

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**KATEDRA ASIJSKÝCH STUDIÍ**

**MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Kamišibai a jejich pozice ve válečné  
propagandě**

Kamishibai and their position in war propaganda

**Bc. Petr Ovčáček**

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D.**

Akademický rok: **2016/2017**

**Olomouc**

# Zadání práce

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta  
Akademický rok: 2014/2015

Studijní program: Filologie  
Forma: Prezenční  
Obor/komb.: Japonská filologie (JAPFN)

## Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
Bc. OVČÁČEK Petr	Jeronýmova 26, Brno	F141026

### TÉMA ČESKY:

Kamišibai a jejich pozice ve válečné propagandě

### TÉMA ANGLICKY:

Kamishibai and their position in war propaganda

### VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D. - ASJ

### ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:

Cílem práce je představit kamišibai, jejich původ a historii jak před restaurací Meidži tak i v moderních dobách. Dále budou představeny různé formy propagandy, definovány a představeny v předválečném a poválečném Japonsku zasazený do historického kontextu a bude specifikována role kamišibai coby jedné z forem válečné propagandy. Kamišibai budou poté analyzovány v kontrastu s jinými formami propagandy.

### SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

JAMAMOTO, Taketoši. Kamišibai: Mačikado no media. Tókjó: Jošikawa Kóbunkan, 2000. ISBN 46-420-5503-7.  
KATA, Kódži. Kamišibai šówa ši. 1. Tókjó: Iwanami šoten, 2004. ISBN 4-00-603096-7.  
KUSHNER, Barak. The Thought War: Japanese Imperial Proganda. Honolulu: University of Hawai'i Press. 2006, 254 s. ISBN 978-0-8248-3208-7  
ORBAUGH, Sharalyn. Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen-Year War. Leiden: Brill, 2015.  
REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska. Vyd. 1. Praha: Lidové noviny, 2000, 441 s. ISBN 80-7106-391-6.

Podpis studenta: .....

Datum: .....

Podpis vedoucího práce: .....

Datum: .....

## **Prohlášení**

*Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury. Prohlašuji, že tištěná verze práce je shodná s verzí elektronickou. Souhlasím, aby práce byla archivována a zpřístupněna ke studijním účelům.*

V Olomouci dne 2. 12. 2016

---

Bc. Petr Ovčáček

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucí své práce Mgr. Sylvě Martináskové, Ph.D., za její cenné rady a připomínky, trpělivost a čas, který mi věnovala při konzultacích magisterské diplomové práce.

## **Anotace**

Tato práce se zabývá jednou z forem japonského divadla zvanou *kamišibai*. *Kamišibai* je specifická divadelní forma, která vznikla na počátku 30. let 20. století a podobně jako jiná média byla využita jako prostředek japonské propagandy.

Cílem práce je představit *kamišibai* jakožto jednu z forem japonského divadla, představit její charakteristické vlastnosti a zmapovat, jaká byla specifika *kamišibai* jakožto nástroje japonské válečné propagandy ve 30. a 40. letech 20. století. To zahrnuje nejen témata her nebo jejich předvádění, ale i publikum, na které se hry zaměřovaly, a použití her v kontrastu s jinými formami propagandy.

**Název práce:** *Kamišibai* a jejich pozice ve válečné propagandě

**Autor práce:** Bc. Petr Ovčáček

**Vedoucí práce:** Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D.

**Univerzita:** Univerzita Palackého v Olomouci

**Fakulta a katedra:** Filozofická fakulta, Katedra asijských studií

**Počet stran:** 76

**Počet znaků:** 120 347 (včetně mezer)

**Počet použitých zdrojů:** 48

**Klíčová slova:** *kamišibai*, Japonsko, propaganda, divadlo, druhá světová válka

## **Abstract**

The thesis focuses on one of the Japanese theatrical form called *kamishibai*. *Kamishibai* is a specific theatre which came into existence at the beginning of 1930s and as well as other media it was employed as a means of Japanese propaganda.

The aim of the thesis is to introduce *kamishibai* as one of Japanese theatrical forms, explain its characteristics and show its specifics as used as a means of war propaganda in 1930s and 1940s. It includes not only the topics of the plays and their performance but also the audience it was aimed at and the use of the plays compared to other forms of propaganda.

**Title:** *Kamishibai* and their position in war propaganda

**Author:** Bc. Petr Ovčáček

**Advisor:** Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D.

**University:** Palacký University Olomouc

**Faculty and department:** Faculty of Arts, Department of Asian Studies

**Page count:** 76

**Character count:** 120 347 (spaces included)

**Sources cited:** 48

**Keywords:** *kamishibai*, Japan, propaganda, theatre, World War II

## **Ediční poznámka**

V této práci použito české transkripce japonštiny. Anglická transkripce je použita v případě bibliografické citace zdrojů v anglickém jazyce, je tak zachován původní název díla a jméno autora v něm uvedené.

Japonská jména jsou v práci uváděna v pořadí nejdříve jméno a poté příjmení.

U první zmínky japonských jmen a termínů je uveden originální název ve znacích a v českém přepisu.

Původní cizojazyčné texty, které jsou v práci citovány či parafrázovány, jsou přeloženy autorem práce.

## Obsah

Úvod.....	10
1 Propaganda a její definice .....	12
1.1 Význam výrazu propaganda.....	12
1.2 Definice pojmu propaganda .....	12
1.3 Druhy propagandy dle zdroje.....	15
1.4 Shrnutí.....	16
2 Novodobé japonské vojenské konflikty předcházející druhé světové válce .....	17
2.1 První čínsko-japonská válka .....	17
2.2 Rusko-japonská válka .....	18
2.3 Anexe Koreje .....	19
2.4 První světová válka .....	19
2.5 Situace Japonska ve 30. letech 20. století .....	20
2.6 Shrnutí.....	22
3 Specifika japonské propagandy .....	23
3.1 Japonská propaganda ve vzdělávání .....	23
3.2 Propaganda v japonských filmech .....	25
3.3 Propaganda v japonském rozhlasu .....	26
3.4 Propaganda v japonských novinách a časopisech.....	28
3.5 Propaganda v plakátech.....	29
3.6 <i>Manzai</i> jako nástroj propagandy .....	30
3.7 Japonská propaganda v knihách.....	31
3.8 Shrnutí.....	31
4 Úvod do <i>kamišibai</i> .....	33
4.1 Původ <i>kamišibai</i> .....	33
4.1.1 <i>Etoki</i> a <i>emakimono</i> .....	33
4.1.2 <i>Ucušie</i> .....	35
4.1.3 <i>Kaminingjó šibai</i> .....	36
4.1.4 Vypravěči <i>benši</i> .....	37
4.2 <i>Kamišibai</i> jako divadlo .....	38
4.3 Distribuce <i>kamišibai</i> .....	40



4.4	Sdružující organizace .....	41
4.5	Rozmach <i>kamišibai</i> .....	42
4.6	Druhy <i>kamišibai</i> dle funkcí .....	44
4.6.1	Pouliční <i>kamišibai</i> .....	44
4.6.2	Vzdělávací <i>kamišibai</i> .....	44
4.7	Spojení <i>kamišibai</i> s levicovými ideologiemi .....	46
4.8	Shrnutí .....	47
5	<i>Kamišibai</i> a propaganda .....	48
5.1	Cenzura her <i>kamišibai</i> .....	48
5.2	Specifika <i>kamišibai</i> během války .....	49
5.3	Vysílání vystupujících do Číny a rozšíření <i>kamišibai</i> v Číně .....	50
5.4	Obsah her .....	52
5.5	Publikum .....	53
5.5.1	Dětské a adolescentní publikum .....	53
5.5.1.1	Hry zaměřené na dívky .....	53
5.5.1.2	Hry zaměřené na chlapce .....	54
5.5.2	Dospělé publikum .....	54
5.5.2.1	Hry zaměřené na muže civilisty .....	55
5.5.2.2	Hry zaměřené na ženy .....	55
5.5.2.3	Hry zaměřené na farmáře .....	56
5.5.2.4	Hry ženských autorek pro ženy .....	56
5.6	Zobrazování nepřátel ve hrách .....	57
5.7	Zobrazování japonských vojáků ve hrách .....	59
5.8	Typy her .....	60
5.8.1	Typologie Ken'ji Macunagy .....	60
5.8.2	Typologie Sharalyn Orbaugh .....	62
5.9	Srovnání s jinými prostředky propagandy .....	63
5.10	Situace pod okupační správou .....	64
5.11	Shrnutí .....	66
	Závěr .....	68
	Summary .....	70
	Použitá literatura .....	71

## Úvod

V Japonsku existuje mnoho tradičních divadelních forem počínaje divadly *nó* a *kabuki*, zábavnými fraškami *kjógen* nebo loutkovým divadlem *džórori*. Mimo ty lze ale v Japonsku nalézt i divadelní formy méně známé. Jedna z těchto divadelních forem je i *kamišibai* (紙芝居), které se výrazně liší od ostatních forem divadla a během své krátké existence se stalo populárním zdrojem zábavy.

Během čínsko-japonské války a druhé světové války bylo v Japonsku i na území Asie využíváno mnoho prostředků k šíření japonské propagandy. Kromě tradičních forem, jako například tisku, rozhlasu, japonská vláda využívala i jiné prostředky propagandy, mezi něž patřily i hry *kamišibai*.

Cílem práce je představit *kamišibai* jakožto jednu z forem japonského divadla, představit její charakteristické vlastnosti a zmapovat, jaká byla specifika *kamišibai* jakožto nástroje japonské válečné propagandy ve 30. a 40. letech 20. století. To zahrnuje nejen témata her nebo jejich předvádění, ale i publikum, na které se hry zaměřovaly, a použití her v kontrastu s jinými formami propagandy.

V první kapitole nejprve představíme výraz propaganda a některé z jeho existujících definicí, a tím si vytvoříme rámec, ze kterého budeme moci vycházet. Mimo to se zaměříme i na rozdělení propagandy podle spolehlivosti zdrojů.

Ve druhé kapitole se budeme zabývat hlavními novodobými japonskými vojenskými konflikty, které předcházely druhé světové válce a představíme tak počátky japonské expanzivní politiky.

Ve třetí kapitole se zaměříme na prostředky japonské propagandy, které se používaly během čínsko-japonské války a během druhé světové války společně s *kamišibai*. Představíme zde jejich vývoj, specifika a základní formy, v nichž se během války objevovaly.

Čtvrtá kapitola slouží k představení *kamišibai* jakožto formy divadla. V této kapitole budou představeny předchůdci *kamišibai* a vznik žánru, všechny charakteristické vlastnosti *kamišibai* a dělení her.

V páté kapitole rozebereme *kamišibai* a jejich využití během války jakožto nástroj japonské propagandy. Představíme si specifika válečných her, jejich typy, publikum, srovnáme je s ostatními prostředky propagandy, a zjistíme, jakým směrem se *kamišibai* ubíralo během americké okupace.

V práci vycházíme primárně ze zdrojů v japonském a anglickém jazyce. Jedním z hlavních zdrojů je publikace *Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War* od Sharalyn Orbaugh. Ve srovnání s japonskými publikacemi je tato publikace obsáhlejší a na rozdíl od nich se zaměřuje primárně na charakteristiky *kamišibai* jakožto nástroje válečné propagandy a ne na historii a charakteristiky divadla.

# 1 Propaganda a její definice

Ačkoliv se výraz propaganda často používá ve spojitosti s první nebo druhou světovou válkou či jinými vojenskými konflikty a jeho současné použití má do jisté míry pejorativní význam, při definici daného pojmu může dojít k obtížím. Cílem této kapitoly je představit význam tohoto výrazu a jeho existující definice, jež nám pomohou vytvořit rámec, ze kterého bude možné v práci vycházet.

## 1.1 Význam výrazu propaganda

V dnešní době je slovo propaganda využíváno především ve spojitosti s válkami a v některých případech i s marketingem. Nicméně propaganda měla ve svém původním významu s válkou málo společného. Pojem vznikl z latinského slova *propagare*, které křesťanská církev začala užívat ve smyslu přesvědčovat nebo šířit myšlenky.<sup>1</sup> Pojmu se využívalo především ve spojitosti s křesťanskou vírou a jejím šířením. Vychází z názvu komise kardinálů ustanovené roku 1622 zvané *Conregatio de Propaganda Fide* neboli Kongregace pro propagaci víry. Jednalo se o komisi, která měla ve své kompetenci katolická misijní díla v nekatolických zemích nebo v zemích, v nichž církev ztratila vliv během reformace.<sup>2</sup> Mezi hlavní činnosti komise patřilo především přesvědčování obyvatel, hlásání víry a její výuka. Slovo propaganda se později začalo využívat i v záležitostech světských.

Barbara Diggs-Brown poukazuje na skutečnost, že „do poloviny 19. století byl náboženský význam slova propaganda nahrazen politickým a slovo získalo negativní konotace“.<sup>3</sup> Odkazuje se při tom na slovník *The Dictionary of Science, Literature, and Art*<sup>4</sup> z roku 1842. Výrazu se poté začalo využívat ve 20. století, především ve spojení s válečnými konflikty.

## 1.2 Definice pojmu propaganda

Přestože se slovo propaganda vyskytuje ve svém politickém slova smyslu už od 19. století, je stále poměrně obtížně definovatelné a jeho definice se liší u různých autorů. Dle Paula Baines je propaganda „v lidové mluvě zákeřná ideologická komunikativní síla, která útočí na mysli lidí a je jí připisována větší moc než ve

---

<sup>1</sup> ROSS, Sheryl Tuttle. Understanding Propaganda: The Epistemic Merit Model and Its Application to Art. *Journal of Aesthetic Education* [online]. 2002, 36(1): 16–30 [cit. 2015-10-07]. s. 16.

<sup>2</sup> Propaganda. *Online Etymology Dictionary* [online]. 2001 [cit. 2015-10-11].

<sup>3</sup> DIGGS-BROWN, Barbara. *Strategic Public Relations: Audience Focused Practice* [online]. 2011 [cit. 2015-10-11], s. 48.

<sup>4</sup> Tamtéž.

skutečnosti má“.<sup>5</sup> Daná definice je poněkud zavádějící, především kvůli použití výrazu „zákeřný“. Sheryl Tuttle Ross poskytuje obecnější definici, která zní: „Jakýkoliv pokus přesvědčit kohokoliv s jakýmkoliv názorem“.<sup>6</sup> Tato definice má sice blíže k původnímu významu slova, čili přesvědčování, ale je příliš obecná a mohla by zahrnovat i přesvědčování dětí či jiné aktivity.

Pro srovnání s výše uvedenými obecnými definicemi se podíváme na přehled definic od jiných autorů obsažených mimo jiné v díle *Propaganda Vol. I.* a také ve slovnících *Oxford Dictionary* a *Merriam-Webster Dictionary*.

Ve slovníku *Merriam-Webster Dictionary* je slovo propaganda popsáno následovně: „Myšlenky nebo výroky, které jsou často nepravdivé nebo přehnané a jsou šířeny za účelem pomoci sporu, politickému vedení, vládě apod“.<sup>7</sup> Další významy odkazují na výše zmíněnou Kongregaci pro propagaci víry, šíření informací nebo názorů za účelem pomoci či poškození instituce nebo jedince a také na obvinění šířená s cílem poškodit druhou stranu.<sup>8</sup> Lze pozorovat, že se ve slovníku poukazuje na negativnější stránku propagandy, a to především v jejím politickém slova smyslu, především na poškození druhé strany.

*Oxford Dictionary* poskytuje mírně odlišnou definici, která zní: „Informace, převážně zkreslené či zavádějící povahy, používané k prosazování politických zájmů či názorů“.<sup>9</sup> Znovu vystupuje na povrch určitá předpojatost termínu, když je propaganda označována jako „zavádějící“ či „zkreslená“. Propaganda však nemusí být nutně zavádějící či klamná.

Při nahlédnutí do české jazykové příručky,<sup>10</sup> v níž jsou obsaženy definice z *Akademického slovníku cizích slov (ASCS)*, *Slovníku spisovné češtiny pro školu a veřejnost (SSČ)* a *Slovníku spisovného jazyka českého (SSJČ)*, je patrné, že se definice poněkud liší. Podle SSČ je propaganda „veřejně šíření názorů s cílem získat někoho“ a SSJČ ji definuje jako „veřejné šíření, objasňování, doporučování nějakých myšlenek, názorů apod. s cílem získat přívržence“. Tyto definice jsou ve srovnání s definicemi z anglických slovníků poměrně neutrální.

---

<sup>5</sup> BAINES, Paul a Nicholas J O'SHAUGHNESSY. *Propaganda. Volume I, Historical Origins, Definitions and the Changing Nature of Propaganda*. Los Angeles: SAGE Publications, 2013, s. xxiii.

<sup>6</sup> ROSS, S. T. *Understanding Propaganda*, s. 16.

<sup>7</sup> Propaganda. *Merriam-Webster* [online]. 2015 [cit. 2015-10-11].

<sup>8</sup> Tamtéž.

<sup>9</sup> Propaganda – Definition of Propaganda in English from the Oxford Dictionary. *Oxford Dictionaries - Dictionary, Thesaurus, & Grammar* [online]. 2015 [cit. 2015-10-11].

<sup>10</sup> Propaganda. *Internetová jazyková příručka* [online]. Ústavu pro jazyk český AV ČR [cit. 2016-11-15].

Za účelem vytvoření všeobecného přehledu, ze kterého budeme vycházet, je vhodné podívat se další definice z jiných zdrojů. Níže je uveden přehled sedmi definic. Tento výčet není konečný, ale pro potřeby práce je dostačující.

- Bernays, Edward: „Moderní propaganda je důsledná soustavná snaha vytvářet nebo konstruovat události k ovlivnění vztahu veřejnosti k podniku, názoru nebo skupině“.<sup>11</sup>
- Ellul, Jacques: „Cílem moderní propagandy není měnit názory, ale vyvolávat akce. Už nemění oddanost doktríně, ale nutí jedince iracionálně lpět na procesu akce. Už nevede něčí volbu, ale uvolňuje reflexy. Už nepřetváří názory, ale vzbuzuje aktivní a smyšlené domněnky“.<sup>12</sup>
- Jowett, Garth a Victoria O'Donnell: „Propaganda je úmyslný a systematický pokus utvářet dojmy, manipulovat s vnímáním a nasměrovat chování za účelem dosažení odezvy, která podporuje požadovaný záměr propagátora“.<sup>13</sup>
- Taylor, Philip: „Úmyslná snaha přesvědčit lidi tak, aby přemýšleli a uvažovali požadovaným způsobem“.<sup>14</sup>
- Oxford Dictionary of the US Military*: „Jakákoliv forma komunikace podporující národní zájmy určená k ovlivňování názorů, emocí, postojů a chování skupiny s cílem obohatit přímo či nepřímo zadavatele“.<sup>15</sup>
- Doob, Leonard: „Snaha ovlivnit povahu a kontrolovat chování jedinců směřující k cílům, které jsou považovány za nevědecké či pochybné ve společnosti v určité době“.<sup>16</sup>
- Pratkanis, Anthony a Turner, Marlene E.: „Snaha přiklonit příjemce k určitému názoru za použití jednoduchých obrázků a sloganů, které omezují myšlení hrou na předsudky a emoce“.<sup>17</sup>

Nelze tvrdit, že je některá z definic přesnější než ostatní či zda více vystihuje podstatu propagandy. Ukazuje se pouze, o jak složitý koncept se jedná. Sharalyn

---

<sup>11</sup> Cit. In: BAINES – O'SHAUGHNESSY. *Propaganda. Volume I*, s. xxiv.

