

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**ZÁVĚREČNÁ PRÁCE**

**2022**

**Jakub Nepraš**

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

STUDIUM V OBLASTI PEDAGOGICKÝCH VĚD PRO UČITELE  
ODBORNÝCH PŘEDMĚTŮ, PRAKTICKÉHO VYUČOVÁNÍ A  
ODBORNÉHO VÝCVIKU

/

KOMBINOVANÉ STUDIUM

Celoživotní vzdělávání (CŽV)

2020-2022

**ZÁVĚREČNÁ PRÁCE**

**Jméno a příjmení autora**

*Jakub Nepraš*

**Název práce**

Vliv fenoménu anime na budoucí vzdělání jedince

Praha 2022

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená závěrečná práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 1. 9. 2022

Mgr. Jakub Nepraš

## **Anotace**

Tato práce pojednává o fenoménu anime, který prostoupil v počátku 21. století mezi dospívající jedince a stal se výrazným hybatelem ve volnočasových aktivitách mládeže. S rostoucí multikulturní výchovou a internacionalizací vznikly osobité obory obsahující tematiku anime nebo i podobné, do kterých fenomén spadá. Fenomén zastává tak silnou pozici v populární kultuře, že již není výjimkou, že studentův koníček se stane jeho oborem a prací.

## **Klíčová slova**

Anime, manga, fenomén, vzdělání, obor, vysoká škola, práce, japonská popkultura

<b>ÚVOD</b> .....	<b>6</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>7</b>
<b>1 JAPONSKÁ POPULÁRNÍ KULTURA</b> .....	<b>7</b>
1.1 anime a češi .....	10
1.2 žánry v anime .....	12
1.3 Předlohy pro anime .....	13
1.4 Japonské tiskoviny .....	14
<b>PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>17</b>
<b>2 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ A ROZHOVORY</b> .....	<b>17</b>
2.1 Dotazníkové šetření.....	17
2.2 Analýza polostrukturovaných rozhovorů.....	24
2.2.1 Rozbor rozhovorů .....	25
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>30</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b> .....	<b>32</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ</b> .....	<b>34</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>34</b>

## ÚVOD

Již od základní školy sleduji anime, a proto výběr tématu této závěrečné práce bylo něco, co mi je více než blízké.

Práce se bude členit do dvou částí. První bude teoretická, kde bude popsána japonská populární kultura se všemi možnými prvky, které anime obsahuje a mohly by mít potencionálně vliv na studentovo rozhodování. Zároveň tak čtenáře práce seznámí se základní pojmy fenoménu, které mohou zaznít v následujících rozhovorech.

Druhá část bude praktická a bude se skládat z rozboru dotazníkového šetření obohacené o názorné grafy. Dotazník nám pomůže s užším výběrem účastníků rozhovoru a zároveň nám poskytne první data o tom, zda skutečně se studenti cítí jakýmkoli způsobem ovlivnění či nikoli. Sekundární data nám poskytnou náhled na poměr ovlivněných a neovlivněných či poměr fanoušků a fanynek anime.

Po výběru vzorku účastníků budou provedeny polostrukturované rozhovory, které budou přílohou práce a budou podrobeny analýze. Práce si dává za cíl zjistit, zda fenomén anime má takový vliv na diváka, aby ovlivnil jeho výběr studijního či pracovního oboru.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 JAPONSKÁ POPULÁRNÍ KULTURA

Populární kultura je termín odkazující na technologie, média a produkty s tím spojené, které využívá většina lidí v populaci. Často je populární kultura zaměňována za masovou kulturu. (Plencer: in Gažová 2005, s.181 – 205).

Do populární kultury, zkráceně popkultury můžeme řadit všechny populární média a fenomény. Hudbu, televizní vysílání, videohry, seriály, filmy dokonce i noviny a časopisy. Produktů populární kultury je mnoho a stále přibývají. Jmenovitě lze uvést hned několik fenoménů, jako jsou například Simpsonovi, Pokémoni, superhrdinové od MARVEL nebo DC a další popkulturní díla a vesmíry.

Otázkou zůstává, jak zjistíme, že se skutečně jedná o dostatečně populární fenomén, aby byl řazen do populární kultury a je taktéž populární mezi lidmi. Na tuto otázku odpovídá John Storey, který tvrdí, že populární kulturu či popularnost fenoménu můžeme ověřit tak, že probádáme prodeje CD a DVD, prodeje akčních figurek, sběratelských předmětů, lístků na hudební akce, lístky do kina a sportovní události. (Storey 2006: 4) Můžeme tedy říci, že populární kultura je ten druh kulturních produktů a fenoménů, které jsou snadno dostupné a obecně přijímané.

Fenomén japonské populární kultury, do kterého spadá anime a komiksy manga je velmi specifický sám o sobě. Komiksy manga se na rozdíl od západních komiksů liší tím, že se jedná o perokresbu, postavy mají nepřírozeně velké oči. Anime je tvořeno různými animačními nástroji, pestrými grafickými efekty a stylem zahrnující různé žánry.

Fanouškům japonské populární kultury se říká otaku. Bohužel v japonském pojetí je toto slovo urážka. Doba pokročila natolik, aby se hanlivé pojetí téměř v Japonsku eliminovalo na neutrální výraz. Mimo Japonsko je slovo otaku na úrovni zapáleného fanouška. Clarissa Graffeová se ve své práci zabývá fenoménem manga a podrobněji i cituje některé manga umělce. Konkrétně

manga umělec Azuma říká, že pojem otaku odkazuje na lidi, kteří se aktivně zabývají mnoha formami subkultury, které jsou silně propojeny s anime, hrami, počítači, sci-fi, filmy, anime figurkami atd. (Azuma 2009: 3 in Graffeo 2014: 2). Tato parafráze odkazuje vyloženě na japonské otaku.

Na nejaponské otaku by se spíš hodila jiná definice, kterou uvedl Sutcliffe. Říká, že ve většině skupin lidí se stejným zaměřením existovala jistá bariéra a bylo obtížné s někým se spřátelit. Proto se začali nazývat jednotným oslovením „otaku“. (Sutcliffe in Čečotková 2017: 13)

Můžeme konstatovat, že čeští fanoušci anime se takto nazývají, aby se jasně vymezili, do jaké skupiny lidí spadají a jakou část popkultury přijímají a zajímají se o ní. Tímto termínem dávají najevo, že se dívají na anime a mají rádi výhradně japonskou popkulturu, nikoli jiný trend tomu podobný.

Navzdory tomu, chceme-li v japonštině specifikovat zapáleného fanouška Harry Pottera musí proběhnout specifikace. V japonském jazyce to je: „*Harý Potá no otaku*“.

U fenoménu anime je potřeba si uvědomit, že se nemusí nutně jedna jen o anime seriály, ale o styl kresby a vyjádření jako takový. Anime je seriál či film, který je původně vysílán v japonské televizi či kině. Tento termín je hluboce zakořeněn ve společnosti jak japonské, tak i mimo Japonsko. Dále je třeba si ale uvědomit, že další postavy ve stylu anime mohou figurovat jako reklamní tváře, sportovní maskoti atd.

Slovo anime znamená animace. Pro Japonce je anime jakýkoli animovaný pořad. Tím pádem i animovaná pohádka od Pixar nebo i večerníček v české televizi. Společně s rozšiřujícím se vlivem Japonska, vnímání zahraničních fenoménů a multikulturalismu se globálně ujal pojem anime pro japonské animované pořady stejně jako pro styl animace.



Přední česká japanoložka Anna Křivánková, která se v poslední dekádě dostala do vnímání mladých lidí i mimo odborné pole působení díky překladům japonských komiksů manga píše: *„Svět japonské populární kultury je zkrátka postmoderní laboratoř, kde se setkávají a mísí různé kulturní ikony vytržené ze svých původních kontextů a předvedené v často bizarních mutacích či kombinacích“* (Křivánková 2017: 8).

Samotný marketing velice využívá anime. Je natolik populární, že anime styl vidáme na různých produktech. Například obaly od instantních polévek, na lahvách, bilboardech lákajících na novou kosmetiku. Dokonce v minulých letech byly náborové a propagační materiály pro japonskou armádu, letectvo a námořnictvo graficky v anime stylu.

Další neodmyslitelná a podstatná součást fenoménu anime je manga. Jedná se o komiks, kreslený tzv. manga stylem. Jediné, čím se liší od anime stylu je nebarevnost. Anime je barevné, rozpořbované a plné efektů. Manga je předloha, černobílý předstupeň anime seriálu.

Existuje důvod, proč jsou Japonci tak zaujatí do kreslení postaviček a není divu, že tento fenomén prorazil v tak vysoké kvalitě.

