Dana Černého se dostala do časopisu *Bravo*, kde komiksy nebyly běžné. Nejvýznamnějším časopisem pro mládež však bylo *ABC*. Návrat k sekvenčnímu obsahu na pokračování po vzoru úspěšných sérií minulosti se vyplatil. *ABC* umožnilo publikovat různým autorům a komiks během let začlenil mnoho žánrů. Kromě časopisů se dařilo i rozsáhlejší formě komiksových knih. Ty již nepřijímaly jen dříve publikované a kompilované příběhy, ale představovaly originální premiérovou tvorbu. Většina knih navíc měla i výchovný a vzdělávací přesah, který doplňoval klasickou snahu o zabavení čtenářů. V posledních letech vzniká samostatný žánr naučného komiksu, který se často obrací například do naší národní historie. Tu mladým čtenářům předkládá dříve neviděným způsobem (Kořínek, 2020).

Již výše bylo zmíněno, že komiksu pro dospělé se dařilo po roce 2000 dobře. „*Jeden z nejvlivnějších, nejčastěji skloňovaných příběhů o zrodu nového českého komiksu pro dospělé se zaštiťuje pojmem Generace Nula, který pro volnou skupinu tvůrců debutujících na rodící se subkulturní scéně kolem přelomu tisíciletí traktoval komiksový historik, publicista a vydavatel Tomáš Prokůpek stejnojmennou výstavou z roku 2007 (Kořínek, 2021a).*“ S Tomášem Prokůpkem je spojen i vznik časopisu *Aargh!* v roce 2002. *Aargh!* patří mezi nejvýznamnější časopisy s komiksovou tematikou prvního desetiletí 21. století. Nebyl samozřejmě jediný, ale ostatní snahy české komiksové subkultury neprojevíly jeho odolnost a dlouhověkost. *Aargh!* přetrval do dnešních dnů. Kromě

časopisů vznikaly i knižní série. Příkladem může být trilogie *Alois Nebel* Jaroslava Rudiše a Jaromíra Švejdíka z let 2002 a 2003 (viz obrázek č. 14). Roky 2006 a 2007 se projevovaly snahou českých komiksových autorů prosadit se i ve světě. Pokud to nešlo, tak alespoň zaujmout ještě více místních čtenářů. Komiks pro dospělé autorům nabízel nové možnosti i v jinak nekomiksových periodících. Týdeníky *Reflex* či *Respekt* do svého obsahu zařadily komiksovou tvorbu českých autorů (Kořínek, 2021a).



Obrázek 14: Obálky trilogie *Alois Nebel* (Kořínek, 2021a).

Komiksu pro dospělé se dařilo i v minulém desetiletí. Nejpodstatnější změnou je rostoucí zájem o studium komiksu i v akademickém prostředí. Rostl zájem o komiks pro dospělé v nových nakladatelských provozech. Komiks přijal a prezentuje mnoho žánrů. Vliv na rozvoj komiksových děl má i podpora státu. Díky dotacím mohou vznikat netypická díla, která mají své kvality, ale neměla by tržní úspěch. Významným je historický komiks (Kořínek, 2021b). Zde si můžeme povšimnout společného rysu s naučným komiksem dětským. V obou odvětvích je rychle rostoucí zájem o žánr historického komiksu.

K aktuálnímu stavu komiksové tvorby v Čechách se vyjádřil také komiksový teoretik Martin Foret. Jeho článek vesměs potvrzuje výše zmíněná stanoviska, jak je předkládá Kořínek, ale Foret navíc dodává i to, co komiksu u nás chybí. „A co českému komiksu stále chybí, to je silný mainstream a žánrové příběhy – tak třeba se i toho čtenáři v následujících letech dočkají (Foret, c2021).“

2 Čtenářské preference

Tato kapitola se věnuje čtenářským preferencím nejprve na obecné rovině a ukazuje preference žánru komiksu v rámci širšího výzkumu českého čtenářství u dětí a mládeže. Následně jsou představeny čtenářské preference v rámci komiksového žánru.

2.1 Čtenářské preference dle výzkumů

Čtenářskými preferencemi a četbou obecně se dlouhodobě zabývá například autor Jiří Trávníček. Kniha *Překnížkováno* z roku 2014 uzavírá cyklus výzkumů. Ty probíhaly vždy po třech letech od roku 2007 a kniha mapuje čtenářství obyvatel České republiky ve věku od patnácti let. V knize nejsou specifikovány čtenářské preference dle věkových kategorií, ale je možné zařadit obecnou čtenářskou oblibu žánru komiks v širším měřítku (viz tabulka č. 1). V otázce preferencí četby českých čtenářů Trávníček poskytl dotazovaným čtrnáct předem vybraných možností. Účastníci výzkumu měli možnost poskytnout až tři odpovědi. Umožněno odpovídat bylo všem dotazovaným, včetně těch, kteří uvedli v předchozích otázkách, že za poslední rok nepřečetli ani jednu knihu.

Tabulka 1: Oblíbené žánry čtenářů v letech 2007, 2010, 2013 (Trávníček, 2014, s. 128)

	r. 2007	r. 2010	r. 2013
současnou beletrii oddechovou	43 %	42 %	50 %
literaturu faktu	35 %	30 %	31 %
klasickou beletrii	27 %	25 %	30 %
odbornou literaturu	23 %	21 %	31 %
současnou beletrii s literárními nároky	18 %	15 %	20 %
učebnice, příručky	18 %	15 %	14 %
slovníky, encyklopedie	16 %	14 %	13 %
sci-fi, fantasy	12 %	11 %	15 %
válečnou literaturu	11 %	11 %	13 %
komiks	3 %	5 %	5 %
náboženskou literaturu	3 %	3 %	3 %
esoteriku, ufologii	3 %	4 %	5 %
jínou literaturu	3 %	2 %	2 %
nedávám přednost ničemu, čtu bez výběru	12 %	11 %	15 %

Z výsledků jasně vyplývá, že na obecné rovině obliba komiksu u českých čtenářů nad patnáct let věku mezi lety 2007 a 2010 stoupla ze 3 % na hodnotu 5 %. V roce 2013 si tuto hodnotu žánr udržel. Přesto je dle dat obliba komiksu nízká a patří mezi nejméně uváděné žánry. Čtenáře ve věku patnáct až dvacet čtyři let dle Trávníčka ovlivňuje povinné i nepovinné vzdělávání, proto v tomto věku je vyšší zastoupení četby slovníků a encyklopedií. Dále jsou oblíbenými žánry pro čtenáře do 34 let sci-fi a fantasy (Trávníček, 2014 s. 128-129, 188).

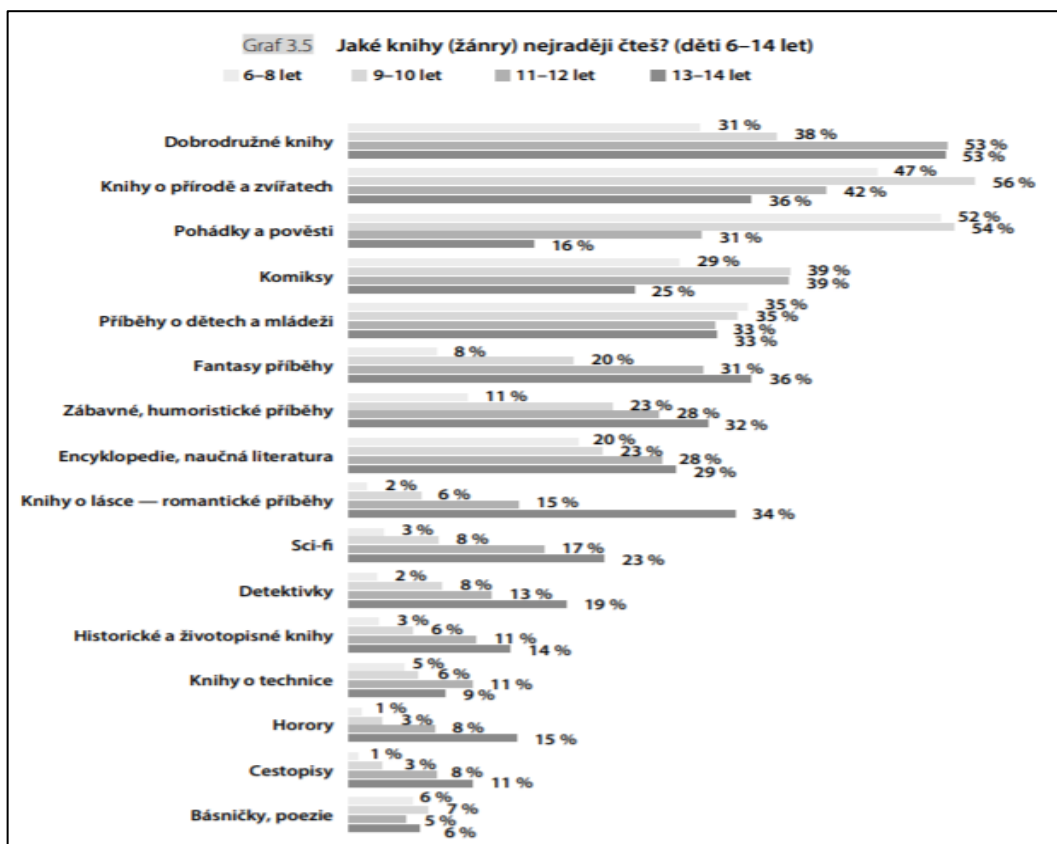
Mezi roky 2013 a 2014 byl realizován reprezentativní výzkum českého dětského čtenářství. Výzkum a zde prezentované statistiky jsou obsaženy v knize s názvem *České děti jako čtenáři* autorů Ireny Prázové, Kateřiny Homolové, Hany Landové a Víta Richtera a v doprovodných materiálech ke knize. Děti z předem připravených možností mohly vybírat libovolný počet odpovědí na otázku, jaké žánry nejraději čtou. Komiks se mezi možnostmi objevil také (viz graf č. 1).



Graf 1: Preference žánru dle pohlaví (Richter, 2014)

Autoři výzkumu poukazují na rozdíly v oblíbenosti určitých žánrů mezi dívkami a chlapci (Prázová a kol., 2014, s. 32). Graf dle Richtera (2014) nespécifikuje věkové skupiny chlapců a dívek. Přesto je vidět, že komiks je obecně dvakrát více oblíben u chlapců. Pro obecně chlapce byl dle výsledků komiks druhým nejoblíbenějším čteným žánrem a uvedla ho téměř polovina z nich. Tyto výsledky je možno dále porovnávat.

Ve věkové kategorii devět až čtrnáct let čte komiks každé třetí dítě, což dle autorů výzkumu řadí komiks mezi čtenářsky oblíbené žánry (Prázová a kol., 2014, s. 32). Dle věku dětí byly vytvořeny konkrétnější čtyři výsledné skupiny, kde je možno procentuální oblibu komiksu sledovat (viz graf č. 2).



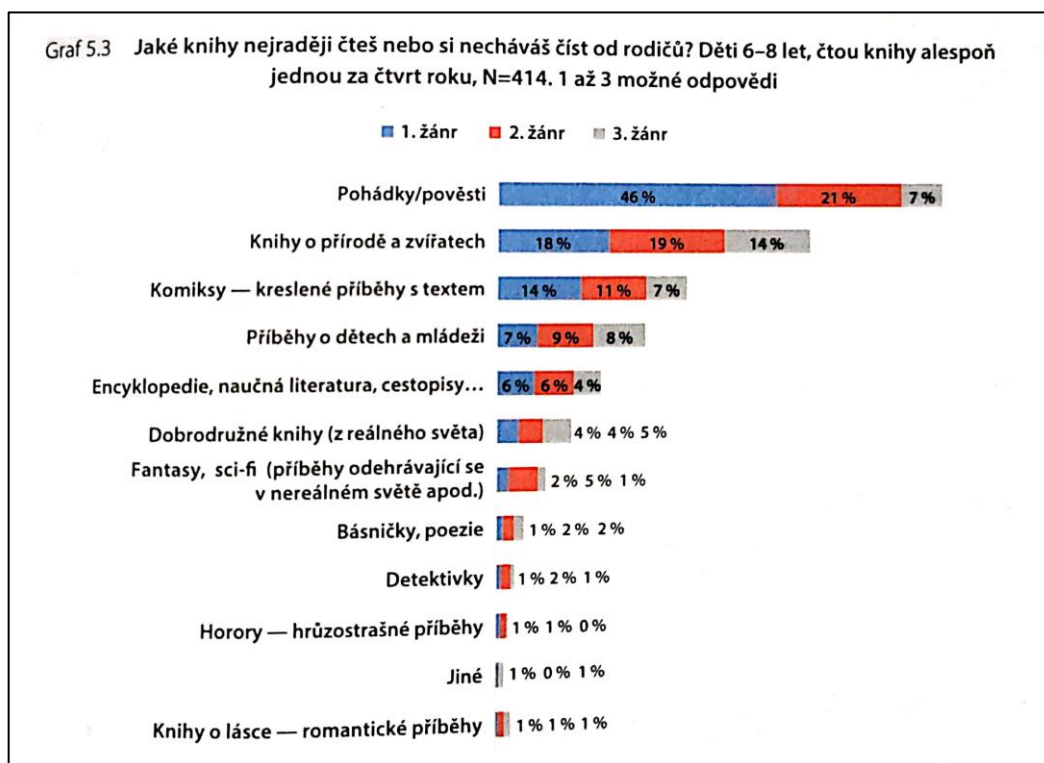
Graf 2: Preference žánru dle věku dítěte (Prázová a kol., 2014, s. 33)

Ve věkové skupině šest až osm let komiks označilo 29 % dětí. Ve věkové skupině devět až deset let komiks označilo 39 % dětí. Ve věkové skupině jedenáct až dvanáct let komiks označilo 39 % dětí. Ve věkové skupině třináct až čtrnáct let komiks označilo 25 % dětí (Prázová a kol., 2014, s. 33). Je nutné si uvědomit, že zde jsou zahrnuty odpovědi dívek i chlapců. Komiks tedy nedosahuje Richterem (2014) udávaných hodnot, protože ty vycházely pouze z preferencí chlapců.

Komiks se také objevuje v otázce populární knihy u dětí ve věku šest až osm let. Knižní vydání *Čtyřlístku* se umístilo jako druhý nejpopulárnější titul v této věkové kategorii. Nejpopulárnějším titulem je *Deník malého poseroutky*. Nejedná se přímo o komiksově dílo, ale přesto má mnoho komiksových prvků včetně prezentování dialogu postav skrze bubliny. U dětí ve věku devět až čtrnáct let se klasická komiksová díla neobjevila a ani mezi oblíbenými autory nefiguruje žádný z komiksových autorů (Prázová a kol., 2014, s. 34-35). Autoři výzkumu dále uvádějí v rámci podpory čtení v rodině, že komiks je příznivě přijímán všemi kategoriemi dětských čtenářů (Prázová a kol., 2014, s. 103).

Další čtenářské preference českých dětí a nyní i mládeže lze nalézt v knize *České děti a mládež jako čtenáři 2017*, jejímiž autory jsou Hana Friedlanderová, Hana Landová, Irena Prázová a Vít Richter. Jedná se o obdobný výzkum, jaký byl proveden v roce 2014. Témata však byla rozšířena. Do výzkumu je nyní zanesena nová kategorie mládeže od patnácti do devatenácti let. Opět je možno nalézt komiks v rámci několika otázek.

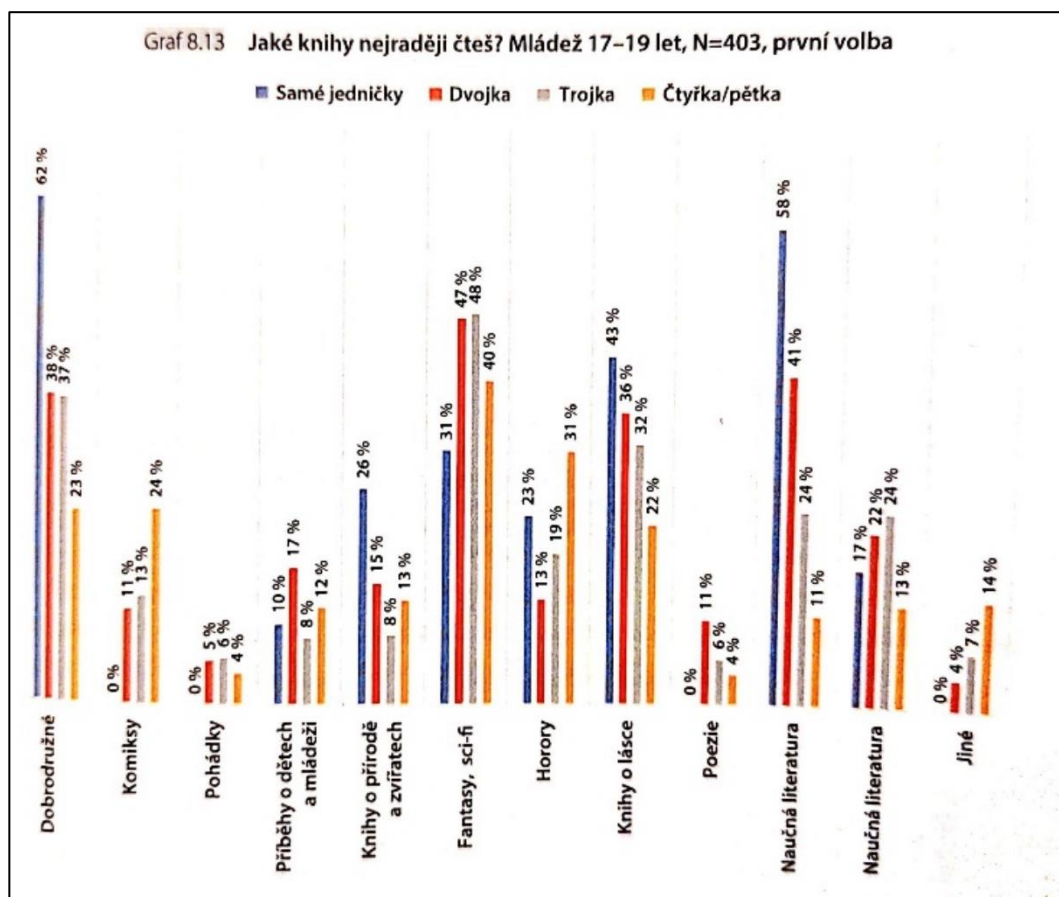
U věkové kategorie děti ve věku šest až osm let si komiks v otázce obecně oblíbených žánrů dle výsledků výzkumu udržel pozici a za nejoblíbenější žánr ho označila přibližně jedna třetina dětí (viz graf č. 3).



Graf 3: Nejčastěji čtený žánr u dětí ve věku 6–8 let v roce 2017 (Friedlanderová a kol., 2018, s. 67)

Výzkum opět ukazuje genderové rozdíly ve čtenářských preferencích. Komiks je stále populárnější více u chlapců než u dívek. Zároveň se komiksově tituly objevují i mezi nejoblíbenějšími tituly u dětí ve věku šest až osm let, které čtou alespoň jednou za čtvrt roku. Výzkum jmenovitě uvádí komiksová díla superhrdinského žánru *Batman* a *Spiderman* dále i *Čtyřlístek* či *Ferda Mravenec*. Knižní vydání *Čtyřlístku* je druhou nejčastěji spontánně jmenovanou oblíbenou knihou u dětí ve věku šest až osm let. U starších dětí je druhým nejoblíbenějším titulem *Deník malého poseroutky*, který komiksově prvky obsahuje. U dětí ve věku šest až osm let je komiks celkově na třetím místě v rámci oblíbenosti žánru a oproti výsledkům z roku 2014 si polepsil o 1 %, takže dosáhl 30 %. Nejoblíbenějším žánrem jsou pohádky a pověsti. Mezi dotazovanými ve věku devět až devatenáct let je komiks na čtvrtém místě a patří mezi nejoblíbenější žánr u 27 % z nich. Komiks vede především u chlapců v nižším věku a jeho obliba postupně klesá. Postupně ho nahrazují fantasy, sci-fi a dobrodružné knihy (Friedlanderová a kol., 2018, s. 67-71).

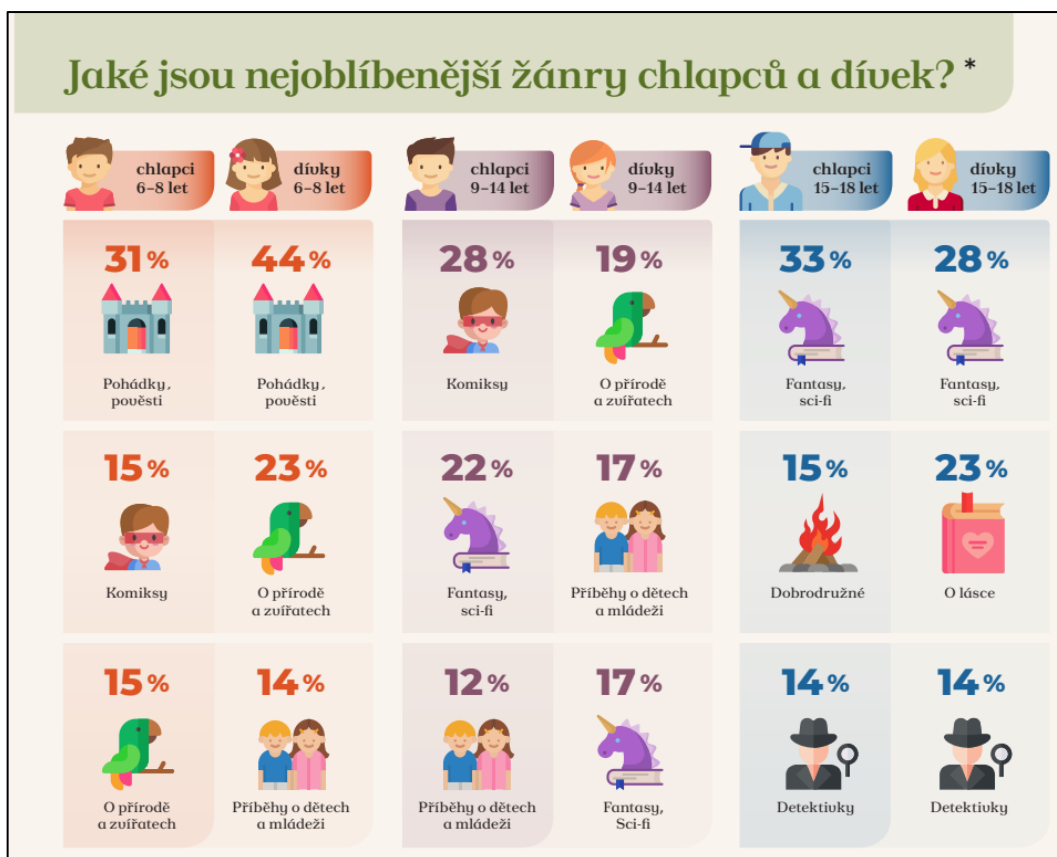
Komiks se v tomto výzkumu dále objevuje ve spojitosti žánrových preferencí čtenářů a jejich školního prospěchu (viz graf č. 4). Data prezentovaná ve výzkumu ukazují výsledky šetření pro věkovou skupinu sedmnáct až devatenáct let. Z dat vyplývá, že komiks má největší oblibu u mládeže s prospěchem mezi čtyřkou a pětkou. Komiks uvedlo v této kategorii 24 % dotazovaných. Tvůrci výzkumu z dat vyvozují, že je možná souvislost mezi oblibou komiksů v této kategorii a horší čtenářskou gramotností. Komiks tak představuje méně náročnou alternativu ke čtení delších textů. U žáků s výborným prospěchem se komiks neobjevuje a místo něho dominují jiné žánry. U studentů s průměrem dva komiks uvedlo pouze 11 % dotazovaných a u průměru známek tři 13 % dotazovaných (Friedlanderová a kol., 2018, s. 105).