<sup>12</sup> Cit. In: Tamtéž.

<sup>13</sup> JOWETT, Garth S. a Victoria O'DONNELL. *Propaganda and Persuasion* [online]. 5. Los Angeles: SAGE Publications, 2012 [cit. 2015-10-11], s. 7.

<sup>14</sup> Cit. In: BAINES – J O'SHAUGHNESSY. *Propaganda. Volume I*, s. xxiv.

<sup>15</sup> Cit. In: Tamtéž.

<sup>16</sup> Cit. In: Tamtéž.

<sup>17</sup> Cit. In: JOWETT – O'DONNELL. *Propaganda and Persuasion*, s. 6.

Orbaugh poukazuje na skutečnost, že „výraz není samozřejmý a ani není jasné, jak by měl být analyzován“.<sup>18</sup> Lze však pozorovat, že se definice v určitých místech shodují, což usnadňuje vytvoření určitého základu pro tuto práci.

Orbaugh nabízí ve své publikaci *Propaganda Performed* zjednodušenou definici Stanleyho Cunninghama. Propaganda dle Cunninghama je převážně používána masmédií, využívá zmatků a snaží se rozvíjet celkové zmatení diváků, vytváří názorový systém a prezentuje se ve formě informací a znalostí, odrazuje rozumovost a podněcuje přejímání neověřených informací.<sup>19</sup>

Zajímavý náhled nabízí také definice Anthonyho Pratkanise a Marlene E. Turner, v níž je zdůrazněna „hra na emoce“. Ta může být spatřována v tom, že emoce mohou v některých případech potlačit rozum.<sup>20</sup> Nicméně, hlavním cílem propagandistických akcí se zdá být vyvolání konkrétních emocí, jako například hrdosti či zášti. Dokonce i Adolf Hitler poukazoval na to, že by propaganda měla být z větší části mířena na emoce.<sup>21</sup> Problémem této hypotézy je podle Orbaugh fakt, že nelze detailně prozkoumat odezvu jedince na dané podněty, a také skutečnost, že každý nemusí nutně reagovat stejně. Mimo to mohou někteří lidé podněty působící na emoce odmítnout.

Při pohledu na výše uvedené definice je patrné, že mezi společné prvky patří to, že se jedná o úmyslnou akci s cílem ovlivnit smýšlení, přesvědčit či manipulovat s dojmy jisté skupiny lidí a tím obohatit propagátora či vyplnit jeho zájem. Ačkoliv se jedná o zjednodušení, pro potřeby pochopení základního principu propagandy by mohla být tato definice dostačující.

### 1.3 Druhy propagandy dle zdroje

Jak bylo v části 1.2 naznačeno, mnohé z definic popisují propagandu jako klamnou, zavádějící, nebo dokonce lživou. Toto tvrzení je poněkud předpojaté, ale je nutné vědět, z čeho toto přesvědčení vychází. V závislosti na zdrojích propagandy a jejich důvěryhodnosti ji lze rozdělit do tří základních kategorií – propaganda bílá, šedá a černá. Tyto tři druhy jsou definovány ve vztahu ke zveřejnění zdroje a přesnosti informací, které obsahují.

---

<sup>18</sup> ORBAUGH, Sharalyn. *Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War*. Leiden: Brill, 2015, s. 7.

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 8.

<sup>20</sup> ROSS, S. T. *Understanding Propaganda*, s. 21.

<sup>21</sup> Tamtéž.

Bílá propaganda značí, že je zdroj uveden správně a že informace ve zprávě jsou pravdivé. Snaží se především o získání důvěry příjemců dané zprávy, na které lze v pozdější době stavět.<sup>22</sup>

Šedá propaganda tvoří mezistupeň mezi bílou a černou propagandou, jelikož zdroj může a nemusí být správně identifikován a pravdivost informací je hůře ověřitelná nebo spekulativní. To však neznamená, že musí být nutně lživá. Pouze zde dochází k problémům s dohledáním zdroje či ověřením informací.<sup>23</sup>

Černá propaganda představuje kontrast k propagandě bílé. Zdroj bývá často neznámý nebo chybně určený a dochází k záměrnému šíření vymyšlených či nepravdivých tvrzení. Tento typ bývá nejčastěji spojován s Josephem Goebbelsem a jeho válečnou propagandou v Německu.<sup>24</sup>

Lze pozorovat, že existuje jak pravdivá, tak i nepravdivá propaganda. Především kvůli existenci šedé a černé propagandy získal postupně pojem propaganda poněkud negativní konotaci, která se odráží v definicích a také v myšlení lidí.

## 1.4 Shrnutí

Jak je z výše uvedeného zřejmé, význam pojmu propaganda není úplně lehce definovatelný. Dospěli jsme k závěru, že definice tohoto pojmu nejsou jednotné a že se u různých autorů liší. Byly shrnuty základní principy propagandy, aby tak čtenáři získali představu, o jaký koncept se jedná. Základní model propagandy je možné popsat jako úmyslnou akci s cílem ovlivnit smýšlení, přesvědčit či manipulovat s dojmy jisté skupiny lidí a tím obohatit propagátora či naplnit jeho zájem. Z této definice budeme v celé práci vycházet.

---

<sup>22</sup> JOWETT – O'DONNELL. *Propaganda and Persuasion*, s. 17.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 20.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 18.



## 2 Novodobé japonské vojenské konflikty předcházející druhé světové válce

Náplní této kapitoly jsou hlavní válečné konflikty, jichž se Japonsko od restaurace Meidži<sup>25</sup> (明治維新; *Meidži išin*) do poloviny 30. let 20. století aktivně účastnilo, a také události, které přispěly k postupné militarizaci Japonska. Toto období japonských dějin lze charakterizovat jako období rostoucího militarismu, expanze a upevňování japonské pozice v Asii i ve světě. Z důvodu obsáhlosti tohoto tématu se zde zaměříme na následující události: první čínsko-japonskou válku, rusko-japonskou válku, anexi Koreje, první světovou válku a situaci v Japonsku ve 30. letech 20. století. Chceme ukázat, jaké nálady a jaká situace předcházely vzniku *kamišibai* a jaká byla situace v době, kdy žánr vznikl.

### 2.1 První čínsko-japonská válka

Po restauraci Meidži, čili navrácení moci do rukou císaře, se Japonsko po vzoru západních mocností snažilo upřednostňovat své národní zájmy a také expandovat na jiná území. Je nutné podotknout, že expanzivní politika nebyla pro Japonsko běžná a kromě několika pokusů v minulosti o podmanění Koreje ji Japonsko neuplatňovalo. Prvním významným konfliktem byla první čínsko-japonská válka odehrávající se v letech 1894–1895.

Ke zvýšení napětí mezi Čínou, Japonskem a Koreou vedlo otevření korejských přístavů Japonsku. Čína se začala cítit ohrožena novým rivalem, a proto také trvala na svrchovanosti Koreje. Tu však Japonsko odmítalo uznat. Proti tomu se Korejci vzbouřili a roku 1882 došlo útoku na sídlo japonské mise v Soulu. V reakci na něj vyslaly Japonsko i Čína své jednotky, aby se pokusily o uklidnění znesvářených stran. Avšak roku 1884, kdy došlo k pokusu o státní převrat, se střetly japonské a čínské hlídky. Za účelem uklidnění vypjaté situace se roku 1885 v čínském Tchien-ťinu sešli japonský premiér Hirobumi Itó a čínský státník Chung-čang Li a uzavřeli dohodu o stažení svých jednotek z Koreje a také o vzájemném uvědomění v případě jejich opětovného vyslání.<sup>26</sup>

Roku 1894 vypuklo v Koreji povstání proticizineckého náboženského hnutí a na žádost korejského krále vyslala Čína své jednotky, aby pomohly Korejcům vypořádat se

---

<sup>25</sup> Restaurace Meidži proběhla roku 1868.

<sup>26</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. *Dějiny Japonska*. Vyd. 1. Praha: Lidové noviny, 2000, s. 184.

s povstáním. Japonsko toto jednání chápalo jako porušení dohody z roku 1885, a také proto vyslalo do Koreje vlastní jednotky.

Série čínských proher vedla k uzavření šimonosecké mírové smlouvy, která byla podepsána 17. dubna 1895 mezi Itóem a Liem. Podmínky Japonska byly zprvu poněkud tvrdé. Čína se musela vzdát Tchaj-wanu, Pescadorských ostrovů a poloostrova Liaotung na jihu Mandžuska. Mezi další podmínky patřilo také čínské uznání nezávislosti Koreje a válečné reparační. Čína byla navíc donucena otevřít své přístavy Japonsku a uzavřít s japonskou vládou obchodní smlouvy. Do podmínek mírové smlouvy však zasáhly západní mocnosti – Francie a Německo a také Rusko, které mělo své zájmy v Mandžusku<sup>27</sup>. Japonsko bylo donuceno vzdát se poloostrova Liaotung.

## 2.2 Rusko-japonská válka

Rusko-japonská válka byla dalším významným konfliktem, kterého se Japonsko v průběhu období Meidži v letech 1904–1905 zúčastnilo. Roku 1896 uzavřelo Rusko s Čínou smlouvu o vybudování železnice vedoucí přes Mandžusko do Vladivostoku a také získalo na 25 let do pronájmu poloostrov Liaotung. Koncese na stavbu železnice by dovolila Rusku získat kontrolu nad Mandžuskem, kde však Japonsko chtělo vytvořit „prostor zvláštního zájmu“.<sup>28</sup> Napětí mezi oběma zeměmi se stupňovalo a došlo k jednání, při němž se mělo najít řešení situace. Během jednání bylo dohodnuto, že Japonsko získá větší volnost v Koreji a uzná zájmy Ruska v oblastech podél železnice.<sup>29</sup> Rusko se však neomezovalo pouze na smlouvené území a navíc začalo přivážet po železnici další vojenské jednotky.<sup>30</sup>

V důsledku těchto akcí se Japonsko rozhodlo přerušit 6. února 1904 diplomatické vztahy s Ruskem a v noci z 8. na 9. února téhož roku podniklo japonské válečné loďstvo útok na ruská plavidla kotvící v přístavu Port Arthur. Pozemní vojska mezitím pokračovala přes korejské území k čínské hranici. Japonským jednotkám se podařilo zatlačit ruské síly do vnitrozemí a v březnu 1905 dobyly Mukden, hlavní město mandžuského regionu.<sup>31</sup> Boje byly ukončeny 27. května 1905, kdy Japonsko slavilo výhru po námořní bitvě v Cušimské úžině.<sup>32</sup>

---

<sup>27</sup> REISCHAUER – CRAIG. *Dějiny Japonska*, s. 184.

<sup>28</sup> VASILJEVOVÁ, Zdeňka. *Dějiny Japonska*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1986, s. 376.

<sup>29</sup> REISCHAUER – CRAIG. *Dějiny Japonska*, s. 187.

<sup>30</sup> Tamtéž.

<sup>31</sup> Tamtéž.

<sup>32</sup> Tamtéž.

Díky diplomatické snaze amerického prezidenta Theodora Roosevelta započala v americkém městě Portsmouth jednání o míru. Japonsko podpisem smlouvy, k němuž došlo 5. září 1905, získalo k pronájmu poloostrov Liaotung, právo používat Jihomandžuskou dráhu a také byla uznána jeho zvláštní práva v Koreji.<sup>33</sup> Získalo mimo jiné i těžební koncese na jižní polovině ostrova Sachalin.

Zisky z Portsmouthské smlouvy byly rozšířeny i následnými jednáními s Čínou. Pro Japonsko se otevřely některé z dalších čínských přístavů a mimo jiné získalo koncesi na stavbu železnice Antung–Mukden a na využívání lesního bohatství v oblasti řeky Jalu. Tímto si Japonsko posílilo a upevnilo svoji pozici v Mandžusku.

### 2.3 Japonská anexe Koreje

Vítězství v rusko-japonské válce poskytlo Japonsku volné pole působnosti v Koreji bez intervence ostatních států. Japonsko mělo s Koreou své vlastní plány, a to zbavit její vládu práva samostatně rozhodovat. V tom Japonsku nic nebránilo. V listopadu 1905 přijel do Soulu Hirobumi Itó a přivezl novou dohodu, podle níž měla Korea přenechat Japonsku veškerá rozhodnutí v otázce zahraničních věcí.<sup>34</sup> Mimo jiné Japonsko získalo v roce 1907 pod kontrolu i korejskou vládu, došlo k rozpuštění armády a pozice ve státní správě mohly být obsazovány také Japonci.<sup>35</sup> Japonsko tak prohlásilo Koreu za svůj protektorát a Itó se stal jeho generálním guvernérem.<sup>36</sup>

Tyto japonské kroky a celkový vývoj v Koreji však nebyly vnímány korejským obyvatelstvem pozitivně a postupně přerostly v nepokoje odehrávající se po celém poloostrově v letech 1908–1910. Roku 1910 v reakci na nepokoje Japonsko bez námitek západních mocností Koreu anektovalo a zůstalo tomu tak do konce druhé světové války.<sup>37</sup>

### 2.4 První světová válka

Ačkoliv aktivity Japonska během první světové války nejsou široce známy, Japonsko ve válce v Asii a v Tichomoří sehrálo svoji roli. Tato válka byla pro Japonsko příležitostí, jak získat německé koncese v Číně a také privilegia na poloostrově Šantung. Jako oficiální důvod však bylo uváděno spojenectví s Velkou Británií, která se ale

---

<sup>33</sup> VASILJEVOVÁ, Z. *Dějiny Japonska*, s. 378.

<sup>34</sup> Tamtéž, s. 386.

<sup>35</sup> REISCHAUER – CRAIG. *Dějiny Japonska*, s. 188.

<sup>36</sup> Tamtéž.

<sup>37</sup> Tamtéž.

snažila Japonsko od vstupu do války odradit, protože si uvědomovala možné zisky Japonska, pokud by mocnosti Dohody vyhrály.<sup>38</sup>

První světová válka představovala pro Japonsko období hospodářského růstu. Evropský dovoz na Dálný východ byl v období války velice omezený, což umožnilo růst japonského vývozu do Asie. Japonsko mimo jiné také zásobovalo spojence zbraněmi a dalšími produkty. Tento rozmach vývozu vedl rovněž k rozvoji námořní dopravy a růstu počtu japonských lodí.

Po skončení války byla při jednání ve Versailles podepsána mírová smlouva, ale ta se Japonska týkala pouze okrajově v otázce koncesí a získaných území. Pro Japonsko však byla mnohem důležitější washingtonská konference, konající se roku 1921, kde byly uzavřeny tři dohody. První dohoda byla mezi Spojenými státy americkými (dále USA), Japonskem, Francií a Velkou Británií. Pakt o vzájemných konzultacích mezi těmito zeměmi nahradil dřívější dvoustranná ujednání a měl platit v případě, že by došlo k ohrožení jednotlivých držav. Do druhé dohody, která se týkala tonáže bitevních lodí, byla zahrnuta také Itálie.<sup>39</sup> Mimo jiné se také jednalo o zákaz pro USA a Velkou Británii budovat opevnění na západ od Havajských ostrovů a na východ od Singapuru. Cílem těchto dohod bylo zajistit bezpečnost v Tichém oceánu a také znemožnit jakékoliv japonské pokusy o válku proti USA nebo Velké Británii. Poslední dohoda se týkala Číny. Na konferenci byla uznána nezávislost Číny a její celistvost, ale na druhou stranu byly akceptovány japonské zájmy v Mandžusku.

## **2.5 Situace Japonska ve 30. letech 20. století**

Sled událostí ve 30. letech 20. století a především události roku 1929 byly hlavními faktory, které stály za politickým směřováním Japonska. Mezi události s největším dopadem patřila světová hospodářská krize, která se od roku 1929 začala šířit z USA, růst čínského nacionalismu a přesuny kuomintangských vojsk, které ohrožovaly japonské pozice v Mandžusku, a také nástup Hitlera a Mussoliniho k moci v Německu a Itálii. Nebýt těchto tlaků, Japonsko by pravděpodobně pokračovalo ve svém vývoji a zůstalo parlamentní demokracií. Hospodářská krize měla za následek nejistotu a pokles kupní síly japonského obyvatelstva, růst nezaměstnanosti a nedostatek

---

<sup>38</sup> VASILJEVOVÁ, Z. *Dějiny Japonska*, s. 388.

<sup>39</sup> Bylo rozhodnuto, že poměr tonáží japonských, britských a amerických lodí bude 3:5:5 a Itálii a Francii bude povolen poměr 1,75.

jídlu.<sup>40</sup> Avšak v Německu například nástup Hitlera pomohl vyrovnat se s krizí, a proto pro Japonce mohl představovat určitý vzor.

Jedním z hlavních bodů zájmu japonské politiky 30. let 20. století bylo Mandžusko. To mělo pro Japonsko velký význam. Nejenže fungovalo jako nárazník proti vlivu Ruska včetně komunismu, ale představovalo především velké odbytíště pro japonské výrobky a významný zdroj surovin pro Japonsko. Až 75 procent dovozu v Mandžusku pocházelo z Japonska a také se zde koncentroval zahraniční obchod mezi Čínou a Japonskem.<sup>41</sup> I přesto japonská vláda nikdy neplánovala přetvořit Mandžusko v kolonii a spokojila se s tamní pololoutkovou vládou. Pozice Japonska však začala oslabovat již dříve, a to na konci 20. let 20. století, kdy se začaly objevovat skupiny toužící po sjednocení Číny či hlásající čínský nacionalismus. Sled akcí, které měly hájit zájmy Japonska a zabránit ohrožení jeho pozic, vyústily v takzvaný Mukdenský incident a následné obsazení Mandžuska japonskými jednotkami.<sup>42</sup>

Do následujícího roku se japonským jednotkám podařilo podrobit si celé Mandžusko. Na části jeho území byl vytvořen nezávislý stát Mančukuo (滿州国, *manšúkoku*), na jehož trůn byl dosazen poslední císař čchingské dynastie Pchu I. Nově vytvořený stát však nebyl uznán Společností národů a Japonsko bylo označeno za agresora, v důsledku čehož Japonsko následujícího roku ze Společnosti národů vystoupilo.

Na japonské půdě také nebyla politická situace příliš stabilní. Ve 30. letech došlo k několika pokusům o puč, které byly výsledkem radikalizace části obyvatelstva a vzniku různých vlasteneckých až nacionalistických skupin. Ty lze rozdělit na dvě části. První část tvořili mladí důstojníci, kteří zastávali spíše konzervativnější přístup a volali po svržení zkorumpované vlády. Oproti tomu druhá část byla extrémnější a podporovala japonskou expanzi do Asie a myšlenku sjednocené Asie. Tyto skupiny se několikrát pokusily o svržení vlády, ale k největší akci došlo až roku 1936, kdy skupina mladých důstojníků povraždila několik ministrů, obsadila parlament a ministerstvo pozemní armády. Většina zbývajících složek armády se spojila a toto povstání potlačila.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> REISCHAUER – CRAIG. *Dějiny Japonska*, s. 239.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 242.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Tamtéž, s. 245.

## 2.6 Shrnutí

Jak je patrné, Japonsko se v období od restaurace Meidži do poloviny 30. let 20. století zúčastnilo mnoha konfliktů a započalo svoji expanzivní politiku získáním Tchajwanu, anexí Koreje, získáním poloostrova Liaotung, německých držav v Tichomoří a také následným obsazením Mandžuska. Je nutno podotknout, že Japonsko se expanzivní politiky i nadále drželo a snažilo se rozšiřovat své kolonie. Společně s tímto získávalo i další zdroje, které mohly být využity k hospodářskému rozvoji, což byly další z faktorů, které Japonsko posilovaly. Expanze a hospodářský rozvoj jej pomohly během krátké doby „katapultovat“ mezi světové velmoci.