*„Japonci lépe přijímají informace doplněné kresbou díky převzatému logografickému písmu kandži, které odkazuje na obrázkové písmo. Jiné teorie zase tvrdí, že obyvatelé ostrovů si navykli používat piktogramické sdělení ještě v době, kdy na zemi vládla vysoká negramotnost a kresby snadno srozumitelné všem bez rozdílu umožňovaly organizovat společnost, příkazy a zákazy“* (Křivánková: 2017: 10).

Tato citace nám zcela vysvětluje, že kresba byla velmi důležitá při vývoji japonské společnosti a jistým způsobem se vyvinula z jednoduchých piktogramů do komplexních obrázkových příběhů. Dále je podstatné, že Japonci nemají čistě jednotný výraz pro „psát“. Japonské znaky se „malují“ štětcem. To je již druhý

důvod, proč je pro Japonsko kresba natolik podstatná a v moderní době eskalovala do fenoménu, jak ho známe nyní.

## 1.1 ANIME A ČEŠI

Anime existuje v České republice již řadu let a není zcela novodobou záležitostí, jak si někdo může myslet. Jelikož v poválečném Japonsku byla anime tvorba velmi nákladná, rozhodla se tehdejší animační studia spojit své síly a umění s jinými zeměmi, a tak vznikla mezinárodní koprodukce anime. Většina animovaných seriálů, které sledovali již rodiče mých vrstevníků jsou ve své podstatě anime, nicméně ne proto, že by byly animované.

V 70. letech 20. století Japonsko uzavřelo koprodukční smlouvu s Německem. A tak vznikla u nás známá Včelka Mája.<sup>1</sup> V originální japonštině Micubači Mája no bóken (Dobrodružství včelky Máji). Anime o včelce Máje vzniklo na základě německé pohádkové knihy, kterou Japonci animovali jako anime. Tehdejší úroveň animace ale nebyla tak rozsáhlá a technologie nedovolovala vytvořit specifické rysy, které nese dnes. Proto Včelka Mája je neidentifikovatelná jako anime od jiných animovaných pořadů té doby. Mimo jiné jsou anime i Mumínci, Willy Fog a cesta kolem světa či Byl jednou jeden život.

Anime mimo Asii se prosadilo od 70 let víc než výrazně, ale jeho začátky zde byly velmi pomalé a nejasné. Zvláště fanoušci tohoto směru byly poněkud izolovaní, jelikož z počátku tvořili menšinu, které nikdo nerozuměl.

Anime se dostávalo mimo tyto licencované koprodukce do Evropy velmi pomalu a do Česka téměř vůbec. První anime, které byly takřka dostupné byly vysílány přes satelitní a kabelové televize a navíc se nejednalo o české stanice. Satelitní poskytovatelé měli tehdy v nabídce nejen české ale i německé kanály a

---

<sup>1</sup> Velká prsa a oči mají upoutat, ale i včelka Mája je manga, tvrdí japanoložka. In: aktuálně.cz [internetová reportáž]. Martin Veselovský. DVTV 6. 12. 2015 6:00

tam se daly shlédnout některé dnes už legendární anime, jako jsou Ju Ju Hakušo nebo Trigun. Bohužel v německém dabingu.

Až během první dekády 21. století si ojedinělá anime našla svá místa mimo internet v televizním vysílání. Česká satelitní stanice Jetix (dnes Disney Channel) vysílala anime jako byly Král Šamanů a Naruto. Konkurenční stanice Animax se zaměřila přímo na anime. Některé byly dabované česky jiné byly v originálním znění s českými titulky. Kvalita překladu nebyla bohužel vždy dobrá.

Česká televize ojediněle vysílala anime filmy od známého scénáristy a režiséra Hajaa Mijazakiho jako byly Princezna Mononoke, Zámek v oblacích nebo Cesta do fantazie. Tyto filmy tvořili velkou výjimku, jelikož to jsou celovečerní rodinné filmy oceněny i cenami Zlatý globus.

S rozšiřujícím se pokrytím internetu a usilovnou „pirátskou“ činností nejrůznějších webových stránek se anime dostalo k mladým divákům zdarma. Překlady titulků dělali jiní jazykově nadaní fanoušci. Nejčastěji překládány z angličtiny do češtiny.

S postupem času a vznikem dalších produktů v anime stylu se anime stávalo čím dál oblíbenějším. Například hra League of legends povýšila fanouškovskou základnu na novou úroveň. Fanoušci anime přestali být tolik diskriminováni, jelikož se mohli ztotožnit s hráčskou komunitou, která tento styl animace taktéž uznávala a byla ve své podstatě dominantnější.

Po nástupu předplacených streamovacích platforem jako je Netflix přestalo anime být trendem pro menšinu, ale zaujalo v Česku své právoplatné místo mezi dospívajícími jedinci i dospělými. Samotný Netflix je velkým donátorem a producentem anime seriálů. Na základě myšlenky předplacené služby vznikly další streamovací platformy a informační servery, které začali legálně dodávat anime s licencovanými překlady za malý měsíční poplatek. Konkrétně se jedná o internetové streamovací a informační služby Crunchyroll či Funimation, Kromě nabídky online sledování a novinek v oblasti anime má například Crunchyroll i vlastní e-shop s reklamními a sběratelskými předměty z anime.

Velkým zásahem do oblíbenosti anime mělo samotné školství, jelikož anime bylo dlouho primárně v cizích jazycích. Zvýšený zájem o cizí kultury a povinný cizí jazyk odemkl mladým čtenářům a divákům možnosti dívat se na zahraniční tituly, které v České republice nebyly dostupné nebo jim nemohli rozumět.

## 1.2 ŽÁNRY V ANIME

Stejně jako seriály a filmy mají své žánry a s tím i doporučenou věkovou hranici pro nejmladšího diváka. Žánry jsou v anime děleny demograficky podle pohlaví.

Základní žánry jsou kodomo, šónen, šódžo. Další jsou džósej, seijnen, rabukome atd. Kodomo znamená v japonském jazyce dítě, a proto takové anime bude přizpůsobeno nejmladším divákům, a to dětem od 6 let. Například Pokémoni jsou zařazeny do žánru kodomo, jelikož animace a příběh je dostatečně zjemněn pro nejmladší diváky a nevyskytuje se tam nic, co by mohlo být nevhodné. Samozřejmě to neznámá, že by se kvůli žánrovému zařazení nemohli na toto anime dívat i dospělí. Leckdy je tam spousta na první pohled skrytých věcí, které odhalí jen dospělý divák.

Šónen v japonštině znamená chlapec. Anime je doporučeno pro chlapce od 12 let a obvykle se jedná o akční nebo sportovní příběhy, fantasy a sci-fi plné bojových scén a dobrodružství. Hlavní postavou bude chlapec mezi 12 – 18 lety. Ovšem nemůžeme říct, že by se na tento žánr nedívaly dívky a stereotypně patří jen chlapeckému publiku.

Šódžo znamená dívka a je protikladem pro žánr šónen. Doporučení je pro dívky od 12 let. Hlavní postavou bude dívky mezi 12 – 18 lety. Tyto anime jsou plné romantiky a příběhů o přátelství.

Z dalších zmíněných džósej znamená mladá slečna, tudíž příběhy jsou zaměřeny na dospívající dívky, které vstupují do dospělého života, vysokou školu atd. Seijnen jsou psychologická drama, pro obecně dospívající a dospělé publikum. Rabukome je spíš subžánr, který doplňuje majoritní žánry a je to

zkomolenina anglického „love comedy“. Jak vyplývá z názvu jedná se o romantickou komedie.

Všechny hlavní žánry mají své subžánry, aby se jasně vymezil obsah seriálu. Stěžejní pro tuto práci ale bylo ukázat, že žánry v anime jsou děleny demograficky nikoli specificky podle obsahu příběhu, ale doporučeného věku a pohlaví.

### **1.3 PŘEDLOHY PRO ANIME**

Málo kdy se stává, že by anime bylo čistě originální nápad studia. Obvykle má anime nějakou předlohu. Bývá to komiks manga (dále jen manga), light novela, videohra nebo speciální druh hry jménem vizuální novela.

Manga je černobílý komiks vytvořený perokresbou. Termín manga poprvé použil dřevorytec Kacušika Hokusaj a nazval tak sérii svých rytin. Slovo manga znamená humorné obrázky. Anime a manga se mezi lajky často plete, jelikož na sebe navazují. Manga je černobílá komiksová verze a anime je rozpořbovaný animovaný seriál. Mají společný základ.

Light novela je příběhová knížka. Dala by se přirovnat beletrii. Jsou to knížky s brožovou vazbou. Písmena, potažmo znaky uvnitř jsou poměrně velké, a proto jeden svazek má i několik set stránek. Obsahu těchto knih je běžně předlohou pro anime. Knihy mají vlastní ilustrátory, kteří tvoří doprovodné kresby a obálky v anime stylu.