Graf 4: Žánrové preference ve spojitosti se školním prospěchem mládeže 17-19 let (Friedlanderová a kol., 2018, s. 105)

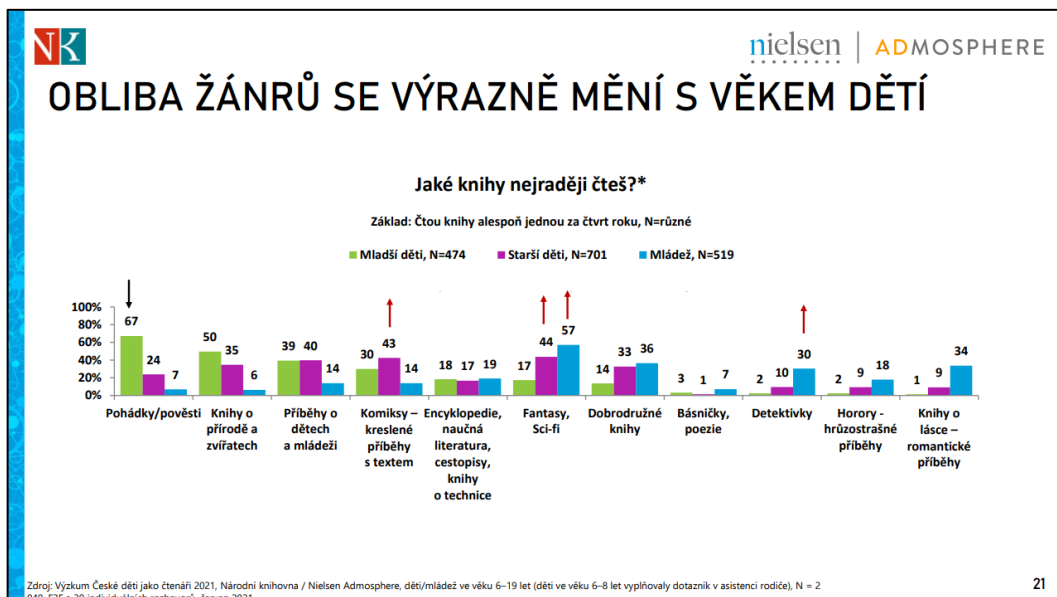
V roce 2021 proběhl další výzkum českých čtenářských preferencí v rámci knihy *České děti a mládež jako čtenáři v roce 2021* (Richter, 2021). V době vzniku této práce ještě nejsou kompletní výsledky výzkumu v ucelené formě dostupné veřejnosti. Přesto zde budu prezentovat výsledky získané z webového portálu *Informace pro knihovny* známého pod zkratkou IPK a dalších dostupných zdrojů.

Tisková zpráva z data 25. 11. 2021 uvádí, že komiks je nejoblíbenější u starších chlapců, kde překonává i žánr pohádek, který u mladších dětí zůstává nejoblíbenějším žánrem. U starších dívek komiks tak oblíbený není. Dívky preferují knihy o přírodě a zvířatech (Národní knihovna České republiky, 2021a, s. 3). Výsledky potvrzuje i infografika uveřejněná na IPK (viz obrázek č. 15). Tu zveřejnila Národní knihovna České republiky pod názvem *České děti jako čtenáři v době pandemie: děti a mládež ve věku 6–19 let*, ale vychází z výzkumu z roku 2021. Zde je komiks na prvním místě u chlapců ve věku devět až čtrnáct let a na druhém místě u chlapců ve věku šest až osm let. V této kategorii je stále oblíbenější žánr pohádek a pověstí (Národní knihovna České republiky, 2021b).



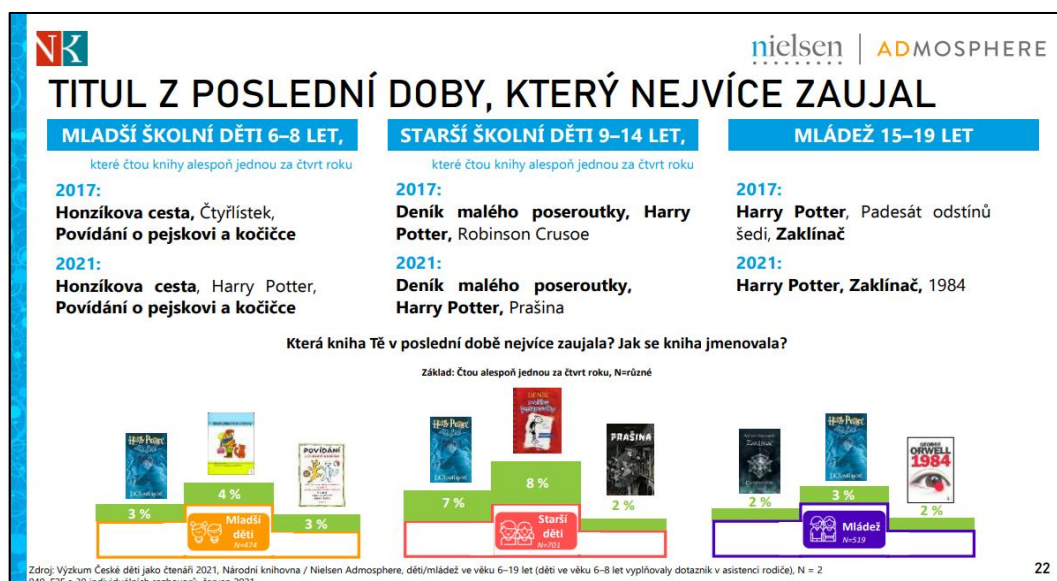
Obrázek 15: Nejoblíbenější žánry chlapců a dívek v roce 2021 (Národní knihovna České republiky, 2021b)

V prezentaci vytvořené k dílu *České děti a mládež jako čtenáři v roce 2021* je dále uvedeno, že obliba žánrů je silně ovlivněna věkem čtenáře (viz obrázek č. 16). To se projevuje i na oblíbě komiksu. U mladších dětí je komiks v ohledu obliby až na čtvrtém místě, ale jeho popularita roste u dětí starších. Zde je těsně druhým nejoblíbenějším žánrem za fantasy a sci-fi. Následně obliba komiksu dle dat ztelně klesá v kategorii mládež (Friedlaenderová, 2021).



Obrázek 16: Proměnlivost obliby žánrů napříč věkovým spektrem (Friedlaenderová, 2021)

Dále se v prezentaci uvádí, jaká díla patří do tří nejoblíbenějších v rámci věkových kategorií, a jak se situace změnila proti výzkumu z roku 2017 (viz obrázek č. 17). Zde je možno vidět, že knižní zpracování komiksového díla *Čtyřlístek* již není u mladších školních dětí tak populární jako kdysi. V nejoblíbenější trojici se nevyskytuje žádné komiksově dílo. Svou oblibu si u starších školních dětí drží *Deník malého poseroutky*, který má některé komiksově charakteristiky (Friedlaenderová, 2021). Komiks je tedy dle výzkumu obecně oblíben, ale konkrétní komiksová díla se výrazně neprosazují v pořadí.



Obrázek 17: Nejoblíbenější knižní tituly v letech 2017 a 2021 (Friedlaenderová, 2021)

2.2 Čtenářské preference dle prodejů komiksových děl

V rámci výzkumu čtenářských preferencí žánru komiks můžeme vycházet z výsledků analytického softwaru prodejních webů, které komiks nabízejí. Ty obvykle vzhledem ke čtenářským preferencím nabízejí dvě hodnotící kritéria. Nejlépe hodnocená díla v dané kategorii a nejprodávanější díla v dané kategorii. Uživatelé dostupné nástroje nespécifikují další dílčí kritéria, proto níže představené výsledky nejsou specifikovány na čtenáře dle věkových kategorií. Všechny výsledky odpovídají statistikám získaným v prosinci 2021. Jedná se tedy o zmapování konkrétní situace v konkrétním časovém období. Pro větší přehlednost jsou díla i prodejní weby zaneseny do tabulky (viz tabulka č. 2).

Tabulka 2: Srovnání čtenářských preferencí na prodejních webových stránkách

Pořadí v žebříčku oblíbenosti	Název internetového portálu				
	Alza	Martinus	Imago	Kosmas	Knihy Dobrovský
1.	1984: Grafický román	Poslední Follower	Zaklínač: Blednoucí vzpomínky	Rychlé šípy Jaroslava Foglara a Jana Fischera 1984	1984: Grafický román
2.	Zaklínač: Blednoucí vzpomínky	Radostná správa	Batman/fortnite: Foundation	Chaloupka na vršku	Komiksová Kytice
3.	Obrázky z českých dějin a pověstí	Komiksová biologie	Zaklínač: Skleněný dům	Neonomicon	Obraz Doriana Graye
4.	Zlatá kniha komiksů Galaxia	Temná věž – Pistolník 5: Muž v černém	Zaklínač: Liščí děti	Anthropoid aneb zabili jsme Heydricha	Pes baskervillský
5.	Minecraft komiks: Příběhy z Overworldu	Sexkomiks 2	Zaklínač: Z masa a ohně	R.U.R.	Dracula

Dle dat získaných z prodejního webu Alza jsou v kategorii TOP mezi komiksy díla: *1984 Grafický román*, *Zaklínač Blednoucí vzpomínky*, *Obrázky z českých dějin a pověstí*, *Zlatá kniha komiksů Galaxia*, *Minecraft komiks: Příběhy z Overworldu* (Alza, c1994-2021b). E-shop knihkupectví Martinus uvádí jako aktuální bestsellery mezi komiksovými díly následující: *Poslední Follower*, *Radostná správa*, *Komiksová biologie*, *Temná věž 10 - Pistolník 5: Muž v černém*, *Sexkomiks 2* (Martinus, c2020-2022). Internetový obchod Imago mezi nejprodávanější tituly uvádí následující komiksy a komiksové knihy: *Zaklínač: Blednoucí vzpomínky*, *Batman/Fortnite: Foundation*, *Zaklínač: Skleněný dům*, *Zaklínač: Liščí děti*, *Zaklínač: Z masa a ohně* (Imago, c2005-2022). Online knihkupectví Kosmas mezi neprodávanější díla v žánru komiks pro rok 2021 řadí: *Rychlé šípy Jaroslava Foglara a Jana Fischera, 1984*, *Chaloupka na vršku*, *Neonomicon*, *R.U.R.* a *Anthropoid aneb zabili jsme Heydricha* (Kosmas, 2021). Knihy Dobrovský na svém webu uvádějí jako nejprodávanější komiksy: *1984 – grafický román*, *Dracula*, *Komiksová Kytice*, *Obraz Doriana Graye – grafický román* a *Pes baskervillský – grafický román* (Knihy Dobrovský, c2001-2022).

Dle získaných dat je spektrum udávaných nejprodávanějších produktů široké. Opakovaně se objevují grafické romány a to především *1984: Grafický román*. Stejně tak se ve výsledcích objevuje komiksově zpracování fantasy příběhů světa Zaklánače, které jsou někdy označovány jako komiks a někdy jako grafický román. Kromě tvorby pro mládež a dospělé se ve výsledcích objevila i tvorba pro děti v zastoupení *Minecraft komiks: Příběhy z Overworldu* či *Chaloupka na vršku*, která představuje dílo pro nejmenší. Trendy u nás a ve světě se značně liší.

Zatímco dle dat z českých prodejních webů se prodávají nejlépe samostatná díla, především grafické romány. České prodejní stránky většinou grafický román nijak od komiksu nerozlišují. Data získaná ze světa ukazují jiný trend. Ve světě jsou stále nejpopulárnější sešitová vydání, která průběžně vycházejí a představují dlouhodobě pokračující příběhy. To potvrzují data o prodejích západních komiksů ve světě. Nejprodávanějším komiksem dle počtu prodaných kusů byl v prosinci 2021 *Batman #118*. Nejvíce dolarů vyděl v prosinci roku 2021 sešit *Avengers #50*. I na dalších místech v žebříčku nalezneme soustavně vydávané série z vydavatelství DC a Marvel (ICv2, 2022). Obdobný trend nalezneme také na východě. Manga vychází často v takzvaných „volume“. Opět se jedná o série vycházející pravidelně po dlouhou dobu. Dle dostupných údajů volume ze sérií *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba* a *Jujutsu Kaisen* dominují prodejům za rok 2021 (Ashcraft, 2021).

3 Představení vybraných komiksových děl

V této kapitole je představeno několik komiksových děl i děl do komiksové formy upravených. Jejich výběr vychází z diskuse, která proběhla v rámci praktické části diplomové práce. Skupině mládeže, která se zapojila do projektu v praktické části, byl předložen seznam děl. Tento seznam byl vytvořen dle dostupných dat o čtenářských preferencích, dat z prodejních stránek a maturitního seznamu četby vybrané skupiny mládeže po konzultaci s vyučujícím českého jazyka a literatury. V případě, že je populární dílo již několikátým pokračováním v sérii, bylo nahrazeno prvním dílem dané série. Účastníci mohli označit jedno až tři díla, která by chtěli pro rozbor vybrat. Čtyři zvolená díla jsem se rozhodl v rámci teoretické části představit čtenáři. V praktické části se s těmito komiksovými díly dále pracuje.

V této části práce budu pracovat s komiksem v širším pojetí a do kategorie zapojím i grafické romány. Protože se z komiksu může stát grafickým román pouhým seskupením komiksových příběhů do uceleného vydání a grafické romány splňují charakteristiky komiksových děl, není nutné je v tomto případě striktně rozlišovat. V tomto rozhodnutí se opírám i o slova Alana Moora (Kavanagh, 2000), která jsem představil v kapitole Komiks.

3.1 Komiksová kytice

ISBN	978-80-906578-0-9
Autor	Karel Jaromír Erben
Scénář	Delarock, Jorik Jakubisko, Kateřina Stursová
Ilustrace	DRAWetc. Delarock, Tomáš Motal, Marco Turini, Vladimír Strejček, Jan Gruml, Marek Rubec, Petr Holman, Dominik Miklušák, Longiy, Vojtěch Velický, Karel Cettl, Kateřina Bažantová
Autor části Symbolika	doc. Jan Kajfosz, Ph. D.
Autor Obálky	Kateřina Bažantová
Rok vydání	2016
Edice	Český Grimm 1. vydání
Vydavatel	Transmedialist
Počet stran	320
Žánr	komiks, horror, poezie, literatura česká

3.1.1 Popis díla

Jedná se již o druhý pokus o přerod známých příběhů Karla Jaromíra Erbena do komiksové podoby. Kniha vznikla jako hold 205. výročí narození K. J. Erbena. Autoři tohoto vydání uvádějí, že se snaží držet původního Erbenova pojetí, proto v knize není obsažena balada *Lilie* a nachází se v ní balada *Svatojánská noc*.

V díle jsou básně prezentovány rozličnými způsoby. Vedle komiksového zpracování je vždy na konci kapitoly i její zpracování ve verzi textu jako u běžné knihy. Čtenář má tak možnost si nejprve projít komiksové zpracování a následně plnohodnotný text či naopak. Tím se kniha odlišuje od jiných komiksových zpracování klasických knižních děl. Ta často mají znatelně nižší počet stran. Dílo představuje další zdroj a alternativu k maturitní četbě.

Kniha obsahuje celkem 13 příběhů uvedených v pořadí, dle výskytu v knize: Kytice, Poklad, Svatební košile, Polednice, Zlatý kolovrat, Štědrý den, Holoubek, Svatojánská noc, Záhořovo lože, Vodník, Vrba, Dceřina kletba a Věštyně. Vyjma první a poslední

básně, ke kterým vytvořil komiksová zpracování Delarock, má každá báseň komiksovou formu vytvořenou jiným ilustrátorem. V publikaci se tak setkáme s dvanácti osobitými způsoby interpretace příběhů. Některá komiksová zpracování zasazují básně do modernějšího prostředí. Většina komiksových verzí balad má společný rys, je tíživá, hororová až brutální. Například komiksová verze básně *Zlatý kolovrat* má ilustrace vhodné jen pro otrlé čtenáře, protože se nebojí otevřeně prezentovat znetvoření lidského těla i nahotu. V komiksovém zpracování *Polednice* se vyskytuje hororově působící napůl mechanická polednice. Rozdílné způsoby ilustrace mohou působit matoucím či negativním dojmem, ale kniha vyjma prezentace díla K. J. Erba umožňuje čtenáři také získat rozhled v osobité tvorbě komiksových autorů. Komiksově verze básní se navzájem svou formou liší, ale přesto mají méně znatelné společné prvky. Například nápadná i nepřímá přítomnost samotného Erbena v některých komiksových zpracováních, kde je vidět jeho postava či alespoň jméno. Dále si komiksově verze často přidávají na konci básně něco navíc. Příkladem může být zpracování básní *Záhořovo lože* či *Štědrý den*. Poslední panely jsou dovětkem, který však nevychází přímo z textové podoby básně.

Na konci je kniha doplněna i o kapitolu zabývající se symbolikou, která pomáhá čtenáři v hlubším pochopení básní, jejich širší symboliky i komiksového zpracování.

3.1.2 Popis děje

Kytice: Kratičký příběh sirotek a jejich stesku po matce. Duše jejich matky se ze soucitu s nimi vrátí v podobě kvítků. Děti matku poznají a květinu nazvou mateřidouškou.

Poklad: Během cesty do kostela na Velký pátek se před matkou s dítětem v náručí objeví velký kamenný vchod. V něm nalezne matka poklady. Odkládá dítě a poklady vynáší ven. Když se vrátí, vchod je uzavřen a z pokladu zbylo jen bezcenné kamení. Rok se matka trápí a lituje svých činů. Po roce se vydá na stejné místo a získá dítě zpět. Falešných pokladů si již nevšímá. Stařec její příběh poté vypráví dále mladším generacím. V komiksově verzi mladším vojákům.

Svatební košile: Osirelá dívka se modlí k panně Marii, aby se jí vrátil z vojny její milý, nebo ať jí zkrátí život. Její milý se najednou opravdu vrátí a chce si ji odvést. Chová se však divně a jejich divoká cesta nocí končí na hřbitově. Dívka pochopí svou chybu a ze strachu se ukryje v umrlčí komoře. V ní je však i jeden zesnulý. Nemrtví vstávají z hrobů a dívčin milý volá umrlce uvnitř, aby otevřel závoru. Dívka se však modlí a tím do rána znovu umrlce uspí. Ráno jdou kolem hřbitova lidé do kostela. Všimnou si rozervaných bílých svatebních košil a najdou dívku i otevřený hrob. V komiksově verzi se v posledních panelech očividně jedná o upíra, jenž byl jejím milým a je mu do srdce vražen dřevěný kůl.

Polednice: Matka vaří oběd pro dítě a muže, který se má brzy vrátit. Dítě neustále křičí. Matka se ho snaží uklidnit. Straší ho přivoláním polednice, pokud nepřestane. Polednice se opravdu objeví. Matka lituje svých slov a zoufale k sobě tiskne dítě. Když se otec v poledne vrátí, nalezne matku v mdlobách a dítě udušené. Komiksová verze je zařazena do moderní doby. Polednice je napůl mechanická a lidé žijí ve velkém továrním městě. Dalším rozdílným prvkem je pokrm, který matka vaří, protože když vyvolá polednici, má v ruce podivnou lidskou ruku.

Zlatý kolovrat: Mladý král se zastaví u lesní chaloupky a pozná zde krásnou dívku Doru, která přeđe len. Chce si ji vzít, ale ta s ním nemůže odejít bez svolení nevlastní matky. Ta je i se svou dcerou ve městě a vrátí se až zítra. Šlechtic se tedy vrátí zítra a hledá svou milou. Ven vyjde stará žena a místo nevlastní dcery mu nabízí svou dceru, protože vypadají stejně. Král odmítne a zítra mu mají nevěstu přivést na hrad. Nevlastní

matka a sestra dívku odvedou do lesa, tam ji zabijí, vypíchnou jí oči a useknou končetiny. Oči i končetiny si nechají. Vydají se na hrad a nevlastní sestra se provdá za krále. Ten po týdně odjíždí a uloží své ženě, aby předla. Během týdne najdou tělo Dory stařec a dítě. Stařec dítě pošle na hrad s několika předměty, aby je vyměnil pouze za oči a končetiny. Dítě vymění postupně zlatý kolovrat, zlatou přeslici a zlatý kužel za všechny části Dory. Stařec pomocí živé vody nakonec Doru v jeskyni v lese uzdraví a oživí. Když se dívka probere, nikdo zde není. Král se vrátí a nevlastní sestra začne před ním příst. Kolovrat třikrát vyjeví králi pravdu, co se stalo s jeho milou. Král najde svou milou a nevlastní matku i sestru stihne osud, který samy pro Doru přichystaly. Kouzelný kolovrat zmizí. Komiksová verze je dosti názorná a není vhodná pro citlivé čtenáře. Drží se však velice věrně předlohy i prostředí.

Štědrý den: Před Štědrým dnem ve světnici ženy předou. Dvě dívky Marie a Hana se o půlnoci vydají na led, aby prosekaly díru a v ní viděly svou budoucnost. Obě nahlédnou do vody. Hana vidí svou svatbu, ale Marie svůj pohřeb. Obě předpovědi se naplní. V příštím roce je žen ve světnici o dvě méně. Hana je doma u manžela a Marie leží v rakvi. V komiksově verzi na posledních panelech je ve vysekané díře v ledu vidět zle působící postava se zlatě zářícíma očima.

Holoubek: Mladá žena jde kolem kostela a pláče, protože se stala vdovou. Potká však nového muže a na mrtvého během tří dnů zapomene. Když se poté znovu provdá, jede svatební průvod kolem hřbitova. Během tří let od smrti prvního manžela na hrobě vyroste dub a na něm sedává bílý holub. Zpívá smutnou pravdu o tom, že žena manžela otráвила. Žena zpěv holoubka nesnese a utopí se v řece. Když ji lidé najdou utopenou, pohrbí ji v poli a je zakryta kamenem. V komiksově verzi je několik změn. Celý příběh je zasazen do modernější doby, kdy nový manžel přijede automobilem. Dle básně se žena utopila v bílých svatebních šatech, ale v komiksu má černé smuteční šaty. Místo velkého kamene je znázorněna hromada kamení. Dále je v komiksu vidět, že nad hromadou kamení dlí její duše.

Svatojánská noc: Mladý pasáček ovcí se vydá o Svatojánské noci hledat zatoulanou ovci. Dlouho ovčák hledá, až se dostane do lesa. Tam na něj mluví zvířata i stromy a nabízejí mu poklady. Ovčák však nemá potřebné věci, aby poklady získal. Pokračuje lesem dál a v jezírku objeví tři krásné panny. Dívky si ovčáka všimnou a odvedou ho pod bezový keř. Dále báseň není ucelená, ale dívky s ovčákem tančí a vedou ho dále. Slibují poklady, ale zvířata říkají, že ovčák bude ošizen. V komiksově verzi je příběh zakončen jasně. Dívky se změny v tlusté babizny, ovečka se sama ráno vrátí domů a čtenář vidí zkrvaveného ovčáka, jak polonahý leží v poli. Báseň začíná i končí postavou Erbeny, který promlouvá ke čtenáři. Komiksová verze je zasazena do moderní doby. Pasáček má moderní sestřih i oblečení. Vše působí velice magicky a zvířata místo textu v bublinách mají obrazy toho, o čem v básni hovoří.

Záhořovo lože: Mladý mnišský poutník jde nocí lesem a míří do pekla. V lese má vidiny Krista. Pokračuje cestou lesem a potká lesního muže. Lesní muž Záhoř mnichovi hrozí smrtí a snědením, ale ten je smířen se svým údělem a nedbá na něj. Záhoř ho nakonec nechá projít, ale mnich mu musí z pekla přinést zprávu. Mnich složí přísahu a vydá se do pekla. Uplyne čas, ale mnich se k Záhořovi nevrací. Ten to považuje za zradu. Když se mladík objeví, vypoví Záhořovi, co viděl. V pekle mladík symbolem Božím donutil Satana mu peklo ukázat. V pekle viděl hrůzy, které na Záhoře čekají. Záhořovo lože, které mu Satan přichystal. Záhoř se po tomto vyprávění chce kát. Mladík zarazí do země proutek a přikáže, aby Záhoř klečel a kál se, dokud se k němu nevrátí. Uplyne 90 let a Záhoř se kaje. Z proutku vyroste plodící strom. Stařec, který kdysi byl tím mladým mnichem, se k němu vrátí s pomocí nového mladíka a udělí Záhořovi boží

milost. Oba následně padnou mrtví k zemi. Mladík v lese stojí sám, ale nad jeho hlavou proletí dvě bílé holubice. Komiksová verze v posledních panelech ještě ukazuje pekelné demony, jak hledí na holubice letící do nebe.