Tato nabytá síla však nebyla jednoduše udržitelná a po sledu událostí na přelomu 20. a 30. let 20. století došlo ke změně kurzu směřování Japonska. Po ekonomické krizi se nechalo Japonsko inspirovat evropskými vůdci a především Hitlerem, kterému se skrze zbrojení povedlo vyvést zemi z krize. Také jistá radikalizace Japonců a vytváření nacionalistických skupin přispěly k určité úpravě kurzu. Mohli bychom říci, že do jisté míry měl vývoj Japonska v daném období vliv na jeho směřování těsně před druhou světovou válkou a v jejím průběhu. Tato radikalizace a změny ve společnosti vedly k postupné militarizaci ve 30. letech, kde se ke slovu výrazněji dostává i propaganda. Můžeme pozorovat, v jakém období žánr *kamišibai* vznikl, a není tedy překvapivé, že se v závěru stal jedním z nástrojů japonské propagandy.

### 3 Specifika japonské propagandy

Během válečných konfliktů se většina zemí uchyluje k použití propagandy za účelem povzbuzení obyvatelstva nebo diskreditace nepřítele. Je známo mnoho případů použití propagandy v Německu nebo ve Spojených státech amerických během druhé světové války a ani Japonsko v tomto ohledu není výjimkou. V této kapitole představíme různé formy propagandy používané v Japonsku, jako například propagandu v novinách a jiných tiskovinách, v rozhlase, ve filmu či ve vzdělávacích institucích.

#### 3.1 Japonská propaganda ve vzdělávání

Japonská propaganda od 30. let 20. století byla cílena na různé skupiny, mezi něž patřily mimo jiné i děti. V Japonsku začínalo vštěpování názorů, které vláda uznávala za vhodné, skrze vzdělávací instituce už od útlého věku. Japonské ministerstvo školství také s počátkem války začalo měnit školní osnovy. Ty byly jedním z hlavních nositelů propagandy. Ve výuce byl proto mimo jiného kladen důraz na případné sebeobětování za vlast a císaře.

Propaganda ve škole se odrážela ve velkém množství předmětů. Hodiny dějepisu jsou dobrým příkladem. Historie byla účelně měněna, cenzurována nebo upravována, aby co nejvíce vyhovovala potřebám války. V japonských dějinách byl kladen důraz na japonské boje v minulosti, nepřerušenu císařskou linií a byla mimo jiné zdůrazňována nadřazenost japonského národa. V neposlední řadě byly hodiny dějiny založené na kronice *Kodžiki* a prolnuté ideologií *šintó*. V hodinách světových dějin tomu nebylo jinak. Zde se Japonsko často uvádělo v kontrastu s jinými zeměmi a poukazovalo se na morální nadřazenost Japonců (například ve srovnávání s otroctvím v USA). Hodiny zeměpisu mapovaly tehdejší územní změny v Asii a během výuky byly ospravedlňovány japonské územní nároky. Především učebnice dějepisu a zeměpisu se ve 30. letech často měnily, aby odrážely nedávné vojenské konflikty a územní zisky.<sup>44</sup> I v tělesné výchově se uplatňovala propaganda, a to v přípravě na očekávanou válku. Děti byly trénovány, aby podávaly kvalitní výkony a byly schopné bojovat za svou vlast, a na vyšších středních školách dokonce probíhaly vojenské tréninky.<sup>45</sup>

Součástí výuky byly také například hodiny týkající se *šintó*. Během výuky byla studentům vštěpována myšlenka o božském původu japonského císaře, který

---

<sup>44</sup> KIMATA, Kijohiro. Šakaika kjóiku. *Kindai nihon no kjókašo no ajumi: Meidžiki kara gendai made* [online]. Hikone: Sanraizu šuppan, 2006, s. 143–154 [cit. 2016-11-04], s. 143.

<sup>45</sup> KAWAKAMI, Masajuki. *Nihon no taiiku taiki ni kansuru kenkjú: Šówa sendžiki no dókó. Okajama rika daigaku kijó* [online]. Okajama: Okajama rika daigaku, 1977, (13), 45–58 [cit. 2016-11-04], s. 45.

reprezentoval „ducha Japonska“<sup>46</sup>, a měl být proto respektován. Součástí hodin byla také výuka o nadřazenosti Japonců nad ostatními národy. Cílem takové výuky byla podpora císaře a posílení národního charakteru, označovaného jako *kokutai* (国体).<sup>47</sup>

Se státním *šintó*<sup>48</sup> souvisí pamflet zvaný Cesta poddaných (臣民の道; *Šinmin no miči*). Ten byl vydán roku 1941 japonským ministerstvem školství, které jej zařadilo mezi povinnou četbu pro studenty vyšších středních škol a univerzit. Pamflet zdůrazňoval, jaké chování bylo očekáváno od japonských občanů. Kromě výše zmíněného vyzdvihování císaře a jeho božského původu coby hlavního tématu hlásal také důležitost konfuciánských hodnot harmonie, poslušnosti a povinnosti v kontrastu k západnímu individualismu, liberalismu a materialismu. Dále byla v pamfletu zdůrazňována mise za sjednocením Asie a důležitost vytvoření jednotného kontinentu.<sup>49</sup>

Součástí školského systému nebylo pouze vzdělávání Japonců na japonských ostrovech, ale také propaganda ve školách na územích, která byla součástí Japonska, jako například na Tchaj-wanu a v Koreji. Zde probíhala výuka stejným způsobem jako v Japonsku. E. Patricia Tsurumi však uvádí,<sup>50</sup> že zatímco Tchajwanci byli nadšeni ze všeho nového, co Japonci během výuky představili, mezi Korejci to naopak vyvolávalo protijaponské nálady.

Situace se navíc lišila na okupovaných územích. Cílem výuky v připojených územích byla asimilace jeho obyvatelstva a jeho převýchova, aby byla japonská okupace jednodušeji přijata. Japonci toho chtěli dosáhnout vštěpováním japonských hodnot jako například japonský buddhismus, *šintó*, myšlenka loajálního poddaného, a také výukou v japonštině.<sup>51</sup>

Je patrné, že propaganda ve školství a ve vzdělávacím procesu hrála velkou roli jak v Japonsku, tak i v japonských državách. Navíc napomáhala měnit hodnotový systém obyvatel už od útlého věku.

---

<sup>46</sup> Shinto and nationalism. *BBC* [online]. London: BBC, 2009 [cit. 2016-02-09].

<sup>47</sup> KITAGAWA, Joseph M. The Japanese "Kokutai" (National Community) History and Myth. *History of Religions* [online]. 1974, 13(3), 209–226 [cit. 2016-02-09], s. 209.

<sup>48</sup> Termín státní *šintó* odkazuje na použití japonského náboženství *šintó* k ideologickým účelům. Během druhé světové války jej bylo využíváno k posílení patriotismu a militarismu.

<sup>49</sup> LOFTUS, Ronald. Hist 381 The Way of Subjects (Shinmin no Michi) 臣民の道 (1941). *Willamette University* [online]. Salem, 2015 [cit. 2016-02-09].

<sup>50</sup> Cit. In. LIAO, Ping-hui a David Der-wei WANG. *Taiwan under Japanese Colonial Rule, 1895–1945: History, Culture, Memory*. New York: Columbia University Press, 2006, s. 3.

<sup>51</sup> SIU KAM-WAH, Joseph. *The Imperialized Japanese Language Education in Colonial Taiwan and the Manchu State* [online]. Hong Kong, 2014, s. 1.



### 3.2 Propaganda v japonských filmech

Filmy se začaly šířit a růst na popularitě v polovině 20. let. Už od svého počátku byly populárním zábavním médiem, které se během krátké doby od svého představení v Japonsku rychle rozvinulo, a díky existenci více žánrů dokázaly oslovit širší publikum. Toto si uvědomovala také japonská vláda, která toho chtěla využít. V roce 1939 byl uveden v platnost filmový zákon (映画法, *Eigahó*).<sup>52</sup> Měl za cíl výrobu filmů oslavujících japonskou politiku a militarismus. Tento zákon také zavedl povinné promítání dokumentů<sup>53</sup>, týdeníků a filmů, které měly sloužit ke vzdělávání a osvětě Japonců. Zákon tedy dával státu větší moc nad kontrolou celého filmového průmyslu.

Filmové týdeníky tvořily důležitou součást japonské filmové produkce. Louis Perez poukazuje na to, že vzestup filmových týdeníků v Japonsku roku 1937 na počátku druhé čínsko-japonské války lze přirovnat k jejich popularizaci v USA a v Evropě během první světové války.<sup>54</sup> Jejich cílem bylo informovat občany o dění na frontě prostřednictvím obrazového materiálu. Existovala i speciální kina, kde se promítaly týdeníky od hlavních vydavatelů – Jomiuri, Asahi, Dómei a Mainiči, na které navazovaly dokumenty a vzdělávací filmy.<sup>55</sup> Produkce týdeníků byla dále rozšířena hlavně díky filmovému zákonu z roku 1939. Roku 1940 byla čtyři vydavatelství sdružena do Japonské zpravodajské filmové společnosti (日本ニュース映画社, *Nippon njúsu eigaša*). Její produkce byla týdenní, ale ke konci války se vydávání stalo méně pravidelným.<sup>56</sup> Týdeníky se měnily také tematicky. Z počátku se zaměřovaly na válku v Číně a po začátku války v Tichomoří se přenesla pozornost na tamní bitvy.

Ve srovnání s filmovými týdeníky byly propagandistické filmy<sup>57</sup> poněkud odlišné, a to nejenom svojí délkou, ale také publikem, na které byly cíleny. To bylo tvořeno primárně dospělými. Především se ale propagandistické filmy musely držet určitých konvencí, které byly ve filmech mezi lety 1937–1945 běžné. V japonském filmovém průmyslu panovala přísná cenzura a filmy, které porušovaly stanovené normy, byly okamžitě zakázány.<sup>58</sup> Povolené filmy měly spíše za cíl oslavu japonské povahy

---

<sup>52</sup> Eigahó (šó). *Monbukagakušó* [online]. Tókjó, 2009 [cit. 2016-02-16].

<sup>53</sup> STANDISH, Isolde. *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film* [online]. New York: Continuum, 2006 [cit. 2016-02-16]. s. 152.

<sup>54</sup> PEREZ, Louis G. *Japan at War: An Encyclopedia* [online]. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2013, s. 274.

<sup>55</sup> Tamtéž.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 275.

<sup>57</sup> Toto označení budeme používat pro tzv. *kokusaku eiga* (国策映画).

<sup>58</sup> DESSER, David. From the Opium War to the Pacific War: Japanese Propaganda Films of World War II. *Film History* [online]. 1995, 7(1), 32–48 [cit. 2016-02-16]. s. 35.

a ducha Japonska, výdrže a disciplíny, což byly atributy potřebné pro setrvání v boji.<sup>59</sup> Tyto filmy také oslavovaly japonskou válečnou snahu a zisky nových území.<sup>60</sup> Mimo jiné musel být také kladen důraz na sebezdokonalování, oběť a oddanost Japonsku. V rámci podpory japonského bojového ducha režiséři používali protizápadního diskurzu, který měl poukázat na dekadenci Západu a nesprávné hodnoty.<sup>61</sup> Režiséři se nicméně pokoušeli ve svých filmech vyhnout zobrazování násilí a přehnaně realistického utrpení ve válce.<sup>62</sup>

Dle Davida Dessera<sup>63</sup> existovaly dva primární žánry – historické filmy (時代劇, *džidai geki*) a filmy ze současnosti (現代劇, *gendai geki*). Historické filmy se soustředily na feudální minulost Japonska a snažily se o vyzdvihnutí japonských hodnot, mezi něž dle Dessera patřila synovská oddanost, oběť a dodržování společenské hierarchie.<sup>64</sup> Filmy ze současnosti zobrazovaly až do začátku války v Tichomoří životy Japonců na venkovských farmách a rýžových polích, nepokoje v Číně a problémy na domácí scéně.<sup>65</sup> Mimo jiné byly časté filmy, které líčily osudy japonských vojáků na frontě.<sup>66</sup>

### 3.3 Propaganda v japonském rozhlase

Rozhlas byl vedle novin dalším rozšířeným způsobem hromadné komunikace. První rozhlasové vysílání začalo v Japonsku roku 1925 a ve stejném roce začala také výroba prvních rozhlasových přijímačů, které byly do té doby dováženy ze zahraničí.<sup>67</sup> Ačkoliv byl rozhlas poměrně mladým médiem, ve 30. letech se stal jedním z hlavních médií sloužících válečné propagandě. V Japonsku existovaly dvě hlavní vysílací stanice, které se zaměřovaly jak na vnitrostátní propagandu, tak na propagandu v zahraničí. Jednalo se o stanici NHK neboli *Nippon hósó kjókai* (日本放送協会, Japonská vysílací společnost) a stanici zřizovanou národní zpravodajskou agenturou Dómei (同盟通信社, *Dómei cúšínša*, Sdružená telekomunikační agentura). Obě tyto stanice přímo podléhaly

---

<sup>59</sup> BORDWELL, David. Visual Style in Japanese Cinema, 1925–1945. *SOURCE Film History* [online]. 1995, 7(1), 5–31 [cit. 2016-02-16]. s. 27.

<sup>60</sup> DESSER, D. From the Opium War to the Pacific War, s. 32.

<sup>61</sup> Tamtéž.

<sup>62</sup> BORDWELL, D. Visual Style in Japanese Cinema, s. 28.

<sup>63</sup> DESSER, D. From the Opium War to the Pacific War, s. 39.

<sup>64</sup> Tamtéž.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 37.

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 36.

<sup>67</sup> 1925–1930: First Japan-Made Radio. *Sharp Global* [online]. 2016 [cit. 2016-03-27].

vládní informační kanceláři (内閣情報局, *Naikaku džóhó kjoku*) a během války představovaly hlavní japonský informační kanál.<sup>68</sup>

V rámci rozšíření vlivu se Japonsko zaměřovalo také na rozhlasovou propagandu v zahraničí. V roce 1935 začalo NHK navyšovat počet hodin vysílání a do roku 1941 vysílalo na různých frekvencích minimálně 25 hodin zahraničních programů denně v 16 různých jazycích.<sup>69</sup> Toto číslo se v průběhu války i nadále zvyšovalo a do konce roku 1943 délka vysílaných programů přesáhla 30 hodin denně v 25 jazycích.<sup>70</sup>

Rozhlasová propaganda v Japonsku samotném byla rozsáhlá. Kromě informování o průběhu války v Číně a později v Tichomoří<sup>71</sup> se ve vysílání objevovaly pořady, které byly cíleny jak na dospělé, tak i na žáky v japonských školách. Existují ovšem svědectví o japonských pokusech o ovlivnění občanů USA, především amerických vojáků. Jedním z takových je program hlasatelky známé pod přezdívkou Tokyo Rose.<sup>72</sup> Tokyo Rose, vlastním jménem Iva Toguri, byla Američanka japonského původu, která byla v Japonsku na návštěvě během útoku na Pearl Harbor a po něm tam nucena zůstat. Zpočátku se živila jako zapisovatelka zahraničních vysílání a také psala texty pro japonské vysílání v angličtině. Později se však začala věnovat vlastnímu pořadu, jehož cílem bylo demoralizovat americké vojáky v Tichomoří a přinutit je k návratu do vlasti.<sup>73</sup>

Otázka Američanů japonského původu je v souvislosti s rozhlasem často zmiňována. Byli jednou z cílových skupin japonského zahraničního vysílání. Hromadné zatýkání a internace Američanů japonského původu dávaly japonským sdělovacím prostředkům skvělou příležitost k cílenému propagandistickému útoku. Ten byl zaměřen na diskriminaci menšiny a rasovou nerovnost, což bylo v USA stále časté téma diskuzí.<sup>74</sup> Internace sloužila především jako základ pro japonské argumenty a japonská média chtěla této příležitosti využít. Japonci se ve srovnání s Američany prezentovali jako „morálně nadřazení“ díky svému údajně dobrému zacházení se zajatými

---

<sup>68</sup> MIZUNO, Takeya. A Disturbing and Ominous Voice from a Different Shore: Japanese Radio Propaganda and Its Impact on the US Government's Treatment of Japanese Americans during World War II. *The Japanese Journal of American Studies* [online]. 2013, (24), 105-124 [cit. 2016-02-16]. s. 106.

<sup>69</sup> Mezi vysílací jazyky patřila japonština, angličtina, němčina, francouzština, italština, čínština, kantonština, nářečí provincie Fu-tien, portugalština, španělština, thajština, barmština, holandština, malajština, hindština a arabština. (Kokusai hósó no 80 nen. *NHK WORLD* [online]. Tókjó: NHK, 2015 [cit. 2016-10-29]).

<sup>70</sup> MIZUNO, T. A Disturbing and Ominous Voice from a Different Shore, s. 106.

<sup>71</sup> McCLAIN, James L. *Japan: A Modern History*. 1st ed. New York: W.W. Norton & Company, 2002, s. 467.

<sup>72</sup> Tokyo Rose - Radio Personality. *Biography.com* [online]. A&E Networks Television [cit. 2016-02-16].

<sup>73</sup> Tamtéž.

<sup>74</sup> MIZUNO, T. A Disturbing and Ominous Voice from a Different Shore, s. 110.

Američany.<sup>75</sup> Tato propaganda primárně působit na Američany japonského původu, aby podpořili Japonsko ve válce.

Rozhlas ve válečném Japonsku sehrál významnou roli, jelikož kromě využití rozhlasu jako prostředku propagandy posloužil také k ohlášení japonské kapitulace. K tomu došlo 15. srpna 1945, kdy císař ve své řeči oznámil přijetí Postupimské deklarace.<sup>76</sup> Jednalo se o první projev císaře Hirohita pro veřejnost.<sup>77</sup> Jelikož byl do tohoto projevu císař považován za božstvo, nebyly pro něj takové projevy běžné.

### 3.4 Propaganda v japonských novinách a časopisech

Společně s rozhlasem představovaly noviny a časopisy nejběžnější formou propagandy v Japonsku od 30. let 20. století až do konce druhé světové války. Tradice novin byla delší než tradice rozhlasu a sahala až do roku 1870.<sup>78</sup> Podle Baraka Kushnera navíc vydavatelství novin nebyla pod tak přísným přímým dohledem vlády jako rozhlas. Důslednější cenzura u rozhlasu vycházela ze snah císařské armády a ministerstva vnitra, které vyžadovaly dohled nad obsahem vysílání.<sup>79</sup> To však neznamená, že by tištěná média nebyla cenzurována. Omezování svobody tisku vycházelo už ze zákonů z období Meidži – vydavatelského zákona z roku 1893 (出版法, *šuppan hó*) a z novinového zákona z roku 1909 (新聞紙法, *šinbun šihó*).<sup>80</sup> Státní regulace tisku i nadále pokračovala a zesílila během války, a proto docházelo také k větší cenzuře.<sup>81</sup>

Noviny byly vydávány jak celostátně, tak na regionální úrovni a také v japonských državách.<sup>82</sup> Navzdory různým odbytíštím lze říci, že obsah novin byl velice podobný. Hlavním cílem ve válečném období bylo utváření národní jednoty,<sup>83</sup> avšak v zájmu dosažení tohoto cíle občas docházelo ke zkreslování informací.