Vizuální novely jsou knihy v podobě videohry. Představují výpravné příběhy různých žánrů. Hráč vidí scény a psaný textový příběh na obrazovce. V určité části se nabídne hráči volba, aby odpověděl nebo doplnil příběh jednou z možností. Jeho volby ho mohou dovést k různým koncům příběhu.

Dále nejruznější videohry mohou být motivem nebo předlohou pro anime. Například tzv. hry žánru RPG (role playing games) jsou jednou z častých předloh anime.

Každé z těchto zmíněných předloh pro anime bych mohl věnovat mnohem více prostoru nebo dokonce každé zvlášť samostatnou práci vzhledem k tomu, jak rozsáhlá témata to jsou.

## 1.4 JAPONSKÉ TISKOVINY

I když popsat japonské tiskoviny by zabralo celou jednu kvalifikační práci, jak bylo zmíněno v předešlé podkapitole, je důležité pro pochopení fenoménu anime krátce popsat jejich fungování a krátkou historii.

Japonské tiskoviny se prodávají v podstatě všude. Nejedná se jen o knížky ale časopisy, noviny, magazíny a další. V podstatě nic tak stereotypního jako představa trafiky v Japonsku neexistuje. Tyto tiskoviny jsou k dostání téměř v každém obchodě se smíšeným zbožím a potravinami od samoobsluhy a supermarketů po knihkupectví.

*„Časopisy s komiksy spoluvytváří také kolorit tokijských ulic. Najdete je ležet u odpadkových kontejnerů či na sedadlech v metru, kam je přečtené odložili cestující pro případné další použití. Odtud je sbírají bezdomovci, kteří je pak prodávají za sníženou cenu před vchodem do podzemky nebo si jejich stránkami stelou svoje provizorní brlohy. Prodej mangy tvoří v Japonsku v úhrnu zhruba 38 % všech papírových tiskovin a časopisové antologie tvoří pomyslnou páteř místního komiksového průmyslu“ (Veselý 2017: 10).*

Existují magazíny, které fungují jako sborníky mangy. Každý týden či měsíc, vyjde svazek, ve kterém čtenář nalezne po jedné kapitole různých mang. O osudu vydávání série mangy nerozhoduje vydavatel ale čtenáři. Každý magazín obsahuje dotazník, který čtenář může vyplnit. Zvolí pořadí podle toho, jak se mu kapitola líbila. Pokud některá manga série dostane určitý počet záporného pořadí, v očích vydavatele je nepopulární a začne se jednat o ukončení série.

Podle úspěšnosti a prodeje mangy se může předpokládat, že v dohlednu dostane anime a zároveň je předpokládaným indexem úspěchu samostatné anime série.

Za posledních přibližně dvacet let se podoba magazínů drasticky změnila. Jsou například k nim přikládány různé sběratelské a raritní předměty, které motivují mladého čtenáře ke koupi. Jedná se třeba o sběratelské kartičky, které nakreslil jeden ze známých manga autorů a takový předmět naleznou čtenář jen v magazínu.

*„Popularita manga časopisů tkví ve velmi nízké ceně – Šúkan šónen džampu (známý na západě, jako Weekly Šónen Jump) s pěti sty stránkami stojí v obchodě pouhých 250 yenu, tedy přibližně 50 korun. Vydavatelé na nich trátí, v komiksovém průmyslu se vydělává až na tzv. tankóbonech – následujících knižních verzích ve formátu A5 a s cca 200 stránkami, kterých se dočkají nejpopulárnější série“ (Veselý 2017: 11-12).*

Jak můžeme postřehnout, fenomén anime a s tím i spojené produkty jsou obsáhlá témata, která nejdou popsat krátce, abychom je plně pochopily. V této práci však bylo vystiženo vše tak, aby měl čtenář základní představu o tomto tématu a pochopil lépe následující rozhovory a jejich rozbor.

Je důležité vnímat, co anime skutečně je, a jak vzniká, uvědomit si jaké obory zahrnuje. Samotný fenomén se dotýká jak uměleckého oboru, tak technologie, sociologie, kulturologie, fenomenologie a dalších.

Obálka magazínu Weekly shounen jump



zdroj: static.wikia.nocookie.net, online. cit. 2022-08-28



# **PRAKTICKÁ ČÁST**

## **2 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ A ROZHOVORY**

Cílem této práce je zjistit, zda fanoušci anime jsou tímto fenoménem motivováni a ovlivňováni ve svých dalších rozhodnutích. I když anime je pro všechny věkové kategorie, byl výběr cíleně zúžen pouze na studenty třetího a čtvrtého ročníku středních škol, jejichž zakončení je maturitní zkouška a mají možnost se rozhodnout mezi dalším studiem či prací.

Fanoušci a potencionální respondenti byly osloveni skrz sociální síť Facebook ve fanouškovské skupině „Anime Cz/Sk“. S vyplněním dotazníku souhlasilo 20 studentů. Respondenti k polostrukturovaným rozhovorům byli vybráni z této skupiny na základě předešlého dotazníkového šetření a všichni udělili informovaný souhlas na podílení se výzkumu a zanesení do závěrečné práce.

### **2.1 Dotazníkové šetření**

Anime je fenomén, který silně zasahuje do volnočasové zábavy tak i do reklamního a zábavního průmyslu 21. století a dnes je prakticky málo kdo z generace mileniálů, kdo by neslyšel o pořadech jako jsou Pokémoni nebo Naruto. Dotazníkové šetření probíhalo od 2. 5. 2022 do 15. 5. 2022. Dotaz se zájmem o dotazníkové šetření byl publikován na sociální síti Facebook ve fanouškovské skupině Anime Cz/Sk a než novější příspěvky překryly odkaz na dotazník, vyplnilo jej 20 respondentů v požadovaném věkovém rozmezí.

Toto šetření mělo za úkol zjistit, zda fanoušci skutečně cítí, že by je fenomén anime ovlivňoval natolik, aby měl dopad na jejich blízkou budoucnost, či dokonce volbu oboru potažmo povolání. Dále bylo zásadní rozdělit respondenty dle pohlaví, věku a třídy. I když student není zatím v maturitním ročníku, stále více škol integruje studenty do příprav na vysokou již od nižších ročníků a zahajuje programy, které nutí studenty přemýšlet nad jejich budoucností.

Dotazník byl koncipován do šesti jednoduchých otázek, díky kterým bylo možné vyfiltrovat respondenty, kteří sice mají rádi anime, ale necítí se být

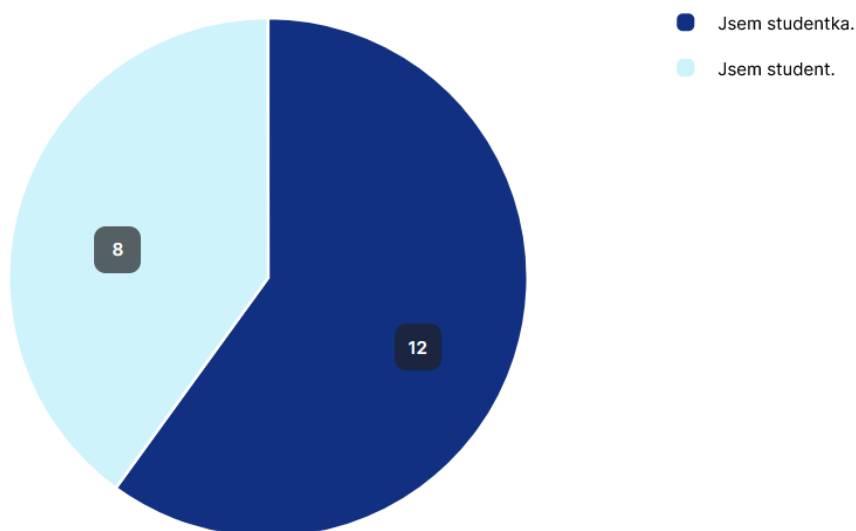
ovlivnění. Respondenty, kteří se o tento fenomén zajímají ale necítí se být fanoušky. A nakonec respondenty, kteří se cítí být fanoušky a vnímají, že tento fenomén má nějaký zásadní dopad na jejich volby.

### Otázky v dotazníku:

1. Jsi student nebo studentka střední školy s maturitním zkouškou?
2. Kolik je vám let?
3. Cítíte se být fanouškem japonské populární kultury/fenoménu anime?
4. Cítíte, že tento fenomén tě nějak ovlivňuje?
5. Do jakého ročníku střední školy chodíte?
6. Cítíte, že má anime vliv na vaší budoucí volbu oboru a rozhodování?

Praktická část závěrečné práce s dotazníkovým šetřením bude obsahovat grafy. Nasbíraná data mi pomohla vybrat respondenty pro následné rozhovory.