Vodník: Vodník si u jezera připravuje oblečení na zítřejší svatbu. Následující den ráno chce k jezeru jít mladá žena si přeprat šaty, ale její matka ji od toho odrazuje. Žena nedbá a jde. Tam spadne do vody a stane se ženou vodníka. Uplyne čas a žena s vodníkem žije pod hladinou v jeho domě. Má dokonce i jeho dítě. Stýská se jí však po matce, a to vodníka hněvá. Nakonec svolí, že žena může jít zpět navštívit matku, ale nesmí nikoho obejmout a musí se vrátit před klekáním. Jako záruku si vodník nechá dítě pod hladinou. Žena s matkou celý den lituje svého rozhodnutí. Když přijde večer, vodník si jde pro svou ženu, ale ta s ním nechce odejít. Třikrát vodník ženu vyzývá, aby se s ním vrátila. Když žena nevychází z domu, vodník zabije u prahu jejich dítě. Komiksová verze je zasazena do moderní doby a smrt dítěte je názorná. Pro citlivější povahy čtenářů může být komiks příliš. Komiks přidává poslední celostránkový panel, kde stojí vodník před obrovskou přehradou.

Vrba: Jedná se o mladou rodinu s dítětem. Muž se ptá své ženy, proč je přes den zdravá, ale v noci působí jako mrtvá. Ta ho odrazuje, aby to zjišťoval, protože je jí to od narození souzeno. Muž nedbá a od věštkyň zjistí, že je žena v noci zakleta do vrby. V hněvu vrbu pokácí, ale tím zabije svou ženu. Lituje svého činu. Vrba mu prozradí, ať z ní vyrobí dítěti kolébku a proutí znovu zasadí do bezpečí. Při kolébání tak bude dítě s matkou, a to až vyrostete, z vrby si vyrobí pišťalku a během hraní bude hovořit s matkou. Komiksová verze příběhu je zasazena do moderní doby.

Dceřina kletba: Mladá žena vypráví matce, že zabila holoubátko. Matka jí řekne, že to nebylo holoubě a dívce dojde, že to bylo její dítě. Aby smyla svou vinu, žena se jde oběsit. Před smrtí prokleje otce dítěte i svou matku, že jí to dovolila. Komiksová verze je přenesena do moderního světa. Mladá dívka je zde feťačka a žije s matkou ve špinavém bytě. Matka vidí na konci dceru, jak stojí na mostě a pravděpodobně spáchá sebevraždu, přičemž ji proklíná.

Věštkyň: Vypráví o proroctví, která věštkyň kněžna Libuše vyřkla o osudu naší země. O návratu a doorání Přemysla, o zlatém zvonu a dalších.

3.2 Romeo a Julie (komiks)

ISBN	978-80-906578-0-9
Autor	William Shakespeare
Scénář	John F. McDonald
Ilustrace	Sachin Nagar
Překlad	Jakub Roček, Irena Klímová
Rok vydání	2011
Vydavatel	Grada
Počet stran	80
Žánr	komiks, světová literatura, romantické, pro mládež

3.2.1 Popis díla

Jedná se o komiksovou verzi jedné z největších Shakespearových her. Dílo je pro odlišení od klasického knižního vydání označováno jako *Romeo a Julie (komiks)*. S tímto označením se setkáme především na webech představujících databáze literárních děl (Československá bibliografická databáze, c2009-2022). Zde opět můžeme vidět nejednotnou terminologii komiksu. Dílo je pro zjednodušení označováno jako komiks,

ale splňuje i parametry grafického románu. Komiksově dílo je rozděleno na jednání a scény, což připomíná divadelní hru.

Komiksová verze příběhu obsahuje klasické komiksové prvky. Počet stran je znatelně menší, protože není nutný popis prostředí, který je zde ilustrován přímo. Ilustrace je bohatá a dá se v ní dobře orientovat. Textu není příliš a je upraven, aby se i dnešním čtenářům dobře četl.

Komiksově zpracování Romea a Julie představuje alternativu například k maturitní četbě klasické knižní formy. Před komiksem samotným je věnováno několik odstavců informacím o Shakespearovi a po komiksu se čtenář dozví ještě řadu zajímavostí. Příběh je prezentován věrně a smrt postav není zobrazena příliš znepokojivě.

3.2.2 Popis děje

Italská Verona je městem, kde se znesvářily dva bohaté rody. Jedná se o rod Monteků a rod Kapuletů. Romeo a Julie jsou mladí lidé ze znepřátelených rodů, kteří se do sebe zamilují, ale jejich lásce není přáno. Vše tedy končí tragicky.

První jednání: Sluhové obou rodů se potkají na tržišti a dojde k rozmlúce. Šarvátka vyústí v boj členů rodin. To nerad vidí vévoda města a hrozí popravou všem buřičům. Zatím Romeo jediný syn Monteků s bratrancem Benvoliem zjistí, že Kapuletové pořádají ples a rozhodnou se na něj v přestrojení dostat. Kapuletové ples pořádají, aby provdali dceru Julii za hraběte Parise. Romeo se trápí láskou k Rosalině. Když nadejde večer, Romeo, Benvolio a jejich přítel Mercurio se vydají na plese. Na plese se Romeo a Julie potkají a ihned se do sebe zamilují. Jsou však vyrušeni chůvou a následně zjišťují, že jsou oba z nepřátelských rodů. Romeo i s přáteli z plesu raději odchází.

Druhé jednání: Romeo se ještě ten večer vrací k domu Kapuletů a vyslechne slova Julie o tíži jejich jmen. Romeo i Julie si vyznávají lásku, ale jsou opět vyrušeni chůvou. Julie dá Romeo čas do zítřka, aby si rozmyslel, zda si ji chce vzít. Romeo ráno vyrazí do kaple za bratrem Vavřincem. Ten se nakonec nechá přesvědčit, aby Romea a Julii oddal, protože by to mohlo uklidnit jejich rody. Dopoledne se Romeo setká s chůvou Julie a předá zprávu o odpolední svatbě v kapli bratra Vavřince. Odpoledne jsou Romeo a Julie tajně oddáni bratrem Vavřincem v kapli.

Třetí jednání: Romeo oslavuje s přáteli, když je napaden Tybaltem z rodu Kapuletů. Souboj se vymkne kontrole. Mercurio je Tybaltem během boje zabit. V posledních slovech Mercurio viní Romea i oba znesvářené rody. Romeo se rozzuří a vydá se zabít Tybalta. V souboji opravdu Tybalta zabije, ale do celé události vstoupí městský vévoda. Ten se nechá přesvědčit Kapulety a Romea odsoudí k vyhnanství pod trestem smrti. Během celé události se Julie trápí a čeká na noc, až ji Romeo navštíví. Chůva jí předá neradostné novinky o smrti jejího příbuzného Tybalta a vyhnání Romea z Verony. Julie je zničena, ale více ji rmoutí vyhnání Romea než Tybaltova smrt. Romeo navštíví v noci Julii a poté uprchne z města. Rodiče Julie domluví její sňatek za Parise.

Čtvrté jednání: Julie se vydá žádat o pomoc bratra Vavřince. Chce se raději zabít než se vdát za Parise. Bratr Vavřinec místo toho Julii předá nápoj, po kterém bude na jeden den vypadat jako mrtvá. Má ho vypít večer před svatbou. Zatím bratr Vavřinec o všem pošle zprávu Romeovi. Julie poslechne a vypije v domluvený čas nápoj. Všichni ji považují za mrtvou a odnesou do hrobky Kapuletů.

Páté jednání: Romeo se dozví o smrti Julie dříve, než k němu dorazí zpráva bratra Vavřince a rozhodne se si opatřit jed. Poté se vydá i se sluhou za Julií. U hrobky se potká Romeo s Parise a dojde k souboji. Romeo Parise zabije a odnese jeho tělo do hrobky, aby mu splnil poslední přání. Tam sám vypije jed a zemře po boku Julie. Ta se probudí,

nalezne Romea otráveného a probodne si srdce dýkou. Když dorazí stráže přivolání kvůli souboji Romea a Parise, naleznou všechny tři mrtvé v hrobce. Vévoda všechny svolá na náměstí a tam bratr Vavřinec spolu s Romeovým sluhou odhalí celou pravdu o událostech předcházejících neštěstí. Dojde k usmíření obou rodů, které nechají mrtvým postavit památníky.

3.3 Zaklínač – Skleněný dům

ISBN	978-80-7449-300-3
Autor	Paul Tobin
Překlad	Martin D. Antonín
Ilustrace	Joe Querio
Autor Obálky	Mike Mignola, Dave Stewart
Rok vydání	2015
Vydavatel	Crew, Dark Horse Comics
Počet stran	136
Žánr	komiks, horror, akční, dobrodružný, inspirováno hrami

3.3.1 Popis díla

Skleněný dům představuje první díl série grafických románů vydávaných v České republice nakladatelstvím CREW. Nejedná se o komiksovou verzi původně klasických knižních děl, ale nové dílo primárně komiksové. Ač se jedná o grafický román, který je v České republice vydáván jen uceleně jako kompletní dílo, tak původně byl vydán v pěti svazcích (Dark Horse, 2017).

Zařazení díla stejně jako mnoha obdobných je tedy složité. Z pohledu čtenářů u nás se jedná o grafický román, ale dle obecných standardů se jedná také o komiksovou minisérii. Zajímavostí je, že vzhled Geraltova zaklínačského medailonu vychází z designu herní série.

Příběh má 4 ústřední postavy. Nájemného lovce monster a mutanta Geralta, ovdovělého lovce Jakoba v české verzi Jakuba. Jakobovu nemrtvou manželku Martu a sukubu Varu. Hlavním motivem příběhu je láska. Geralt, Vara, Jakub i Marta o ní opakovaně mluví a představují své pohledy na ni. Dalším silným motivem je prokletí, ale to není specifikováno, takže čtenář sám si ho může projektovat dle vlastního zážitku z četby.

Celé dílo obsahuje několik vulgarit, několik panelů s nahotou a obrázky pozůstatků a nemrtvých. Vizualně i obsahově tedy dílo není vhodné pro dětské čtenáře. Tomu odpovídá i zařazení díla jako 14+ (Dark Horse, 2017). Původně dle vydavatelství Dark Horse Comics byl doporučený věk 16+ (Dark Horse, 2014).

Kresba díla působí energicky, ale na některých palech chybí detaily. Především obličejové postavy nejsou ilustrovány příliš detailně, pokud panel představuje pohled z větší vzdálenosti.

3.3.2 Popis děje

Geralt projíždějící krajem kolem Černého lesa, kde se setká s lovcem Jakubem. Zachrání mu život a dají se do řeči. Jakub vypráví, jak přišel o svou ženu Martu. Ta se stala upírkou, když společně projížděli nedalekým lesem a byli napadeni. Nyní Jakub žije v oblasti a Marta ho zpozvzdálí pozoruje. Následně se Geralt i Jakub do lesa vydají. Les se je snaží zmást. Během cesty narazí na nestvůrnou hrobnici a monstrum lešije. Zachrání je pěkavý a dovedou k temnému domu v srdci lesa. V něm by měla žít Marta. Během

průzkumu domu je zřejmé, že se jedná o začarovaný dům. V jeho zdech sídlí nemrtví. Geralt s Jakubem v domě zůstávají, hodují a rozmlouvají. Jakub se následně vydá hledat Martu. Geralt objeví sukubu Varu, která v domě žije. Postupně je odhaleno, že Jakubův příběh je lživý. Postavy společně několikrát hodují a promlouvají. Jejich hlavním tématem je láska, ač k ní má každý jiný přístup. Geralt nakonec najde Martu a zjistí pravdu. Marta byla do sňatku s Jakubem donucena. Ten ji bláznivě miloval a realitu, kde Martě ubližoval, si idealizoval. Když Jakub zjistil, že ho Marta podvádí, zabil jejího milence kováře i ji. V poslední chvíli ho Marta proklela. Poté se její duše objevila v domě. Snažila se do domu Jakuba nalákat, ale ten se bál lesem projít. Místo toho žil na okraji lesa a zákeřně vraždil všechny pocestné, aby mu nemohli ukrást jeho lásku. Marta prosí Geralta, aby Jakuba zabil. Ten odmítá, protože nechce zabíjet lidi. Jakub, již naprosto šílený, Geralta napadne a je odzbrojen venku před domem. Tam se na něj vrhnou lesní příšery. Geralt následně les opustí a nechává ostatní obyvatele lesa i domu svému osudu.

3.4 Batman/Fortnite: Bod nula

ISBN	978-80-7679-107-7
Autor	Donald Mustard, Christos N. Gage
Překlad	Ludovít Plata
Ilustrace	Reilly Brown, Christian Duce
Autor Obálky	Mikel Janín
Rok vydání	2021
Vydavatel	Crew, DC Comics
Počet stran	156
Žánr	komiks, akční, superhrdinský, inspirováno hrami

3.4.1 Popis díla

Jedná se o komiksovou minisérii skládající se ze šesti samostatných čísel či grafický román, který uceleně předkládá celý příběh. Komiks vznikl spojením dvou populárních světů. Komiksového světa Batman od DC Comics a herního světa Fortnite, který patří společnosti Epic Games. V České republice je vydáván nakladatelstvím CREW a je možno si zakoupit jednotlivá čísla i souborné vydání.

Čtenáři komiksu v každém čísle, našli i speciální kódy, které mohli využít ve hře Fortnite a získat tak jedinečné bonusy. Podobné spojení dvou rozdílných světů se v komiksech děje často a nazývá se „crossover“. V komiksech se objevuje mnoho klasických postav světa Batman i mnoho postav a lokací známých hráčům Fortnite. Příběh se drží herního módu „Battle Royale“. V něm je velké množství hráčů ve stejnou dobu umístěno na mapu a jejich úkolem je zůstat poslední živý na neustále se zmenšující mapě. Na příběh navazuje ještě samostatný komiks *Batman/Fortnite: Foundation*. Série je určena čtenářům 13+. V komiksu se objevuje velká míra násilí, ale to není příliš grafické. Příběh je poměrně komplikovaný a vyžaduje chápání fungování hry a zároveň základní znalost postav ze světa Batman i jiných, které se krátce objevují.

3.4.2 Popis děje

Nad městem Gotham se na nebi otevřela díra do jiné dimenze. Batman se vydává k trhlině a potkává padoucha Harley Quinn. Dojde ke krátkému souboji a Harley Quinn padá do díry v realitě. Následně někdo do díry skopne také Batmana. Batman se probírá na neznámém místě a není si jist, kdo je. Několikrát je napaden podivně oblečenými

postavami. Do boje z nebe spadne také Catwoman a přidá se na Batmanovu stranu. Společně vyřadí protivníky, ale kolem nich se stále zmenšuje bariéra bouře.

Batman se najednou znovu probírá sám na neznámém místě a rychle si uvědomí, že je uvězněn v nekonečné smyčce kol. Pokaždé jsou všichni znovu oživeni a ztratí paměť. Naštěstí si v dřívějších kolech nechal vzkazy. Vydá se hledat Catwoman a společně bojují. Batman během mnoha dalších kol bojuje a testuje své hypotézy, ale stále není schopen se dostat ze smyčky ven. Zároveň si pamatuje své prohlubující se city ke Catwoman a ona k němu. Během dalšího kola stojí opět jen Batman a Catwoman společně v centru bouře, když Catwoman Batmana zabije dýkou a zmizí.

Batman se znovu probouzí s vymazanou pamětí. Emoční paměť mu zůstává, proto tuší, že se něco změnilo. Batman potkává bojovníka Snake Eyes. Bojují spolu mnoho kol. Během této doby jsou sledováni a jejich chování je vyhodnocováno neznámými lidmi mimo obraz. Batman a Snake Eyes se nakonec po urputných bojích spojí. Snake Eyes se obětuje a Batman tak konečně může opustit smyčku jako vítěz.

Po jejím opuštění vidí Deathstroke, který míří Catwoman na hlavu a nutí Batmana se vzdát. Dojde k souboji, kdy je Deathstroke poražen. Ten však vysvětlí, že se snažil jen bránit, protože lidé opouštějící smyčku jsou často agresivní. Následně je nalezena skupina dalších uprchlíků ze smyčky pod vedením Raider. Ta zkoumá tento podivný ostrovní svět již čtyři roky. Uzavřou spojenectví, aby se osvobodili. Společně odhalí podzemní oblast, kde dojde k boji s neznámými kamennými obludami. Jeden z padlých spolubojovníků Batmanovi prozradí, že je mezi nimi zrádce.

Skupinu zatím napadne další skupina neznámých útočníků. Batman si uvědomí, že se jedná o strážné a nedovolí další zabíjení. Společně se proboují až do Bodu nula. Zdroje energie tohoto světa. Skrze Bod nula se mohou vrátit do svých dimenzí. Dojde k dalšímu souboji, tentokrát mezi členky skupiny a ukáže se, že Deathstroke byl oním zrádcem. Proskočí trhlinou zpět do své reality a nechá Batmana a Catwoman za sebou.

Catwoman a Batman nejsou schopni sami vyprodukovat dostatek energie, aby mohli otevřít portál zpět do své dimenze. Musí tedy najít Harley Quinn. Ukáže se, že Quinn situaci chápe, ale nechce se vrátit, protože jí nekonečný boj a chaos vyhovují. Po krátkém souboji ji spoutají, a ač jim uteče, získají dostatek energie na cestu domů. Catwoman má však strach se vrátit do neznáma. Batman ji přesvědčí. Jistě na ně spoléhají další lidé. Když proskočí portálem, oběma se vrátí vzpomínky na jejich dřívější zážitky v domovské dimenzi a Catwoman odejde se slovy, že na ostrově měli zůstat. Deathstroke, který uprchl, zatím kontaktuje další padouchy, aby jim podal zprávu a trhlina na obloze se stále zvětšuje.

4 Mládež

V návaznosti na praktickou část diplomové práce zde budou stručně představeny specifika mládeže ve věku od patnácti do devatenácti let. Toto užší zaměření vychází ze stanovené věkové kategorie mládež v knize *České děti a mládež jako čtenáři 2017* (Friedlanderová a kol., 2018). Dále takovému zaměření reflektuje hlavní věkové rozmezí mládeže, která byla zapojena do průběhu praktické části práce.

4.1 Vývojová specifika mládeže

Pojem mládež nemá přesně stanovené hranice, protože se liší dle různých oborových přístupů. Přesně charakterizovat mládež v 21. století je obtížné. Problematice se ve své knize věnuje Jakub Smolík (2010), který popisuje vliv kultu mládí na věkové vymezení této skupiny. Myšleno je v tomto případě na dospělé, kteří oddalují dospělost a v minulosti se do skupiny mládeže neřadili (Smolík, 2010, s. 19). Ondrejkoivič in Smolík (2010, s. 19) tento jev popisuje jako pluralizaci věku mládeže, kdy se v některých zdrojích uvádí jako konečný věk mládeže 32 let. Ondrejkoivič a Kabátek se pokoušejí mládež a mládí člověka blíže charakterizovat jako „*období přechodu mezi dětskou závislostí a relativní nezávislostí a svébytností dospělého, období individuálního vývoje, ve kterém dochází k vytváření předpokladů jedince pro jeho reprodukci (ontogenetické hledisko)*“, či jako „*soubor subkulturních znaků příznačných pro mladé lidi, který významně souvisí s určitým historickým obdobím, jeho podobou a proměnami (Kabátek a Ondrejkoivič in Smolík, 2010, s. 20)*.“

Mládež svým věkovým zařazením spadá do kategorie pozdní adolescence. Vágnerová za pozdně adolescentní jedince označuje osoby ve věku od patnácti do dvaceti let. Jedná se o významnou životní etapu, která významně ovlivňuje osobnost člověka a jeho společenské pozice. Za nejvýznamnější mezník tohoto období lze považovat ukončení profesní přípravy, jehož výsledkem je nástup do zaměstnání či pokračování v navazujícím profilujícím studiu. Zásadní je v tomto období také hledání a rozvíjení vlastní identity prostřednictvím hlubšího sebepoznání v rámci vrstevnické skupiny. Dále dochází ke stabilizaci vztahů, a to nejen v rodině. Osmnáctým rokem dosahuje adolescent plnoletosti a stává se plně právně odpovědným za své činy, avšak mnoho z adolescentů oddaluje povinnosti vyplývající z dospělosti a prodlužují si období mládí a svobody s minimem zodpovědnosti. Erikson dle Vágnerové nazývá tento stav psychosociálním moratoriumem, kdy je moratorium vnímáno jako potřeba zabrzdit či něco zastavit. Smyslem pozdní adolescence je dle autorky možnost a čas poskytnutý k porozumění sebe sama, zvolení si životních cílů či prostor pro osamostatnění ve všech společnostech vyžadovaných oblastech (Vágnerová, 2005, s. 324-326).

Do věkové sociální skupiny mládež dle sociologických prací spadají mladí lidé ve věku čtrnáct až jednadvacet let. Můžeme nalézt i užší specifikum pro věkový rozsah mládeže a ve věku čtrnáct až osmnáct let (Nešpor, 2018). Podobně na problematiku dle Smolíka nahlízejí i pedagogové Průcha, Walterová a Mareš. Ti mládež považují za kategorii osob ve věku od patnácti do pětadvaceti let. Její členové se ve společnosti nestylizují do role dětí, ale okolím zatím ještě nejsou považováni za dospělé (Smolík, 2010, s. 20). Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy ve své koncepci státní politiky pro oblast mládeže považuje za mládež osoby s ukončenou povinnou školní docházkou. Konkrétně hovoří o lidech ve věku od patnácti až do jejich třiceti let (MŠMT, 2013, s. 2). Mladé lidi ministerstvo blíže charakterizuje jako nejohroženější skupinu obyvatelstva, ale zároveň je popisuje jako cenný zdroj s nemalým vlivem na rozvoj země. Jsou zdrojem přirozené vitality obyvatelstva a přinášejí inovativní pohledy

na různé sféry života. Fungují též jako hybná síla přinášející změny s pozitivním vlivem pro všechny skupiny obyvatel (MŠMT, 2014, s. 2). „*Současná společnost se často charakterizuje pomocí přídavných jmen jako pluralitní, globální, multikulturní, konzumní, zážitková, mediální atd. Všechna tato adjektiva se projevují zejména v životě mladých lidí, který tak nejintenzivněji odráží soudobé trendy společnosti. Je proto třeba, aby národní politiky mládeže braly do úvahy specifické potřeby mladých lidí v procesu jejich přípravy na rodinný, pracovní a společenský život a přijaly svoji zodpovědnost za naplňování těchto potřeb (MŠMT, 2014, s. 2).*“

4.2 Mládež jako čtenáři

Dle výzkumů čtenářství patří četba knih mezi relativně stabilní volnočasové aktivity u mládeže ve věku mezi patnácti až devatenácti lety. Ti, kdo v této věkové kategorii čtou, u četby vydrží déle než děti na konci základní školy. Přesto její obliba klesá. Dle dostupných dat v této věkové kategorii roste podíl slabých čtenářů či přímo nečtenářů. Četba se dle výzkumu neobjevila v pěti nejčastějších aktivitách ani u chlapců ani u dívek v celém věkovém spektru patnáct až devatenáct let (Friedlanderová a kol., 2018, s. 33).

Dle výsledků mládež nečte z několika hlavních důvodů. Nuda či pocit nezabavení při četbě je nejčastěji udávaným důvodem. K tomu se váže i další zmiňovaný důvod, a to dle mládeže značné množství zajímavějších možností, jak trávit volný čas než s knihou. Mezi další často zmiňované důvody patří nedostatek času a přesvědčení, že vše potřebné se dozví na internetu. Za snižujícím se zájmem o četbu knih stojí dle výzkumu věkový vývoj, ale i vzdělání rodičů (Friedlanderová a kol., 2018, s. 58–62).