---

<sup>75</sup> MIZUNO, T. A Disturbing and Ominous Voice from a Different Shore, s. 111.

<sup>76</sup> GORDIN, Michael D. Ending. In: *Five Days in August: How World War II Became a Nuclear War* [online]. Princeton: Princeton University Press, 2007, s. 5–15 [cit. 2016-02-16]. s. 9.

<sup>77</sup> PEARLMAN, Michael D. *Unconditional Surrender, Demobilization, and the Atomic Bomb* [online]. Leavenworth: Combar Studies Institute, 1996 [cit. 2016-02-16]. s. 23.

<sup>78</sup> YAMAMOTO, Taketoshi. The Press Clubs of Japan. *Journal of Japanese Studies* [online]. 1989, 15(2), 371–388 [cit. 2016-02-17]. s. 1.

<sup>79</sup> KUSHNER, Barak. *The Thought War: Japanese Imperial Propaganda* [online]. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2007 [cit. 2016-02-10]. s. 65.

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 61.

<sup>81</sup> IWAMOTO, Noriko. *Dainidži sekai taisenki ni okeru nihon to eibei no šinbun ni cuite no hikaku buntai kenkjū* [online]. Jokohama, 2007 [cit. 2016-02-19].

<sup>82</sup> KASE, Kazutoši. Senkanki nihon no šinbun sangjó: Keiei džidžó to šaron no čušin ni. *ISS Research Series* [online]. Tókjó, 2011, (48), 1–208 [cit. 2016-02-16].

<sup>83</sup> IWAMOTO, N. *Dainidži sekai taisenki ni okeru nihon to eibei no...*

Především ve druhé polovině války se v souvislosti s prohrami často objevovaly klamné zprávy či rétorika, která se například používala spíše pro oznámení výhry než prohry.<sup>84</sup>

Ve srovnání s rozhlasem kladl tisk velký důraz na volbu slov. Během války bylo v tisku používáno velké množství výrazů pro oslavu a chválu s jejich různými nuancemi. Věty se vyznačovaly souvětími s bohatými přívlastky, která měla zastřít, co se ve skutečnosti odehrálo.<sup>85</sup> Někteří lidé chápali tato dlouhá a nepřehledná souvětí jako umělecké vyjádření. V tomto ohledu se japonská novinová propaganda odlišovala od propagandy americké. Velká část japonských novin také obsahovala nabídky na nákup válečných dluhopisů nebo výzvy ke vstupu do armády,<sup>86</sup> čímž se naopak americkým novinám velice podobala.

### 3.5 Propaganda v plakátech

Kromě výše uvedených způsobů existovaly v Japonsku také jiné formy propagandy. Patřily mezi ně plakáty a letáky. Ty pomáhaly nenápadně ovlivňovat myšlení japonských občanů skoro na každém kroku při průchodu městem.

Plakáty a letáky bylo možné snadno distribuovat, šířit a ovlivnit tak velkou část populace. Tisk plakátů měl sloužit jako levný, ale úderný prostředek mobilizace domácího obyvatelstva. Vládní oddělení propagandy provádělo rozsáhlé kampaně i v Číně a Asii.<sup>87</sup>

V Číně se například Japonsko snažilo kromě velebení japonské nadvlády i o zdůraznění dalších aspektů. Japonská vláda se vymezovala například vůči komunismu, který představovalo jako směr, který povede k rozvratu Číny.<sup>88</sup> Mimo to se na jiných okupovaných územích Japonsko prezentovalo jako „osvoboditel Asie“ a vymezovala se vůči západním mocnostem.<sup>89</sup> Na některých plakátech byli nepřátelé dokonce přirovnáváni k primátům, aby tak byla snížena jejich lidskost,<sup>90</sup> což mělo usnadnit jejich zabíjení. Anthony Navarro poukazuje na skutečnost, že plakáty a letáky měly větší dopad díky vizuálnímu efektu. Pomocí plakátů vláda také podněcovala občany k šetření, zvýšení pracovního nasazení a znovu také k posílení národního cítění.

---

<sup>84</sup> IWAMOTO, N. *Dainidži sekai taisenki ni okeru nihon to eibei no...*

<sup>85</sup> Tamtéž.

<sup>86</sup> NAVARRO, Anthony V. A Critical Comparison Between Japanese and American Propaganda during World War II. *Michigan State University* [online]. [cit. 2016-02-16].

<sup>87</sup> KUSHNER, B. *The Thought War*, s. 77.

<sup>88</sup> Tamtéž, s. 124.

<sup>89</sup> FRIEDMAN, Herbert A. *JAPANESE PSYOP DURING WWII* [online]. 2011 [cit. 2016-02-23].

<sup>90</sup> NAVARRO, A.. A Critical Comparison Between Japanese and American...

### 3.6 *Manzai* jako nástroj propagandy

*Manzai* (漫才) je žánr, který začal v Japonsku vznikat ve 20. letech 20. století. Jednalo se o komediální výstup, v němž dvojice komiků předvádí frašku. V některých ohledech může tento žánr být podobný výstupu *rakugo*, ale ve srovnání s ním není tak tradiční, jsou přítomni dva vystupující a přestavení více odráží humor žádaný ve 20. letech 20. století.<sup>91</sup> Během vystoupení *manzai* jsou komici v západním oblečení a hrají vestoje, což silně kontrastuje s *rakugo*, kde vypravěč sedí a má na sobě kimono.

Cesta vedoucí k propojení *manzai* s propagandou nebyla obzvláště dlouhá. Mnozí komici si uvědomili potenciál zábavy v armádě, a proto se v jejich repertoáru brzy začala objevovat představení s tematikou z vojenského života. Mnoho komiků předvádějících *manzai* se účastnilo cest do Mandžuska v rámci zábavních jednotek, jejichž úkolem bylo vystupovat pro japonské vojáky<sup>92</sup> (podobně jako v případě amerických armádních show). Vystoupení měla pobavit unavené vojáky a zvednout jejich morálku.

Komici po návratu do Japonska pořádali tiskové konference, během nichž popisovali zážitky z okupovaných území.<sup>93</sup> Tyto konference sloužily jako vnitrostátní propaganda. Ozbrojené složky chápaly *manzai* jako jeden z nástrojů k získání podpory pro japonské cíle a ospravedlnění svých bojů.<sup>94</sup> Nekvalitní představení ale mohla také občany od podpory odradit.

Od roku 1939 museli být všichni předvádějící registrováni a také docházelo k důslednému dohledu nad jejich výstupy.<sup>95</sup> I přesto byly „jednotky komiků“, které se vracely z Číny, nesmírně populární díky svému vřelému líčení japonských snah a obětí ve válce. Komici také srovnávali japonské vojáky s čínskými. Popisovali je jako barbary, kteří neuklízí těla svých padlých, v kontrastu s morálně nadřazenými Japonci, kteří těla odklízeli nehledě na okolnosti. Tím dosáhli zvýšení zájmu o události na frontě a také podpory v boji.<sup>96</sup> Vystoupení *manzai* se tak stala populárním a zábavným způsobem, jak zvýšit zájem o válku a získat podporu obyvatelstva.

---

<sup>91</sup> KUSHNER, B. *The Thought War*, s. 88.

<sup>92</sup> Tamtéž, s. 92.

<sup>93</sup> Tamtéž, s. 96.

<sup>94</sup> Tamtéž, s. 97.

<sup>95</sup> Tamtéž, s. 98.

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 100.

### 3.7 Japonská propaganda v knihách

Knihy byly neopomenutelným nástrojem japonské propagandy. Nelze však tvrdit, že by se v případě literární produkce jednalo o hlavní účel. To neplatilo v případě učebnic, které byly pod přísným vládním dohledem a obsahovaly pouze informace, které vláda chtěla žákům ve školách předat. Také platil přísný dohled nad tím, jak byly informace z učebnic předávány.

Situace na poli beletrie se poněkud lišila. Literární produkce byla od 30. let 20. století na vzestupu. Zvyšovala se gramotnost obyvatelstva, rostl počet vydavatelských společností a objevovalo se velké množství nových autorů. S blížícím se začátkem války se však situace začala měnit. Literatura byla silně omezována cenzurou a každé dílo muselo projít kontrolou. Mnoho autorů, jejichž díla nebyla odsouhlasena, přestalo psát. Ti, kterým bylo publikování dovoleno, psali o válce, o podpoře války a o japonských právech na válku. V roce 1942 byla založena Vlastenecká asociace japonské literatury (日本文学報国会, *Nihon bungaku hókoku kai*), která se snažila o propagaci těchto myšlenek a jejich začlenění do literárních děl.<sup>97</sup>

Jednotky pera (ペン部隊, *Pen butai*) byly také jednou ze složek, která napomáhala šíření japonské propagandy. Jednalo se o skupiny, které byly utvořené v roce 1938 po schůzce vlády a významných literátů. Vláda viděla velký potenciál v zapojení literátů, kteří mohli přednášet v Japonsku i v Číně. Jejich vyprávění a přednášky měly sloužit k podpoření nejen vojáků na frontě, ale i obyvatelstva na domácí frontě. Autoři navíc chápali svoji účast jako příležitost přispět nějakým způsobem k válečným snahám. Mezi autory, kteří byli členy, patřili například Kunio Kišida nebo Fumiko Hajaši. Jednotky pera byly poté vysílány na různá místa v Číně, kde se jejich členové setkávali s vojáky a snažili se zvýšit morálku vojáků a podpořit japonské válečné snahy.<sup>98</sup>

### 3.8 Shrnutí

Jak je možné vidět výše, japonská propaganda ve 30. a 40. letech 20. století je poměrně široký pojem. Jako nástroje propagandy se využívaly nejrůznější dostupné prostředky jako například rozhlas, knihy, letáky, ale také komediální vystoupení *manzai* či filmy. Bylo by obtížné popsat všechny prostředky, které japonská propaganda během

---

<sup>97</sup> MAXAM, Dustin. Japanese Literature: Effects of War and History. *EM Journal* [online]. Eastern Michigan University, 2012, 2(1) [cit. 2016-10-29].

<sup>98</sup> GOMIBUČI, Noricugu. Bungaku, media, šisósen <Džúgun pen butai>. *Ócuma kokubun* [online]. 2014, (45), 93–116 [cit. 2016-10-26].

válek využívala. Lze však určit jisté prvky propagandy společné všem médiím. Patřily mezi ně vyjadřování podpory pro japonskou válku v Číně a později i v Tichomoří, zdůrazňování japonských hodnot a také „morální nadřazenost“ Japonců nad nepřáteli. Do jisté míry také existovala snaha ospravedlnit boje a donutit obyvatelstvo k vytrvání. Kromě Japonců se propaganda zaměřovala i na obyvatele podrobených území, a v případě rozhlasu dokonce i na americké vojáky.



## 4 Úvod do *kamišibai*

V Japonsku existuje mnoho tradičních divadelních forem počínaje divadly *nó* a *kabuki*, zábavnými fraškami *kjógen* nebo loutkovým divadlem *džórori*. Mimo ty lze ale v Japonsku nalézt i divadelní formy méně známé. Jedna z těchto divadelních forem využívá namísto herců či loutek pouze obrazů a jednoho vypravěče. Jedná se o *kamišibai*. Tato divadelní forma se od jiných forem liší ve více ohledech, jelikož v sobě kombinuje prvky divadla, literatury pro děti a výtvarného umění, a proto není úplně jednoduché ji zařadit.

Divadlo *kamišibai* je důležité jakožto stěžejní prvek této práce, a proto je nutné tuto divadelní formu detailně představit. Specifických vlastností *kamišibai* bylo využito za účelem propagandy, a proto je nezbytné pochopit základní koncepty této divadelní formy, aby bylo jasné, jakým způsobem jí bylo využito. V této kapitole bude rozebrán původ *kamišibai*, představí se zde specifika a základní principy a v neposlední řadě také období rozvoje tohoto žánru.

### 4.1 Původ *kamišibai*

*Kamišibai* je známá divadelní forma, která se začala objevovat ke konci 20. let 20. století. Při jejím bližším zkoumání zjistíme, že tato forma nemá žádné přímé předchůdce. Formy uvedené v následujících podkapitolách však měly velký vliv na formování *kamišibai*. Mezi ně patří *etoki* (絵解き, „vysvětlování obrazy“) a *emakimono* (絵巻物, „obrázkové svitky“), *ucušie* (写し絵, „promítané obrázky“), *kamininjó šibai* (紙人形芝居, „divadlo papírových panenek“) a v neposlední řadě také filmová vypravěči *benši* (弁士).

#### 4.1.1 *Etoki* a *emakimono*

Ačkoliv nelze tvrdit, že by se v případě *etoki* a *emaki* jednalo o přímé předchůdce *kamišibai*, je zde patrná jistá návaznost. *Etoki* byla praktika využívaná buddhistickými mnichy k vysvětlování základních nauk buddhismu široké veřejnosti. K tomu sloužily sady svitků popisující například principy buddhistického pekla a ráje, karmy, smrti<sup>99</sup> nebo i svitky líčící příběhy postav jako Buddha Šákjamuni či princ Šótoke.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> KAMINISHI, Ikumi. *Explaining pictures: Buddhist Propaganda and Etoki Storytelling in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2006 [cit. 2016-08-26], s. 19.

<sup>100</sup> Tamtéž, s. 23.

*Etoki* je možné rozdělit do dvou druhů: poučné chrámové *etoki* a zábavné potulné *etoki*. Chrámové *etoki* byly předváděny duchovenstvem v chrámech. Dle historických záznamů se začaly objevovat v 10. století.<sup>101</sup> Chrámové *etoki* se postupem času vyvinuly v potulné *etoki*, které byly provozovány misionáři nebo putujícími mnichy na veřejných prostranstvích, jako například podél cest, na mostech, na trzích, ale i v blízkosti chrámů. Potulné *etoki* se začaly objevovat až později okolo 13. století a je tedy patrné, že se postupem času vyvinuly z chrámové tradice, s níž i nadále koexistoval. Ve srovnání s chrámovou variantou nebyly potulné *etoki* tak vážného charakteru a je možné, že později byly potulné *etoki* doprovázeny hrou na loutnu *biwa*.<sup>102</sup>

*Emakimono* (zkráceně známé jako *emaki*) jsou svitky, které byly používány v rámci *etoki*. Především se jednalo o uměleckou formu. *Emaki* jsou horizontální svitky s kresbami líčícími příběhy, které byly populární mezi pozdním obdobím Heian a 16. stoletím. Umění podélných svitků pochází z Indie. Do Japonska se dostalo z Číny přes Korejský poloostrov společně s buddhismem,<sup>103</sup> ale na konci období Nara se začalo vyvíjet nezávisle na čínském vzoru.<sup>104</sup>

Pro *emakimono* je charakteristické zobrazování náboženských motivů používaných v *etoki*. Jejich původ je silně vázán na buddhismus a šíření buddhistické nauky. Mimo to bylo také běžné zobrazování bitev, lidových příběhů a pohádek. Svitky byly tvořeny převážně z papíru nebo případně z hedvábí. Na tyto materiály se malovalo barvami nebo pouze černým inkoustem. Také velikost jednotlivých svitků se lišila. Na šířku v průměru dosahovaly kolem 30 cm, avšak na délku mohly mít 9–12 metrů. Jedním z charakteristických znaků *emakimono* je zobrazování více scén na jeden svitek, který je čten zprava doleva. Proto je běžné, že se jedna postava objevuje na svitku vícekrát.<sup>105</sup> V jiných případech také není neobvyklé, že je část scény překryta mrakem. Této techniky se využívalo k podnícení představitosti diváka.

Mezi nejznámější *emakimono* patří *Gendži monogatari emaki*, svitek, který znázorňuje nejdůležitější scény z díla Murasaki Šikibu, nebo svitek *Čódžú džinbucu giga* (鳥獸人物戯画, občas označovaný jako Svitek s dovádějícími zvířaty).<sup>106</sup>

---

<sup>101</sup> KAMINISHI, I. *Explaining Picture*, s. 23.

<sup>102</sup> Tamtéž, s. 127.

<sup>103</sup> Emakimono. *Asia Society* [online]. 2016 [cit. 2016-08-27].

<sup>104</sup> Overview of Scroll Painting (Emaki). *The Virtual Museum of Traditional Japanese Arts* [online]. Ministry of Foreign Affairs [cit. 2016-08-27].

<sup>105</sup> Emakimono. *Asia Society*.

<sup>106</sup> Overview of Scroll Painting (Emaki).

Ačkoliv *etoki* i *emakimono* jsou od dnešních *kamišibai* velmi odlišné svým vzhledem, stylem nebo například použitým materiálem, společným atributem je znázornění příběhu za pomoci ilustrace.

#### 4.1.2 *Ucušie*

V případě *kamišibai* je nutné zmínit dva podobné divadelní žánry, které někteří z badatelů a také samotných provozovatelů *kamišibai*<sup>107</sup> chápou jako předchůdce tohoto žánru. Jedním z nich je žánr zvaný *ucušie*.

*Ucušie* je divadelní forma, která se rozvinula v období Edo a v oblasti Kansai se občas nazývala *nišiki-kage-e*.<sup>108</sup> Japonské umění *ucušie* se původně vyvinulo se z *laterny magiky* dovezené z Nizozemí a během 200 let získalo svůj specifický ráz. Původně se jednalo o vypravěčské umění, které doprovázelo *sekkjóbuši* (説経節), balady sloužící k vysvětlování sůter. Postupně se toto umění sekularizovalo a vedle *sekkjóbuši* se objevovaly i příběhy, které nebyly propojené s buddhismem.

V *ucušie* se využívalo čtyř až pěti projektorů, které se nazývaly *furo*. Ty byly menších rozměrů a bylo je možné nést jednou rukou a také s nimi pro oživení scény pohybovat. Potřebné světlo dodávaly projektorům *furo* svíce. Krajní projektory promítaly na plátno pozadí, zatímco ty zbývající promítaly postavy či jiné pohybuující se objekty.

Jako filmu do projektorů se využívalo skleněných destiček *taneita* (種板), na něž byly nejprve ručně nakresleny obrysy a posléze byly kolorovány. V závislosti na hustotě barev a jejich průhlednosti se mohlo barevné podání vzniklého obrazu lišit, a dokonce působit až černobíle. Samotné *taneita* měly rozměry cigaretové krabičky. Na jednotlivých *taneita* byly zobrazeny sousledné akce, například osoba se zvednutými pažemi a osoba se spuštěnými pažemi. Tento set se nazývá *koma*.<sup>109</sup> Střídáním jednotlivých obrazů na jedné *taneita* se dosahovalo dojmu pohyblivého obrazu. Další možností bylo použití mechanizovaných *taneita*. Ty kromě samotné skleněné destičky obsahovaly také mechanické dřevěné části, kterými bylo možné zakrývat jednotlivé části obrazu a taktéž dosahovat efektu pohybu.

---

<sup>107</sup> Například Kódži Kata.

<sup>108</sup> KUSAHARA, Machiko. *Utsushi-e* 写し絵 *Japanese Traditional Magic Lantern Show* [online]. Tokyo, 2009 [cit. 2016-08-29].

<sup>109</sup> KATA, Kódži. *Kamišibai šówa* š. 1. Tókjó: Iwanami šoten, 2004, s. 4.