### Graf č. 1: Jsi student nebo studentka střední školy s maturitním zkouškou?

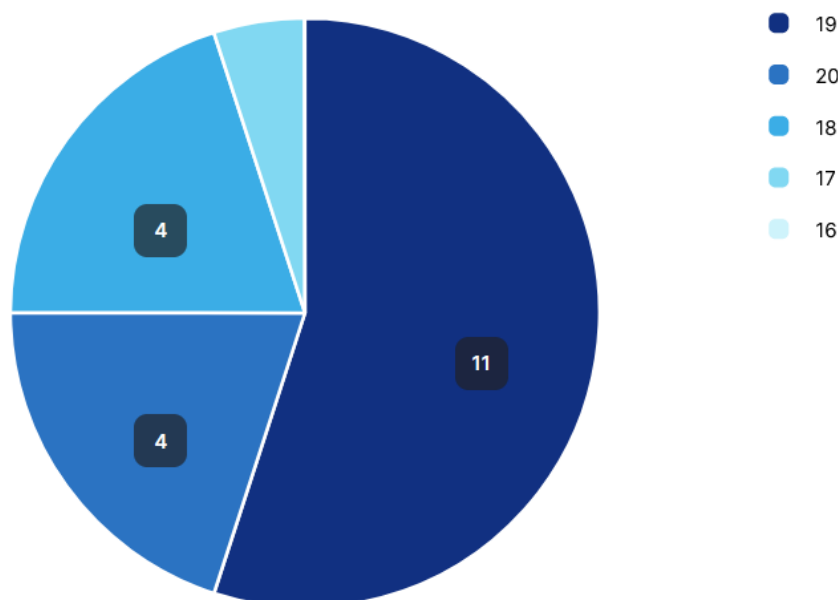


Zdroj: dotazníkové šetření [survio.com](https://www.surveymonkey.com), online. cit. 2022-08-28

Jak vidíme z první otázky, skupina, která se přihlásila k vyplnění dotazníku je heterogenní. Na dotazník odpovědělo 12 studentek a 8 studentů. Nemůžeme tímto grafem určit, zda je anime populárnější víc u dívek než chlapců, jelikož k tomu by byl mnohem rozsáhlejší vzorek respondentů.

Můžeme však určit to, že anime nepřitahuje jen vyloženě jedno pohlaví, ale na tyto pořady se dívají jak dívky, tak i chlapci.

**Graf č. 2: Kolik je vám let?**



*Zdroj: dotazníkové šetření survio.com, online. cit. 2022-08-28*

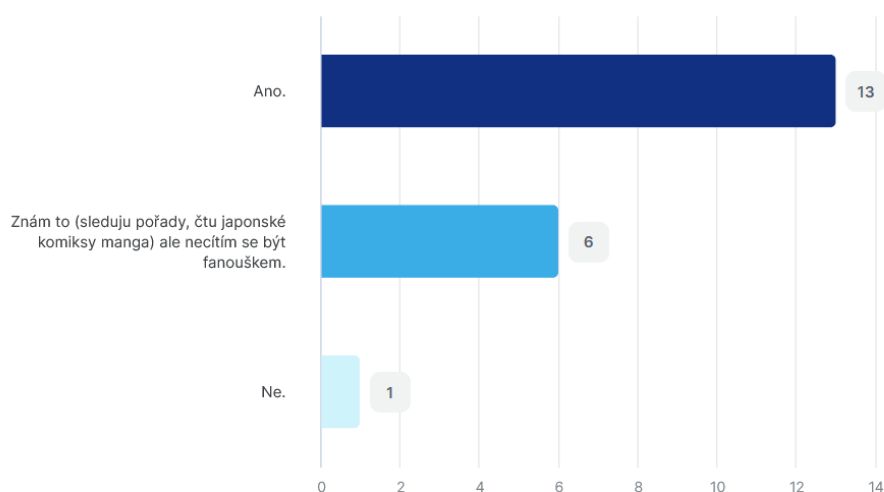
Druhá dotazníková otázka determinuje věk respondentů, aby mohli být vybráni respondenti pro polostrukturované rozhovory. Maturantům ve čtvrtém ročníku může být jak osmnáct, tak již devatenáct a dvacet let. Důvodem může být odklad na základní škole, přestup na jinou školu nebo narozeniny v pozdějším měsíci, než se uskutečňuje náš výzkum.

Jedenácti respondentům bylo 19 let, čtyřem bylo 20 let a dalším čtyřem bylo 18 let. Jednomu z respondentů bylo 17 let ale chodil již do třetího ročníku a

zanedlouho ho čekají osmnácté narozeniny, jak bylo sděleno dodatečně v soukromé konverzaci.

Byly by odpovědi rozšířeny o další věkové kategorie, tak je pravděpodobné, že by si každá našla fanoušky anime, kteří by ji v podobném šetření zvolili a hlásili se k ní.

### **Graf č. 3: Cítíte se být fanouškem japonské populární kultury/fenoménu anime?**



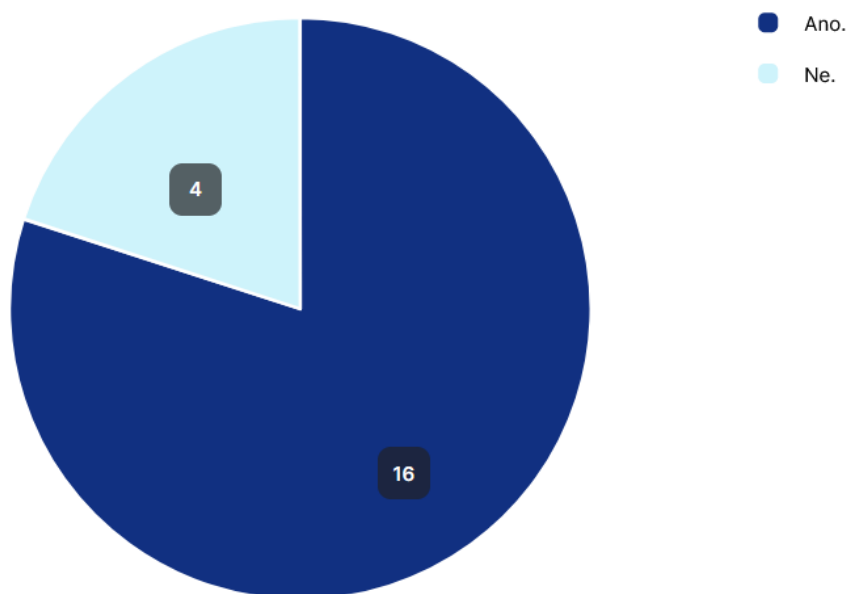
*Zdroj: dotazníkové šetření survio.com, online. cit. 2022-08-28*

Tato otázka byla do dotazníku zadána z toho důvodu, že jedinec, který sleduje anime nebo je příznivcem tohoto stylu se nemusí nutně identifikovat jako fanoušek. Příkladem tohoto tvrzení může být sledování sportovního utkání. Jedinec, který se dívá na sportovní fotbalové utkání nebo Olympijské hry nemusí být sportovním fanouškem nebo se tak identifikovat.

Skupina, která byla následně oslovena k pokračování ve výzkumu s polostrukturovanými rozhovory byla ta část respondentů, kteří se identifikují jako fanoušci anime a potvrdili to v dotazníkovém šetření.

Třináct respondentů se dle grafu identifikuje jako fanoušci anime. Šest odpovědělo, že se necítí být fanoušci, ale mají anime rádi. Jeden jedinec odpověděl, že se necítí být vůbec fanouškem anime a ani k němu nechová žádné zvláštní sympatie.