Richter (2021) dle výsledků nejnovějšího výzkumu uvádí, že u mládeže ve věku patnáct až devatenáct let vzrostl význam čtení zejména pro vzdělání, a to nejvíce ze všech zkoumaných věkových kategorií. U nepravidelných čtenářů roste i zájem o četbu elektronických knih na mobilních zařízeních. U všech kategorií výrazně vzrůstá zájem o poslech audioknih. Téměř polovina dotazované mládeže dle Richtera poslouchá mluvené slovo více než před koronavirovou pandemií a více než třetina dává přednost poslechu audio verze knihy pro účely povinné četby.

4.2.1 Specifika trávení volného času u mládeže

Mládež ve věku patnáct až devatenáct let má svá specifika. To se týká také způsobů trávení volného času. Mládež si v tomto věku chce volný čas organizovat dle svého. I výše zmíněné výzkumy čtenářství uvádějí, že v tomto věku ubývá kroužků a organizovaných aktivit ve volném čase. Mládež na první pohled tráví čas aktivně. To zahrnuje například sport a čas strávený s přáteli. V tomto věku také mladí lidé navazují první milostné vztahy a snaží se svůj volný čas trávit s přítelem či přítelkyní. Dominantní aktivitou je však dle výzkumů čas strávený na internetu. Dívky i chlapci bez větších rozdílů uvádějí, že nejčastější denní aktivity spojené s trávením volného času zahrnují dobu na internetu a specificky na sociálních sítích. Komunikace a vyhledávání na internetu převládá nad hraním her (Friedlanderová a kol., 2018, s. 30–31). Richter dle nejnovějšího výzkumu dále uvádí, že u mládeže vzrostl vliv sledování videí a filmů ve volném čase na úkor venkovních aktivit. Dodává také, že za zvýšením mediální konzumace u mládeže stojí koronavirová pandemie. I celkový čas věnovaný přípravě do školy je nižší než dle výsledků předchozího výzkumu (Richter, 2021).

Je patrné, že pandemie určitým způsobem ovlivnila chování mládeže ve volném čase. Jedná se však o stále novou situaci, proto není snadné nalézt relevantní zdroje, které nejsou ovlivněny předsudky vůči způsobům trávení volného času u dětí a mládeže.

Praktická část

5 Představení projektu

V této kapitole je prezentován projekt zaměřený na rozvoj čtenářství ve volném čase u vybrané skupiny mládeže. Projekt představuje praktickou část diplomové práce. Celý je koncipován jako dobrovolný volnočasový klub s názvem „Komiksový klub“. Určen je pro studenty střední školy a gymnázia EDUCAnet. Projekt je uskutečněn v rámci sedmi schůzek v období měsíců ledna a února 2022. Každá schůzka měla základní časovou dotaci 90 minut. Některé schůzky časovou dotaci překročily, žádná netrvala déle než 120 minut.

5.1 Cíle projektu

Hlavním cílem projektu je rozvoj čtenářství ve volném čase u vybrané skupiny mládeže. Průběh projektu je ovlivňován řadou vnějších faktorů. S tím bylo nutno počítat při stanovení cílů projektu. Stanovil jsem si tedy dva stupně cílů. Cíle dlouhodobé a krátkodobé. Dlouhodobé cíle jsou konkrétně dva a vycházejí z hlavního cíle. Probudit či zvýšit u vybrané skupiny zájem o vlastní četbu ve volném čase. Dále podpořit schopnost mladých lidí s texty pracovat. Pro vyhodnocení stanovených dlouhodobých cílů bylo nutné provést zjištění stavu před a po projektu. Formou dotazníku bylo zjišťováno, jaký vztah ke čtení mají účastníci projektu před a po jeho uskutečnění. Pro ověření schopnosti práce s textem byl po poradě s vyučujícím českého jazyka a literatury zvolen test vycházející přímo z didaktických testů společnosti CERMAT. Jednalo se konkrétně o ročník 2015 (Cermat, 2015). Po úvaze a konzultaci bylo rozhodnuto použít dvakrát tentýž test, aby bylo možno jasně zaznamenat změny v úspěšnosti. Účastníci výzkumu neměli ani při jednom z vyplňování možnost znát správné výsledky kvízových otázek. Mezi oběma kvízy uběhla doba sedmi týdnů, kdy kvízy nebyly nijak zmiňovány.

Krátkodobé cíle představují cíle určené pro každé setkání v rámci komiksového klubu. Formulace cílů je volně inspirována Bloomovou taxonomií vzdělávacích cílů. Každá schůzka je níže sama zaznamenána včetně stanovených krátkodobých cílů a reflexe jejich splnění.

5.2 Výběr cílové skupiny

V přípravě na projekt jsem zvažoval různé dělení potenciálních účastníků dle lokality, jejich věku a dalších kritérií. Děti a mládež představují původní cílovou skupinu pro projekt praktické části práce. Takto stanovená cílová skupina však byla příliš široká. Děti i mládež mají různé potřeby a přístupy práce s nimi se liší. Již z teoretické části práce je možno poznat, že finální cílovou skupinou se stala mládež ve věku patnáct až devatenáct let. Projekt byl realizován po delší časový úsek, proto bylo nutné vybrat prostředí a cílovou skupinu, tak abychom mohli navazovat a pokračovat ve společném úsilí. První pokusy o realizaci projektu proběhly v mateřské škole. Zdárná realizace projektu však nebyla uskutečnitelná z řady důvodů. Skupina mládeže se ukázala, pro mnou následně upravený projekt, vhodnější. Prostředí pro průběh projektu nám bylo poskytnuto střední a základní školou EDUCAnet, kde zároveň pracuji jako učitel IT předmětů. Organizace projektu ve volném čase studentů byla méně obtížná, protože jsem s příslušnými mladými lidmi téměř každý den v kontaktu. Mládež se navíc ukázala schopnější na projekt navazovat i po časové odmlce způsobené vnějšími faktory.

Užší záběr, tedy věk mladých lidí v rozmezí jejich patnácti až devatenácti let vychází především z toho, že se jedná o průměrných věk studentů střední školy. Výběr také vychází z dostupné odborné literatury. Jedná se o stanovení věkové kategorie mládeže v knize *České děti a mládež jako čtenáři 2017* (Friedlanderová a kol., 2018).

5.3 Didaktické metody

V rámci praktické části práce je nutné pracovat s řadou výukových metod. Tyto metody jsem čerpal z knihy *Moderní didaktika: Lexikon výukových a hodnoticích metod*, jejímž autorem je Robert Čapek.

Existuje i množství další odborné literatury. Doporučení, jak postupovat při práci s textem, existuje velký počet. Přesto jen málo publikací představuje ucelený soubor metod, tak jak ho vytvořil Čapek (2015). Při výběru postupů je nutné pečlivě volit a rozmýšlet. Metody pro školní i mimoškolní prostředí se mohou zdát velmi blízké, ale konkrétní cíle jsou rozdílné. Vyučování ve školním prostředí a práce s mládeží ve volném čase má svá specifika a speciální cíle. Stejně tak je nutné brát v potaz různé faktory. Znalosti, dovednosti, schopnosti účastníků, složení skupiny, prostředí, konkrétní situace a další zvláštní podmínky hrají klíčovou roli. Ne vždy lze vše naplánovat a uskutečnit přesně dle stanoveného plánu.

Roli při výběru metod hrál rovněž samotný komiks. Komiksová díla mají jasné odlišnosti od klasických literárních děl. Ne všechny metody práce s textem lze na komiks aplikovat. Nutné bylo tedy metody nejen nastudovat, ale vzít v potaz i konkrétní komiksová díla a vybrat metodu vhodnou ke konkrétnímu dílu.

V průběhu projektu došlo k vystřídání několika metod. Existují všestranné metody, které by bylo možné využívat pravidelně v rámci projektu. Z vlastní pedagogické praxe však vím, že opakování jedné metody, ač fungující, by mohlo vést ke ztrátě zájmu účastníků. Z toho důvodu je v projektu otestována řada didaktických metod. V některých případech dochází i ke kombinaci několika metod během jedné větší činnosti.

Přehled všech metod využitých v projektu „Komiksový klub“ dle Čapka (2015):

- Dotazník
- Didaktický test
- Řízená diskuse
- Rozdělení žáků do skupin
- Bzučící skupiny
- Práce s textem – skládání textu
- Obří papír
- Evaluace vyučování
- Společné čtení
- Svět v mé hlavě
- Poslední slovo patří mně
- Řízené čtení
- 5 W (who, what, where, when, why)
- Kdo jsem
- Zpřeházené věty
- Aktivní komiks
- Mnohočetné hraní úloh
- Řetězení diskuse
- Klasický brainstorming
- Komunikační kruh

6 Průběh projektu

V následující kapitole je prezentován průběh projektu rozdělený na jednotlivá setkání. Každé setkání má stanovený cíl, obsahuje stručné představení využitých metod, je popsán průběh a reflexe setkání.

6.1 První setkání

Probíraný obsah: Úvodní hodina

Datum: 6. 1. 2022

Cíle: Seznámit potenciální členy klubu mezi sebou, s obsahem klubu a všemi souvisejícími náležitostmi. Provéřit účastníky projektu kvízem zaměřeným na porozumění textu. Identifikovat postoj respondentů k četbě.

Doba trvání klubu: 90 minut

Metody: dotazník, didaktický test, řízená diskuse

6.1.1 Průběh setkání:

Před úvodním setkáním byl studentům střední odborné školy a gymnázia EDUCAnet České Budějovice stručně představen koncept nového klubu „Komiksový klub“. Studenti byli do klubu pozváni ve mnou vyučovaných hodinách, dále byl vytvořen letáček umístěný na nástěnku v chodbě (viz příloha I.). Den před zahájením klubu též proběhlo hlášení ve školním rádiu. Klub byl zahájen první týden po návratu studentů z Vánočních prázdnin. V této době ještě probíhaly kroužky a kluby započaté v prvním školním pololetí. Bylo tedy nutné studenty oslovit různými cestami, aby o klubu věděli a přišli na první setkání.

Úvodního setkání se účastnilo osmnáct zájemců. Jedná se přibližně o čtvrtinu žáků střední školy a gymnázia, protože celkový počet studentů v tomto období byl 68. Jako místo setkávání byla zvolena počítačová učebna, protože je oddělena od většiny dalších učeben a je pravidelně k dispozici.

Během přípravy prvního setkání jsem si stanovil časový plán rozdělený na třetiny. Ten jsem v průběhu setkání dodržoval. Každé z nutných aktivit bylo věnováno přibližně 30 minut. Během první schůzky klubu bylo nutné především představit klub potenciálním zájemcům, zjistit jejich časové možnosti, domluvit pravidelné konání klubu a provést úvodní otestování čtení s porozuměním členů klubu. V rámci první aktivity byl představen klub i téma komiksu. Studenty samozřejmě zajímalo, zda je účast povinná a zda budou hodnoceni. Vysvětlil jsem, že klub se koná v budově školy, ale nejedná se o oficiální školní klub. Zmínil jsem také, že účast není povinná, ale v rámci klubu můžeme navazovat na aktivity z předchozích setkání, proto je vhodné, aby se přihlásili jen vážní zájemci. Představil jsem stručně také svou diplomovou práci a návaznost klubu na ni. Studenti pochopili, že průběh klubu si budu dokumentovat a potvrdili, že mohou s dodržem anonymity použít i výstupy z klubové činnosti. Po této aktivitě odešli dva studenti, protože klub nesplňoval jejich očekávání. Následující den jsem oba požádal, zda mi prozradí důvod jejich nezájmu. Z odpovědí vyplynulo, že si klub představovali zaměřený na superhrdinské komiksy případně filmy z komiksového prostředí. Čtení je prý moc nezajímá.

Následovala diskuse na téma sjednocení časových možností zájemců o klub. Klub nesměl nijak zasahovat do výuky a dalších školních aktivit. Nejvíce volného času měli zájemci v pátek odpoledne, přesto návrh na konání klubu v pátek po vyučování se nesesetkal s úspěchem, protože studenti v pátek již chtěli odpočívat či se vydat za rodinou. Nakonec bylo rozhodnuto, že klub bude probíhat pravidelně v úterý po vyučování.

Bohužel tento termín kvůli dalším volnočasovým aktivitám nevyhovoval čtyřem zájemcům. Po této aktivitě zůstalo dvanáct členů klubu.

Dále proběhlo základní otestování čtení s porozuměním. Abych mohl ověřit hlavní cíle projektu, tedy probudit či zvýšit u vybrané skupiny zájem o vlastní četbu a naučit mladé lidi, jak lze smysluplně s texty pracovat a využívat je ve svém životě, musel jsem provést testování. Členové klubu nejprve vyplnili krátký dotazník, týkající se jejich četby (viz příloha II.). Poté jim byl předložen krátký kvíz porozumění textu (viz příloha III.). Po vyplnění dotazníku i kvízu bylo setkání ukončeno. Příští setkání bylo domluveno na 11. 1. 2022.

6.1.2 Reflexe setkání

První setkání proběhlo úspěšně. Stanovené krátkodobé cíle pro zahájení klubu byly splněny. Aktivity byly úspěšně dokončeny. Členové pochopili účel i obsah klubu. S neoficiálními školními kluby ve škole mají již zkušenosti, protože na podobném principu fungují ve škole i další kluby. Podařilo se skloubit časové možnosti účastníků i vedoucího klubu, aby se klub mohl pravidelně uskutečňovat.

Vyplnění dotazníku a kvízu se účastníci projektu nejprve obávali. Bylo řečeno, že nebudou nijak hodnoceni a následně jim byl předložen dle jejich vnímání test. Situaci, účel dotazníku i kvízu se však podařilo vysvětlit a všichni nakonec souhlasili s jejich vyplněním. Nutné bylo apelovat na vyplnění obou dokumentů upřímně, aby výsledky odpovídaly realitě. S tím všichni účastníci souhlasili. Přesto během kvízu bylo nutné hlídat různé formy podvádění. Z časových důvodů nebyl věnován v rámci prvního setkání čas závěrečné reflexy a zpětné vazbě ze strany členů klubu.

Výsledky dotazníku i kvízu jsou reflektovány v kapitole Zhodnocení projektu.

6.2 Druhé setkání

Probíraný obsah: Romeo a Julie (komiks) (McDonald, 2011)

Datum: 11. 1. 2022

Cíle: Diskutovat a připravit seznam probíraných děl. Vysvětlit zúčastněným princip a význam závěrečné reflexe na konci každého setkání. Analyzovat komiksově dílo Romeo a Julie. Seřadit do logických posloupností přiřazené fragmenty příběhu.

Doba trvání klubu: 110 minut

Metody: rozdělení žáků do skupin, bzučící skupiny, práce s textem – skládání textu, obří papír, evaluace vyučování

6.2.1 Průběh setkání:

Druhé setkání započalo společnou aktivitou zvanou *bzučící skupiny*. Metoda dle Čapka (2015) spočívá ve skupinové práci. Jedná se o metodu komunikační. Účastníci byli rozděleni do čtyř skupin po třech členech. Z počátku jsem představil situaci. Existuje velké množství děl vhodných pro zpracování v rámci klubu. Nutné bylo dle kritérií vybrat několik děl, která v rámci klubu zpracujeme. Všem skupinám byl předem připraven seznam děl. Vytvořen byl na základě dostupných dat o čtenářských preferencích, dat z prodejních stránek a také maturitního seznamu četby. Každá skupina se měla s díly na seznamu seznámit a vybrat tři, o která má zájem. Na seznámení se s díly a první výběr dostala každá skupina patnáct minut. Následně vznikly dvě skupiny po šesti členech. Ti měli rozebrat svůj výběr a určit tři díla. Po deseti minutách došlo ke spojení v jednu společnou skupinu. Na tabuli byla napsána čtyři díla. Dva návrhy se u skupin opakovaly. Následně všichni společně diskutovali uvedená díla. Výsledkem byla společná shoda na

třech dílech. Jedno dílo ze seznamu maturitní četby a dvě díla populární. Celkově aktivita probíhala 45 minut.

Po ukončení diskuse započala další společná činnost. Práce s komiksovým zpracováním příběhu Romea a Julie. Opět vznikly čtyři skupiny. Každá skupina dostala výňatek z díla. Každý prezentoval část příběhu. Skupina si svěřené stránky společně přečetla a seznámila se událostmi na nich prezentovanými. Výseč z knihy jim byla následně odebrána. Poté skupiny představily svou část příběhu a společným úkolem bylo jednotlivé výňatky správně zařadit do časové osy příběhu. Vznikl tak ucelený a srozumitelný příběh. Ten jsme následně zkontrolovaly společným listováním celým grafickým románem. Celá aktivita byla uskutečněna v průběhu dvaceti minut. Aktivita vychází z metody *práce s textem – skládání textu* dle Čapka (2015).

Na práci s textem navázala další aktivita. Tou byl *obří papír*. Aktivita vychází ze stejnojmenné metody dle Čapka (2015). Metoda spočívá ve v tiché diskusi textu či tématu. Vytvoří se skupiny a každá dostane svůj obří papír se zadaným tématem. Diskutující nesmějí spolu verbálně komunikovat, pouze psát na obří papír. V rámci psané konverzace mají psát své názory a pokládat otázky týkající se tématu. Po určeném čase skupiny své papíry ukáží dalším skupinám a ty na ně mohou připsat své komentáře. Až po návratu k vlastnímu papíru je ticho přerušeno a může začít verbální diskuse. Všem členům klubu byla předem vysvětlena pravidla aktivity. Konkrétním tématem byly tři silné motivy z příběhu Romea a Julie – láska, nenávisť mezi rody a sebevražda. Vytvořeny byly tři skupiny a každá dostala jeden z motivů. Skupina dle pravidel v tichosti na svůj obří papír diskutovala zadané téma. Následně skupiny stále v tichosti okomentovaly papíry jiných skupin. Po návratu započala společná diskuse na všechna tři uvedená témata. Celá aktivita trvala 35 minut.

Setkání bylo zakončeno možností společné zpětné vazby ve stylu metody *evaluace vyučování* dle Čapka (2015). Fungování zpětné vazby i její význam byl všem členům klubu vysvětlen před evaluací samotnou. Vyjádřit se mohli k průběhu setkání, aktivitám a dalším aspektům setkání. Závěrečná reflexe trvala pět minut.

6.2.2 Reflexe setkání

Druhé setkání proběhlo úspěšně. Všechny krátkodobé cíle byly splněny. Aktivity byly úspěšně dokončeny. Zpětná vazba ze strany účastníků klubu byla pozitivní, avšak nečetná. Metoda využití obřího papíru byla velice dobře přijata. Největším problémem se ukázala metoda bzučící skupiny. Studenti, dle pozorování během této aktivity, nejsou zvyklí o sobě sami rozhodovat. Nevznikl žádný zásadní problém ve společné dohodě, ale především v první části aktivity se účastníci projektu zdáli zaskočení možností si vybrat náplň klubových činností. Samotné komiksové zpracování Romea a Julie bylo hodnoceno kladně. Každý z členů klubu již o díle slyšel a většina byla s příběhem seznámena.

Celková délka setkání přesáhla 90 minut. To ze strany účastníků nebylo bráno negativně, ale ze zpětné vazby vyplynulo, že počet různých aktivit byl velký. Projeven byl také zájem o krátkou přestávku během schůzky.

6.3 Třetí setkání

Probíraný obsah: Komiksová Kytice (Delarock a kol., 2016)

Datum: 18. 1. 2022

Cíle: Provést rozbor komiksového díla Kytice. Načrtnout své vlastní myšlenky a diskutovat je. Zopakovat čtené balady a interpretovat jejich obsah před skupinou.

Doba trvání klubu: 90 minut

Metody: rozdělení žáků do skupin, společné čtení, svět v mé hlavě, řízená diskuse, poslední slovo patří mně, evaluace vyučování

6.3.1 Průběh setkání:

Třetí setkání započalo krátkým opakováním aktivit a událostí z předchozího setkání. Během pěti minut bylo členům klubu umožněno se zpětně vyjádřit k průběhu minulého setkání i uskutečněným aktivitám. Následovalo představení dalších aktivit a díla vybraného pro rozbor. Účastníci sami si na předchozí schůzce klubu vybrali dílo *Komiksová Kytice*. Jako didaktickou metodu k této knize jsem zvolil kombinaci metody *společné čtení* a metody *svět v mé hlavě*. Společné čtení dle Čapka (2015) vede k posílení dovednosti číst nahlas a prezentovat před třídou. Druhá metoda umožňuje při práci s textem čtenáři využívat vlastní představivost. Vyjma subjektivních představ čtenářů, je možné pracovat i s řízenou vizualizací. Kniha obsahuje původní text balad oddělený od komiksového zpracování. Společně ve skupině byl předčten jeden z příběhů nazvaný *Záhořovo lože*. Společná četba nejprve probíhala klasickým stylem, kdy dobrovolník přečetl vybranou pasáž nahlas. Ostatní si četli v duchu. Po přečtení několika pasáží došlo k zastavení četby a účastníci klubu mohli ostatním přednést své představy. Vybranými úseky, po kterých členové klubu sdíleli své obrazy a představy, byly například první setkání se Záhořem, cesta peklem, závěrečné smíření a jiné. Následně proběhla krátká řízená diskuse, kdy se čtenáři mohli vyjádřit k příběhu i svým představám. Po diskusi následovalo společné čtení komiksovou verzí příběhu a její porovnání s klasickou verzí i představami čtenářů. Tato aktivita trvala dvacet minut. Následovala pět minut dlouhá pauza.

Balad a příběhů kniha obsahuje více, proto po pauze došlo k rozdělení do tří skupin po čtyřech členech. V každé skupině vznikly ještě dvě dvojice. Každá skupina dostala čtyři balady, kdy jedna dvojice nejprve četla komiksovou verzi a druhá verzi klasickou. Po společném přečtení diskutovali své poznatky a zážitky z četby. Průběžně si čtenáři mohli dělat poznámky o dojmech či obrazových představách, které následně měli diskutovat. Takto se ve skupinách vystřídali při čtení všech verzí všech balad. Následně každá skupina ostatním představila své balady i poznámky k nim. Aby každý z účastníků projektu dostal možnost vyjádřit se, pracovali dle metody *poslední slovo patří mně*, kterou uvádí Čapek (2015). Každý člen skupiny představil jednu vybranou baladu, zatím bez vlastních myšlenek. Ostatní reagovali na představení a diskutovali, proč si baladu vybral. Jako poslední promluvil představující čtenář, který přednesl své stanovisko, a tím byla diskuse ukončena. Během představení i diskuse měli všichni možnost prostudovat aktuálně probírané balady. Aby žádná ze skupin nemusela čekat dlouho, střídání skupin probíhalo po každé baladě a do diskuse se zapojovali všichni. Celá aktivita, včetně čtení, představení a diskusí, trvala 55 minut.

Setkání bylo zakončeno možností zpětné vazby ze strany účastníků projektu. Vyjádřit se mohli k průběhu setkání, aktivitám a dalším aspektům setkání. Závěrečná reflexe trvala pět minut. Na závěr bylo sděleno dílo, které budeme zpracovávat na příštím setkání.

6.3.2 Reflexe setkání

Třetí setkání klubu se uskutečnilo bez problémů. Všechny krátkodobé cíle byly splněny. Aktivity byly uskutečněny úspěšně. Jednotlivé didaktické metody se během aktivit prolínaly, aby aktivita celková nepůsobila repetitivně. Zpětná vazba ze strany účastníků klubu byla vesměs pozitivní. Kladný ohlas měly všechny metody, ale nejvíce účastníky projektu zaujala možnost tvorby a prezentace vizuálních obrazů. Dále také diskuse s možnostmi posledního slova.

Účastníci se nečekaně projevíli během společného čtení. Několik čtenářů začalo číst dramaticky a prožívat svůj text. Tím celou aktivitu pro ostatní udělali zábavnější.