K třiminutovému představení bylo zapotřebí několika desítek destiček<sup>110</sup> a v některých případech až 100 kusů.<sup>111</sup> Oproti tomu na představení *sekkjóbuši* byla podstatně delší. Přestože představení trvala déle, bylo potřeba výrazně méně destiček *taneita*. U *sekkjóbuši* byl kladen důraz na promluvu a grafická stránka byla pouze doplňkem. Představení se tak mohlo protáhnout až na 30 minut. Jelikož bylo v popředí mluvené slovo a obrazová složka byla minimalizována, nebylo potřebné velké množství destiček *taneita*.<sup>112</sup>

Součástí představení *ucušie* mohl být mimo jiné i hudební doprovod v podobě flétny, bubínků nebo zvonku. Pro obstarání hudby bylo zapotřebí alespoň dvou členů, kteří tvořili hudební složku souboru a byli usazeni vedle plátna. Primární však byla obsluha projektorů. Tu zajišťovali minimálně dva vystupující zvaní *ucušie-ši* (写し絵師), kteří také obstarávali popis scény a vyprávění příběhu.<sup>113</sup>

K postupnému úpadku *ucušie* začalo docházet během éry Meidži, kdy se postupně rozšířil němý film a nahradil pohyblivé obrázky zprostředkované pomocí projektorů během představení *ucušie*. Na *ucušie* však postupně navázalo *kaminingjó šibai*.

#### 4.1.3 *Kaminingjó šibai*

Další z forem předcházejících *kamišibai* je *kaminingjó šibai*. To vzniklo v reakci na úpadek zájmu o *ucušie*. S nízkou sledovaností představení nebylo možné zabezpečit dostatečný příjem pro minimálně čtyři členy sboru, a proto začali někteří provozovatelé přemýšlet nad způsobem, jakým lze snížit počet lidí potřebných pro jedno vystoupení. Řešením bylo vytvoření papírových loutek na hůlkách, které mohl obsluhovat jeden člověk.

Výroba loutek byla ve srovnání s *ucušie* výrazně jednodušší. Obrázky, které se malovaly v případě *ucušie* na destičku *taneita*, se namalovaly na japonský papír. Obrázky se malovaly z obou stran papíru a zobrazovaly sekvenci nějaké akce (zvedání rukou apod.). Obrázky dosahovaly rozměrů až 15 cm na výšku a 5–8 cm na šířku a připevňovaly se na hůlky, které byly podobné těm na vaření. Předvádějící poté obrázky na hůlkách pohyboval a točil. Díky tomu bylo možné dosáhnout efektu

<sup>110</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 6.

<sup>111</sup> KUSAHARA, M. *Taneita Slides. Utsushi-e 写し絵...*

<sup>112</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 6.

<sup>113</sup> Tamtéž.

pohybujícího se obrazu. Díky nízké váze jednotlivých loutek byl vystupující schopen manipulovat více loutkami současně, a tudíž znázorňovat i živější scény.<sup>114</sup>

Vystupující doprovázel pohyby loutek také vyprávěním dané hry. Repertoár her se lišil dle vystupujících, ale primárně zahrnoval strašidelné příběhy *kaidan* nebo příběhy běžně známé z jiných divadelních tradic.

*Kaminingjó šibai* se většinou provozovalo v malém stanu o velikosti maximálně 5 m<sup>2</sup> (nebo tři rohoží) před černým plátnem. Vstupné na jednotlivá představení bylo maximálně 1 nebo 2 seny, a proto tato forma představovala levnou formu zábavy.<sup>115</sup>

Problémů, které vedly k úpadku této nepříliš známé divadelní formy, bylo několik. Prvním byl stejně jako v případě *ucušie* nástup filmu. Další problém byl spojen se samotnými *kaminingjó šibai*. Jelikož loutky nebyly moc velké, byly dobře viditelné pouze z první řady. Diváci, kteří seděli v zadní části stanu, proto takový požitek z představení neměli.

#### 4.1.4 Vypravěči *benši*

Za další prvek, který významně ovlivnil vznik *kamišibai* a jeho utváření do tehdejší podoby, je možné považovat tzv. *benši*. Jednalo se o profesionální filmové vypravěče, kteří v období němého filmu od jeho příchodu do Japonska až do 30. let 20. století plnili mnoho rolí a stali se nedílnou součástí tehdejšího japonského filmového průmyslu.

Funkce vypravěče pro němý film vychází částečně z jiné tradice – divadel *nó* a *kabuki*. Hlavní funkcí *benši* bylo představení děje, uvedení diváků do kontextu a později také zprostředkovávání hlasů pro postavy na plátně. Mimo jiné mohli vypravěči popisovat scény na plátně a také vkládat své vlastní komentáře. *Benši* měli tedy poměrně velkou volnost. V případě zahraničních filmů fungovali *benši* jako dabéři a představovali japonským divákům západní kulturu.<sup>116</sup> Dále figurovali jako vypravěči filmových týdeníků a dokumentárních filmů. Popularita jednotlivých *benši* někdy dosahovala takových rozměrů, že byli mnohdy oblíbenější než samotné filmové hvězdy, protože s nimi diváci měli přímý kontakt.

K úpadku této profese začalo docházet na konci 20. a počátku 30. let 20. století, kdy se začaly objevovat zvukové filmy. Ty znamenaly konec pro doprovodné filmové vypravěče. Mnoho z vypravěčů *benši* hledalo podobnou práci a nakonec se dostali ke

---

<sup>114</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 8.

<sup>115</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>116</sup> STANDISH, I. *A New History of Japanese Cinema*, s. 23.

*kamišibai*, u něhož bylo možné využít vypravěčský talent k popisu událostí v obraze a také schopnost propůjčovat hlas více postavám.

## 4.2 *Kamišibai* jako divadlo

*Kamišibai* je ryze japonská divadelní forma, která se vyvinula pod vlivem *kaminingjó šibai* na počátku 30. let 20. století a byla také ovlivněna uměním vypravěčů *benshi*. Při pohledu na znaky, jimiž je název zapsán, vidíme, že se jedná o „papírové divadlo“. Bylo při něm využíváno her nakreslených na papírových kartách. Dalším znakem je skutečnost, že se jednalo o divadlo s jedním vystupujícím (pokud jde pouze o samotné představení). K rozšíření tohoto žánru přispěly nízké náklady na výrobu a také na předvádění.

Vystupující s *kamišibai*, často také známí jako „strýčkové *kamišibai*“ (*kamišibai no odžisan*), byli muži z nižších společenských vrstev, často s hereckým či vypravěčským nadáním. Vystupující využívali k přepravě jízdní kolo, které bylo v zadní části upraveno a vybaveno malým pódium, kde mohli hry předvádět. Díky kolu se mohli vystupující snadno přepravovat a vystupovat během jednoho dne na více místech. Na kole byl také odkládací prostor, kde měli uloženy své hry a sladkosti, které prodávali.

Cena za sledování her *kamišibai* nebyla příliš vysoká. Jelikož se hry *kamišibai* předváděly na volných prostranstvích, nebylo možné vybírat poplatek za jejich sledování. Aby si vystupující vydělali, prodávali před začátkem vystoupení dětským divákům sladkosti za 1 sen. Tato cena byla pro děti poměrně dostupná. Pro vystupující byl tento prodej také výdělečný. Jelikož bylo možné koupit krabičku se sedmi kousky sladkostí za 1 sen, vydělal vystupující na jedné krabičce 6 senů.<sup>117</sup>

Jednotlivé hry nebo epizody her *kamišibai* sestávaly ze sad 10 až 30 karet v závislosti na typu a délce hry. Karty byly s rozměrem 39 cm na šířku a 27 cm na výšku<sup>118</sup> poměrně skladné, a nebylo proto náročné se s nimi pohybovat i na větší vzdálenost. Jedna strana karty byla ilustrovaná. Z počátku se jednalo o ruční ilustrace, ale s postupem času a potřebou masové produkce přecházeli někteří výrobci (především v případě vzdělávacích *kamišibai*) k tisku. Druhá strana karty ilustrována nebyla, byly na ní napsány jednotlivé dialogy, monology, průvodní text ke scénám nebo informace, které sloužily vystupujícím k tomu, aby mohli předvést danou scénu tak, jak byla zamýšlena a napsána. Popisky k jednotlivým scénám byly vždy uvedeny na předchozí

<sup>117</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 11.

<sup>118</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 2.

kartě, aby mohly být čteny při jejich přehazování v rámci „pódia“ na kole. V případě přímé distribuce a bližšího kontaktu s distributorem známým jako *kašimoto* (貸元) bylo možné, že byly hry dodávány bez textu. Ten si mohli vypravěči sami vytvářet, pokud měli na psaní potřebný talent. Při distribuci neznámým vystupujícím byl však text na zadní straně nutností.<sup>119</sup>

V některých případech byly některé desky doplněny o tzv. *sašikomi* (差込). Jednalo se o druhou desku se zásuvným panelem, která byla umístěna na horní část jiné desky. Zásuvný panel měl poloviční velikost a byl umístěn uprostřed desky. Spoje nebyly viditelné, a proto bylo možné *sašikomi* vysunout a oživit tak scénu rychlou změnou hlavního obrazu, zatímco pozadí zůstávalo stejné. Taková rychlá změna byla podobná hranému filmu a navozovala efekt pohyblivého obrazu. Jednalo se však o nepříliš běžné zpestření.<sup>120</sup>

Zvukový doprovod u *kamišibai* byl podstatně chudší než v jiných japonských formách divadla. Vystupující používali dřevěných bloků *hjóšigi* (拍子木), kterými o sebe klepali a oznamovali tak začátek představení. Tento signál sloužil hlavně pro děti, aby se shromáždily k představení.<sup>121</sup> *Hjóšigi* mohly být používány i během her společně s rolničkami pro oživení nebo poskytnutí zvukového efektu. Mimo jiné se využívalo také píšťalek, gongů nebo menších bubínků.<sup>122</sup> Dalším zvukovým zpestřením bylo využívání hlasu. Vystupující mohli v závislosti na postavách rozdílně intonovat a také měnit barvu hlasu, pokud toho byli schopní.<sup>123</sup>

Věk diváků *kamišibai* se různil. Primárně se jednalo o divadlo pro děti ve věku od 4 do 12 let.<sup>124</sup> V repertoáru některých vystupujících se nacházely i dobrodružné hry nebo melodramata vhodné i pro o něco starší děti.<sup>125</sup> Je však pravdou, že ačkoliv byly hry určené především pro děti, hry občas sledoval i dospělý doprovod.

Žánr *kamišibai* měl zpočátku především u rodičů dětí poněkud nelichotivou pověst, protože se hry a jazyk v nich používaný často jevily rodičům jako vulgární a přehnané. Dalším důvodem byla pochybná hygiena vystupujících, kteří manipulovali

---

<sup>119</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 93.

<sup>120</sup> Tamtéž, s. 92.

<sup>121</sup> Tamtéž, s. 38.

<sup>122</sup> Tamtéž, s. 56.

<sup>123</sup> SAKURAMOTO, Tomio a Tošihiko KONNO. *Kamišibai to sensó*. Tókjó: Arudžu, 1985, s. 16.

<sup>124</sup> JAMAMOTO, Taketoši. *Kamišibai: Mačikado no media*. Tókjó: Jošikawa Kóbunkan, 2000, s. 32.

<sup>125</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 38.

jak s malovanými deskami, tak i se sladkostmi pro děti.<sup>126</sup> Vznikaly proto obavy z přenosu infekcí.

### 4.3 Distribuce *kamišibai*

Jelikož bylo poměrně časově náročné vytvářet vlastní hry *kamišibai* a současně je také předvádět, vyvinul se specifický systém produkce a distribuce. V čele tohoto systému stál *kašimoto* (貸元, pronajímatel). Ten měl na starosti výrobu jednotlivých her, které kreslili samotní *kašimoto* nebo ilustrátoři najímání jednotlivými *kašimoto* společně se scénáristy, již denně psali ke hrám scénáře. Na základě scénářů poté hlavní ilustrátor namaloval sadu deseti až patnácti obrazů, která byla poté použita jako základ pro vytváření ručně malovaných kopií. Ve svých počátcích byly všechny hry *kamišibai* kresleny ručně v několika kopiích. S modernizací a masovým rozšířením se hry začaly tisknout.

Po dokončení her byly obrazy opatřeny textem s instrukcemi a pronajímány jednotlivým vystupujícím. Společně s dokončenými hrami byla také pronajímána speciálně upravená kola s malým pódium v zadní části.<sup>127</sup>

V rámci ušetření práce a recyklace her byly nové hry nejprve distribuovány ve větších městech, primárně v Tokiu a v Ósace. Jelikož byly hry často na pokračování, nebylo možné stejnou hru předvádět v jedné oblasti vícekrát. Proto se po použití hry vracely příslušným *kašimoto*, kteří je dále posílali do jiných oblastí, ve kterých se stejná hra předváděla. Pokud například nebylo odbytiště v Tokiu nebo jeho bezprostředním okolí, byly hry prodávány nebo pronajímány vystupujícím v regionálních městech v oblastech Tóhoku, Kantó nebo Čúbu. Na venkově často nebyly hry předváděny, jelikož bylo obtížné svolat dostatečně velký dav dětí, aby se vystoupení vyplatilo.

Výnosy měli *kašimoto* z pronájmu her a kola jednotlivým vystupujícím. *Kašimoto* vydělávali nepřimo i na prodeji sladkostí. Obecně platilo pravidlo, že úspěšný *kašimoto* s populárními hrami přilákal kvalitní vystupující, kteří museli hry umět poutavě předvést, aby si vytvořili stálé publikum. Nejúspěšnější *kašimoto* s širokým publikem měli dokonce své pobočky v jiných částech města.

*Kašimoto* však měli také své výdaje, které byly spojeny právě s výrobou her. Kódži Kata se o své zkušenosti zmiňuje v knize *Kamišibai šówa ši*.<sup>128</sup> Ilustrátor

---

<sup>126</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 49.

<sup>127</sup> Tamtéž, s. 42.

<sup>128</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 18.



*kamišibai* si mohl vydělat až 30 senů za jednu nakreslenou hru o 14 obrazech. Za jeden obraz dostal 2 seny a 2 seny navíc za vlastní příběh.

Jak bylo již řečeno výše při vysvětlování základních principů *kamišibai*, hry se předváděly na volných prostranstvích, na ulicích nebo nárožích. Nikdy se nepředváděly v blízkosti pouličních prodejců. Ti se často sdružovali do tzv. *tekija*, které mnozí chápou jako předchůdce dnešní *jakuzy*. Pouliční prodejci měli své území, které se řídilo jejich pravidly. Kdokoliv měl zájem zde předvádět, byl nucen zaplatit poplatek.<sup>129</sup> To bylo však v případě mužů vystupujících s *kamišibai* náročné, jelikož se snažili držet náklady co nejnižší. Proto také předváděli na volných prostranstvích. V tomto případě však nemohli vybírat peníze za sledování, a museli tedy najít jiný způsob, jímž se stal právě prodej sladkostí.

Podle Katy systém distribuce v době *kaminingjó šibai* příslušel jednotlivým *tekija*, do nichž *kašimoto* patřili. S příchodem *kamišibai* se *kašimoto* chtěli postupně odtrhnout od systému *tekija* a plně se osamostatnit.<sup>130</sup>

#### 4.4 Sdružující organizace

Přestože se jednalo o pouliční umění, *kamišibai* a jeho předchůdci byly poměrně organizované žánry. Už ve 20. letech vznikla obchodní organizace, která sdružovala jednotlivé výrobce *kaminingjó šibai*. Ta byla pojmenována Organizace tokijských ucušie (東京写絵業組合, *Tókjó ucušie gjó kumiai*).<sup>131</sup>

Brzy po vzniku žánru *kamišibai* se objevily organizace sdružující jednotlivé *kašimoto*, které měly nemalý vliv na celý průmysl. Hlavní z těchto organizací byla Asociace pro *kamišibai* a vzdělávání (日本画劇教育協会, *Nippon gageki*<sup>132</sup> *kjóiku kjóikai*) založená v roce 1932. Ta se vyvinula z Organizace tokijských ucušie a oproti svému předchůdci byla podstatně větší. Asociace se prezentovala snahou o zkvalitnění *kamišibai* jako žánru a také předváděných her. Mimo jiné zdůrazňovala vliv a působení her na děti. Asociace sdružovala kromě samotných *kašimoto* i jiné lidi věnující se *kamišibai*. Protože *kamišibai* zpravidla nebylo vnímáno rodiči pozitivně, snažila se daná organizace prokázat opak. Asociace pro *kamišibai* a vzdělávání byla navíc podporována vládou, která také iniciovala její vznik, a byla napojena na ministerstvo armády

<sup>129</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 10.

<sup>130</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>131</sup> Výraz *ucušie* se používal od období Meidži a přetrvával i nadále jako označení pouličních her *kaminingjó šibai* (KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 12).

<sup>132</sup> Slovo *gageki* použité v japonském názvu je v tomto případě pouze jiné označení pro *kamišibai*.

a ministerstvo školství. Prvním předsedou se stal Seidžun Andó (安藤正純), náměstek pro politické záležitosti na ministerstvu školství.<sup>133</sup> Dalšími lidmi v úřadě byli tři úředníci Tokijského prefekturálního shromáždění a ostatní méně významné pozice zastávali významní *kašimoto*.<sup>134</sup>

Ačkoliv se může zdát, že se Asociace pro kamišibai a vzdělávání snažila o obrodu žánru a jeho zaměření na výchovu dětí, nebyla ve svých akcích až tak razantní. I přesto se nadále pokoušela monitorovat náměty a obsahy her, vyzdvihovat vzdělávací aspekt a také do jisté míry provádět korekci obsahu. V zájmu dětí se její členové snažili zredukovat obscénnost a násilí ve hrách a nevhodné vyjadřování některých vystupujících.<sup>135</sup> Primární snahou Asociace pro kamišibai a vzdělávání bylo zredukovat množství negativních vlivů na děti.

Na lokální úrovni byla situace poněkud volnější. Během 30. let vzniklo mnoho menších organizací v městech a městských částech, které sdružovaly místní *kašimoto* a vystupující. Organizace spíše sloužily pro koordinaci jednotlivých *kašimoto* a také vystupujících a jejich tras. Díky častým stížnostem a zájmu médií docházelo mimo jiné i k osvětě v oblasti hygieny.

V roce 1938 však vznikla organizace, která se snažila o využití žánru *kamišibai* pro vzdělávací účely. Jednalo se o Japonskou vzdělávací asociaci pro *kamišibai* (日本紙芝居教育協会, *Nippon kamišibai kjóiku kakai*), v jejímž čele stál Ken'ja Macunaga. Ve snaze rozšířit *kamišibai* coby formu vzdělání posílali do mnoha škol ručně malované sady her. Na počátku 40. let se začaly objevovat tištěné hry vydávané ve velkém nákladu. V důsledku vzniku po začátku války v Číně byla tato asociace silně ovlivněna tehdejší rétorikou a došlo k postupnému přerodu vzdělávacích *kamišibai* na jeden z nástrojů japonské propagandy.

#### 4.5 Rozmach *kamišibai*

Žánr *kamišibai* spatřil světlo světa v roce 1930, kdy byly vytvořeny první hry v tomto žánru – *Kouzelný palác* (魔法の御殿, *Mahó no goten*) a hra *Zlatý netopýr* (黄金のバット, *Ógon no batto*),<sup>136</sup> a lze tedy mluvit o jeho počátcích. Je zajímavé

---

<sup>133</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 55.

<sup>134</sup> Tamtéž, s. 54.

<sup>135</sup> Tamtéž, s. 55.