**Graf č. 4: Cítíte, že tento fenomén tě nějak ovlivňuje?**

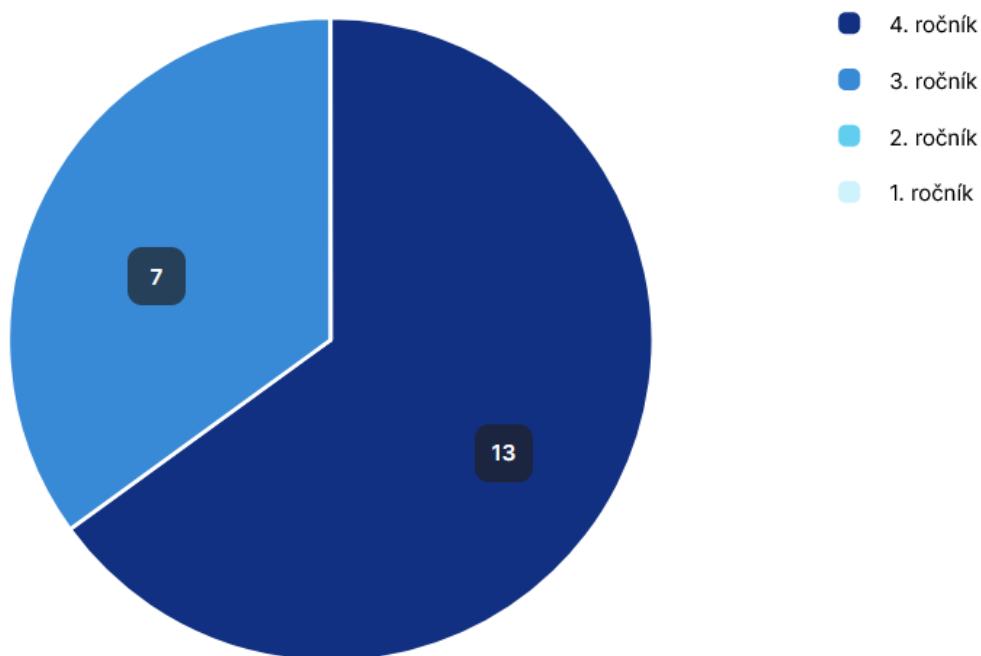


*Zdroj: dotazníkové šetření survio.com, online. cit. 2022-08-28*

V této otázce šestnáct respondentů odpovědělo, že je fenomén anime nějak ovlivňuje. Čtyři respondenti odpověděli, že je fenomén nijak neovlivňuje.

Otázka nespécifikuje, jak přesně je ovlivňuje, ale již nyní u této otázky pociťují, že nějakým způsobem ano. Je třeba si uvědomit, že v celku šestnácti respondentů jsou zahrnuti i někteří respondenti, kteří se necítí být fanoušky. To samo o sobě, naznačuje, že aby fenomén nebo záliba ovlivnily jedince jakýmkoli způsobem, ať už kulturně, mentálně nebo kariéerně tak se nemusí identifikovat jako fanoušek nebo jako člověk hlouběji znalý předmětu ovlivnění. Jak velký dopad v našem zkoumání má fenomén anime na jedince bude zřetelné v analýze rozhovorů.

**Graf č. 5: Do jakého ročníku střední školy chodíte?**



*Zdroj: dotazníkové šetření survio.com, online. cit. 2022-08-28*

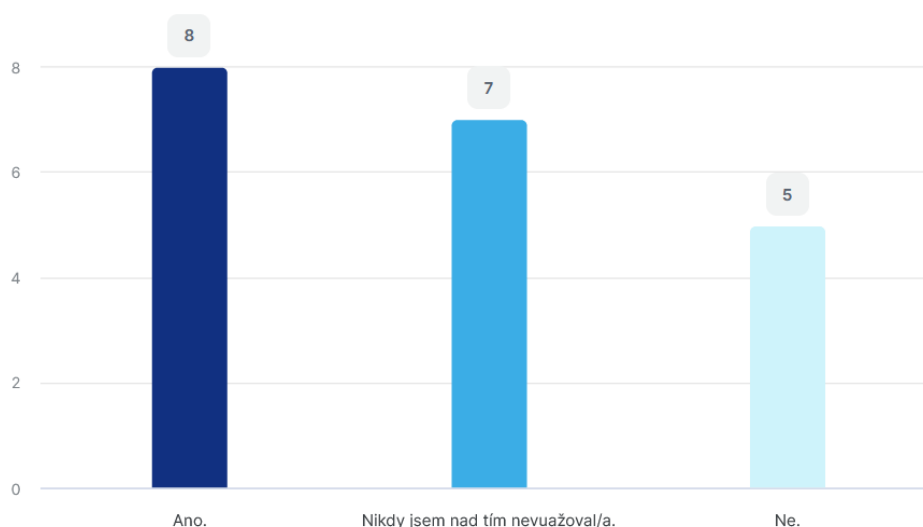
Jak jsme determinovali, dotazník je určen pro studenty třetího a čtvrtého ročníku, kteří jsou na prahu rozhodování se o své budoucnosti. Třináct studentů bylo ve 4. ročníku střední školy. Sedm jich bylo ve třetím ročníku.

Studenti v tomto věku jsou na středních školách podrobováni přípravám k maturitě. Docházejí do kurzů, které je mají připravit na budoucí přijetí na vysokou školu. Jedinci, kteří se nechystají na vysokou školu nebo k jinému vzdělání se začlení do pracovního režimu. Nicméně i výběr práce může být ovlivněn nejen úrovní vzdělání, vystudovaným oborem ale i koníčky a zájmy.

Pokud má jedinec silný vztah k nějaké činnosti může to ovlivnit jeho výběr práce. Tím silným vztahem k zájmové činnosti může být vztah k anime. Pravděpodobné bude chtít najít práci, která je nějak kreativní a bude mít blízko k této jeho oblibě. V rámci trhu práce nemusí takovou práci najít hned nebo ji vůbec

najít, nicméně jde o to, zda anime mělo na jedince tak silný dopad, aby ovlivnilo jeho přemýšlení o výběru zaměstnání, popřípadě studia.

**Graf č. 6: Cítíte, že má anime vliv na vaši budoucí volbu oboru a rozhodování?**



*Zdroj: dotazníkové šetření survio.com, online. cit. 2022-08-28*

Tato poslední otázka uzavírá celý dotazník. Direktivně se táže, zda respondent pociťuje, že by fenomén anime měl nějaký vliv na jeho volbu oboru, ať už studijního či pracovního.

Osm respondentů odpovědělo, že ano. Potvrdilo svou odpověď, že na ně má anime vliv, který je ovlivnil. Na to, jak konkrétně odpoví analýza rozhovorů.

Sedm respondentů odpovědělo, že nikdy nad tím nepřemýšleli, zda je anime nějak konkrétně ovlivňuje. Je možné, že je ovlivňuje, aniž by si to uvědomovali nebo připouštělo, ale nedovedou odpovědět ani ANO ani NE. Zbýlých pět respondentů odpovědělo, že na ně anime nemá tento druh vlivu.

Následně se tato práce bude zabývat polostrukturovanými rozhovory a jejich analýzou. K polostrukturovaným rozhovorům bylo vyzváno několik účastníků z reprezentativního vzorku. Ten byl vytvořen pomocí dotazníkového šetření. Konkrétně se jedná o ty respondenty, kteří odpověděli následovně:

**Otázka č. 3:** Cítíte se být fanouškem japonské populární kultury/fenoménu anime?

**Odpověď:** Ano

**Otázka č. 4:** Cítíte, že tento fenomén tě nějak ovlivňuje?

**Odpověď:** Ano

**Otázka č. 6:** Cítíte, že má anime vliv na vaši budoucí volbu oboru a rozhodování?

**Odpověď:** Ano

Zbylé otázky a odpovědi na ně nás ujistili, že se jedná jen o studenty třetích a čtvrtých ročníků středních škol. Dále, že fenomén anime se neomezuje pouze demograficky jen na jedno pohlaví, ale cílí žánrově na ženy i muže.

Z grafů jsme zaznamenali, že i když se účastník šetření neidentifikoval jako fanoušek, může ho fenomén anime dostatečně ovlivňovat.

## **2.2 Analýza polostrukturovaných rozhovorů**

Cílem této práce je zjistit, zda fenomén anime ovlivnil zkoumané osoby natolik, aby měl vliv na jejich rozhodování o smýšlení o vlastní budoucnosti. Využity k tomu bylo dotazníkové šetření a polostrukturované rozhovory. Kromě zúčastněného pozorování, které autora práce provází v této komunitě celý život se může považovat za insadera. Bylo využito polostrukturovaných rozhovorů, kde jsme se drželi osnovy, ale zároveň byl ponechán prostor pro další dotazy v rámci směru rozhovoru.

Z nabízených metod bylo bráno v potaz využít i metodu focus group, nicméně vzhledem k tomu, že se účastníci nemohli sejít na jednom místě, byl by tento způsob neefektivní. Zároveň účastníci odmítli konferenční hovor, který by dokonale napodobil prostředí pro tuto výzkumnou metodu.

Pro polostrukturované rozhovory byly vybrány tři osoby díky dotazníkovému šetření. Vzhledem k lichému počtu účastníků je vzorek mužů a žen v zásadním



nepoměru, nicméně cílem práce není zjistit, zda se o anime zajímá více mužů než žen ani jiné genderové zaměření práce.

Samotné dotazníkové šetření mělo sloužit k potvrzení či vyvrácení hypotézy, že jsou osoby, které anime ovlivnilo natolik, že rozhodlo o jejich blízké budoucnosti. Druhý důvod šetření byl zjistit v jakém poměru jsou lidé ovlivněni anime a lidé neovlivněni anime. Ze vzorku ovlivněných studentů pak byli vybráni tři, kteří souhlasili s rozhovory. Všichni účastníci byli před rozhovorem poučeni o intenci práce a byl udělen mimo rozhovor i v něm informovaný souhlas s jeho zveřejněním.