Již při přípravě setkání se objevil problém. Originální příběhy nemusí být snadné čtení, ale několik komiksových zpracování svou názorností představovalo čtení jen pro otrlé jedince. Výhodou bylo, že členy klubu znám i mimo trvání klubu, proto se mi podařilo sestavit skupiny a přiřadit jim balady tak, aby nikdo neměl negativní zážitek. Přesto všichni měli při představení a diskusi možnost komiksovým zpracováním listovat a dvě dívky při závěrečné reflexy podotkly, že by znovu komiks již vidět nechtěly, protože v textu události nepůsobily tak hrozně, jako v obrazech. Jiní čtenáři naopak prohlásili, že jim obrazové znázornění příběhů pomohlo se zorientovat v klasické verzi balad.

6.4 Čtvrté setkání

Probíraný obsah: Batman / Fortnite: Bod nula (Gage a Mustard, 2021)

Datum: 25. 1. 2022

Cíle: Provést rozbor díla Batman / Fortnite: Bod nula. Samostatně analyzovat text a jeho význam. Naučit se formulovat a následně pokládat uzavřené otázky.

Doba trvání klubu: 90 minut

Metody: řízené čtení, 5 W (who, what, where, when, why), kdo jsem, evaluace vyučování

6.4.1 Průběh setkání:

Na začátku čtvrtého setkání bylo věnováno pět minut připomenutí minulého klubu a dodatečným komentářům. Následně byla započata nová aktivita metodou řízené čtení dle Čapka (2015). Aktuálně probíraným dílem bylo *Komiks Batman/Fortnite: Bod Nula*, které je přirozeně děleno na menší svazky. Ke každému svazku byly předem připraveny otázky a úkoly. Základem pro analýzu textu byla *metoda 5 W (who, what, where, when, why)* dle Čapka (2015). Jakmile všichni přečetli vybraný kousek díla, plnili úkoly. Dobrovolníci se pokusili přečtený text jasně shrnout, vysvětlit původ, motivy postav a následně diskutovat nad dalším vývojem událostí. Takto zpracovány byly čtyři svazky. Aktivita trvala 55 minut. Následovala pauza trvající pět minut.

Po ukončení pauzy jsme se zaměřili na společnou hru dle metody *kdo jsem?* dle Čapka (2015). Členové klubu byli rozděleni do trojic a každý dostal přidělenou postavu z díla, které před pauzou četli. Ostatní pomocí uzavřených otázek hádali, o jakou postavu se jedná. Aby nedošlo k prostému vyjmenování všech postav, každý měl omezený počet pokusů hádat. Postupně se takto všichni vystřídali. Poté došlo k úpravě pravidel. Ostatní z dvojice znali identitu postavy a vybraný člen skupiny musel svou vlastní identitu odhalit. Aktivita trvala patnáct minut.

Před zpětnou vazbou a ukončením setkání bylo nutné představit plán na setkání příští. V rámci přípravy na další setkání totiž všichni dostali domů kopii díla *Zaklínač – Skleněný dům*. Dílo si měli prostudovat a v rámci vlastních skupin připravit vlastní hraný výstup z díla. Aby nešlo jen o napodobení komiksové scény, bylo určeno téma

„Co kdyby“. Tedy měly vzít existující základ scén z díla, ale předělat ho dle vlastních představ. Na přípravu výstupů všichni dostali čtrnáct dnů.

6.4.2 Reflexe setkání

Batman / Fortnite: Bod nula představuje dílo s největším ohlasem při výběru děl na prvním setkání. Již při oznámení díla na konci předchozího setkání bylo patrné, že se na grafický román čtenáři těší. Celkový pocit dle závěrečné zpětné vazby však byl smíšený.

Dílo má diskutovatelnou kvalitu a vyžaduje znalost několika různých fiktivních světů. Během čtení vyvstávaly otázky na identitu některých postav i vysvětlení událostí. Orientace v postavách, opakujících se cyklech událostí i změny prostředí představovaly problémy, nutné během četby a diskuse překonat. Metoda 5 W pro analýzu textu se osvědčila. Účastníci projektu předem připravené otázky a úkoly začali následně sami doplňovat o vlastní nápady. Populární byl z jejich řad až dramatizační úkol, kdy měli ostatní shrnout děj hlasem Batmana. Takovou míru participace jsem neočekával, ale výsledek díky ní překonal původní očekávání. Nutné však bylo zachovat řád a strukturu aktivity, aby se původní cíl neztratil v nově vzniklé zábavné aktivitě.

Samotné čtení a pochopení díla bylo v několika chvílích náročné a dílo by nedostalo od členů klubu nejvyšší hodnocení, ale celkově klub proběhl úspěšně. Všechny krátkodobé cíle byly splněny a aktivity byly úspěšně provedeny.

6.5 Páté setkání

Probíraný obsah: Zaklínač – Skleněný dům (Tobin, 2015)

Datum: 8. 2. 2022

Cíle: Seznámit čtenáře s dílem *Zaklínač – Skleněný dům*. Rozvíjet a poznávat specifika vlastní osobnosti skrze přejímání rolí v inscenaci. Seřadit předložené fragmenty příběhu do logických posloupností. Navrhnout vlastní komiksovou úpravu.

Doba trvání klubu: 105 minut

Metody: zpřeházené věty, aktivní komiks, mnohočetné hraní úloh, evaluace vyučování

6.5.1 Průběh setkání:

Na začátku pátého setkání bylo věnováno pět minut připomenutí minulého klubu a dodatečným komentářům. Protože všichni členové klubu již dostali probírané dílo *Zaklínač – Skleněný dům*, místo společného čtení jsme přešli přímo k práci s textem. První aktivita byla spojena s metodou *zpreházené věty* dle Čapka (2015). Byly vytvořeny skupiny a každé byla předložena obálka. Obálky obsahovaly obrazy z díla i věty popisující události děje. Skupina musela text i obrazy seřadit dle toho, jak si pamatují příběh. Skupiny si vzájemně výstup kontrolovaly. Aktivita trvala deset minut.

Následně dostali všichni možnost upravit dílo dle vlastních představ. Tato aktivita vycházela z popisu *aktivního komiksu* dle Čapka (2015). Na volný prostor byly předloženy nakopírované listy z díla, ale bez textu v bublinách. Každý si mohl list vzít a doplnit do něj vlastní text, který zobrazovanou situaci mění (viz příloha VII.). Aktivita trvala dvanáct minut.

Následovala pauza spojená s přípravou hlavní aktivity. Každá skupina si našla ve třídě klidné místo a připravovala svou inscenaci. Protože někteří členové se aktivně podíleli na více inscenacích, bylo po deseti minutách rozhodnuto, že po každé inscenaci bude krátký čas na další přípravu.

Následovala hlavní aktivita vycházející z metody *mnohočetné hraní úloh* dle Čapka (2015). Jednalo se o inscenace připravené členy klubu. Někteří si připravili i vlastní rekvizity či hudební doprovod. Znovu bylo připomenuto volné zadání tématu „Co kdyby“ a pravidel chování. Připravené výstupy měly různou délku, počet postav i žánr. Celkem bylo předvedeno pět představení či scén. Nejkratší výstup trval tři minuty a nejdelší deset minut. Po každém představení bylo pět minut na přípravu dalšího vystoupení a případnou diskusi o viděném dramatickém ztvárnění. Celkově aktivita probíhala 60 minut. Posledních pět minut schůzky bylo opět věnováno zpětné vazbě.

6.5.2 Reflexe setkání

Inscenační metoda byla vybrána z důvodu projevené iniciativy o aktivnější zapojení ze strany účastníků projektu. Metoda není přímo vázána na komiks, ale i přes svou náročnost na domácí přípravu, byla přijata s úspěchem. Členům klubu nevadilo si ve svém volném čase dílo přečíst, domluvit si nacvičení scén a v rámci volnočasového klubu vystoupení prezentovat. Metoda samozřejmě nemusí vyhovovat introvertně založeným lidem, ale v rámci klubové aktivity se v menší či větší roli zapojili aktivně všichni.

Členové klubu dle zpětné vazby znají podobné aktivity z letních táborů a jsou zvyklí se navzájem hodnotit. Účelem aktivity však nebylo vytvořit pořadí nejlepších výstupů či herců. To by mohlo následující skupiny odradit od vlastního výstupu. Nutné tedy bylo krátkou diskusi po každém výstupu řídit, aby se jednalo spíše o dotazy na tvůrce než podání subjektivní recenze. Přesto nebylo těžké poznat, že největší úspěch oslavil výstup pojmenovaný „Dance off Battle“, který přepracoval soubojovou scénu průchodu lesem v hudební souboj, kdy hlavní postavy poráží své protivníky místo mečem svými tanečními pohyby i hláškami. V těsném závěsu byl výstup „Terapie smrtí“, kde dojde k vyřešení problému skrze manželskou poradnu místo souboje. Originální dílo má tíživou atmosféru na hranici hororu, přesto jen jeden z výstupů zachoval atmosféru. Ostatní si byly pojaty v odlehčeném duchu.

Protože se jednalo o tvorbu členů klubu bez přímé kontroly vedoucím klubu, prostorová náročnost některých výstupů nebyla vhodná do počítačové učebny, kde se klub běžně koná. Tělocvična či relaxační místnost by byly vhodnější.

Aktivity předcházející inscenačním metodám byly dokončeny zdárně. Aktivní tvorba komiksu byla ve zpětné vazbě zastíněna vlastními výstupy, ale během práce na aktivitě měla pozitivní ohlas a bude s ní v rámci projektu dále pracováno. Celkově klub proběhl úspěšně. Všechny krátkodobé cíle byly splněny a aktivity úspěšně dokončeny.

Organizace přípravné fáze mohla být lepší, ale snažil jsem se do tvorby členů klubu zasahovat jen minimálně.

6.6 Šesté setkání

Probíraný obsah: Webové komiksy, vlastní komiks

Datum: 15. 2. 2022

Cíle: Definovat specifika webového komiksu. Určit podmínky tvorby vlastního komiksu. Podpořit rozvoj kreativity. Navrhnout možnosti tvorby vlastního komiksu za pomoci volných asociací.

Doba trvání klubu: 90 minut

Metody: 5 W (who, what, where, when, why), řetězení diskuse, klasický brainstorming, aktivní komiks, evaluace vyučování

6.6.1 Průběh setkání:

Šesté setkání začalo pěti minutami připomenutí minulého klubu a možností dodatečných komentářů k průběhu i obsahu předešlého setkání. Jako příprava na hlavní aktivitu byl nejprve představen webový komiks. Ze strany vedoucího klubu i dalších členů byla představena řada autorů webových komiksů. Analýza webových komiksů byla provedena upravenou metodou 5 W, kdy nebyl zkoumán jen obsah komiksů, ale i jejich forma. Následovala diskuse o rozdílech komiksů, které čtenáři znají. Diskuse se opírala o metodu *řetězení diskuse* dle Čapka (2015). Každý dostal omezený počet lístků se svým jménem, které představovaly možnost reagovat. Téma začal a první lístek na nástěnku připíchl vedoucí klubu. Kdo reagoval, postupně přidával své lístky. Představení webového komiksu a následné diskusi bylo věnováno 30 minut.

Po představení webového komiksu a analýze různých možností komiksu započala organizační část hlavní aktivity tvorby vlastního komiksu. Nejprve bylo nutné stanovit způsob tvorby. Z předchozí diskuse jasně vyplynulo, že každý má rád trochu jiný styl a jsou různě nadaní v kresbě i ovládání technologií. Naučit se v rámci klubu kreslit na úroveň, která by splnila vlastní očekávání mladých lidí či naučit se dostatečně dobře pracovat v některém softwaru a sehnat k tomu dostatek grafických tabletů, to bylo z časového hlediska nemožné. Do řešení problému se účastníci projektu aktivně zapojovali a výsledkem byla jejich tvůrčí volnost. Komiks bylo možno vytvořit jakýmkoli způsobem, pro který se autor sám rozhodl.

Následovalo stanovení téma komiksu. Předpokládal jsem, že každý si bude chtít vytvořit komiks na své vlastní téma. Tento předpoklad se následně také potvrdil. Bylo nutné stanovit meze a zároveň nechat mladé lidi tvořit. Využit byl *klasický brainstorming* dle Čapka (2015). Vzniklo velké množství témat. Následovala analýza témat, zda je mezi nimi možné najít společné prvky. Výsledkem bylo několik samostatných témat, které sloužili jako inspirace a zároveň hranice pro vlastní tvorbu. Organizační část tvorby vlastního komiksu zabrala patnáct minut.

Následovala pauza v délce pěti minut a následně všichni dostali prostor pro tvorbu vlastního komiksu. Konkrétní nápady i dotazy ohledně provedení bylo možno průběžně diskutovat s vedoucím klubu i dalšími členy, ale bylo společně domluveno, že nikdo nebude kritizovat nápady druhých nebo se snažit jejich nápad replikovat. Po 35 minutách byly práce pozastaveny. Bylo dohodnuto, že vlastní komiks si každý dopracuje doma a případným dodělávkám bude vyhrazena část následujícího setkání. Závěrečných pět minut bylo opět věnováno zpětné vazbě.

6.6.2 Reflexe setkání

Po uskutečněných schůzkách se již všichni účastníci projektu seznámili s komiksovou literaturou. Z vyhodnocení zpětné vazby předchozích schůzek vyplynulo, že by bylo vhodné nabídnout mladým lidem aktivnější způsob průběhu klubu. O tvorbu vlastního komiksu někteří členové projevíli zájem již v předešlé zpětné vazbě. Vytvořit vlastní komiks je však v praxi náročnější, než se může na první pohled zdát. Mladí lidé mají vysoká očekávání od sebe i ostatních, které nejsou schopni naplnit. To se projevilo, již při diskusi o způsobu tvorby komiksu. Návrhy na tvorbu i rozsah svých děl viděli mladí lidé často nerealisticky.

Obdobně tomu bylo i s tématy. Ukázalo se, že mladí lidé nadšeně ocenili možnost kreativního vyjádření, ale spíše vršili řadu rozličných nápadů místo konkrétnějšího návrhu, jak téma uchopit. Z brainstormingu by vzešly desítky nápadů, které však neměly hlubší základ a ani po společné analýze a zmenšení počtu témat se nejednalo o ucelený návrh. Bylo však jasně patrné, že pro účastníky projektu je jejich tvůrčí svoboda velice

důležitá. Nenaléhal jsem proto, ale pouze nabádal, aby zkusili před začátkem tvorby provést průzkum softwarových možností tvorby komiksu a vybrali si téma, které dokážou uchopit.

Při volbě tématu se objevila také otázka cenzury. Během návrhů se objevila témata pro tento projekt i školní prostředí nevhodná. Protože v brainstormingu není vhodné žádný nápad zavrhnout, vysvětlil jsem znovu situaci, a nakonec tyto podněty sami členové klubu vyřadili. Brainstorming nebyl vhodně zvolenou metodou, protože nebyl plně uskutečněn.

6.7 Sedmé setkání

Probíraný obsah: Závěrečná klubová schůzka

Datum: 22. 2. 2022

Cíle: Interpretovat a obhájit vlastní komiks. Závěrečné otestování účastníků. Společně posoudit průběh celého projektu. Provéřit účastníky projektu kvízem zaměřeným na porozumění textu. Identifikovat postoj respondentů k četbě.

Doba trvání klubu: 90 minut

Metody: dotazník, komunikační kruh, didaktický test

6.7.1 Průběh setkání:

Sedmé a závěrečné setkání klubu bylo zahájeno ověřením stavu vlastních komiksů. Na nutné dodělávky bylo vyčleněno dvacet minut. Během tohoto času byla připravena nutná promítací technika a poskytnuta technologická pomoc tvůrcům komiksů.

Po uplynutí vymezeného času každý z účastníků projektu představil svůj komiks (viz příloha VI.). Vyjma promítnutí komiksu byl každý požádán o pár slov ke svému dílu. Konkrétně, jak by komiks pojmenoval, jaké má téma, proč si zrovna téma a formu vybral. Všem jednotlivým komiksům byla poskytnuta zpětná vazba. Následovala krátká řízená diskuse o právě viděných dílech. Prezentace vlastních komiksů a následná diskuse trvala 35 minut.

Před ukončením klubu proběhlo závěrečné testování účastníků projektu formou kvízu porozumění textu (viz příloha III.) a dotazníku (viz příloha IV.) příloha. Testovací fáze trvala patnáct minut. Závěrečných dvacet minut bylo věnováno hlubší zpětné reflexy klubu jako celku. Každý dostal možnost otevřeně promluvit, ale zároveň byly všem rozdány anonymní kartičky (viz příloha V.), kam mohli zaznamenat své názory bezpečně. Aby se každý mohl vyjádřit, část zpětné vazby byla vedena formou diskuse s využitím metody *komunikační kruh* dle Čapka (2015). V rámci poděkování za odvedenou práci dostal každý člen klubu muffin.

6.7.2 Reflexe setkání

Závěrečné setkání proběhlo úspěšně. Podařilo se splnit všechny krátkodobé cíle stanovené pro toto setkání. Zpětná vazba ze strany účastníků projektu byla pozitivní. Komunikační kruhy studenti znají i z běžné výuky ve škole, přesto část z nich využila také možnost anonymní zpětné vazby formou papírových lístků.

Prezentace komiksů ze strany studentů proběhla úspěšně a celá aktivita slavila úspěch. Přesto kvalita studentských výtvorů byla zklamáním. Během společných setkání měli možnost studovat řadu komiksových děl. Většina výtvorů však působí nepromyšleně či nedokončeně. Potvrdily se tak poznatky z předchozího setkání. Dle zpětné vazby však studenti sami svá díla považovali za vydařená. Překvapivý je i temnější ráz komiksů.

7 Zhodnocení projektu

Z výsledků dotazníku i kvízů vyplývá, že k rozvoji čtenářství u vybraného vzorku došlo. Více respondentů chce číst ve volném čase a výsledky testované skupiny při práci s textem se taktéž zlepšily.

V první řadě je nutné uvést výsledky dotazníkového šetření, které mapuje, zda došlo k rozvoji čtenářství ve volném čase u účastníků projektu. První dotazník byl vyplněn na začátku fungování klubu (viz příloha II.). Skládal se ze sedmi otázek. Otázky vyplnilo 12 účastníků projektu. První otázka byla položena obecně, zda rádi čtou. Nebylo specifikováno kdy ani co. Možné odpovědi byly ano, ne a nevím. Sedm z dvanácti dotazovaných uvedlo, že rádo čte (viz graf č. 5).



Graf 5: Obliba čtení – úvod

Čtyři členové klubu čtení rádi neměli. Jeden respondent si postojem ke čtení nebyl jistý. Přesto se i oni rozhodli stát členy klubu. Doplnující otázka blíže specifikovala odpovědi ano, ne či nevím. Ti, kdo odpověděli ano, zde uváděli, proč rádi čtou. Šest respondentů různou formou uvedlo, že je pro ně čtení odpočinkovou činností a dva čtou kvůli další volnočasové aktivitě. Jeden uvedl, že číst musí, ale nevdá mu to. Negativní vztah ke čtení respondentů byl odůvodněn především nezájmem, nudou a dvakrát se objevilo, že by nevdálo číst jen tak, ale respondenti nemají rádi čtení ve škole. Jedna odpověď – nevím, jasné zdůvodnění neobsahovala. Respondent uvedl pouze, že si není svým postojem k četbě jistý.

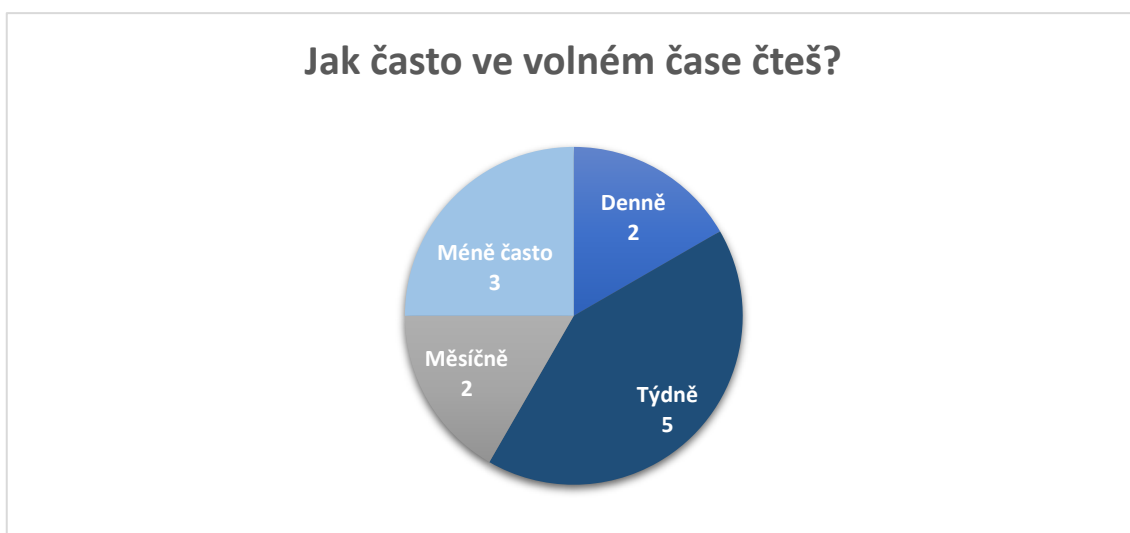
Navazovala otázka, zda účastníci projektu čtou ve volném čase. Možné odpovědi byly ano či ne. S dotazem se opět pojila otázka pátrající po důvodech odpovědi. Odpovědi téměř totožně reflektovaly výsledky první otázky (viz graf č. 6).



Graf 6: Četba ve volném čase – úvod

Souhlas uvedlo osm respondentů. Odůvodnění byla obdobná jako u předchozí otázky, ale jeden z respondentů odpověděl, že čte, aby byl chytřejší. Další čte ve volném čase, protože ve škole na to nemá čas. Pouze jeden ze dvou respondentů, kteří u přechozí otázky uvedli, že jim vadí četba ve škole, zde uvedl, že čte ve volném čase. Jeden respondent tedy výše uvedl, že by četl ve volném čase, ale nečte. Čtyři odpovědi byly negativní. Důvody byly opět obdobné s tím, že se dvakrát objevil nedostatek času.

Aby informace o četbě ve volném čase bylo možné zařadit do časového horizontu, další otázka zkoumala, jak často ve volném čase čtenáři čtou (viz graf č. 7).



Graf 7: Četnost četby ve volném čase – úvod

Opět nebylo specifikováno, co přesně je považováno za čtení. Účastníci měli možnost vybrat z připravených odpovědí. Možnosti byly denně, týdně, měsíčně, méně často. Výsledky ukazují, že za aktivního čtenáře se považují i ti, kdo čtou ve volném čase

přibližně jednou za měsíc. Zároveň jeden z respondentů uvedl, že ve volném čase nečte a dle výsledku čte. Pouze dva respondenti čtou ve volném čase denně. Pět respondentů čte týdně. Dva měsíčně. A zbylá čtvrtina čte ve volném čase ještě méně často.

Dvě následující otázky měly pomoci v orientaci a přípravě klubu. Zjišťováno bylo, jaký žánr mají respondenti rádi a co posledního četli. Odpovědi byly volné.

Nejoblíbenější jsou žánry sci-fi a fantasy. Vyjma jednoho respondenta všichni dokázali uvést, co posledního četli. Opět nebylo specifikováno, zda jde o knihy, časopisy či jinou literaturu. Přesto osm odpovědí obsahovalo knihy a jedna komiks. Další dvě byly různým typem článku či internetového příspěvku.