<sup>136</sup> Tamtéž, s. 44.

pozorovat, jaký sled událostí vedl k masovému rozšíření *kamišibai*, kdy během 4 let existence stoupl počet vystupujících v celém Japonsku na 60 tisíc.<sup>137</sup>

K rozšíření tohoto stylu pouliční zábavy však došlo už dříve, a to v dobách *kaminingjó šibai*. Výrazně k tomu přispělo velké zemětřesení v oblasti Kantó v roce 1923. Protože mnoho podniků bylo během zemětřesení a následného požáru zničeno, především v oblasti Tokia výrazně stoupla nezaměstnanost. Mnoho z nezaměstnaných vidělo ve vstupu do systému *tekija* (později systém *kašimoto*) příležitost, jak získat nenáročné zaměstnání, které by jim poskytlo prostředky k obživě. Jednalo se především o jedince se zájmem o umění a divadlo. V době po zemětřesení mnoho mužů začalo předvádět *kaminingjó šibai*. V roce 1924 se počet vystupujících v Tokiu pohyboval okolo 40 jedinců, ale už v letech 1927–1928 vzrostl jejich počet téměř dvojnásobně, na 70 lidí.<sup>138</sup> Ti, kteří nebyli umělecky zdatní nebo nebyli schopní během představení *kaminingjó šibai* manipulovat s velkým množstvím loutek, ale měli obchodní talent či řemeslné nadání, se začali věnovat výrobě papírových panenek.<sup>139</sup> S úpadkem *kaminingjó šibai* a nástupem *kamišibai* se mnoho lidí začalo nově vznikajícímu žánru věnovat.

Je nutné podotknout, že rostoucí zájem o práci s *kamišibai* ve 30. letech měl také svůj spouštěč. Tím byl krach newyorské burzy v roce 1929 a následná světová hospodářská krize. Finanční růst i blahobyt, který zažívali lidé během 20. let, zmizel s pádem burzy. Krize i přesto byla pro velké množství lidí v Evropě nebo v USA stále snesitelná. Situace v Japonsku byla ve srovnání s jinými zeměmi podstatně horší. Jelikož bylo Tokio zničeno zemětřesením a požárem, finanční růst v hlavním městě byl na počátku 20. let 20. století přerušen a rekonstrukce města byla ekonomicky náročná. Proto byl dopad krize na Japonsko poměrně velký.

Ekonomická krize dorazila do Japonska roku 1930 a následující rok se ještě prohloubila. To vedlo k prudkému zvýšení počtu nezaměstnaných v celé oblasti Tokia. Z důvodu nedostatku práce se mnozí uchýlovali k lepení papírových pytlíků nebo v horších případech utekli z Tokia na venkov k rodině, aby se mohli věnovat zemědělství. Proto se, podobně jako po zemětřesení v Kantó, mnoho nezaměstnaných začalo zajímat o pouliční vystupování a našlo zde obživu. Podobně jako u *kaminingjó*

---

<sup>137</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 7.

<sup>138</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 10.

<sup>139</sup> Tamtéž, s. 11.

*šibai* i u *kamišibai* bylo možné pracovat jako vystupující nebo jako kreslíř. Kreslíř si například mohl vydělat<sup>140</sup> za 14kartovou hru včetně vlastního příběhu 30 senů.<sup>141</sup>

#### 4.6 Druhy *kamišibai* dle funkcí

Ačkoliv je forma *kamišibai* vždy stejná, je možné tento divadelní žánr rozdělit do dvou kategorií: pouliční *kamišibai* (街頭紙芝居, *gaitó kamišibai*) a vzdělávací *kamišibai* (教育紙芝居, *kjóiku kamišibai*).

##### 4.6.1 Pouliční *kamišibai*

Jako první se vyvinulo na počátku 30. let 20. století pouliční *kamišibai*. Hry se předváděly na ulicích nebo na nezastavěných plochách, kam dojel vystupující na kole.<sup>142</sup> Jednalo se především o oblasti, kde žila střední pracující vrstva obyvatelstva. Po příjezdu a svolání tamních dětí začalo samotné představení.

Ve srovnání se vzdělávacími *kamišibai* se značně lišil repertoár předváděných her. Většina her spadala žánrově mezi fantasy, dobrodružné příběhy, kriminální příběhy, groteskní hry nebo melodramata. K postavám těchto her patřili démoni, duchové, „rváči“ a jiné.<sup>143</sup> Z tohoto důvodu nebylo pouliční *kamišibai* vnímáno v pedagogických kruzích pozitivně. Protože armáda měla s *kamišibai* své plány, v únoru 1938 se započalo s cenzurováním nevhodného obsahu.<sup>144</sup>

##### 4.6.2 Vzdělávací *kamišibai*

Vzdělávací *kamišibai* byly hry používané jako vzdělávací nástroj v mateřských a základních školách, ale také v kostelích, chrámech a na veřejných shromážděních.<sup>145</sup> Tento druh se vyvinul až v souvislosti s existencí pouličního *kamišibai* a s jeho kritikou.

Vzdělávacím *kamišibai* se také někdy přezdívá „tištěné *kamišibai*“ (印刷紙芝居, *insacu kamišibai*). Docházelo k distribuci stejných her do velkého množství škol ve stejné době, a proto byla potřeba hromadná produkce pomocí tisku. Pouliční *kamišibai* oproti tomu byly stále ručně kreslené.<sup>146</sup> Vzdělávací *kamišibai* byly založeny na stejných principech jako pouliční *kamišibai*. Kromě samotného formátu her jimi byly

---

<sup>140</sup> Jeden 10kg pytel rýže stál v té době přibližně 2 jeny a 38 senů (Kome no kouri kakaku no hensen. *Sengo šówa ši* [online]. [cit. 2016-11-05].

<sup>141</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 18.

<sup>142</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 6.

<sup>143</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 43.

<sup>144</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 8.

<sup>145</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>146</sup> Tamtéž, s. 189.

vlastnosti, díky kterým se tato forma rychle rozšířila – nízké náklady na výrobu a distribuci, bližší kontakt s vystupujícím, komornější atmosféra a také dostupnost.

*Kamišibai* mělo však velký potenciál oslovit a ovlivnit studenty, což si někteří z pedagogů dobře uvědomovali. Jednou z nich byla i Jone Imai, křesťanská pedagožka, která poukazovala na jejich schopnosti předávat poselství a informace a mimo to také na jejich nenáročnost z hlediska výroby, distribuce a celkové ceny.<sup>147</sup> Podle ní bylo možné se pomocí tohoto prostředku přiblížit i studentům, u kterých standardní vzdělávací postupy nezabíraly.<sup>148</sup> Imai se začala sama věnovat tvorbě a předvádění her především s křesťanskou tematikou, které byly zpočátku založeny na příbězích ze Starého zákona.

Dalším člověkem, který si uvědomoval pedagogický potenciál her *kamišibai*, byl Ken'ja Macunaga. Sám byl ovlivněn Jone Imai a jednou z jejích křesťanských her. Mimo to byl ovlivněn také sovětským filmem. Kombinace těchto dvou vlivů vedla k vytvoření nenáboženského vzdělávacího *kamišibai*. Macunaga také začal vytvořené *kamišibai* publikovat ve zjednodušené verzi v časopise vydávaném skupinou, k níž patřil. Tyto hry pak mohly být kopírovány a šířeny dále. Jakmile Macunaga začal pracovat jako učitel na základní škole, sám začal žáky vést k tomu, aby vytvářeli své vlastní hry. Ty pak společně s nimi chodil ve volných chvílích předvádět do oblastí *buraku* pro tamní děti.<sup>149</sup>

Snahy Jone Imai a především Ken'ji Macunagy ovlivnily mnoho skupin, které také začaly využívat hry *kamišibai* ke vzdělávacím účelům. Mezi nimi byly například skupiny *Seikacu gakkó* nebo *Kógai kjóiku*, které zdůrazňovaly alternativní formu vzdělávání, odlišnou od tradiční zažité výuky. Motivace skupin však mohly být různé. Mohla mezi nimi být podpora znevýhodněných studentů, kteří se díky *kamišibai* začali věnovat psaní (třeba svých životních příběhů), nebo také snaha kulturně obohatit chudé regiony Japonska.

Témata vzdělávacích her byla rozdílná od témat běžných pro pouliční *kamišibai*. Zatímco pro pouliční verze byly typické fantastické nebo kriminální příběhy, hlavními tématy vzdělávacích her byly především laskavost a vážnost pracujících tříd a osudy lidí, kteří bojují s tíživou životní nebo finanční situací. Většina takových her je situována především na japonský venkov (např. oblast Tóhoku).<sup>150</sup>

---

<sup>147</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 49.

<sup>148</sup> Tamtéž, s. 50.

<sup>149</sup> Tamtéž.

<sup>150</sup> Tamtéž, s. 51.

Cena a místa, kde se vzdělávací *kamišibai* předvádělo, se také podstatně lišily od pouliční verze. Nenabízely se zde sladkosti a všechna představení byla bez rozdílů zadarmo pro všechny diváky, tudíž si jejich sledování mohli dovolit i méně majetní občané a děti. Vzdělávací hry se většinou předváděly v kostelích, chrámech nebo ve školách, což však nevylučovalo možnost, že se předváděly i jinde.

Tomio Sakuramoto namítá, že rozdělení her na pouliční a vzdělávací *kamišibai* dle místa, kde byly předváděny, není úplně nejvhodnější. Podle Sakuramota nebyly vzdělávací *kamišibai* limitovány pouze na provozování ve vzdělávacích institucích nebo kostelích. Je nutné podotknout, že spíše než místo předvádění je směrodatný účel, pro něž byly jednotlivé hry vytvořeny.

#### 4.7 Spojení *kamišibai* s levicovými ideologiemi

Hry *kamišibai* se také občas objevovaly mezi levicově smýšlejícími skupinami ve 30. letech 20. století. Ačkoliv radikálnější formy levicového smýšlení byly od 20. let tvrdě postihovány a i ve 30. letech byly „politické strany a odbory reprezentující extrémní levici téměř úplně paralyzovány“, <sup>151</sup> levicové skupiny v Japonsku stále v určité míře přežívaly. Je však těžké říci, nakolik byly hry *kamišibai* v levicových kruzích populární. Je možné, že jejich provázání bylo vykonstruováno a sloužilo jako nástroj k postihování „nepohodlných“ umělců. <sup>152</sup>

V rámci snah o zabránění šíření komunismu a socialismu na japonské půdě byl roku 1925 přijat zákon o zachování veřejného pořádku (治安維持法, *čian idži hó*). Ten měl kromě komunismu a socialismu bránit i jiným proudům, které by hrozily narušit společenský pořádek v Japonsku. V rámci zákona byla vytvořena speciální vyšší policejní divize (特別高等警察部, *tokubecu kótó keisacu bu*), která měla cenzurovat obsah filmů, novin, časopisů, volebních kampaní, ale i například *kamišibai*. <sup>153</sup> V jejich případě nebyly monitorovány pouze pouliční *kamišibai*, ale i jejich vzdělávací varianta. Dle tohoto zákona byli někteří vystupující a *kašimoto* pronásledováni policií. Postupně tak začala kontrola *kamišibai*, která vedla k cenzuře a přerodu *kamišibai* v nástroj propagandy.

---

<sup>151</sup> REISCHAUER – CRAIG. *Dějiny Japonska*, s. 217.

<sup>152</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 52.

<sup>153</sup> LOFTUS, Ronald. Peace Preservation Law. *Willamette University* [online]. Salem: Willamette University [cit. 2016-10-24].

## 4.8 Shrnutí

*Kamišibai* vzniklo jako kombinace vlivů tradic existujících už od období Heian, jako například *etoki* nebo také poněkud modernějších vlivů, jako byli filmoví vypravěči *benši*. Navzdory silnému vlivu *kaminingjó šibai* se vyvinulo samostatně a získalo si svůj specifický ráz.

V době po hospodářské krizi, kdy *kamišibai* vzniklo, se kvůli vysoké míře nezaměstnanosti stalo vyhledávaným zdrojem obživy. Z popisu *kamišibai* je patrné, že jeho stěžejními elementy byly ilustrace, příběh, vystoupení a způsob přednesu, publikum a také nízká cena, což přispělo k rozšíření *kamišibai* ve velice krátkém čase.

Komplexnost *kamišibai* lze pozorovat nejen v sofistikovaném způsobu distribuce, ale i v organizacích sdružujících *kašimoto*. Dalším faktorem, který prohloubil komplexnost celého žánru, bylo také postupné rozdělení na pouliční a vzdělávací *kamišibai*. Žánr *kamišibai* měl evidentně potenciál oslovit publikum, čehož chtěli pedagogové využít ve výuce a současně zbavit žánr nežádoucího vlivu na děti. Kromě pedagogů však tohoto potenciálu později využila i japonská vláda, ovšem k jiným účelům.

## 5 *Kamišibai* a propaganda

*Kamišibai* bylo populárním médiem ve 30. letech 20. století a díky své schopnosti zapůsobit na velké množství rozličných lidí se postupně tato forma divadla přetransformovala v nástroj japonské propagandy v období druhé čínsko-japonské války a také během okupace jihovýchodní Asie a války v Tichomoří. Náplní této kapitoly jsou specifika válečných (nebo propagandistických) her *kamišibai* mezi lety 1937–1945 a jejich odlišnost od pouličního nebo vzdělávacího *kamišibai*, dále také na obsah her, jejich publikum a v neposlední řadě i na situaci při nástupu americké okupační správy po konci druhé světové války.

### 5.1 Cenzura her *kamišibai*

Cenzura nebo spíše regulace her *kamišibai* byla japonskou vládou chápána jako nutná. Toto svobodné divadlo nemělo stanovenou formu, a tudíž nebylo neobvyklé, že vystupující vymýšleli text k příběhu sami, pokud nebyl uveden na zadní straně desek. *Kamišibai* bylo založeno na tvořivosti, originalitě a z počátku částečně i na spontánnosti. Tyto prvky však nebyly autoritativním režimem chápány pozitivně a začalo postupně docházet k jejich potlačování skrze cenzuru.

Prvním náznakem omezování obsahu byl vznik vzdělávacích *kamišibai*. Jelikož obsah her pouličních *kamišibai* shledávalo mnoho pedagogů i rodičů nevhodným, byl obsah her určených ke vzdělávání regulován. Hry neobsahovaly podřadný humor, násilí, vulgární výrazy ani jiné elementy, které by mohly být škodlivé pro mentální vývoj dětí. Nelze mluvit přímo o cenzuře, ale můžeme pozorovat počátek regulace obsahu děl, který vedl k cenzuře.

O cenzuře můžeme mluvit až později. Situace se začala měnit s počátkem války v Číně v roce 1937. To už začalo docházet k postupnému přerodu vzdělávacích *kamišibai* na válečné. V té době se začala omezovat i témata pouličních her, které musely být schváleny vládními orgány. Byla vydávána nařízení stanovující náplň her. Na počátku 40. let 20. století už cenzura nebyla nutná, jelikož všechny hry produkoval stát, který přísně hlídal obsah. Proto zde nebyl prostor pro tvorbu her s nežádoucí tematikou.



## 5.2 Specifika *kamišibai* během války

Počátek války v Číně měl také velký vliv na samotné *kamišibai*. Produkce válečných *kamišibai* nezačala dříve než v roce 1937, kdy se začalo mluvit o válce v Číně jako o oficiálním konfliktu.

V počátcích *kamišibai* byly ve středu zájmu ilustrace a grafický aspekt, avšak s počátkem války se orientace začala měnit. Hry *kamišibai* byly pro potřeby války užitečným prostředkem propagandy. Spojovaly v sobě totiž vlastnosti, které pomohly k jejich rozšíření. Jednalo se o velmi nenáročnou a levnou divadelní formu, která mohla zaujmout velké množství lidí různých společenských vrstev. Hry mohly být nejen hromadně produkovány a následně distribuovány, ale také prodávány v knihkupectvích.

Už s příchodem vzdělávacích *kamišibai* začal být dáván větší důraz na text a obsah, jelikož si pedagogové kladli za cíl předat dětem výchovné poselství. Proto se soustředili na volbu zajímavého a poutavého jazyka. V popředí byl však i nadále grafický prvek her. S příchodem války a s počátky válečných *kamišibai* se situace změnila. Začal být kladen ještě větší důraz na text a jeho obsah. Jelikož byly *kamišibai* kontrolovány státem a hry se tiskly hromadně, bylo velice jednoduché zajistit, aby hry byly předváděny tak, jak bylo zamýšleno. Díky přítomnosti profesionálního vystupujícího a kvalitního grafického zpracování byla poselství sdělená pomocí příběhu lépe přijatelná a měla větší dopad na posluchače. Hry byly vnímány několika smysly současně s primárním důrazem na text a sluchový vjem.

Stejně jako jiné profese zažívalo i *kamišibai* odliv pracovníků, a to především ve 40. letech 20. století, kdy se naplno rozhořely boje v Tichomoří. Mnoho mužů bylo odvedeno do války a profese vypravěčů *kamišibai* zůstala na poloprofesionálech nebo amatérech. Mezi nimi byli někteří učitelé, odboroví předáci, nebo dokonce mladé ženy.<sup>154</sup> Díky rozšíření *kamišibai* existovalo mnoho příruček, jak správně předvádět hry *kamišibai*, avšak bez potřebného talentu a schopnosti zaujmout publikum byl výsledek horší než v případě profesionálního vypravěče a jednalo se o pouhé recitování uvedeného textu.

Nelze říci, že by vizuální složka her byla úplně zanedbávána, protože stále byla v kombinaci s textem klíčovou součástí her a propaganda skrze *kamišibai* by bez ní nebyla možná. Vizuální složka byla podmanivá a dělala z her *kamišibai* prostředek propagandy, který se nejvíce podobal filmu. Hry proto dokázaly zaujmout diváky

---

<sup>154</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 95.

a upoutat jejich pozornost po celou dobu představení. Je také nutné podotknout, že ve válečných hrách primárně nebylo zobrazováno násilí, díky čemuž byly vhodné i pro děti, a tudíž bylo možné působit na různé skupiny diváků současně.

I v jiných ohledech se válečné *kamišibai* lišilo od svého předchůdce. Na rozdíl od počátku 30. let nebyli známi autoři her, a ani jim nebyl přikládán význam. Dalším rozdílem byla také serializace her. Na rozdíl od těch starších nebyly na pokračování, ale každá hra existovala jako samostatný celek. Hry sestávaly maximálně z 20 desek, docházelo k větší kompresi děje, a nebylo tak možné příběhy natahovat.<sup>155</sup>

Další technikou pro přiblížení her publiku bylo umožnění identifikovat se s postavami a situacemi ve hrách, což dříve hlavně u pouličních *kamišibai* nebylo běžné. Postavami byli běžní lidé, kteří však nebyli idealizováni, ani se nevyznačovali neobvyklými činy, silou nebo krásou, jako tomu bylo u pouličních *kamišibai*. Postavy i situace byly však utvářeny tak, aby jimi byl divák zaujat. Ačkoliv během války mnozí obyvatelé pod vlivem ideologie chápali Japonsko jako „zemi bohů“, v hrách bylo popisováno jako obyčejná a prostá země. Hry tak měly v lidech vyvolat pocit sounáležitosti a identifikace s hrdinou, která měla napomoci v navození určitých nálad a prezentovat občanům požadované názory.<sup>156</sup>

Válečné *kamišibai* bylo pro občany během války důležité i v jiném ohledu. S postupem války docházelo čím dále častěji k zavírání zábavních zařízení, jako byly kabarety, kina, tančírny, a také se rušily některé časopisy.<sup>157</sup> To vedlo k velkému úbytku zdrojů zábavy pro mnohé občany. Vystoupení *kamišibai* zůstávala cenově dostupným zdrojem pobavení pro válkou zatížené občany, a proto se mnozí z nich mohli často oddávat jejich sledování.