#### **Struktura rozhovoru byla následovná:**

- Souhlas se zveřejněním rozhovoru v závěrečné práci.
- Kolik je vám let?
- Jak jste se k anime dostal/a?
- Jak dlouho se díváte na anime?
- Hlásíte se na vysokou školu?
- Máte pocit, že anime nějak ovlivnilo vaše rozhodování či život?

Znění těchto otázek nebylo vždy dodrženo stejně, nicméně jádro dotazu a interpretovatelnost otázky zůstala neměnné. Celé přepsané rozhovory budou přílohou této práce.

#### **2.2.1 Rozbor rozhovorů**

V rozhovorech figurovaly dvě dívky a jeden chlapec ve věku 18 a 19 let. Jak nám již predestinovalo dotazníkové šetření, tak všichni respondenti a tím pádem i účastníci jsou fanoušky anime nebo anime znají.

Všichni účastníci jsou nepochybně studenti či čerství absolventi střední školy s maturitou. Rozhovory probíhaly v měsíci červnu v roce 2022. To znamená, že mezi dotazníkovým šetřením, vyhodnocením a následně rozhovory existuje několikátýdenní rozstup. Z nasbíraného vzorku odpovědí můžeme vyčíst, že se studenti skutečně cítí být ovlivněni tímto fenoménem a na tomto faktu se nezávisle na sobě shodli. Nemůžeme však potvrdit, že každému z nich byl život

prostřednictvím anime ovlivněn stejně. Můžeme předpokládat, že existuje nějaký stejný základ, ale to by bylo předmět spíše sociologické práce.

Rozhovory nám dále poskytly informaci o tom, že leč každému z nich anime silně vstoupilo do života, každý se hodlá vydat jiným směrem a zvažují své schopnosti. Viz. slečna, která si je jistá, že chce umět japonsky, ale zná své hranice, a proto si vybrala více možností, jak svého cíle dosáhnout na základě zainteresovanosti do fenoménu.

Ve dvou z našich tří případů jedince k anime přivedl kolektiv a sociální pole, ve kterém se studenti pohybovali. Můžeme uvažovat o tom, že to mohl být krok k udržení si vlastní popularity mezi vrstevníky stejně jako strach z vyřazení z kolektivu či jen náhoda. Na druhou stranu nemůžeme tím potvrdit na 100%, že se zájem o anime přenáší z člověka na člověka tímto způsobem, jelikož naše účastnice rozhovoru Denisa se k tomuto fenoménu dostala čistě náhodou nezávisle na lidech. Můžeme ale potvrdit, že kontakt lajka s fanouškem anime má jistý vliv. Navíc anime je součástí kultury a společnosti japonské, takže jedince k anime může přivést jakékoli internacionální bádání, zájem o orient či jen výuka dějepisu, zeměpisu či výtvarné výchovy. To je hned několik způsobů, jak může jedinec přijít k anime bez přímého nátlaku okolí.

Dále byl mezi respondenty mladík, kterému anime otevřelo cestu k bojovým sportům. Můžeme konstatovat, že nebýt anime, jedinec by si nevyzkoušel sport na určité úrovni, aby se utvrdil v tom, že ho naplňuje a jeho budoucnost by mohla být naprosto odlišná.

Za další si můžeme potvrdit, že každý z účastníků se začal zajímat o anime mezi 12 – 15 lety života, což je podstatná část věku člověka, kdy se formuje jeho osobnost a koníčky. Anime tedy z psychologického hlediska mělo velký vliv na jejich dospívání a mysl. Zároveň z role insidera můžeme dodat, že dnes je téměř nemožné vyhnout se anime, jelikož mnoho her i animovaných pořadů je buď od originální anime tvorby k nerozeznání nebo sdílí podobné prvky. Popřípadě se jedná o mezinárodní koprodukcí s Japonskem a jejich tým přidal do tvorby podstatné prvky tohoto fenoménu.

Každý z respondentů potvrdil, že anime ovlivnilo jejich rozhodování ohledně dalšího oboru a zaměření. V případě chlapce se odehrálo i to, že popsal svou budoucí kariéru v případě, že by nebyl v budoucnu přijat na sportovní fakultu. To nám potvrzuje, že se nejedná pouze o ovlivnění studijní dráhy ale i kariéry pracovní. Navíc každý z účastníků si vybral zcela odlišný obor, takže anime netáhne specificky jen k jednomu specifickému oboru.

Práce v tomto rozsahu bohužel může jen potvrdit, že fenomén má nějaký vliv, nicméně v jakém úplném rozsahu a síle je, k tomu by byla potřeba rozsáhlejší studie, větší reprezentativní vzorek respondentů a hlubší rozhovory.

### 3 DOPORUČENÍ

Jak jsem zatím z práce zjistili, tak fenomén anime je expanzivní a má potenciál přilákat studenty k oborům na vysoké škole, avšak, co školy střední? Máme plejádu stereotypních oborů, které naplňují ročníky, nicméně máme hrstku uměleckých a filmových středních škol, kde se studenti nemají, jak v tomto směru projevit, jelikož fenoménu anime a manga učitelé buď nerozumí nebo vůbec ho vůbec neregistrují.

Po světě existují školy, zaměřené přímo na anime tvorbu a popkulturu a stávají se čím dál lukrativnějším oborem. Noví studenti by v České republice měli možnost učit se o produkci, tvorbě, umění, reklamě, režii atd. z úplně jiného pohledu, než nabízí filmová produkce jako taková. Nemusíme se zaměřovat konkrétně na anime ale na popkulturu obecně. K takovému specifiku se dostanou studenti až vysokých škol, ale je spousta středoškolských studentů s potenciálem, kteří nedostanou příležitost se projevit, jelikož studují obor, který je jim nabízen nebo je v jejich lokaci figuruje je nenaplňuje natolik, aby je motivoval k vysokoškolskému vzdělání. A navíc usilují o univerzální státní maturitu nebo vyučení v tom, co je jim dostupné.

Mělo by vzniknout více nových, moderních oborů již na středních školách. Už jen z důvodu, že ne každý student má schopnosti nebo umí odemknout svůj potenciál již na střední škole, aby se přihlásil na vysokou školu, kde se možná dostane výběrově na jednu z několika škol, která rámcově nabízí program, který částečně obsahuje něco z fenoménu anime nebo se v tomto směru může projevit. Tyto nové obory by měly jít ruku v ruce s novými technologiemi a fenomény, jelikož jak v teoretické části bylo ukázáno, nejedná se jen o zábavu ale i business. Zároveň jsou tyto obory potřeba díky rozšiřující se popularitě, vzniku silného komiksového trhu, animační tvorby, která se víc a víc dostává na streamovací platformy i do televizního vysílání.

Anime postavy jsou v televizním vysílání ne příliš dobře dabovány opakovaně stejnými dabéry, kterým chybí znalost a správný prožitek, který může nabídnout fanoušek nebo řádně proškolený student v tomto směru. Překlady titulků do českého jazyka na Netflixu jsou nepřesné, vzhledem ke špatně uchopeným japonským termínům a překladům. Fatální chyba je, že některé komiksy a anime překládají lingvisti bez

bohemistického studia a tím vznikají strojové a doslovné překlady. To nám otevírá úplně novou úroveň překladatelství.

Aktuálně s podobným problémem nekvalitního překladu a zároveň grafické sazby se potýká nakladatelství Dobrovský, který čelí velké kritice a již z těchto zmíněných důvodů dostali nejmenovanou cenu, která se udílí za špatnou práci. Nicméně tento fakt nám ukazuje, jak jsou potřeba lidé, školení v prostřední fenoménu a že je pro ně potenciálně i pracovní uplatnění.

## ZÁVĚR

V závěru práce bych rád vyzdvihl několik faktů z osobního zúčastněného pozorování. Spousta dospívajících dětí a studentů je tímto fenoménem zcela pohlcena a snaží se najít v rostoucí komunitě svou identitu. Jsou schopni po vzoru japonských trendů změnit i svůj vzhled, oblékání a chování jen aby se přiblížili šílenosti nadčasového Japonska.

Analýza rozhovorů nám odhalila, že anime má skutečný dopad na studenta, a to nejen na úrovni trávení volného času ale i na úrovni rozhodování o své vlastní budoucnosti. Z analýzy taktéž vyplynulo, že se nejedná o pouze jeden obor, který by byl definován díky anime ale hned několik, které byly zmíněny v rozhovorech a je pravděpodobné, že by se našly i další obory. Kromě oboru orientologie můžeme jmenovat například japonskou filologii, kulturologii, historii, teritoriální studia, politologii a další. Jednoduše každý aspekt a fragment z lidského společenství může být promítnut do anime, a naopak anime může podnítit zájem o obor, který nemá nic dočinění s animací nebo anime jako takovým.