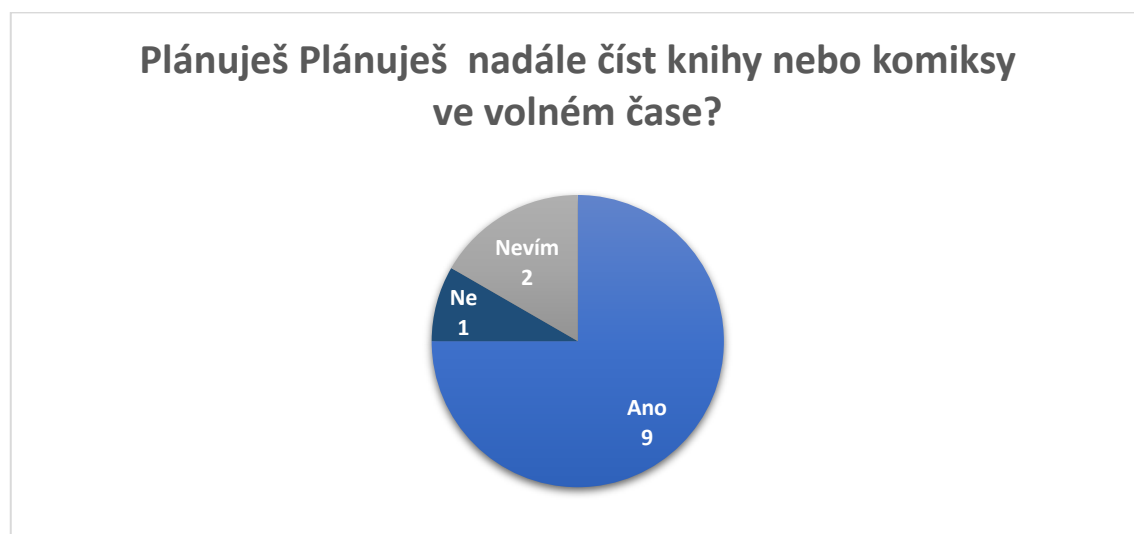
Na posledním klubovém setkání měli účastníci možnost znovu vyplnit dotazník, který měl za úkol zmapovat, zda došlo ke změně jejich vztahu ke čtení (viz příloha IV.). V první otázce měli formou odpovědi ano či ne účastníci projektu zhodnotit svůj vztah ke čtení po absolvování projektu (viz graf č. 8). Odebrána byla možnost nevim.



Graf 8: Obliba četby – závěr

Nikomou, kdo původně měl čtení rád, se v průběhu klubu nezprotivilo. Naopak z původních tří negativních odpovědí a jedné nejisté se staly další dvě odpovědi pozitivní. Dva respondenti čtení stále nemají rádi. Z otázky po důvodu vyplynulo, že komiks je i baví, ale čtení knih se věnují v především v rámci příprav k maturitě, a to je stále nebaví.

Aby bylo možné prohlásit, že došlo k rozvoji čtenářství u účastníků projektu, bylo nutné zjistit, zda chtějí v četbě ve volném čase pokračovat i po zakončení klubu (viz graf č. 10). Zde již bylo zmíněno čtení knih či komiksů.



Graf 9: Výhled do budoucna

Respondenti opět vybírali ano, ne a nevím. Výsledky jsou pozitivní, protože devět respondentů uvedlo, že číst dále chce. Dva uvedli, že neví a jeden ne. Při zkoumání důvodů se objevil i přínos klubu. Dle odpovědi respondentovi klub ukázal, že čtení není jen o čtení nezáživných knížek. Další důvody jsou, že to mladé lidi bavilo a opět, že je to forma odpočinku či doplněk k další volnočasové aktivitě. Důvody k nerozhodnosti byly opět nedostatek času a zajímavých podkladů k četbě. Odůvodnění negativní odpovědi uvádělo také nedostatek času a chuti číst sám pro sebe. Netypická je odpověď respondenta, který uvedl, že čte nerad, ale zde vybral, že chce se čtením pokračovat. Důvod se odhalit nepodařilo.

Závěrečná otázka ohledně čtení zkoumala, zda došlo díky klubu ke změně postoje ke čtení. Odpovědi byly opět volné. Pět odpovědí uvádí, že ke změně postoje nedošlo. Sedm udává, že ano. Většina odpovědí nebyla příliš rozvinuta, ale tři odpovědi různým způsobem vypovídají, že respondenti změnili svůj názor na komiks. Jedna odpověď opět zmínila, že klub pomohl respondentovi nalézt nový pohled na knihy mimo doporučenou četbu. Dle výsledků tedy z původních sedmi čtenářů je dnes čtenářů devět. Ti čtou častěji než dříve a chtějí v četbě ve volném čase pokračovat.

Dále je nutné zhodnotit výsledky vstupního a závěrečného kvízu (viz příloha III.).
Výsledky kvízů jsou níže konkrétně vyobrazeny (viz tabulky č. 3 a 4).

Tabulka 3: Výsledky vstupní kvíz – porozumění textu

Respondent	Odpovědi na otázky					Získané body
	1	2	3	4	5	
1	A	A, N, N, N	D	A	raních, nejznámějším, pytli	7 z 10
2	D	A, A, N, N	B	A	Jihoafrické, nejznámějším, pytli	6 z 10
3	A	A, A, N, N	D	D	Ti, odpadky	4 z 10
4	D	A, N, N, A	B	A	Republika, několika měsíční, odpadky	5 z 10
5	D	N, N, N, N	B	D	Jihoafrické, nejznámějším, pytli	7 z 10
6	D	A, N, N, A	D	A	trybuna, odpadky, nejznámějším	7 z 10
7	A	N, A, N, N	D	A	Jihoafrické, odpadky	6 z 10
8	B	A, A, N, N	D	B	raních, umí	3 z 10
9	D	A, N, N, N	B	A	nejznámější, neztěžuje, pytli, odpadky	7 z 10
10	A	A, A, N, N	C	D	nejznámějším, neúprosný, apartheid	5 z 10
11	D	N, A, N, N	D	A	nejznámějším, pytli, odpadky	9 z 10
12	D	A, N, N, A	D	B	neztěžuje, odpadky, nejznámější, pytli	7 z 10

Tabulka 4: Výsledky závěrečný kvíz – porozumění textu

Respondent	Odpovědi na otázky					Získané body
	1	2	3	4	5	
1	D	A, N, N, N	D	A	nejznámějším, Jihoafrické, pytli, odpadky	9 z 10
2	A	N, A, N, N	B	A	nejznámějším, pytli,	6 z 10
3	A	A, A, N, N	D	A	pytli, odpadky, neztěžuje, přivítat	6 z 10
4	D	N, N, N, A	C	A	odpadky, Jihoafrické	6 z 10
5	D	N, N, N, A	B	A	odpadky, nejznámějším, pytli	8 z 10
6	D	A, N, N, N	D	A	odpadky, nevím	7 z 10
7	D	N, N, N, N	C	A	nejznámější, pytli, Apartheid	7 z 10
8	B	N, A, N, A	D	B	odpadky, umí, pytli, jiho africká	5 z 10
9	D	A, N, N, N	D	A	pytli, my, odpadky,	8 z 10
10	D	A, A, N, N	B	D	odpadky, nejznámějším, pytli	6 z 10
11	D	N, N, N, N	D	A	nejznámějším, pytli, odpadky	10 z 10
12	D	N, A, N, N	D	D	neztěžuje, nejznámější, odpadky, pytli	8 z 10

V tabulce č. 4 jsou zeleně označena pole, kde došlo ke zlepšení výsledků. Každý respondent má stejné číslo v rámci obou tabulek. Z výsledků je patrné, že u většiny respondentů došlo ke zlepšení jejich výsledků. Nikdo si nevedl hůře než při vstupním kvízu. V páté otázce nebyly odebrány body za výběr špatných slov. Tato otázka se dle zpětné vazby zdála nejtěžší. Druhou nejobtížnější dle účastníků projektu byla otázka druhá, která měla několik podotázek.

Zpětná vazba účastníků projektu je stručně popsána u jednotlivých setkání. Na závěrečném setkání byla možnost ohodnotit anonymně i veřejně celý průběh klubu. Zpětná vazba byla pozitivní. Věřím, že to nebylo ovlivněno formálním vztahem učitele a studenta, který převládá mimo klub. Nejoblíbenější aktivity byly ty tvůrčí, tedy tvorba vlastního komiksu a inscenace scén z komiksu. Pozitivně se účastníci vyjádřili i k dalším

aktivitám. Jen někdy bylo příliš diskutování a dotazovaná. Přiznali, že během klasické výuky nejsou zvyklí tolik o věcech diskutovat a je namáhavé se aktivně zapojovat během všech aktivit. Celkově čtení i rozbor komiksových děl všechny dle reakcí bavily. Nejméně oblíbenou aktivitou byly kvízy. Ač během celého trvání klubu panovala otevřená atmosféra, čtyři účastníci projektu využili možnost anonymní zpětné vazby. Zpětná vazba neobsahovala kritiku a ani nepřinesla nic mimo obsah zpětné vazby veřejně. Protože lístky bylo možné vyplnit kdykoliv, předpokládám, že byly vyplněny na začátku zpětné vazby a jejich autoři se v průběhu odhodlali podělit o své zážitky také veřejně.

Ač průběh a výsledky projektu hodnotím kladně stejně jako účastníci projektu, tak nemohu opomenout asi nejvýraznější negativní aspekt projektu. Jednou z hlavních aktivit celého projektu byla tvorba vlastního komiksu. Vzhledem k vydařeným a poměrně dobře organizovaným inscenacím z díla jsem očekával, že účastníci projektu maximálně využijí možnosti kreativní aktivity. Tato aktivita jasně ukázala fakt, který znám i z běžné pedagogické praxe. Pokud jsou dobře motivováni, mají mladí lidé ochotu a elán tvořit. Žádají si tvůrčí svobodu a samostatnost. Při realizaci se však ukazuje, že mají nereálná očekávání vlastních schopností, organizace času a chybí jim schopnost hlubšího plánování. Prvotní nadšení pro vlastnoruční kresbu komiksu i následná změna v elektronický komiks proběhla bez výzkumu dostupných softwarových i hardwarových možností. Diskutovaných témat bylo mnoho, ale následné doplňující dotazování prokázalo, že většina mladých lidí neměla návrh tématu hlouběji promyšlený. Výsledné komiksy byly přijaty pozitivně, ale jejich kvalita neodpovídá časovým a dovednostním možnostem účastníků výzkumu. Přesto z různorodosti přístupů a uměleckých stylů je patrné, že každý pracoval samostatně a snažil se přiblížit téma jemu vlastní. Snahu o osobité ztvárnění hodnotím kladně.

Na vlastních komiksech členů klubu je zajímavé, jak rozdílnou atmosféru mají v porovnání s inscenacemi vlastních scén z komiksu. Ten sám byl tíživý, ale výstupy členů klubu byly většinou odlehčené. Naopak jejich vlastní komiksy mohou působit temně či tíživě. Během diskuse jsem se snažil z autorů získat odůvodnění a následně s některými mluvil i mimo klub. Černý humor je dle zpětné vazby mládeži často vlastní a v temnějším vyznění svých komiksů neviděli nic zvláštního.

Závěr

Diplomová práce se věnuje tématu komiksu a jeho využití v literární výchově ve volném čase. Ač je práce vedena v rámci pedagogiky volného času, znalosti a výsledky zde předkládané nejsou nutně vázány pouze na pedagogiku volného času. Celá práce byla tvořena s úmyslem snadné přenositelnosti i na další obory pedagogiky.

Konkrétní výsledky projektu naznačují, že komiks pomohl mládeži nejen lépe pracovat s textem, ale podnítil také jejich zájem o další četbu. V rámci objektivitu však musím poukázat na fakt, že tento výsledek může být ovlivněn řadou vnějších faktorů. Výsledek není možné generalizovat bez dalšího výzkumu.

Výsledky dotazníkového šetření potvrzují výsledky výzkumů čtenářských preferencí z posledních let. Žánry fantasy a sci-fi jsou nejpobulárnějšími žánry. Stejně tak nuda a nedostatek času jsou častými důvody, proč mladí lidé nechtějí číst. Dále se potvrzuje, že mládež je silně ovlivněna povinným vzděláváním a povinnou četbou k maturitě, jak uvádí Trávníček (2014).

Domnívám se, že práce splnila stanovené cíle. S jistotou mohu prohlásit, že komiks se dá využívat jako didaktický prostředek v literární výchově ve volném čase. Teoretickou část považuji za informativně bohatou. Vývoj komiksu je obsáhle popsán včetně zmínek o lokálních specifikách, jakými je styl manga v Japonsku či vývoj superhrdinského komiksu v USA. Sám plánuji znalosti získané tvorbou teoretické části využít při přednášce na téma minulosti a budoucnosti komiksu na Comic-Con Prague. Avšak, je možné o komiksu napsat ještě mnoho stran. Práce se podrobněji nevěnuje tématu webových komiksů, protože rozsah práce takovouto odbočku nedovoluje. Přesto technologický vývoj a možnosti webového komiksu považuji za významné téma. Doufám, že v budoucnu já či další komiksoví badatelé téma dále zpracujeme a představíme veřejnosti. Webový komiks se svým často satirickým, karikaturním obsahem se značně podobá původním novinovým zábavným proužkům a vrací se tak ke kořenům komiksu. Samostatné téma je využití komiksu při práci s dětmi v mateřské škole. Situace spojená s pandemií v minulých letech neumožnila provedení projektu v mateřské škole, jak jsem původně zamýšlel. Výzkum této oblasti považuji za podnětný, protože komiks jako médium se dle mých znalostí do prostředí mateřské školy hodí a mohl by přinést zajímavé výsledky. Aktivita i přístup ke komiksu by však musel být značně odlišný, než jak je prezentován zde. Projekt v praktické části také splnil stanovené cíle. Každé setkání naplnilo předem stanovené cíle a dle výsledků projektu pomohl členům klubu v rozvoji dovednosti práce s textem a podpořil jejich zájem o četbu. Mimo tyto cíle projekt představuje snadno modifikovatelnou inspiraci pro další pedagogy, aby mohli sami komiks využít v rámci školní i volnočasové výuky. Dle zpětné vazby na posledním setkání klubu i v následujících dnech mohu konstatovat, že klub jako volnočasová aktivita mládež oslovil a měli by zájem v něm dále pokračovat. Bohužel to nedovolují další vnější vlivy. Je však možné, že v příštím školním roce klub bude obnoven. Samozřejmě kromě klubových aktivit se zde odehrávala i řada menších sociálních interakcí, které nejsou v rámci běžné výuky možné. To má na celkový dojem, jakým projekt působí v očích mládeže, svůj vliv.

Čapek (2015) zmiňuje využívání komiksu jako didaktického prostředku. Komiksem se zabývá řada bakalářských i diplomových prací. Jako podpůrný prostředek se pomalu dostává do povědomí pedagogů, přesto jeho využití je zatím v praxi značně limitováno. Nejednotná definice komiksu dle mých vědomostí získaných při tvorbě diplomové práce nebrání ve využívání komiksu, ale nepochopení základu komiksu ano. Komiks může vyvolávat předsudky, jako nižší forma literatury. Během první konzultace s vyučujícím českého jazyka a literatury jsem se setkal s názorem, že klub o komiksech

bude „flákárna“. Tuto práci kolegovi hodlám po obhajobě poskytnout a mohu jen doufat, že změní názor. Komiks je možno aplikovat i mimo jazykové předměty, ale je potřeba kombinace dalších dobře zvolených didaktických metod, aby komiks jako didaktický prostředek fungoval. Dokáží si představit pracovat s komiksem ve vybraných tématech i v technických předmětech. Komiks jako doplněk výuky konstrukce či čištění počítačů se pokusím ověřit ve vlastní praxi. Další aplikací komiksu by mohl být příběh mapující životní cyklus procesu v systému. Domnívám se také, že možnost úpravy či volné tvorby komiksu může odhalit mnohé o náladě jednotlivců i kolektivu.

Načerpané znalosti o komiksu, mládeži i výukových metodách dle Čapka a zkušenosti získané realizací projektu mě obohatily. Věřím, že mě posunou dále na dráze pedagoga a budu se je snažit dále využívat ve výuce i mimo školu.

Diplomová práce nenabízí jednoznačnou odpověď či snad návod, jak přesně postupovat při práci s komiksem v literární výchově ve volném čase. Místo toho poskytuje další kousek skládky objevující potenciál komiksu v pedagogice. Předložené aktivity jsou tvořeny volně, takže s menší úpravou jsou aplikovatelné na různá témata. Pro rozvoj povědomí o možnostech komiksu považuji za nutné inspirovat další výzkumníky nejen z řad pedagogů volného času. Komiks má obrovský potenciál, který je jako diamant nutno vybrousit.

Seznam použitých zdrojů

Literární prameny

CLAIR, René a Jaroslav TICHÝ, 1967. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy. ISBN: neuvedeno.

ČAPEK, Robert, 2015. *Moderní didaktika: Lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-9934-6.

DELAROCK a kol., 2016. *Komiksová Kytice*. Praha: Transmedialist. ISBN 978-80-906578-0-9.

DIESING, Helena, 2011. *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone. ISBN 978-80-904546-8-2.

DUNCAN, Randy a Matthew SMITH, 2009. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group. ISBN 9780826429360.

EISNER, Will, 1985. *Comics & sequential art: principles & practice of the world's most popular art form*. Tamarac, Fla: Poorhouse Press. ISBN 0-9614728-1-2.

EISNER, Will, 2008. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: WW Norton & Co. ISBN 0-9614728-1-2.

FORET, Martin a kol., 2012. *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-3327-1.

FRIEDLANDEROVÁ, Hana a kol., 2018. *České děti a mládež jako čtenáři 2017*. Brno: Host. ISBN 978-80-7577-804-8.

GAGE, Christos N. a Donald MUSTARD, 2021. *Batman / Fortnite: Bod nula (souborné vydání)*. Praha: Crew. ISBN 978-80-7679-107-7.

GROENSTEEN, Thierry, 2005. *Stavba komiksu*. Brno: Host. ISBN 80-7294-141-0.

HUBÁČEK, Stanislav, 2015. *Komiks a digitální hry: případ pouhé konvergence?*. Brno: Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Jaroslav Švelch.

KRUML, Milan, 2007. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum. ISBN 978-80-86839-12-7.

KUNZLE, David, 1973. *The Early Comic Strip*. California: University of California Press. ISBN 978-0520018655.

LACA, Slavomír, 2013. *Výchova – rodina – hodnoty*. Brno: Institut mezioborových studií. ISBN 978-80-87182-32-1.

LADA, Josef, 1932. *Šprýmovné kousky Frantíka Voviska a kozla Bobeše*. Vyd. 2. Praha: Melantrich. ISBN: neuvedeno.

MCCLLOUD, Scott, 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art. ISBN 978-80-7381-419-9.

MCDONALD, John F., 2011. *Romeo a Julie (komiks)*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3764-5.

MILLER, Ann a Bart BEATY, 2014. *The French Comics Theory Reader: Studies in European comics and graphic novels*. Leuven: Leuven University Press. ISBN 978-90-5867-988-8.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA, 2004. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka. ISBN 80-7185-669-x.

PETERSEN, Robert, 2011. *Comics, Manga, and Graphic Novel*. Santa Barbara: Praeger. ISBN 978-0-313-36331-3.

PRÁZOVÁ, Irena a kol., *České děti jako čtenáři*. Brno: Host ve spolupráci s Národní knihovnou České republiky, 2014. ISBN 978-80-7491-492-8

PROKŮPEK, Tomáš a Martin FORET, 2016. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-7470-145-0.

PROKŮPEK, Tomáš, 2016. *Příběhy československého komiksu*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-5235-7.

PRŮCHA, Jan, 2017. *Moderní pedagogika*. Vyd. 6. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1228-7

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ, 2008. *Pedagogický slovník*. Vyd. 4. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-416-8.

RHOADES, Shirrel, 2008. *A Complete History of American Comic Books*. New York: Peter Lang Publishing. ISBN 978-1-4331-0107-6.

SMOLÍK, Jakub, 2010. *Subkultury mládeže: Uvedení do problematiky*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2907-6.

ŠINDELÁŘOVÁ, Šárka, 2008. *Komiks v předškolním a mladším školním věku*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Dagmar Mocná.

ŠTĚPÁN, Petr, 2002. *Český komiks a výtvarné umění*. Praha: České muzeum výtvarných umění. ISBN 80-7056-111-4.

TOBIN, Paul, 2015. *Zaklínač: Skleněný dům*. Praha: Crew. ISBN 978-80-7449-300-3.

TRÁVNÍČEK, Jiří, 2014. *Překnížkováno*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-256-6.

TRÁVNÍČEK, Jiří, 2017. *Česká čtenářská republika*. Brno: Host. ISBN 978-80-74-91-850-6.

VÁGNEROVÁ, Marie, 2005. *Vývojová psychologie I: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0956-8.

VALA, Jaroslav a kol., 2015. *Literární výchova ve škole vzpomínky, vize, zkušenosti*. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4481-9.

ZBUDILOVÁ, Helena, 2020. *Literární výchova ve volném čase*. Praha: H&H. ISBN 978-80-7319-138-2.