Pro válečné *kamišibai* byly specifické také postavy objevující se v hrách a jejich typické vlastnosti. Postavy se lišily od těch objevujících se v pouličních hrách z 30. let, kdy se jednalo o hrdiny nebo o záporné postavy. Ve válečných hrách byla v popředí nižší třída a hodnoty s ní spojované, jako láska k rodině, zápal pro práci nebo upřímnost.

### 5.3 Vysílání vystupujících do Číny a rozšíření *kamišibai* v Číně

Jelikož se hry *kamišibai* osvědčily jako dobrý prostředek pro propagandu a ovlivňování názorů obyvatelstva, rozhodla se japonská vláda využít *kamišibai* i při svých válečných snahách v Mandžusku a na jiných místech v Číně.

---

<sup>155</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 96.

<sup>156</sup> Tamtéž, s. 97.

<sup>157</sup> Tamtéž, s. 181.

Prvním propagátorem, který byl vyslán do Číny, byl v roce 1938 Ken'ja Macunaga. Ten se jako člen zpravodajské sekce japonské armády vydal do jižní Číny a zúčastnil se japonské invaze. Na cestě lodí do Číny začal znuděným vojákům předvádět různé hry, které s sebou vzal. Japonská armáda měla pocit, že by bylo možné využít tyto hry jako nástroj k získání přízně místního obyvatelstva, a proto byl Macunaga pověřen dohledem nad touto činností.

Z počátku se Macunagovi úplně nedařilo, ale byl schopný získat v Číně několik nadaných Číňanů a zaučit je jako kreslíře, textaře a vystupující. S jejich pomocí začaly vznikat originální čínské hry *kamišibai* s jejich vlastními nápady, ilustracemi a obsahem, který byl ale vládou kontrolován. Hry byly velice účinné, jelikož byly na rozdíl od jiných prostředků propagandy jednoduché a snadno pochopitelné. Macunagovi se tak podařilo překonat překážku, kterou představovala nízká gramotnost místních obyvatel.<sup>158</sup> Díky úspěchu *kamišibai* v jižní Číně se vedení japonské armády rozhodlo vyslat Macunagu i do jiných oblastí. Během následujících měsíců byl vyslán do Mandžuska, do severní části Číny a okolí Pekingu a také do Mongolska. Další osobnost a představitel vzdělávacích *kamišibai* Ičitaró Kokubun byl vyslán do oblasti Kuang-tung na jihu Číny.<sup>159</sup>

Díky snahám Macunagy a Kokubuna o rozvoj a rozšíření *kamišibai* v koloniích a okupovaných oblastech získali Číňané „know-how“, na jehož základě vytvářeli své vlastní hry. Ty byly podobné těm japonským, ale byly vytvářeny a předváděny v místním jazyce místními lidmi,<sup>160</sup> kteří lépe věděli, jak zapůsobit na místní publikum. Díky tomu měly čínské hry větší efekt než ty, které se dostaly v roce 1938 do Číny společně s Macunagou.

Hlavním cílem her bylo zapůsobit na čínské obyvatelstvo, aby snadněji přijalo japonskou nadvládu, přispělo k japonským válečným snahám a nekladlo odpor. Jednalo se o „pacifikační hry“, které Jamamoto<sup>161</sup> a Sakuramoto<sup>162</sup> nazývají *kamišibai* vytvořené ve východní Asii (大東亜工作紙芝居, *Daitóa kósaku kamišibai*). Bez ohledu na témata byly pacifikační hry *kamišibai* v Číně velmi populární zábavou. Hlavním důvodem byla především velice nízká cena, jíž se ceny lístků do kina nemohly rovnat.

---

<sup>158</sup> JAMAMOTO, T. *Kamišibai*, s. 49.

<sup>159</sup> Tamtéž, s. 50.

<sup>160</sup> Tamtéž.

<sup>161</sup> Tamtéž, s. 49.

<sup>162</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 172.

## 5.4 Obsah her

Existovalo mnoho různých typů her o různé délce. Všechny hry ale měly společné jedno. Byly zamýšleny pro specifické obecnstvo, u něhož měly navodit určité pocity nebo chování v souladu se státní ideologií. Jak bylo výše uvedeno, takovým příkladem byla oběť za vlast na frontě, podpora vojáků prací v továrně či jiné aktivity, které měly pomoci k vítězství ve válce.

Jednou z okrajových funkcí her *kamišibai* byla mimo jiné i příprava občanů na nálety amerických vojsk, které započaly roku 1942. V tomto případě hry *kamišibai* sloužily primárně ke vzdělávání občanů. Hlavním cílem bylo představit vhodné oblečení, vybavení a chování nutné k přežití leteckého náletu. Mimo jiné se pomocí her šířily popisy postupů postavení protileteckého krytu nebo způsoby uhašení požáru.<sup>163</sup>

V průběhu a ke konci války bylo ve hrách poněkud neobvyklé, aby se hry odehrávající se v Japonsku zabývaly tématem smrti, utrpení nebo ničením na území Japonska. To však nevylučovalo několik her o vdovách, které během války ztratily muže, protože se tyto hry smrti vojáků nedotýkaly přímo nebo jejich smrt nebyla přímo znázorněna.

Jiná situace panovala u her popisujících události ze zahraniční fronty. Zde bylo běžné mluvit o smrti vojáků, která však nikdy nebyla explicitně vyjádřena. Běžný portrét vojáka zachyceného v těchto hrách byl muž, který šel do války dobrovolně bojovat za Japonsko a byl ochoten za svoji vlast zemřít. V hrách bylo toto odhodlání vyjádřeno především ve scénách, kdy vojáci psali dopisy rodinám před beznadějnou akcí. Hlavním cílem bylo připomenout občanům, že smrt vojáků na frontě je běžná, a také občany nabádat k tomu, aby v dopisech na frontu nepsali o tíživé situaci na domácí frontě, jelikož by tím mohli vojáky demoralizovat.<sup>164</sup>

Hry dále vybízely rodinné příslušníky vojáků v Japonsku k pomoci ve válce, která však nebyla formou boje, ale formou práce v továrnách na munici a vojenské vybavení. V první řadě byly takové hry určeny ženám, které měly kromě starosti o rodinu, zajištění jídla a účasti na komunitních schůzích také pracovat v továrnách, aby podpořily své muže, otce, bratry a syny na zahraniční frontě. U jiných rodinných příslušníků měly hry zahnat pocit smutku ze ztráty blízkých. Další hry měly za cíl

---

<sup>163</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 90.

<sup>164</sup> Tamtéž.

přesvědčit mladé k práci v továrnách a zdůraznit bezpečnou a rychlou práci bez rozptylování se jinými myšlenkami.<sup>165</sup>

## 5.5 Publikum

Jak už bylo naznačeno, *kamišibai* bylo v mnoha ohledech specifickým médiem. To platí i pro jejich publikum, které lze rozdělit do několika skupin v závislosti na poselstvích, která měla být skrze hry předána. My se pro potřeby této práce spokojíme se základním rozdělením na dětské a dospělé publikum, která jsou rozdělena do dalších podkategorií. Ačkoliv bylo *kamišibai* původně určeno dětem, během války si získalo oblibu i u dospělých, kteří se často stávali diváky.

### 5.5.1 Dětské a adolescentní publikum

Děti a mládež byly vnímány jako nevinné oběti a během druhé světové války byly často terčem propagandy mnoha zemí. V Japonsku byla propaganda cílena na děti především za použití *kamišibai*. K ovlivňování dětí se využívalo jak pouliční *kamišibai*, tak vzdělávací *kamišibai*, s nímž byly v užším kontaktu, jelikož se vzdělávací hry často předváděly ve školkách a na základních školách.

Je potřeba si uvědomit, že velká část dětských her nemohla explicitně zobrazovat válku a problémy s ní spojené. Pomocí her však bylo možné dětem vštěpovat základní hodnoty potřebné v období války. Mezi ně patřila především střídmost a poslušnost.<sup>166</sup> Tyto hodnoty však nejsou nutně spojovány pouze s válkou. Ve válečném kontextu se však jejich chápání poněkud mění. Často byla zdůrazňována podpora národních potřeb v době krize a také důležitost uposlechnutí rozkazu. V jiných případech jsou zdůrazňovány tradiční hodnoty, jako bratrská láska, štědrost, loajalita, odvaha, chytrost nebo laskavost,<sup>167</sup> které měly působit na domácí obyvatelstvo.

#### 5.5.1.1 Hry zaměřené na dívky

Hodnoty zdůrazňované ve hrách se lišily také podle pohlaví dětí. Jiná poselství byla předávána dívkám a chlapcům. Důvodem byly jiné činnosti, které od jednotlivých pohlaví válečná vláda očekávala. Hry zaměřené na dívky byly ve srovnání s hrami pro chlapce obsahově specifické. Podobně jako ostatní válčené hry zdůrazňovaly tvrdou práci a ochotu přispívat k válečným snahám. Další poselství se však lišila pro dívky z měst a dívky z venkova. Dívky z měst byly povzbuzovány k práci v továrnách

---

<sup>165</sup>ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 91.

<sup>166</sup> Tamtéž, s. 139.

<sup>167</sup> Tamtéž, s. 141.

zaměřených na válečnou výrobu. Hry pro dívky na venkově také podněcovaly k práci, nikoliv však v továrnách, ale na rýžových polích. Všechny hry pro dívky měly dále vzbudit soucit s vojáky a vybízet k šetrnosti a spořivosti.<sup>168</sup>

Dívky byly vybízeny primárně ke spoření v bance. Jelikož stát mohl s těmito prostředky manipulovat ve prospěch války, bylo nutné, aby jich měl k dispozici dostatečné množství. V této souvislosti hry nabádaly dívky a ženy, aby neutrácely za luxusní předměty, oblečení či jiné „zbytečnosti“ a raději vložily peníze na spořicí účet. V tomto lze spatřovat rozdíl mezi Japonskem a Británií. Dle Anguse Caldera byly oblečení a doplňky v Británii považovány za „důležité pro morálku žen“ a neexistoval zákaz jejich nákupu.<sup>169</sup>

Dobrosrdečnost a soucit s vojáky byly dalším častým tématem her. Tyto ctnosti u žen měly být inspirací pro vojáky na bojišti, přičemž projevy dobrosrdečnosti mohly mít různé podoby. Mohlo se jednat o posílání dopisů či dárků vojákům nebo jejich rodinným příslušníkům nebo o přátelskost k vojákům dočasně se navrátilším do vlasti.

### **5.5.1.2 Hry zaměřené na chlapce**

Některá témata her byla podobná těm, která se objevovala ve hrách pro dívky, jako například dobrosrdečnost a soucit s vojáky nebo tvrdá práce a píle. Nicméně nalezneme i jiná témata specifická pro hry orientované na chlapce. Jedním z nich bylo obětování se pro ostatní. Důležitým obrazem byl voják, který se nebojí smrti a ochotně se obětuje za Japonsko.<sup>170</sup> Takové obrazy měly často vybízet chlapce či mladé muže ke vstupu do armády a k aktivní účasti v bojích. Mimo jiné měly chlapcům zdůraznit důležitost oběti a smrti za vlast a za císaře.

Na rozdíl od dívek, které zůstávaly na domácí frontě, bylo mužské obecenstvo pro válečné snahy vnímáno jako důležitější. Mladíci byli potencionálními vojáky, a proto se je vláda snažila různými způsoby přesvědčit k aktivní účasti v bojích a obětování se pro vlast, jak tomu činili vojáci vyobrazovaní ve hrách.

### **5.5.2 Dospělé publikum**

Ačkoliv se hry *kamišibai* mohou jevit jako zábava a propaganda orientovaná pouze na děti, opak je pravdou. Válečné *kamišibai* byly ze 70 % mířeny na dospělé

---

<sup>168</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 142.

<sup>169</sup> Cit. In. ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 148.

<sup>170</sup> Tamtéž, s. 154.

publikum.<sup>171</sup> Hry samozřejmě mohly obsahovat výše uvedená poselství pro dětské a adolescentní publikum, avšak z pohledu dospělého bylo možné vnímat jiná poselství, která se snažili tvůrci japonské propagandy obyvatelstvu předat.

I zde je možné rozdělit hry pro dospělé publikum do čtyř základních skupin – hry pro muže civilisty, ženy, farmáře a hry zaměřené na ženy psané ženskými autorkami.

### 5.5.2.1 Hry zaměřené na muže civilisty

Hry cílené na muže civilisty se zaměřovaly především na muže z nižší nebo nižší střední třídy. Nezaměřovaly se na muže v odborných profesích, jako jsou vědci, učitelé, architekti nebo úředníci, a tematicky se také lišily od her zaměřených na farmáře. Mužem, na kterého hry mohly být cíleny, byl například majitel menšího obchodu.

Jedním z hlavních témat byla podobně jako u her pro mladší děti podpora války. V tomto případě se však jedná o finanční podporu, a to formou válečných obligací.<sup>172</sup> Mimo jiné se japonská vláda snažila o získání podpory otců pro syny, kteří se rozhodli účastnit se války. Dalším apelem na malé podnikatele bylo zvážení důležitosti jejich podnikání. Z důvodu nedostatku zdrojů vyzýval stát k přehodnocení, zdali není důležitější účast na válečné výrobě než provozování malého obchodu.<sup>173</sup> Tímto byla zdůrazňována také důležitost komunity a sounáležitost Japonců jakožto národa v boji za společný cíl.

### 5.5.2.2 Hry zaměřené na ženy

Častými postavami ve válečných hrách byly ženy, které mohly být v roli matek nebo častěji v roli vdov, které ztratily muže ve válce.

Ženy jako matky nebyly až tak častý námět her. Hlavní postavou ve hrách byla matka, která se stará o rodinu a každý den se potýká s nedostatkem surovin na trhu a s omezeným domácím rozpočtem. Přitom nabádá členy rodiny k omezení plýtvání a odrazuje je od nákupu nepotřebných věcí,<sup>174</sup> Tyto hry sloužily jako poučení pro ženy, jak vést domácnost v období války.

Významnějším reprezentantem her zaměřených na ženy byly hry o vdovách, jelikož tyto postavy vyvolávaly více pocitů v divácích z řad žen i mužů. Hlavním tématem byla ztráta partnera nebo syna ve válce a vyrovnání se se ztrátou. V těchto hrách se tedy mísily pocity lítosti a obdivu snah vojáků. Příběhy s touto tematikou

---

<sup>171</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 181.

<sup>172</sup> Tamtéž, s. 185.

<sup>173</sup> Tamtéž, s. 189.

<sup>174</sup> Tamtéž, s. 195.

mohly být inspirativní hlavně pro ženy, které se strachovaly o své muže nebo o ně ve válce přišly. Ženy s muži na frontě se o ně neměly bát, ale měly je ještě více v aktivní účasti ve válce podporovat.

### 5.5.2.3 Hry zaměřené na farmáře

Typičtí farmáři byli ve hrách zobrazováni jako dobrosrdeční, pracovití a občas poněkud jednodušší lidé oddaní válečným snahám. Tyto vlastnosti byly také chápány jako ty, jež pomohou k vítězství Japonska ve válce.<sup>175</sup> Jelikož hlavní náplní práce farmářů v Japonsku je produkce rýže, která tvoří velkou část japonské stravy, většina her zaměřených na farmáře se soustředila na rýži a na zvyšování produkce. I v dobách míru byl vždy na farmáře nebo rolníky kladen neustálý tlak ohledně produkce rýže. S počátkem války v Číně však tyto požadavky ještě více vzrostly, a to i navzdory nedostatku pracovních sil způsobenému odlivem mladých mužů na frontu. Všechna rýže vyprodukovaná v Japonsku byla posílána na frontu vojákům a obyčejní lidé se museli spokojit s rýží dováženou z jihovýchodní Asie.

Častým obrazem ve hrách byl tvrdě bojující voják, který oceňuje práci lidí na domácí frontě, především na rýžových polích. Hlavně v případě jídla pak postavy vojáků oceňovaly snahu farmářů, kteří těžce pracují na poli, aby vyprodukovali co nejvíce rýže. Nicméně se v hrách objevoval i obraz tvrdě pracujícího farmáře, který měl sloužit jako inspirace nejen pro japonské farmáře, ale i pro ostatní obyvatele, aby se přičinili na společném snažení.

Pro vyvinutí silnějšího tlaku se někdy využívalo her, v nichž vystupovali vojáci trpící na bojišti hlady vděční za jakoukoliv porci japonské rýže, která je může zachránit od hladovění nebo jim dodat sílu k boji.<sup>176</sup> Takové hry měly poukázat na důležitost rýže pro vojáky a vyvinout tlak na farmáře, aby zvýšili produkci.

### 5.5.2.4 Hry ženských autorek pro ženy

Jak je patrné z čtvrté kapitoly, pouliční *kamišibai* byly převážně záležitostí mužů. Nešlo pouze o vystupující, ale také o autory nebo distributory. Mezi nimi se však začaly objevovat i ženy. Ke zlomu došlo především s příchodem vzdělávacích *kamišibai*, jejichž koncepci představila žena jménem Jone Imai. Společně s rozvojem vzdělávacích *kamišibai* došlo k nárůstu počtu žen, které se hrám věnovaly. Byly mezi nimi pedagožky, aktivistky, autorky, vydavatelky nebo výtvarnice, které se realizovaly

---

<sup>175</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 204.

<sup>176</sup> Tamtéž, s. 209.



na pozicích kreslířek i vystupujících. S příchodem války a počátkem válečných *kamišibai* začala vláda více využívat také talentu těchto žen.

Ženy jakožto autorky nebo vystupující se v japonské divadelní tradici až do příchodu *kamišibai* neobjevovaly. Pokud bychom se podívali na divadla *nó* a *kabuki*, frašky *kjógen* nebo loutkové divadlo *džóruri*, mezi vystupujícími ani mezi autorkami nelze nalézt ženy, a tudíž je *kamišibai* v tomto ohledu výrazným unikátem.

Problémem her psaných ženami je skutečnost, že existuje jen málo informací i o autorkách nebo je jejich identita neznáma. Avšak témata, na která se tyto autorky zaměřují, jsou poměrně typická a mají určité společné rysy.

Dalším specifikem daného typu her je skutečnost, že jejich hrdinkami byly často ženy. Ačkoliv se ve hrách objevovaly mužské postavy, neměly tak významnou úlohu a výrazně se lišily. Mužské postavy například často pocítovaly hrdost a pýchu, pokud se jejich syn zúčastnil války nebo v ní zemřel. Oproti nim nepůsobily ženské hrdinky natolik radostně, protože coby matky měly jiný a silnější vztah se svými syny.<sup>177</sup>

Hry zobrazovaly dojemné situace, jako například smrt hlavních hrdinek. Tímto chtěly autorky ostatním ženám ukázat, že i žena může být důležitou postavou ve válce a chovat se hrdinsky.<sup>178</sup> Dalším společným rysem je poukazování na hrůzy války. I když ve hrách nebylo explicitně toto poselství vyjádřeno, především v kontrastu s jinými hrami, které podporovaly účast ve válce a sebeobětování, je tento rozdíl patrný.