Rád bych podotkl, že tento fenomén silně ovlivňuje i jejich partnerský a sociální život, jelikož vzniklo mnoho skupin na sociálních sítích, kde si hledají přátele a protějšky, kteří jsou taktéž postižení tímto fenoménem. Některé tento fenomén odloučí úplně od společnosti jiné naopak spojí dohromady.

Tato práce úspěšně odpověděla na naši otázku, zda fenomén anime má vliv na rozhodování při výběru oboru. Odpovědí je ano, anime má patřičný vliv na rozhodování o budoucnosti. Můžeme namítnout, že každý koníček jistým způsobem má vliv na formování charakteru a osobnosti člověka. Například ale jen proto, že někdo hraje rád fotbal a podstatnou část života se věnuje fotbalu, nestane se profesionálním hráčem fotbalu. Navzdory tomu anime má natolik silný vliv, že i rekreační činnost jakým je sledování seriálů ovlivní člověka. Stejně rekreačně jak jej sledovali naši respondenti a účastníci rozhovorů.

Ovšem nemůžeme potvrdit, že na 100% diváků to má tentýž vliv, naopak v dotazníku se nám potvrdilo, že někteří vnímají anime úplně odlišně nebo ho tak

silně nevnímají. Dovoluji si říct, že k takovému výzkumu by byl potřeba větší reprezentativní vzorek a rozsáhlejší studie.

Dále se nám tu rozmáhá fenomén, který trpí tím, že mu akademická obec věnuje pozornost až ve vysokoškolském vzdělání, a to ještě ve speciálních případech. Potencionálně máme neurčitý počet studentů, u kterých by nové moderní obory vztahující se k tomu to nebo jinému fenoménu našel pracovní i akademické uplatnění. Jedná se také o motivaci, jelikož klasické obory například ekonomického typu nemusí plně naplnit studenta, avšak obory by se daly kombinovat. Například ekonomie se zaměřením na filmovou a animační produkci. Samotní kolegové z pedagogické praxe potvrdili, že se fenomén anime v jejich škole často skloňuje, a že mladší učitelé začlenili tento fenomén do některých vhodných předmětů jako je výtvarná výchova a postoj žáků se razantně změnil společně s celým klimatem třídy alespoň na omezenou dobu vyučujícího předmětu. Byla údajně znatelná motivace k probírané výuce a tvořivosti oproti jiným běžným výtvarným tématům.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Seznam použitých českých zdrojů

- ČEČOTKOVÁ, Martina. 2017. Subkultura cosplay a otaku a její vliv na budoucí vzdělávání a vývoj jedince. Diplomová práce. Dostupné z: [https://theses.cz/id/zd0lqs/eotkov\\_Martina\\_Diplomov\\_prce.pdf](https://theses.cz/id/zd0lqs/eotkov_Martina_Diplomov_prce.pdf) [28. 8. 2022]
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAŘ a Karel VESELÝ 2017. Planeta Nippon. Praha: Crew. ISBN 978-80-7449-491-8
- VESELÝ, Karel. 2014. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. V Praze: Labyrint. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0

## Seznam použitých zahraničních zdrojů

- GRAFFEO, Clarissa. 2014. The Great Mirror of Fandom: Reflections of ( and on) Otaku and Fujoshi in Anime and Manga. Florida. Disertační práce. University of Central Florida. Dostupné : <https://stars.library.ucf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5695&context=etd> [28. 8. 2022]
- PLENCNER, Alexander. Masová kultura a pop-kultura ako systémy kultúry. 2005. In: GAŽOVÁ, Viera; SLUŠNÁ, Zuzana. Kultúra a rôznorodosť kultúrneho. Bratislava: PEEM. ISBN 80-89197-41-8
- STOREY, John. 2006. Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction, Prentice Hall. ISBN 978-0131970687



## Seznam použitých internetových zdrojů

- Velká prsa a oči mají upoutat, ale i včelka Mája je manga, tvrdí japanoložka. In: aktuálně.cz [internetová reportáž]. Martin Veselovský. DVTV 6. 12. 2015 6:00. Dostupné z: <https://video.aktualne.cz/velka-prsa-a-oci-maji-upoutat-ale-i-vcelka-maja-je-manga-tvr/r~22b61344977411e58d7b0025900fea04/r~c6607bd8b39411e58f750025900fea04/> [28. 8. 2022]

- Grafy dotazníkového šetření, Dostupné z: <https://www.survio.com/> [28. 8. 2022]

- Obrázek obálky magazínu Weekly shounen jump, Dostupné z: [https://static.wikia.nocookie.net/animanga/images/a/a6/Weekly\\_Shonen\\_Jump.png/revision/latest?cb=20131215154157&path-prefix=cs](https://static.wikia.nocookie.net/animanga/images/a/a6/Weekly_Shonen_Jump.png/revision/latest?cb=20131215154157&path-prefix=cs) [28. 8. 2022]

## SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

### Seznam obrázků

Obrázek č. 1: **Obálka magazínu Weekly shounen jump**..... 18

### Seznam grafů

Graf 1: **Jsi student nebo studentka střední školy s maturitním zkouškou?**  
.....

**Chyba! Záložka není definována.**<sup>9</sup>

Graf 2: **Kolik je vám let?**..... 20

Graf č. 3: **Cítíte se být fanouškem japonské populární kultury/fenoménu anime?**..... 21

Graf č. 4: **Cítíte, že tento fenomén tě nějak ovlivňuje?**..... 22

Graf č. 5: **Do jakého ročníku střední školy chodíte?** ..... 23

Graf č. 6: **Cítíte, že má anime vliv na vaší budoucí volbu oboru a rozhodování?**..... 24

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A - Dotazník..... I

Příloha B - Rozhovor 1..... II

Příloha C - Rozhovor 2..... V

Příloha D - Rozhovor 3 ..... VII

## Příloha A - Dotazník

1. Jsi student nebo studentka střední školy s maturitním zkouškou?
  - a. Jsem student.
  - b. Jsem studentka.
2. Kolik je vám let?
  - a. 16
  - b. 17
  - c. 18
  - d. 19
  - e. 20
3. Cítíte se být fanouškem japonské populární kultury/fenoménu anime?
  - a. Ano.
  - b. Ne
4. Cítíte, že tento fenomén tě nějak ovlivňuje?
  - a. Ano.
  - b. Ne.
5. Do jakého ročníku střední školy chodíte?
  - a. 1. ročník.
  - b. 2. ročník.
  - c. 3. ročník.
  - d. 4.ročník.
6. Cítíte, že má anime vliv na vaší budoucí volbu oboru a rozhodování?
  - a. Ano.
  - b. Ne.
  - c. Nikdy jsem nad tím neuvažoval/a.

## **Příloha B - Rozhovor 1**

Já: Dobrý den. Přihlásila jste se k účasti na polostrukturovaném rozhovoru na základě dotazníkového šetření, které jste vyplnila.

Já: Souhlasíte s uveřejněním v mé závěrečné práci, kde bude rozhovor použit pod klíčovým slovem „Aneta“?

Aneta: Ano

Já: Kolik je vám let?

Aneta: Je mi 19 let a aktuálně jsem v průběhu maturity.

Já: Jak jste se k anime dostala?

Aneta: K anime jsem se dostala skrz kamarády ve škole. Neustále mluvili o různých anime a já začala být zvědavá. Navíc jsem si díky tomu, že jsem to neznala neměla co říct.

Já: Cítila jste se tedy, že neznalost anime nějak ovlivňuje váš osobní život alespoň v tom společenském kruhu, ve kterém se pohybujete?

Aneta: Tehdy mi to tak přišlo. Byla jsem na základce.

Já: Jak dlouho se tedy díváte na anime?

Aneta: Na anime se dívám zhruba 7 let. Ale postupně jak stárnu si už anime vybírám.

Já: Jak to myslíte?

Aneta: No dřív jsem v zápalu koukala na vše. Hlavně to populární ale i to nepopulární. Později jsem se naučila rozeznávat kvalitu a jen proto, že je něco populární neznamená, že je to populární pro mě, sedne mi to nebo je to kvalitní.

Já: Rozumím, na každý žánr musí být zvláštní rozpoložení.

Já: Na anime se díváte již nějakou dobu. S anime je spojeno víc věcí, jako jsou komiksy manga, videohry a sběratelské předměty. Jste uživatelem i těchto odnoží v japonském stylu?

Aneta: Ano. Kupuji si nějaké české mangy od CREW. Zároveň čtu i anglicky online. A hry mi moc neříkají.