Elektronické zdroje

ALZA, c1994-2021a. Komiksy a manga. In: *Alza* [online]. [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/media/komiksy/18863484.htm>

ALZA, c1994-2021b. Nejprodávanější, nejlepší komiksy a manga. In: *Alza* [online]. [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/media/nejprodavanejsi-nejlepsi-komiksy/18863484.htm#f&cst=0&cud=0&pg=1&prod=&sc=500>

AMAZON, 2021. The AI-Made Comic Book #TAIMCB 1: the State of Art of the Future of Comics 1/3. In: *Amazon* [online]. 11. 08. 2021 [cit. 2022-01-24]. Dostupné z: <https://www.amazon.com/AI-Made-Comic-Book-TAIMCB-Future/dp/B09CGHRXBD>

AOKI, Deb, 2019. Early Origins of Japanese Comics. In: *Liveabout dotcom* [online]. 29. 03. 2019 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/early-origins-of-japanese-comics-2282750>

ASHCRAFT, Brian, 2021. Here Are Japan's Biggest Selling Manga of 2021: A couple of titles dominated the Japanese charts this year. In: *Kotaku* [online]. 12. 01. 2021 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://kotaku.com/here-are-japans-biggest-selling-manga-of-2021-1848141916>

BIERNÁTOVÁ, Olga a Jan SKŮPA, 2011. Bibliografické odkazy a citace dokumentů dle ČSN ISO 690 (01 0197) platné od 1. dubna 2011. In: *Citace.com* [online]. Brno, 02. 09 2011 [cit. 2021-01-10]. Dostupné z: <https://www.citace.com/CSN-ISO-690.pdf>

CERMAT, 2015. Český jazyk a literatura: Didaktický test. In: *Statnimaturita-cestina* [online]. [cit. 2021-12-20]. Dostupné z: <https://statnimaturita-cestina.cz/wp-content/uploads/maturita-cestina-didakticky-test-2015-zadani-jaro-novy-amos-cz.pdf>

COHN, Niel, 2019. Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning. In: *Psychology of Learning and Motivation* [online]. Tilburg: Academic Press, 2019, (70), 97-127 [cit. 2021-12-16]. ISSN 0079-7421. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/bs.plm.2019.02.002>

COMICS CENTRUM, c2012. Průvodce komiksovými žánry. In: *Comicscenter* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.comicscentrum.cz/prinasime-prvniho-pruvodce-komiksovymi-zanry>

CREW, c2021. Komiksové žánry. In: *CREW* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/kategorie-21644/komiks/dle-zanru-a-kompletu>

ČESKOSLOVENSKÁ BIBLIOGRAFICKÁ DATABÁZE, c2008-2021. Romeo a Julie (komiks). In: *CBDB* [online]. [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.cbdb.cz/kniha-67581-romeo-a-julie-komiks-romeo-juliet>

ČT 24, 2018. Před 80 lety zachránil Mirek Jarku u Šmejkalovy ohrady. A z Rychlých šípů se stal kult. In: *Česká televize 24* [online]. 16. 12. 2018 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/2682032-pred-80-lety-zachranil-mirek-jarku-u-smejkalovy-ohrady-a-z-rychlych-sipu-se-stal>

DARK HORSE, 2017. The Witcher Volume 1: House of Glass. In: *Darkhorse* [online]. 02. 08. 2017 [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://digital.darkhorse.com/books/dec1b6dfe94c40d594b987497442f4c1/witcher-volume-1-tpb>

DARK HORSE, 2014. The Witcher: House of Glass #1. In: *Darkhorse* [online]. 19. 03. 2014 [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://digital.darkhorse.com/books/ac89b08a87b14557b8a7090b66072bfd/witcher-1>

DBENBENN, 2005. Toepffer Cryptogame. In: *Wikimedia commons* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toepffer_Cryptogame_13.png

FORET, Martin, c2021. Současný český komiks: Na cestě do všedního života. In: *Goethe institut* [online]. [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.goethe.de/ins/cz/cs/kul/the/comix/21292336.html>

FRIEDLAENDEROVÁ, Hana, 2021. České děti jako čtenáři 2021. In: *Informace pro knihovny* [online]. Listopad 2021 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: https://ipk.nkp.cz/docs/ctenarstvi/Ceske_deti_jako_ctenari_2021.pdf/

GREENALL, Jonathon, 2021. Why America's Manga Market Is Booming. In: *CBR* [online]. 01. 07. 2021 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/us-manga-sales-boom-demon-slayer-my-hero-academia/>

GULIVERLOOKS, 2014. The work of James Gillray. In: *Guliverlooks* [online]. 31. 03. 2014 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://guliverlooks.wordpress.com/2014/03/31/the-work-of-james-gillray/>

HERMAN, Mik, 2012. Jenský kodex: o oklamání a zmámení křesťanstva skrze zlé kněžstvo. In: *Čítárny* [online]. 22. 11. 2012 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.citarny.cz/nove-knihy/historie/historie-knihy/jensky-kodex>

HVÍŽĎALA, Karel, 2007. Comics: A Rychlé šipy zlepšovaly odvoz hlíny. In: *Neviditelný pes* [online]. 09. 10. 2007 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://neviditelnypes.lidovky.cz/kultura/comics-a-rychle-sipy-zlepsovaly-odvoz-hliny.A071007_233725_p_kultura_wag

CHHABRA, Rupashi, 2021. The Influence and Impact of Comics on the Media and Society. In: *Yoair* [online]. 03. 09. 2021 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://www.yoair.com/blog/the-influence-and-impact-of-comics-on-the-media-and-society/>

CHYTRÁ, Hana, 2011. Tapisérie z Bayeux: první historický komiks. In: *Topzine* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.topzine.cz/tapiserie-z-bayeux-prvni-historicky-komiks>

ICV2, 2022. Top 50 comics – December 2021, In: *ICv2* [online]. 04. 01. 2022 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://icv2.com/articles/markets/view/50097/top-50-comics-december-2021>

IMAGO, c2005-2022. Komiksy a komiksové knihy. In: *Imago*. [cit. 2021-12-21]. Dostupné z: <https://www.imago.cz/komiksy>

JACOBS, Dale, 2014. Webcomics, Multimodality, and Information Literacy. In: *Image text* [online]. [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://imagetextjournal.com/webcomics-multimodality-and-information-literacy/>

KAVANAGH, Barry, 2000. Northampton / “Graphic Novel”. In: *Blather* [online]. 17. 10. 2000 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/northhampton-graphic-novel/>

KNIHY DOBROVSKÝ, c2001-2022. Komiksy. In: *Knihy Dobrovský* [online]. [cit. 2021-12-20]. Dostupné z: <https://www.knihydobrovsky.cz/komiksy-2496?sort=8>

KNUDDE, Kjell, 2021. William Hogarth. In: *Lambiek: Comiclopedia* [online]. 09. 02. 2022 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm

KOŘÍNEK, Pavel, 2019. Komiks pro děti a mládež po roce 2000: První díl (2000-2009). In: *Czechlit* [online]. 09. 10. 2019 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/komiks-pro-deti-a-mladez-po-roce-2000-prvni-dil-2000-2009/>

KOŘÍNEK, Pavel, 2020. Komiks pro děti a mládež po roce 2000: Druhý díl (2010-2019). In: *Czechlit* [online]. 13. 01. 2020 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/komiks-pro-deti-a-mladez-po-roce-2000-druhy-dil-2010-2019/>

KOŘÍNEK, Pavel, 2021a. Český komiks pro dospělé po roce 2000: 1. část (2000-2009). In: *Czechlit* [online]. 25. 10. 2021 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/cesky-komiks-pro-dospele-po-roce-2000-1-cast-2000-2009/>

KOŘÍNEK, Pavel, 2021b. Český komiks pro dospělé po roce 2000: 2. část (2010-2019). In: *Czechlit* [online]. 26. 11. 2021 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/cesky-komiks-pro-dospele-po-roce-2000-2-cast-2010-2019/>

KOSMAS, 2021. Nejprodávanější kniha v roce 2021 – komiksy. In: *Kosmas* [online]. [cit. 2021-12-20]. Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/bestsellery/2021/1x10/76/komiksy/?articleTypeIds=3563#pos=0>

KOTEN, Jiří, 2020. Úvod do studia literatury. In: *PF UJEP* [online]. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: https://www.pf.ujep.cz/wp-content/uploads/2020/11/p%C5%99edn%C3%A1%C5%A1ka_%C3%BAvod.pdf

MAN, 2009. Saudkův komiks vyprodán během čtyř dní. In: *Týden* [online]. 11. 12. 2009 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://www.tyden.cz/rubriky/kultura/saudkuv-komiks-vyprodan-behem-ctyr-dni_151435.html?showTab=nejtenejsi-7

MANDYS, Pavel, 2009. Vyšel klíčový komiks Káji Saudka. Po čtyřiceti letech. In: *Týden* [online]. 08. 12. 2009 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://www.tyden.cz/rubriky/kultura/vysel-klicovy-komiks-kaji-saudka-po-ctyriceti-letech_151004.html?showTab=nejtenejsi-24

MARTINUS, c2020-2022. Nejprodávanější komiksy. In: *Martinus* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.martinus.cz/l?categories%5B0%5D=6065&sort=sold+desc>

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY, 2013. Koncepce státní politiky pro oblast dětí a mládeže na období 2007-2013. In: *MŠMT* [online]. 11. 10. 2013 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/file/24965?highlightWords=Voln%C3%BD+%C4%8Das+preven+ce+d%C4%9Bt%C3%AD+ml%C3%A1de%C5%BEE>

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY, 2014. Koncepce podpory mládeže na období 2014 – 2020. In: *MŠMT* [online]. 19. 05. 2014 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/file/33599/>

MURRAY, Christopher, 2017. Graphic novel. In: *Britannica* [online]. 07. 05. 2017 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel#ref1111555>

NÁRODNÍ KNIHOVNA ČESKÉ REPUBLIKY, 2021a. České děti a mládež jako čtenáři v roce 2021. In: *ipk.nkp* [online]. 25. 11. 2021 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://ipk.nkp.cz/docs/ctenarstvi/TZ_Ceske_deti_jako_ctenari_2021.docx/

NÁRODNÍ KNIHOVNA ČESKÉ REPUBLIKY, 2021b. České děti jako čtenáři v době pandemie: děti a mládež ve věku 6–19 let. In: *ipk.nkp* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://ipk.nkp.cz/docs/ctenarstvi/Ceske_deti_infografika_2021.pdf

NEOBATFREAK, 2018. Action Comics 1. In: *Wikipedia* [online]. 29. 01. 2018 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/DC_Comics#/media/File:Action_Comics_1.jpg

NEŠPOR, Zdeněk, 2018. Mládež. In: *Sociologická encyklopedie* [online]. 10. 11. 2018 [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: [https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/M1%C3%A1de%C5%BE_\(MSgS\)](https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/M1%C3%A1de%C5%BE_(MSgS))

OWENS, Simon, 2018. This webcomic artist has 1 million fans on Facebook: Here's how he got them. In: *Medium* [online]. 11. 10. 2018 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://medium.com/the-business-of-content/this-webcomic-artist-has-1-million-fans-on-facebook-heres-how-he-got-them-98f3b33c3b6f>

PROCHÁZKOVÁ, Ivana, 2006. Co je čtenářská gramotnost, proč a jak ji rozvíjet? In: *Metodický portál RVP* [online]. 18. 01. 2006 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/446/CO-JE-CTENARSKA-GRAMOTNOST-PROC-A-JAK-JI-ROZVIJET.html>

PROKŮPEK, Tomáš, 2021. Český komiks neustále roste, největší problém je omezená velikost našeho trhu. In: *Český rozhlas* [online]. 23. 05. 2021 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/cesky-komiks-neustale-roste-nejvetsi-problem-je-omezena-velikost-naseho-trhu-8463315>

RICHTER, Vít, 2014. České děti jako čtenáři v roce 2013/2014. In: *docplayer* [online]. 27. 02. 2014 [cit. 2022-1-1]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/1373875-Ceske-deti-jako-ctenari-v-roce-2013-prah-27-2-2014-vit-richter-narodni-knihovna-cr-vit-richter-nkp-cz.html>

RICHTER, Vít, 2021. České děti a mládež jako čtenáři v roce 2021. In: *Mistnikultura* [online]. 01. 12. 2021 [cit. 2022-1-1]. Dostupné z: <https://www.mistnikultura.cz/ceske-deti-a-mladez-jako-ctenari-v-roce-2021>

RODRIGUEZ, Emily a kol., 2022. The Tale of Genji: work by Murasaki. In: *Britannica* [online]. 07. 02. 2022 [cit. 2022-2-12]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/The-Tale-of-Genji>

STANBOROUGH, Rebecca, 2019. Benefits of Reading Books: How It Can Positively Affect Your Life. In: *Healthline* [online]. 15. 10. 2019 [cit. 2021-12-12]. Dostupné z: <https://www.healthline.com/health/benefits-of-reading-books>

THE OHIO STATE UNIVERSITY, c2021. The Yellow Kid. In: *The Yellow Kid* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/

VMENKOV, 2007. Mice burying the cat. In: *Wikimedia commons* [online]. [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mice-burying-the-cat.jpg>

WILSON, Jeffrey, 2021. Everything You Need to Know About Digital Comics. In: *PCmag* [online]. 28. 04. 2021 [cit. 2021-12-09]. Dostupné z: <https://www.pcmag.com/news/everything-you-need-to-know-about-digital-comics>

ZANDER, John, c2022. Is Reading Comics as Good as Reading Books? Written by John Zander in Comics. In: *Chilkibo Publishing: Personalized Children's books* [online]. [cit. 2022-01-11]. Dostupné z: <https://chilkibopublishing.com/is-reading-comics-as-good-as-reading-books/>

Seznam použitých obrázků

Obrázek 1: Tapisérie z Bayeux	14
Obrázek 2: Genji monogatari.....	15
Obrázek 3: Jenský kodex	15
Obrázek 4: A Harlot's Progress	16
Obrázek 5: John Bull taking a luncheon.....	16
Obrázek 6: The Mice Are Burying the Cat.....	17
Obrázek 7: Histoire de Monsieur Cryptogame	17
Obrázek 8: The Yellow Kid.....	19
Obrázek 9: Action Comics No. 1	20
Obrázek 10: Webový komiks	21
Obrázek 11: Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše.....	23
Obrázek 12: Rychlé šípy	24
Obrázek 13: Muriel a oranžová smrt.	26
Obrázek 14: Obálky trilogie Alois Nebel.	28
Obrázek 15: Nejoblíbenější žánry chlapců a dívek v roce 2021.....	34
Obrázek 16: Proměnlivost oblíbenosti žánrů napříč věkovým spektrem.....	35
Obrázek 17: Nejoblíbenější knižní tituly v letech 2017 a 2021	35

Seznam použitých tabulek

Tabulka 1: Oblíbené žánry čtenářů v letech 2007, 2010, 2013	29
Tabulka 2: Srovnání čtenářských preferencí na prodejních webových stránkách.....	36
Tabulka 3: Výsledky vstupní kvízy – porozumění textu	63
Tabulka 4: Výsledky závěrečného kvízy – porozumění textu.....	63

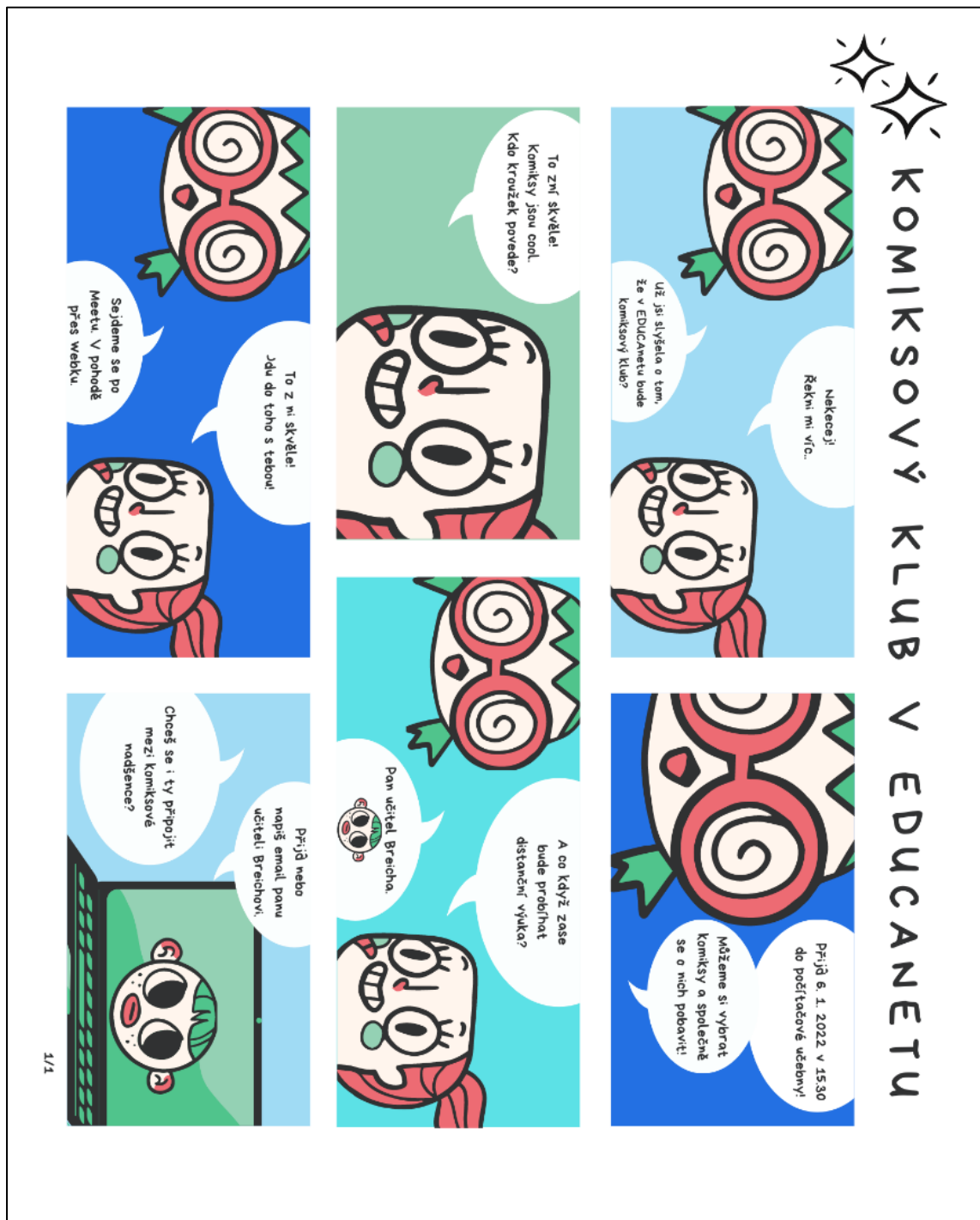
Seznam použitých grafů

Graf 1: Preference žánru dle pohlaví	30
Graf 2: Preference žánru dle věku dítěte	31
Graf 3: Nejčastěji čtený žánr u dětí ve věku 6–8 let v roce 2017	32
Graf 4: Žánrové preference ve spojitosti se školním prospěchem mládeže 17-19 let	33
Graf 5: Obliba čtení – úvod	59
Graf 6: Četba ve volném čase – úvod	60
Graf 7: Četnost četby ve volném čase – úvod	60
Graf 8: Obliba četby – závěr.....	61
Graf 9: Výhled do budoucna.....	62

Seznam příloh


Příloha I.	Informační leták komiksového klubu
Příloha II.	Úvodní čtecí dotazník
Příloha III.	Jaký jsi čtenář? – kvíz
Příloha IV.	Závěrečný čtecí dotazník
Příloha V.	Pracovní list pro závěrečnou reflexi projektu
Příloha VI.	Ukázky vlastních komiksů členů klubu
Příloha VII.	Ukázka pracovní list pro vlastní tvorbu

Příloha I. - Informační leták komiksového klubu




Informační leták komiksového klubu. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.


Příloha II. - Úvodní čtecí dotazník




ČTECÍ DOTAZNÍK NA ÚVOD



Proč jsme dostali temhle papír?



Ale, pan učitel chce zjistit, jak jsme na tom s knížkama a čtením...



Děť povídání, je čas zjistit, jak se stavíte k literatuře. Odpovězte prosím pravdivě na následující otázky

Čteš rád/a?
S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO	NE	NEVÍM

Čteš ve volném čase?
S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO	NE

Jak často ve volném čase čteš?

DENNĚ	TÝDNĚ	MĚSÍČNĚ	MÉNĚ ČASTO

Jaký žánr preferuješ?

Co posledního jsi četl/a?

1/1

Čtecí dotazník na úvod projektu. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.



ČTECÍ DOTAZNÍK NA ÚVOD



Čteš rád/a?
S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

Čteš ve volném čase?
S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

Jak často ve volném čase čteš?

Jaký žánr preferuješ?

Co posledního jsi četl/a?

ANO NE NEVÍM

Už nikdy, protože si to lepší odpočívám.

ANO NE

Právě ne číst mi to nemám rád.

DENNĚ TÝDNĚ MĚSÍČNĚ MĚNĚ ČASTO


Paraguay

Právě teď na Facebooku


Úvodní čtecí dotazník. Ukázka vyplnění jedním z účastníků projektu.

Příloha III. - Jaký jsi čtenář? – kvíz


JAKÝ JSI ČTENÁŘ? - KVÍZ



Proč jsme dostali temhle papír?



Proč bude na úvod nějaký kvízeček? To jsem teda zvědavá...



Přečtěte si následující text a odpovězte na otázky níže.
Ten, kdo získá nejvíce bodů, dostane odměnu.

TEXT 1

Johannesburg se zahánil do mlhy; provazy deště padaly na smutkem ztřeštěné jihuafričské město již od časných ranních hodin. Slunce nedostalo ani šanci vyslat na zem pár paprsků, které by chladný den trochu prohřály.

Na fotbalový stadion, který pojme přes devadesát tisíc fanoušků, i přesto od brzkého rána proudí davů lidí. Jihuafričská republika se totiž dnes loučí se svým hrdinou – Nelsonem Mandelou, prvním černoškiným a také prvním demokraticky zvoleným prezidentem v historii země, nejznámějším bojovníkem proti apartheidu, který minulý týden zemřel po několikaměsíční nemoci.

Ty, co vyrazili na premiéru akcí ještě za hluboké tmy, zřejmě neustály deště dost překvapili. Nemají deštníky ani pláštěnky, dlouhé hodiny se pak choulí pod různými věcmi, které jim přišly pod ruku. Někteří lidé si zomáknou prsty na odpačky. Jiní se před vtravajím přiválením vody chradí alespoň sálky v barech Mandelova Afričského národního kongresu, politické strany vzniklé už v roce 1912.

Ale pozor, nikdo si nestěžuje. „Dešť je požehnání!“ řekl mi jeden z účastníků pleje. Jeho slova pak potvrdil přímo od technického pultu Cyril Ramaphosa, organizátor ceremoniálu a další veterán boje proti apartheidu: „Myslím si, že Nelson Mandela by chtěl odejít přesně takto. Dešť znamená, že brány do nebe jsou otevřeny.“

Na stadionu to víře, atmosféra připomíná rockový koncert. Jihuafričské umění své oblíbené politicky přivítat. V okamžicích, kdy hlediště odměňuje jednotlivé techniky nadšeným potleskem, se mi až zdá, že neuprosný a husý dešť ještě přidá na intenzitě, aby tak podpořil náladu na stadionu. A když se objeví Barack Obama, bouřlivě ovace z tribun jsou slyšet na kilometry daleka.

(Lidé ve snímku: 11. 12. 2013, upraveno)

TEXT 2

METONYMIE – přenesení významu na základě věcné nebo logické souvislosti mezi označovanými jevy, např. *číst knihu*, kterou napsal Neruda.
(L. Ledebuchová, Průvodce literárním dílem, upraveno)

Čtenářský kvíz první ze dvou částí. Část se zkoumaným textem. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.



JAKÝ JSI ČTENÁŘ? - KVÍZ

1 Ve kterém z následujících úseků TEXTU 1 se vyskytuje metonymie?

A) atmosféra připomíná rockový koncert
B) Jihoafrické umění své oblibě politiky přivítat
C) dlouhé hodiny se pak chouli pod různými věcmi
D) Jihoafrická republika se totiž dnes loučí se svým hrdinou

2 Rozhodněte o každém z následujících tvrzení, zda je v souladu s informacemi obsazenými v TEXTU 1 (An), či nikoli (Ne):

	A	N
2.1 Nelson Mandela si přál, aby v den jeho pohřbu přišlo, protože Jihoafrické vnímají dešť jako požehnání.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2 Přetřeno aktu se zúčastnilo velké množství lidí, kteří se přišli rozloučit s historicky prvním prezidentem Jihoafrické republiky.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3 Návštěvníci smutečního ceremoniálu nadšeně applaudovali místním politikům, amerického prezidenta však hlasitě vyptávali.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4 Členové Afrického národního kongresu rozdávali během plnění akce šátky, aby lidé měli památku na zesnulého Nelsona Mandelu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3 Která z následujících možností vystihuje TEXT 1?

A) Autor textu se ironicky vyjadřuje k aktuálním politickým otázkám, text lze považovat za fejton.
B) Text přináší oficiální sdělení o průběhu důležité politické události, lze ho považovat za komuniké.
C) Text zprostředkovává čtenářům názory významných osobností na Nelsona Mandelu, lze ho považovat za interview.
D) Autor textu se snaží co nejvěrněji přiblížit čtenáři atmosféru rozloučení s Nelsonem Mandelou, text lze považovat za reportáž.

4 Který z následujících úseků TEXTU 1 neobsahuje fakta, ale subjektivní pocty autora tohoto textu?
(Uvedené možnosti je nutné posuzovat v kontextu výchovného textu.)

A) neuprosný a husý dešť ještě přidal na intenzitě
B) minulý týden zemřel po několikaměsíční nemoci
C) fotbalový stadion, který pojme přes devadesát tisíc fanoušků
D) organizátor ceremoniálu a další veterán boje proti apartheidu

5 Vyhleďte v TEXTU 1 česká slova, která jsou zapsána s pravopisnou chybou, a napište je pravopisně správně:



Přezdívká:

2/2

Čtenářský kvíz druhá část ze dvou. Část určená pro odpovědi. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.



JAKÝ JSI ČTENÁŘ? - KVÍZ

1 Ve kterém z následujících úseků TEXTU 1 se vyskytuje metonymie?

A) atmosféra pipomina rockový koncert
 B) Jhoafřičané umějí své oblíbené politiky privatizovat
 C) dlouhé hodiny se nak chroulí pod různými věcmi
 D) Jhoafřická republika se totiž dnes loučí se svým hrdinou

2 Rozhodněte o každém z následujících tvrzení, zda je v souladu s informacemi obsaženými v TEXTU 1 (A), či nikoli (N):

	A	N
3.1 Nelson Mandela si pítl, aby v den jeho politihu přišlo, protože Jhoafřičané vnímají děst jako prožehnaní.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2 Píetního aktu se zúčastnilo velké množství lidí, kteří se píšli rozloučit s historicky prvním prezidentem Jhoafřické republiky.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.3 Navštívící smutečního ceremonálu nadšeně aplaudovali místním politikům, amerického prezidenta však hlasitě vyptkali.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.4 Členové Afrického národního kongresu rozložili během píetní akce štáty, aby lidé měli památku na zesnulého Nelsona Mandelu.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3 Která z následujících možností vystihuje TEXT 1?