Já: K manze jste se dostala stejně jako k anime?

Aneta: Velmi podobně. Jelikož je manga předlohou pro mnoha anime, ráda navážu po skončení anime a čtu si.

Já: Máte pocit, že anime nějak silně ovlivnilo váš život?

Aneta: Určitě.

Já: Jak?

Aneta: Za sebe mohu říct to, že jsem se hodně vzhledla v japonské kultuře a společnosti. Je na ní něco kouzelného stejně jako šíleného a extrémního. Po čase to dá člověku jinou optiku na svět.

Já: A jak konkrétně vás to ovlivnilo?

Aneta: Začala jsem třeba víc nosit sukně. Je to asi zvláštní, ale dívčí móda je v anime i Japonsku velmi výrazná rozmanitá. Začala jsem taky používat různé japonské a popkulturní výrazy i mimo okruh fanoušků díky čemuž vypadám jako blázen. Obecně to dalo naprosto jinou energii.

Já: Hlásíš se na vysokou školu?

Aneta: Ano.

Já: A jaké zaměření či obor jste si vybrala?

Aneta: Hlásím se na orientalistiku na Metropolitní univerzitě.

Já: To je soukromá škola, že?

Aneta: Ano

Já: Takže po zaplacení školného je vaše přijetí jisté?

Aneta: Ano.

Já: Mělo anime nějaký zásadní vliv na výběr oboru dalšího vzdělání?

Aneta: Určitě ano. Na orientalistiku jsem šla prakticky kvůli tomu, že budu moci studovat Japonsko.

Já: A proč jste si nevybrala například Japonskou filologii, jazykovou školu nebo jiný obor týkající se společnosti, historie či kultury?

Aneta: Víte, já chci sice vysokoškolské vzdělání, a ještě k tomu v oboru, který mě bude bavit, nicméně jsem si nevěřila s přijímacíma zkouškama. Nejsem sice hloupá, ale nevěřím, že bych se dostala na státní školu, a tak jsem probrala možnosti s rodiči a oni svolili, že pokud si vydělám na brigádách polovinu školného a budu bydlet doma, tak mohu jít na metropolitní.

Já: Rozumím problematice, sám jsem neuspěl první rok v přijímacím řízení na vysokou.

Já: Můžete tedy potvrdit nebo vyvrátit, že vás anime ovlivnilo tak moc, že díky tomu jste si vybrala tento obor?

Aneta: Ano.

Já: Máte další alternativy, pokud by se věci změnily?

Aneta: No jako alternativu mám jazykovou školu Zpěváček, která nabízí rozsáhlé několikaleté programy výuky jazyků, a právě i japonštinu, nicméně raději bych nejen jazyk ale i tu kulturu a historii.

Já: Rozumím.

Já: Myslím, že jsem vyčerpал všechny otázky, které jsem měl připravené a nasbíral dostatek dat.

Já: Přeji vám mnoho úspěchů ve vašem studiu.

Aneta: Děkuji

## Příloha C - Rozhovor 2

Já: Dobrý den, přihlásila jste se na základě dotazníkového šetření k polostrukturovanému rozhovoru o anime.

Já: Souhlasíte se zveřejněním rozhovoru v závěrečné práci pod označením Denisa?

Denisa: Ano

Já: Kolik je vám let?

Denisa: Je mi 19 let.

Já: V jakém jste ročníku?

Denisa: Letos jsem maturovala a hlásím se na vysokou. Konkrétně bych se chtěla dostat na FAMU na obor audiovizuální tvorby.

Já: Na FAMU se ale dostane velmi málo studentů. Máte nějaký záložní plán?

Denisa: Jelikož se věnuju digitálnímu kreslení na tabletu, mám přihlášku na jednu uměleckou školu.

Já: Někaký specifický obor?

Denisa: No je to napůl kreslení a napůl IT. Hodně studentů pak dělá buď průmyslový desing nebo třeba se uplatní i v herním průmyslu.

Já: Takže je to desingový obor?

Denisa: Ano, má to k tomu nejbliže.

Já: Jak jste se dostala k anime?

Denisa: Já vlastně ani nevím. Prostě jsem jednoho dne brouzdala na internetu a zaujalo mě to. No a než jsem si to uvědomila stala jsem fanouškem, aniž bych tušila, jak moc je to populární.

Já: Takže jste k anime přišla sama od sebe. Ne na základě vnějších vlivů ze školy, rodiny atd.?

Denisa: Přesně tak.

Já: Jak dlouho se na anime díváte?

Denisa: Posledních 6 let.

Já: Máte pocit, že anime nějak silně ovlivnilo váš život?

Denisa: Tohle je věc, nad kterou jsem nepřemýšlela. Stalo se, že se dívám na anime a určitě prostoupilo celý můj život. Takže asi ano.

Já: Další otázka by byla, zda se hlásíte na vysokou ale na tuto otázku jste mi odpověděla dříve.

Já: Můžete tedy potvrdit nebo vyvrátit, že vás anime ovlivnilo tak moc, že díky tomu jste si vybrala tento obor?

Denisa: Rozhodně to má něco společného. Sice od dětství ráda kreslím ale stejně dlouhou dobu i koukám na anime. A určitě se chci zabývat anime stylem, navrhovat herní postavy, takže ano, anime je důvod, proč se hlásím na uměleckou školu.

Já: Tento rozhovor byl překvapivě přímočarý. Já vyčerpал všechny své otázky a tímto děkuji za poskytnutý rozhovor.

Denisa: Já také děkui.

Já: Na shledanou.



### **Příloha D - Rozhovor 3**

Já: Dobrý den, přihlásil jste se na základě dotazníkového šetření k polostrukturovanému rozhovoru o anime.

Já: Souhlasíte se zveřejněním rozhovoru v mé závěrečné práci pod přezdívkou Yukio?

Yukio: Ano

Já: Začnu s první otázkou. Kolik je vám let?

Yukio: Je mi 18 let.

Já: Takže jste ve třetím ročníku střední školy?

Yukio: Přesně tak, nicméně zanedlouho mi bude už 19 jelikož jsem narozený v létě. Takže mi bude 19 ještě před 4. ročníkem.

Já: Dobře. Jak jste se k anime dostal?

Yukio: No já se k tomu dostal přes kámoše.

Já: Jak konkrétně přes kámoše.

Yukio: No ještě na základce jsme všichni hráli Lolko (League of legends) a to je hra v anime stylu.

Já: Dobře, ale Lolko je korejská hra.

Yukio: No jenže tahle hra nese kresbu z anime. A všechny nás to zajímalo, bylo populární dívat se na anime, a tak jsem začal.

Já: A jak dlouho se díváte na anime?

Yukio: No od 14 let. Takže přibližně 4 roky.

Já: A díváte se stále na anime?

Yukio: Ano, stále mě to drží.

Já: Máte pocit, že anime nějak silně ovlivnilo váš život?

Yukio: No určitě ano. Kromě toho, že se dívám na anime stále a nějak tak jsem součástí otaku komunity, tak jsem začal i hrát víc hry a dokonce jsem se přidal do karatistického klubu.

Já: Anime vás přimělo přidat se do karatistického? Jak to myslíte.

Yukio: Karate je japonské bojové umění. Tak nějak mě to táhne ke všemu japonskému a v karate jsem se našel.

Já: Přemýšlíte o vysoké škole nebo se přikláníte spíš k možnosti po škole rovnou pracovat?

Yukio: Ano, rád bych šel na vysokou, ale mám více možností, nad kterými uvažuji.

Já: Nad jakými?

Yukio: Tak zaprvé bych se rád dostal na sportovní fakultu.

Já: Kvůli bojovému umění?

Yukio: Ano.

Já: Přerušil jsem vás. Jaké jsou vaše další možnosti.

Yukio: No přemýšlel jsem o kurzech, díky kterým byl mohl dělat senseie a učit karate nebo dokonce i rozhodčího.

Já: Můžete tedy potvrdit nebo vyvrátit, že by anime ovlivnilo vaše rozhodování ohledně zaměření ať už studijního či pracovního?

Yukio: Určitě ano. Anime mě nějak změnilo.

Já: Děkuji za rozhovor s vámi. To je vše.

Yukio: Také děkuji.



## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora: Jakub Nepraš**

**Název kurzu: Studium v oblasti pedagogických věd pro učitele odborných předmětů, praktického vyučování a odborného výcviku**

**Název práce: Vliv fenoménu anime na budoucí vzdělání jedince**

**Rok: 2022**

**Počet stran textu bez příloh: 30**

**Celkový počet stran příloh: 7**

**Počet titulů českých použitých zdrojů: 3**

**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 3**

**Počet internetových zdrojů: 2**

**Počet ostatních zdrojů: 0**