A) Autor textu se ironicky vyjadřuje k aktuálním politickým otázkám, text lze považovat za fejeton.
 B) Text přináší oficiální sdělení o průběhu důležité politické události, lze ho považovat za komuniké.
 C) Text zprostředkovává čtenářům názory významných osobností na Nelsona Mandelu, lze ho považovat za interview.
 D) Autor textu se snaží co nejvěrněji přiblížit čtenáři atmosféru rozloučení s Nelsonem Mandelou, text lze považovat za reportáž.

4 Který z následujících úseků TEXTU 1 neobsahuje fakta, ale subjektivní pocty autora tohoto textu? (Uvedené možnosti je nutné posuzovat v kontextu výchovného textu.)

A) neuprosný a hustý děst ještě přidali na intenzitě
 B) minulý týden zemřel po několikaleté nemoci
 C) fotbalový stadion, který pojme pte dvanáct tisíc fanoušků
 D) organizátor ceremonálu a další veteráni boje proti apartheidu

5 Vyhledejte v TEXTU 1 česká slova, která jsou zapísána s pravopisnou chybou, a napište je pravopisně správně:


manch, myzenamlym, pylla




Přezdívká: *Wb*

Čtenářský kvíz. Ukázka vyplnění jedním z účastníků projektu.


Příloha IV. - Závěrečný čtecí dotazník




ČTECÍ DOTAZNÍK NA ZÁVĚR



Ale, pan učitel chce zjistit, jak jsme na tom s knížkama a čtením...



Proč jsme dostali tenhle papír?



Dost povídkám, je čas zjistit, jak se stavíte k literatuře.
Odpovězte prosím pravdivě na následující otázky.

Čteš rád/a?

S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO NE

Plánuješ i nadále číst knihy nebo komiksy ve volném čase?

S ohledem na odpověď výše popiš, proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO NE NEVÍM

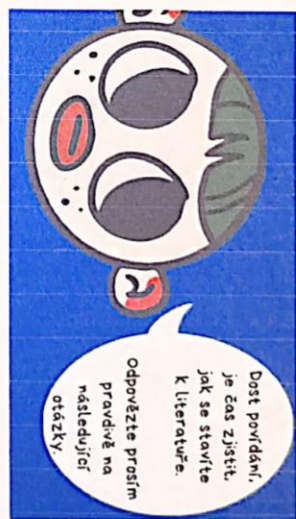
Zkus popsat, jestli klub nějak změnil tvůj postoj ke čtení:

1/1

Čtecí dotazník na závěr projektu. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.



ČTECI DOTAZNÍK NA ZÁVĚR



Čteš rád/a?

S ohledem na odpověď výše popiš,

proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO

NE

Plánuješ i nadále číst knihy nebo komiksy

ve volném čase?

S ohledem na odpověď výše popiš,

proč si myslíš, že tomu tak je:

ANO

NE

NEVÍM

Zkus popsat, jestli klub nějak změnil tvůj postoj ke čtení:


Divně se mám - odpovím

Právě máto knihy a čtení

*Veliké se mi změnilo. V le free
aktivitách mi čtení kradu
Právě velká máto pro ty knihy, což
je v normanu klubičky.*

Čtecí dotazník na závěr projektu. Ukázka vyplnění jedním z účastníků projektu.

Příloha V. - Pracovní list pro závěrečnou reflexi projektu



ZÁVĚREČNÁ REFLEXE PROJEKTU

Co se ti líbilo?
Jak hodnotíš průběh projektu?
Je něco, co bys změnil/a?
Jaká aktivita tě nejvíce bavila?

PROSTOR PRO TVOJE NÁZORY:

1/1

Pracovní list pro závěrečnou reflexi projektu. Vlastní tvorba v grafickém editoru Canva.



ZÁVĚREČNÁ REFLEXE PROJEKTU

Co se ti líbilo?
Jak hodnotíš průběh projektu?
Je něco, co bys změnil/a?
Jaká aktivita tě nejvíce bavila?

PROSTOR PRO TVOJE NÁZORY:

Líbilo se mi, že jsem si mohli vybrat co budeme číst. Projekt má bavil i když má občas nějaká aktivita která nebavila. Přítel bych uvítal máni občasníky. Nejvíce má bavilo dělat scény z komiksu. Komiks bych si přečetl i v budoucnu.

1/1

Závěrečná reflexe. Ukázka vyplnění jedním z účastníků projektu.

Příloha VI. - Ukázky vlastních komiksů členů klubu



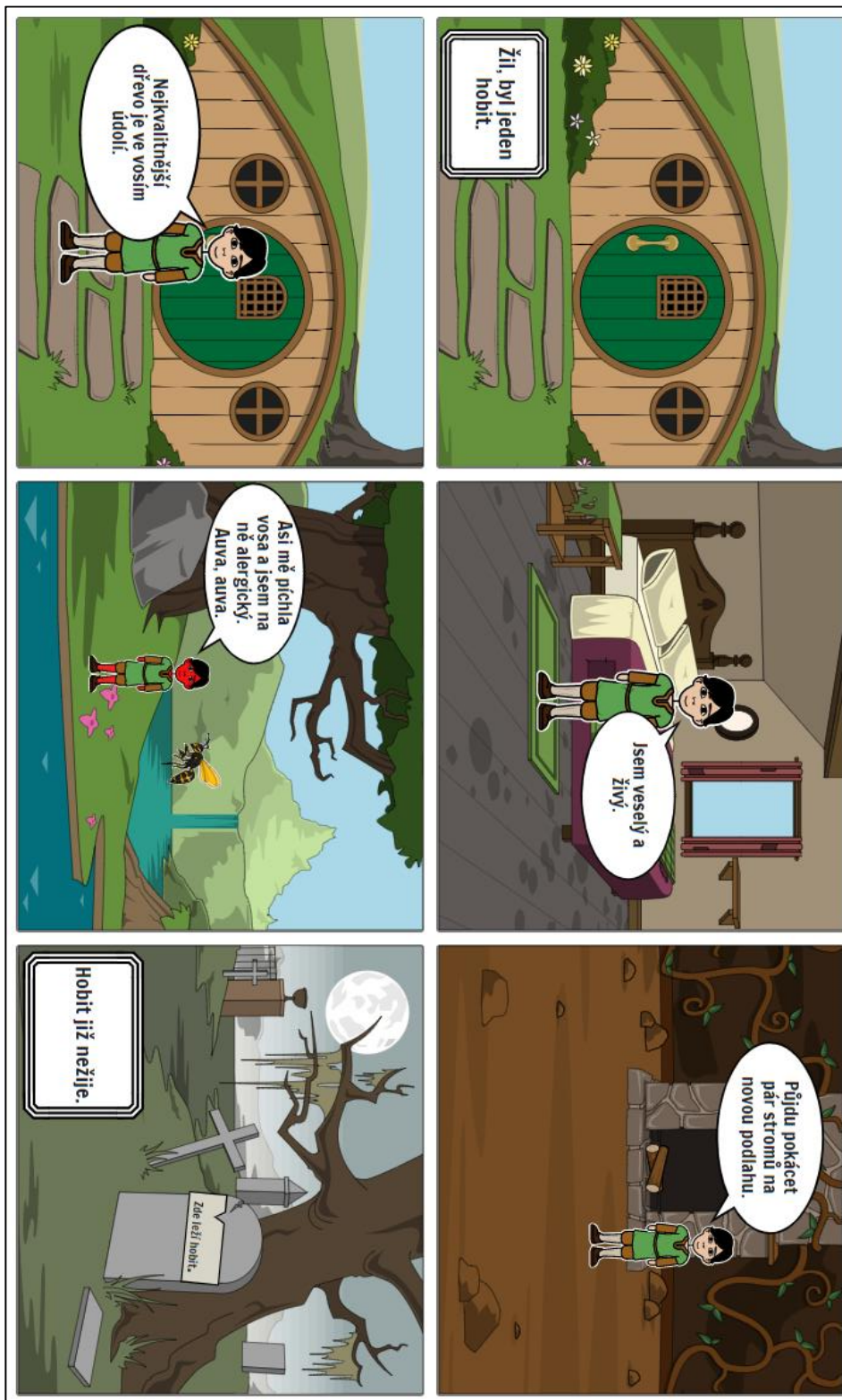
Dívka s tetováním škorpióna. Komiks má představovat sen, který se autorovi zdál. Sám autor je v komiksu přítomen jako mužská postava v čepici.



Mateřská láska. Hlavní postava stojí u hrobu matky, kterou zabil. Autor dle svých slov chtěl spíše šokovat, ale nechce tím ostatním vyslat žádnou zprávu.



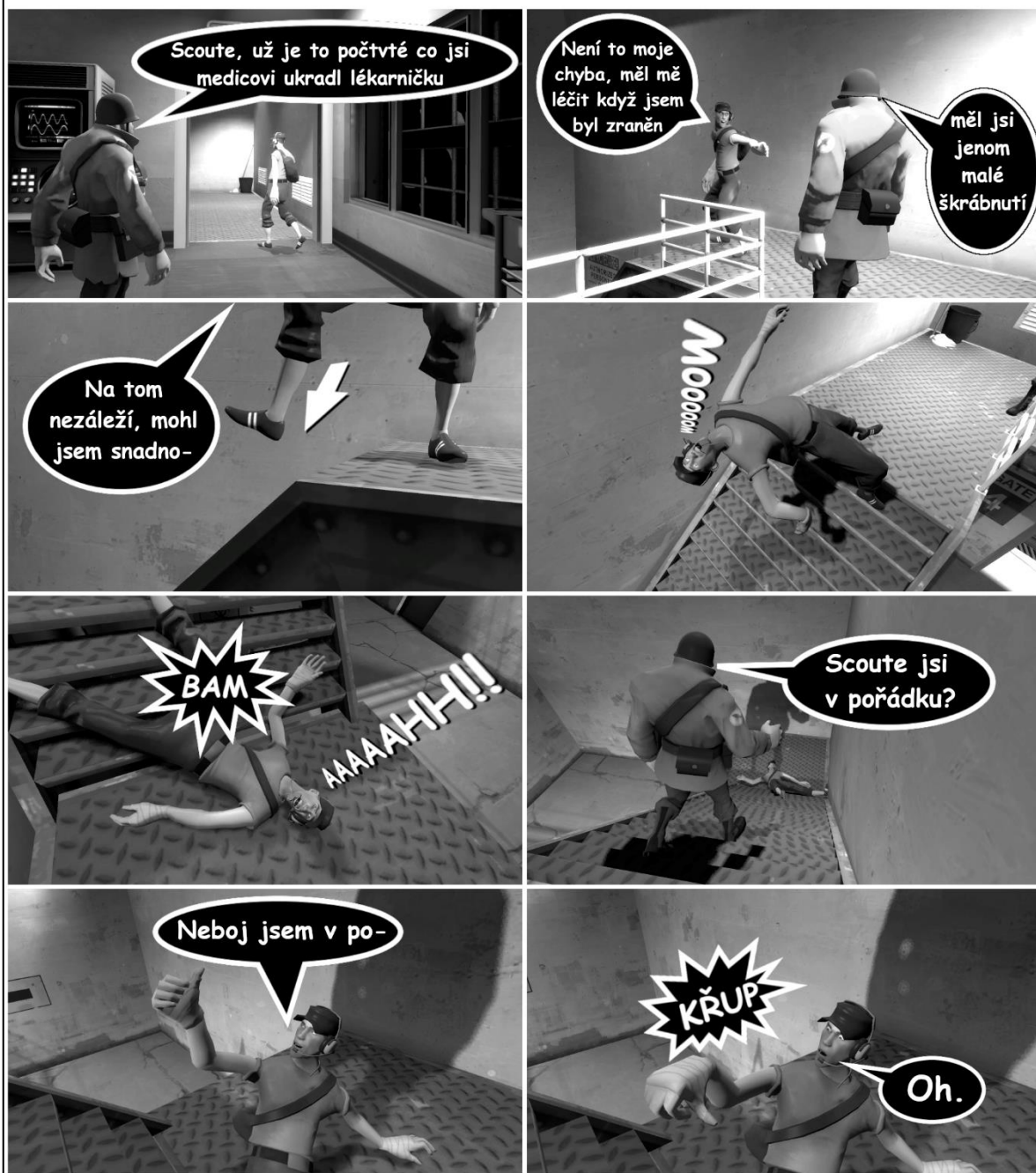
Vesmírní osvoboditelé. První díl cyklu příběhů jiné planety. Autor komiksu bohužel vytvořil pouze tuto část. Jedná se prý jen o takzvané „intro“, kterým chtěl pro příběh zaujmout.



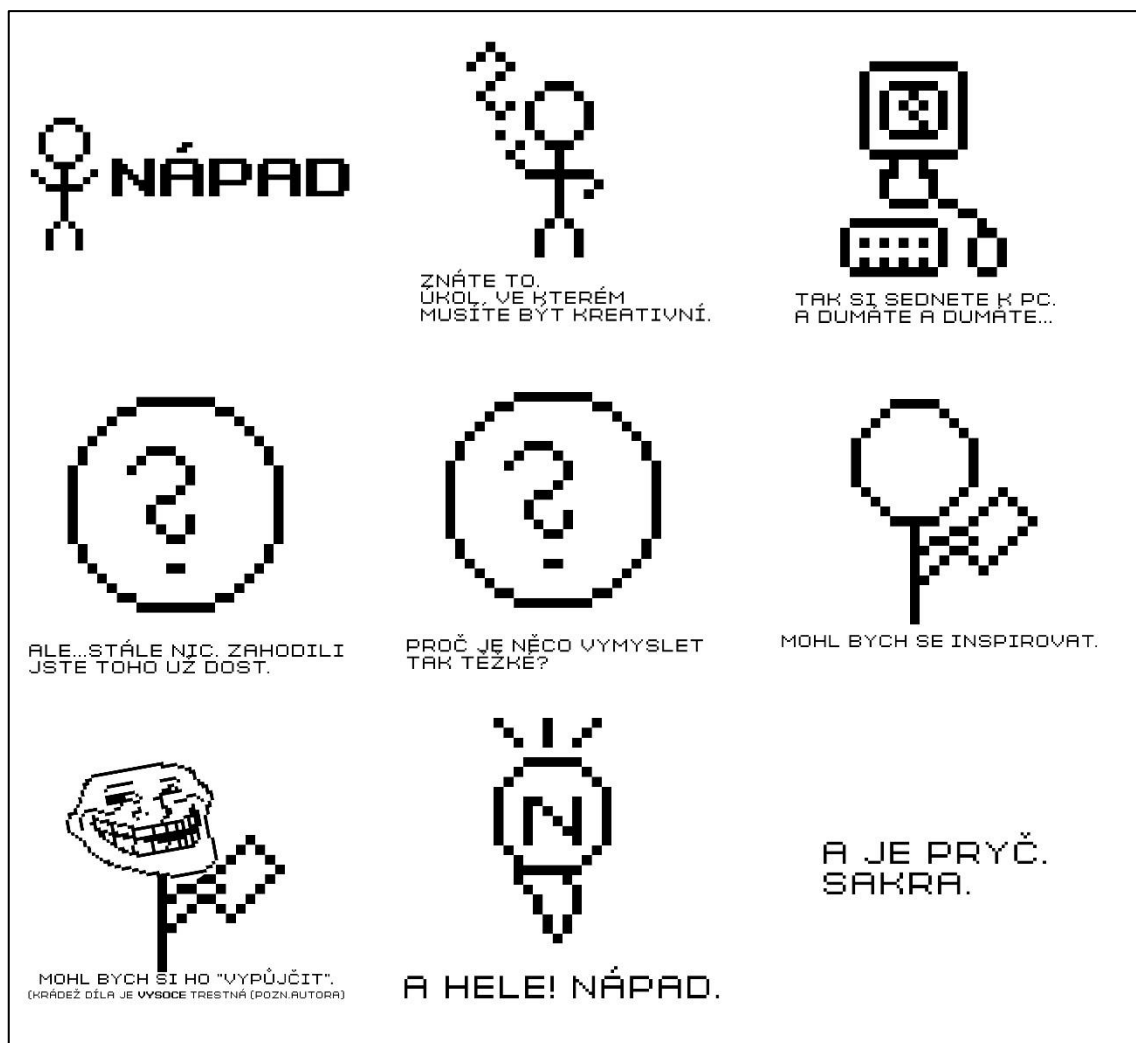
Tragický příběh hobita. Autor své úmysly a téma komiksu nechtěl dále rozvádět. Dle reakcí ostatních členů se jedná o narážku na jiného člena klubu.

Scoutova nehoda

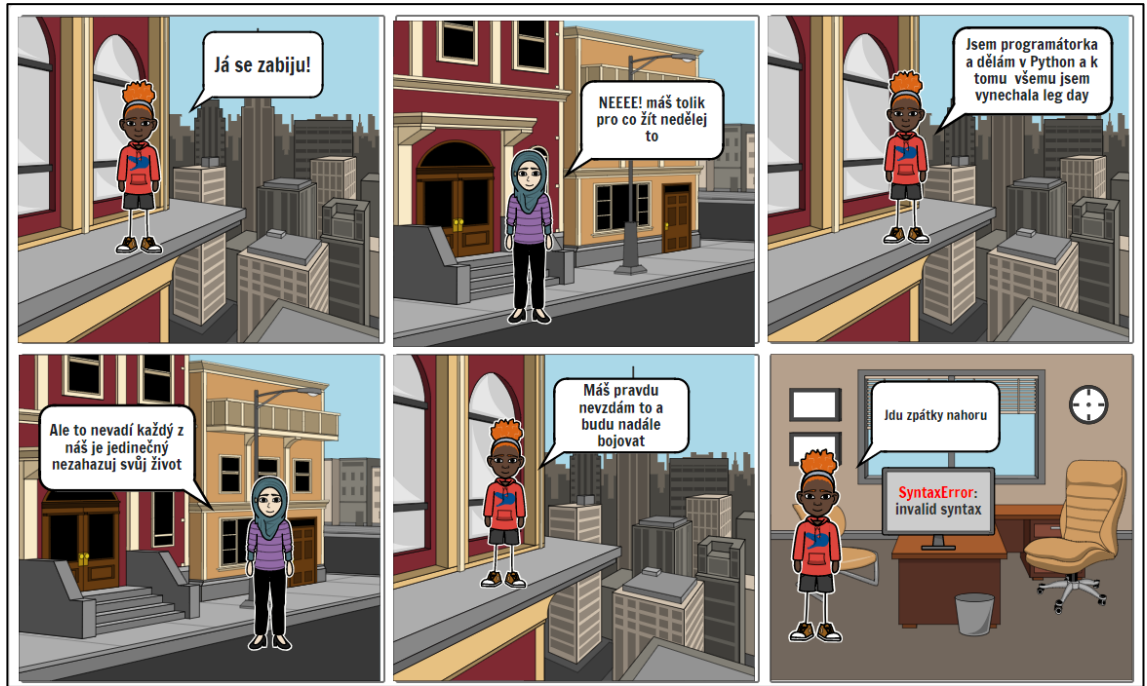
Scény vytvořeny v Garry's Modu



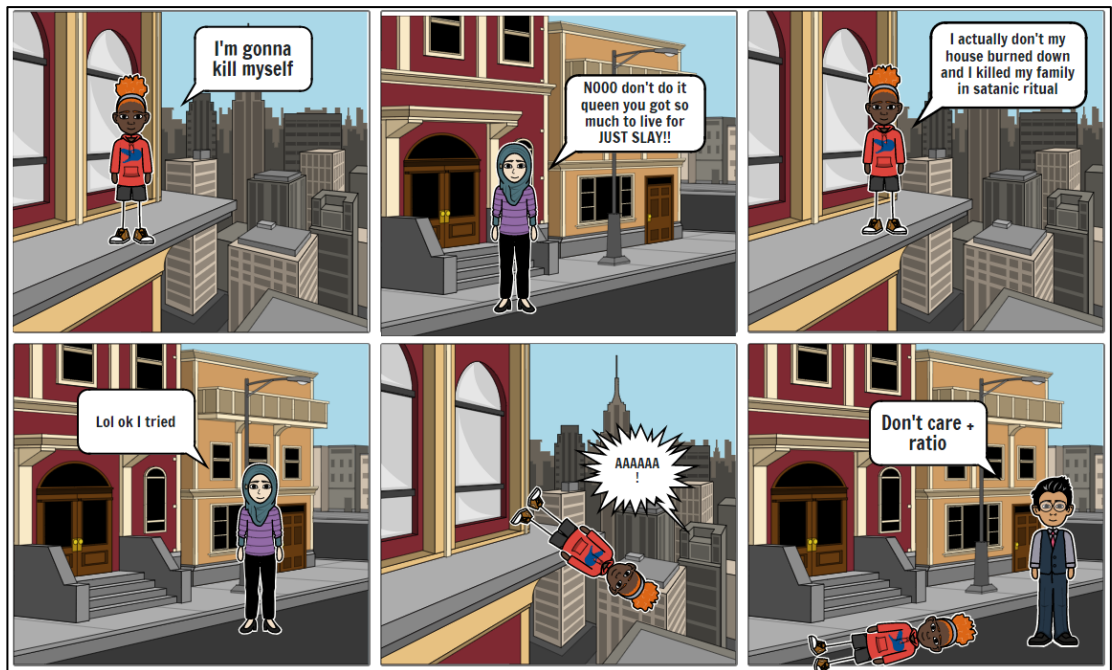
Scoutova nehoda. Příběh inspirován známou hrou. Další vysvětlení se nepodařilo získat.



Nápad. Dílo neobsahuje textové bubliny, jasné označení panelů a další základní komiksově prvky. Dle autora je jedná o „pixel art“ tvorbu a představuje ironický pohled na celé téma tvorby vlastního komiksu.



Život. Autor komiks na setkání předělával kvůli komentářům dalších členů. Podařilo se mi získat i prvotní na setkání neprezentovaný komiks. Promítaný komiks se může zdát temný, ale originální verze byla ještě temnější. S autorem jsem několik minut mluvil. Dle všeho má rád černý humor a nihilismus, ale nesnažil se skrze komiks nic dalšího prezentovat.





(Ne)všední den ve škole. Autor si prý takhle představuje některé pedagogy. Dále komiks nekomentoval.



Neuvěřitelná cesta autobusem Štěpána Buchty. Komiks složený ze dvou listů. Jméno hlavní postavy prý odkazuje na známého YouTubera Batrux. Dle slov autora nevěděl, jak komiks ukončit, proto ho „prostě ukončil“.

Příloha VII. – Ukázka pracovní list pro vlastní tvorbu



Ukázka pracovní list pro vlastní tvorbu. Takovýto a další prázdné listy si účastníci brali a měnily obsah komiksu dle vlastní fantazie. Vyjmuto z knihy Zaklínač – Skleněný dům (Tobin, 2015).

Abstrakt

BREICHA, Emanuel. *Komiks a jeho využití v literární výchově ve volném čase*. České Budějovice, 2022. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce H. Zbudilová.

Klíčová slova: literatura pro děti a mládež, literární výchova ve volném čase, komiks, literární klub

Diplomová práce se věnuje tématu komiks a jeho využití v literární výchově ve volném čase mládeže. Práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou. Teoretická část představuje různé pohledy autorů na téma komiks, mapuje jeho specifika i historii. Dále předkládá výsledky výzkumů českého čtenářství a zařazení komiksu do jejich souvislostí včetně představení několika konkrétních komiksových děl. Praktickou část tvoří projekt volnočasového literárního klubu. V rámci projektu klubu jsou představeny a v praxi ověřeny metody práce s komiksem za účelem rozvoje čtenářství ve volném čase.

Abstract

Comics and its use in literary education in leisure time

Key words: literature for children and youth, leisure literary education, comics, literary club

The diploma thesis deals with the topic of comics and its use in literary education in youth leisure time. The thesis is divided into a theoretical part and a practical part. The theoretical part presents various views of the authors on the topic of comics, maps its specifics and history. It also presents the results of researches into Czech reading and the inclusion of comics in to context, including the presentation of several specific comics books. The practical part consists of a project of a leisure literary club. Within the club project, methods of working with comics to develop leisure reading are presented and verified in practice.