## 5.6 Zobrazování nepřátel ve hrách

U válečných *kamišibai* mělo na diváky vliv, jakým způsobem byli zobrazeni jejich spoluobčané a jejich země. Avšak neméně roli mělo také zobrazování nepřátel ve hrách. To mělo významný vliv na změnu smýšlení a názorů velké části obyvatelstva a také na samotné vnímání nepřátel. Primárně byly ve hrách zobrazovány dvě skupiny nepřátel – Číňané a Spojenci (Američané a Britové).

Jelikož se Japonsko od roku 1937 účastnilo války v Číně, z počátku hlavními postavami nepřátel zobrazovaných ve hrách *kamišibai* byli Číňané. Kromě nepřátel čínského původu existovala ve hrách ještě jedna skupina, kterou byl obyčejný čínský lid. Byla to většina „hodných“ Číňanů, která potřebovala japonskou pomoc pro osvobození se od nadvlády „zlých“ Číňanů. Ve hrách byly tyto dvě skupiny často rozlišovány.

---

<sup>177</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 225.

<sup>178</sup> Tamtéž, s. 216.

Problém představovalo zobrazování rasy. Rozlišit nepřítele ze Západu nebylo těžké, ale problém nastával při rozlišování Japonců a jiných obyvatel asijského kontinentu, především obyvatel Číny. Přímé zobrazování nepřátel nebylo příliš běžné, ale v případě výskytu byli Číňané znázorňováni s užšíma očima, podlouhlými obličejí a pro jejich pleť byly využívány barvy tmavší než pro pleť postav japonského původu.<sup>179</sup>

Postavy „hodných“ Číňanů měly v Japoncích vyvolat sympatie s touto skupinou. Postavy „hodných“ Číňanů byly oddané a usilovaly o přízeň Japonců. Jelikož se často tyto Číňané snažili pomoci japonským vojákům, jsou zobrazováni jako stateční a morálně správní.<sup>180</sup> Mohli mezi nimi být jak běžní civilisté, tak i čínští kolaboranti.

Rozdíl je patrný především v kontrastu se „zlými“ Číňany. Jednalo se často o Číňany, kteří náleželi ke komunistům nebo k nacionalistům a způsobovali příkoří „hodným“ Číňanům, nebo o čínské vojáky, kteří bojovali proti japonské armádě. „Zlí“ Číňané byli často bezejmenní a vypravěči o nich mluvili pouze jako o „nepřátelích“. Nepřátelé, kteří byli přímo zobrazeni ve hrách, byli často bez tváří a jejich postavy byly poměrně nevýrazné.<sup>181</sup>

Po japonském útoku na Pearl Harbor a začátku války v Tichomoří se ve hrách začaly objevovat také postavy Američanů a Britů. Jejich zobrazování se z počátku lišilo od zobrazování Číňanů. Dávala se přednost neznázorňování nepřátel z řad Američanů a Britů v lidské podobě, ale pouze pomocí jejich plavidel a symbolů zemí,<sup>182</sup> a proto nebyl na jejich vzhled kladen takový důraz jako v případě Číňanů. Až ke konci války se objevilo několik her, ve kterých byli nepřátelé zobrazeni. Mohlo se jednat o spojenecké vojáky nebo o jejich vůdce (Churchill nebo Roosevelt). Zobrazení však nebylo detailní a stále spoléhalo primárně na symboly dané země (např. v podobě vlajky).<sup>183</sup> Obecně lze říci, že Američané a Britové byli jakožto nepřátelé zobrazováni nejasně a k jejich popisu ve hrách bylo často využíváno záporných charakterových vlastností, které je měly u domácího publika ještě více zdiskreditovat.<sup>184</sup>

Spíše než grafické zobrazování nepřátel bylo běžnější, že nepřítel byl očím diváků neviditelný. Nepřátelské útoky byly zobrazovány v dáli a nepřítel se ve hrách neobjevoval, v důsledku čehož se nepřátelé postupně stávali abstraktní a neurčitou

---

<sup>179</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 260.

<sup>180</sup> Tamtéž.

<sup>181</sup> Tamtéž, s. 259.

<sup>182</sup> Tamtéž, s. 265.

<sup>183</sup> Tamtéž, s. 266.

<sup>184</sup> Tamtéž, s. 265.

entitou. Je těžké říci, zdali byl tento přístup strategií, která měla vést k postupnému odosobnění a vytvoření slepé zášti vůči určité skupině lidí, nebo se jednalo pouze o neochotu zobrazovat nepřátele a snahu klást důraz na japonské postavy.

## 5.7 Zobrazování japonských vojáků ve hrách

U jednotlivých her se zobrazování vojáků lišilo v závislosti na tom, jaké poselství mělo být předáno publiku. Zdali se jednalo o soucit s vojáky, kteří utrpěli zranění ve válce, nebo o získání podpory pro válečné snahy. U obyvatel japonských ostrovů měly takové hry vyvolat především pocit sounáležitosti a snahu o vlastní přínos ve válce. Mohlo se jednat například o vyšší produkci rýže, nákup válečných obligací, a také snášení náročných podmínek během války.

Prvním příkladem je obraz nezraněného vojáka, který se dočasně vrací do Japonska. Je možné, že hlavním poselstvím těchto her bylo poukázat na to, že je válku možné přežít bez úhony. Tento typ her mohl také zapůsobit na potencionální adepty a přesvědčit je k účasti ve válce.<sup>185</sup>

Obdobným tématem bylo zobrazování vojáků na dovolené. Ti se často dočasně vraceli do Japonska, aby nabyli síly, a setkávali se při tom s místními obyvateli. Při kontaktu s nimi vojáci často vyjadřovali svůj vděk za podporu na domácí frontě a zdůrazňovali důležitost snahy občanů na japonských ostrovech. Tento typ je hlavním příkladem motivační hry, která má působit na Japonce a motivovat je k aktivní účasti ve válce.

Ačkoliv se v *kamišibai* nejednalo o běžnou praxi, v některých hrách byly zobrazovány i stinné stránky války. Především se jednalo o viditelná zranění, která vojáci utřžili během bojů. Hry měly upozornit na oběti, které vojáci ve válce přinesli, a také na to, že i přes svůj handicap nepřestávají být součástí komunity, že stále mohou přispět a že je jejich zranění nezlomí. Postavy s válečným zraněním se tak ve hrách snažily o boj s předsudkem, že už nemohou nijak pomoci své komunitě.<sup>186</sup>

Posledním případem jsou hry, které zobrazují vojáky na bojišti. Často se zde jednalo o vojáky zobrazované přímo v boji nebo těsně před začátkem boje. Hry poukazovaly na sílu vojáků a jejich připravenost obětovat se za Japonsko. Často byly znázorňovány útrapy jako hlad, nedostatek munice či zranění. Nebylo však běžné, aby vyobrazení vojáci projevovali „negativní“ emoce jako strach nebo stesk, jelikož by tyto

---

<sup>185</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 251.

<sup>186</sup> Tamtéž, s. 252.

obrazy mohly potencionální zájemce o vstup do armády odradit. Tabu bylo rovněž zobrazování smrti vojáků v bitvách.

## 5.8 Typy her

Hry vyprodukované mezi lety 1937–1945 spadají ve většině případů do kategorie propagandistických her. Na základě tematiky či žánru můžeme hry z tohoto období rozdělit do několika skupin.

Existují dvě základní typologie her. Jednou z nich je typologie Ken’ji Macunagy uvedená v rámci projektu studentů Univerzity Bunkjó v prefektuře Saitama<sup>187</sup> nebo v knize *Kamišibai to sensó* od Tomia Sakuramota,<sup>188</sup> který typologii rozebírá detailněji. Druhou je typologie Sharalyn Orbaugh, kterou představuje v knize *Propaganda Performed*. Typologie dle Orbaugh a Macunagy a jejich přístupy se lehce odlišují, a proto si představíme obě typologie.

### 5.8.1 Typologie Ken’ji Macunagy

Macunagova typologie sestává ze šesti typů her:<sup>189</sup>

1. Propagandistické *kamišibai* (国策紙芝居)
2. Národní *kamišibai* (国体紙芝居)
3. Naučné *kamišibai* (教化紙芝居)
4. Zpravodajské *kamišibai* (ニュース紙芝居)
5. Kulturní *kamišibai* (文化紙芝居)
6. *Kamišibai* vytvořené na asijské pevnině (大陸工作紙芝居/ 大東亜工作紙芝居)

Propagandistické *kamišibai* zahrnovaly příběhy z domácí fronty. Hlavním tématem jsou rady a poučky občanům, jak zlepšit sebe a svůj život ve prospěch války. Mezi požadovaná zlepšení patřily schopnost šetřit, tělesná zdatnost, obrana před nálety a špióny nebo útěcha zraněných vojáků.

Národní *kamišibai* měly za hlavní úkol oslavu národa, japonských dějin, historických císařů nebo významných postav. Také se zdůrazňovaly charakteristické rysy Japonska jako příroda, vlajka nebo koncepty jako například *bušidó*.

Naučné *kamišibai* zahrnovaly různorodé typy her, mezi nimiž se nacházely hry obsahující poučení o hygieně a prevenci nemocí, občanských znalostech, postupy pro

<sup>187</sup> Kokusaku kamišibai. *Jinkawiki* [online]. Košigaja: Bunkjó Daigaku, 2011 [cit. 2016-10-25].

<sup>188</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 171.

<sup>189</sup> Tamtéž, s. 171.

ochranu dětí, základy etikety a mnohé další. Především se zaměřovaly na praktické znalosti a budování hodnot.

Zpravodajské *kamišibai* byly stejně jako ostatní média pod kontrolou vládních orgánů a na rozdíl od ostatních typů her sloužily převážně k šíření informací o průběhu války, o postupu, o současných událostech nebo o mezinárodní situaci.

Kulturní *kamišibai* sloužily k představování kulturních dějin a šíření dalších informací o Japonsku. Mezi takové informace mohly patřit například údaje o průmyslu, dopravě, objevech, přírodních zdrojích.

*Kamišibai* vytvořené na asijské pevnině byly jiné než výše uvedené typy. Jednalo se o pacifikační hry vyrobené převážně v Číně. Zatímco všechny výše uvedené typy byly primárně zaměřeny na japonské obyvatelstvo v Japonsku, tento typ her se předváděl především obyvatelům na okupovaných územích. Cílem her bylo získat podporu místních pro Japonsko a japonskou armádu.<sup>190</sup>

Podobnou typologii uvádí ve své publikaci i Sakuramoto, ale na rozdíl od studentů Univerzity Bunkjó přidává ještě čtyři další druhy:<sup>191</sup>

1. *Kamišibai* jako vzdělávací materiály (教材紙芝居)
2. Doprovodné *kamišibai* (行事紙芝居)
3. Zábavné *kamišibai* (娯楽紙芝居)
4. *Kamišibai* pro export (輸出紙芝居)

*Kamišibai* jako vzdělávací materiály sloužily jako doplňkový materiál ve výuce ve školách nebo i pro mimoškolní vzdělávání jako například v hodinách pro dospělé, ve vzdělávání pracovníků nebo instruktážích pro děti o dospívání. Ve srovnání s naučnými *kamišibai*, které sloužily jako poučení o prevenci či ke vštěpování hodnot, se tyto hry používaly jako vzdělávací materiály, které sloužily k předávání vědomostí.

Doprovodné *kamišibai* sloužily u mnoha svátků a místní událostí jako doplněk nebo zpestření a fungovaly jako doprovodný program ke specifickým dnům, svátkům nebo oslavám.

Zábavné *kamišibai* byly humorné hry, které se věnovaly populární literatuře, humoru ve všech podobách nebo také manze.

Posledním typem jsou hry *kamišibai* pro export. Ty měly sloužit k šíření znalostí o Japonsku na jiných územích. Mohlo se jednat o hry, které představovaly japonskou

---

<sup>190</sup> Kokusaku kamišibai. *Jinkawiki*.

<sup>191</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 171.

kulturu, nebo takové, které se snažily pozvednout obraz spravedlivého Japonska, informovat o vývoji války (podobně jako ve zpravodajském *kamišibai*) nebo pomoci s výukou japonského jazyka.<sup>192</sup> Na rozdíl od *kamišibai* vytvořených na pevnině byly tyto hry vytvářeny Japonci.

### 5.8.2 Typologie Sharalyn Orbaugh

Typologie Sharalyn Orbaugh se nijak výrazně neodlišuje od Macunagovy typologie, ale lze zde najít nějaké rozdíly. Některé z jejích kategorií se překrývají s těmi v Macunagově typologii, ale jsou zde některé, které nemají úplný ekvivalent. Na rozdíl od Macunagy rozděluje typy her do sedmi kategorií převážně podle tematiky:<sup>193</sup>

1. „Týdeníky“ a dokumentární hry
2. Informativní hry
3. Semi-informativní hry pro děti
4. Zprávy o hrdinských skutcích nebo dojemných zážitcích vojáků (fiktivní nebo na základě skutečného příběhu)
5. Zprávy o lidech z domácí fronty (fiktivní nebo na základě skutečného příběhu)
6. *Džidaimono* nebo *džidaigeki* (hry o historických událostech nebo hrdinech z dřívějších válek)
7. „Pacifikační hry“ pro japonské kolonie

„Týdeníky“ a dokumentární hry se zabývaly současnými událostmi a bitvami. Podobaly se filmovým týdeníkům, a proto byly často stylizovány do podoby fotografického filmu a byly také kromě ilustrací doprovázeny fotografiemi. Tuto kategorii je možné přirovnat k Macunagovým zpravodajským *kamišibai*.

Informativní hry jsou ekvivalentem naučných *kamišibai* z předchozí typologie. Měly za cíl poučit občany, jak se chovat v různých situacích, například při leteckém bombardování, boji s ohněm či jak rozpoznat nepřítele. Mohou být doprovázeny fotografiemi či realistickými ilustracemi.

Název „semi-informativní hry pro děti“ může být poněkud zavádějící. Hlavním účelem těchto her bylo vštípit dětem správné vzorce chování a přimět je k tomu, aby se chovaly stejným způsobem jako „morálně správní“ hrdinové ve hrách. Hry měly v dětech vybudovat požadovaný systém hodnot, které byly prospěšné státu. Mezi tyto

---

<sup>192</sup> SAKURAMOTO – KONNO. *Kamišibai to sensó*, s. 172.

<sup>193</sup> ORBAUGH, S. *Propaganda Performed*, s. 102.

hodnoty by bylo možné zařadit odvahu, klidnou mysl, spořivost, poslušnost, opatrnost nebo schopnost spolupráce.

Zprávy o hrdinských skutcích nebo dojemných zážitcích vojáků měly poukázat na odvahu vojáků a jejich osudy. Byly předváděny nejen v Japonsku, kde měly získat podporu a solidaritu ze strany spoluobčanů, ale i na bojištích, kde dávaly vojákům příklad správného bojovníka a měly je inspirovat k hrdinství či obětování se pro vlast.

Zprávy o lidech z domácí fronty byly určeny nejen pro Japonce na ostrovech, ale i pro vojáky na zahraniční frontě. Hry měly ukázat vojákům a obyčejnému obyvatelstvu, že všichni sdílí podobné útrapy, a tím motivovat obě skupiny k vytrvání ve svém snažení. Také měly ukázat, že druhá strana je v pořádku a že se nevzdává.

*Džidaimono* nebo *džidaigeki* byly primárně hry o hrdinech z historických bojů, kterých se Japonsko účastnilo v minulosti nebo které se odehrávaly na jeho území. Tento typ her zachycoval události jako například mongolskou invazi z období Kamakura nebo novější boje, mezi něž je možné zařadit rusko-japonskou válku. Od běžných her *kamišibai* se *džidaimono* poněkud lišily. První problém představoval jazyk, který byl ve srovnání s ostatními hrami poměrně složitý a nedovoloval ve většině případů sledování her jedincům s nižším vzděláním. Na rozdíl od jiných her, ve kterých je zobrazován hrdina z nižší nebo střední společenské třídy, v *džidaimono* se objevují převážně postavy významných samurajů nebo státníků a vojevůdců.

Posledním typem dle Orbaugh jsou pacifikační hry pro japonské kolonie. Jejich cílem bylo naklonění si místních obyvatel do té míry, aby přijali japonskou okupaci a japonskou vládu. Hry byly předváděny v místním jazyce a byly populární hlavně v Mandžusku a Koreji.

## **5.9 Srovnání s jinými prostředky propagandy**

Při ohlédnutí na pojem propaganda je patrné, že hry *kamišibai* tuto úlohu plnily. Jednalo se o cílenou akci, která měla manipulovat se skupinou lidí, kterou představovalo japonské obyvatelstvo, získat podporu pro japonské snahy, a pomoci tak naplnit japonské válečné ambice.

Podobnost v tématech, jež byla zobrazována jednotlivými formami propagandy, je také nepopíratelná. Hry měly zdůrazňovat vlastnosti, jako je například odvaha, klidná mysl, spořivost, poslušnost, sebeobětování a přispění k válečnému úsilí. Mimo to se také všechna média snažila zdiskreditovat nepřátele a podnítit k nim nenávisť.

Na rozdíl od jiných propagandistických médií se *kamišibai* a *manzai* využívaly také v Číně. Důvodem mohl být přímý kontakt s diváky, ke kterému v případě jiných médií nedocházelo, a proto byl výsledný efekt větší než v případě rozhlasu nebo novin.

Propaganda ve vzdělání a *kamišibai* byly také silně provázány. Jelikož se válečné *kamišibai* vyvinulo jako žánr ze vzdělávacích her, bylo propojení *kamišibai* a vzdělání poměrně silné. Proto se ve vzdělávacím procesu nebo při mimoškolních aktivitách her často využívalo. Oproti tomu vliv státního *šintó* není ve hrách příliš patrný. Nicméně míra, do jaké byla propaganda v obou formách obsažena, je velice podobná a také předávaná poselství se podobají. Žákům byla v obou případech předkládána důležitost sebeobětování a také přispění k válečným snahám.

Ve srovnání s jinými médii propagandy měly hry *kamišibai* mnoho předností, které pomohly k jejich masivnímu rozšíření během velice krátké doby a měnily hry na efektivní nástroj propagandy. Prvním faktorem byla bezesporu nízká cena za sledování her, která napomohla k rozšíření her po celé zemi a to především u dětí. Ve srovnání s časopisy bylo sledování her levnou záležitostí. Předplatné časopisu pro děti nebo koupě knížky, které byly také nástroji propagandy, vyšla vícenásobně draž, a proto si ji mohly dovolit pouze vyšší vrstvy obyvatelstva.

Podobná situace panovala ve filmovém průmyslu. Filmy byly pro dospělé publikum relativně dostupné, nikoliv však pro děti. Navíc ani po obsahové stránce či stránce zpracování nebyly filmy nejvhodnějším médiem, protože hrozilo, že by propagandistické filmy nemusely děti zajímat.

Díky široké síti předvádějících bylo možné sledovat *kamišibai* na mnoha místech. To byla bezesporu výhoda oproti rozhlasu, jelikož radiové přijímače byly poměrně drahé a většina lidí si je nemohla dovolit. Totéž platilo i o kinech, která navíc nemusela být dobře dostupná pro velkou část lidí, především na venkově.

Tištěná média i film zažívaly krizi z důvodu nedostatku papíru a filmového materiálu. Tento problém u *kamišibai* tolik nehrozil. Jelikož systém distribuce spočíval v posílání her z měst na venkov, docházelo k „recyklaci“ her a nebylo nutné je znovu tisknout. Z tohoto důvodu se ušetřil materiál a tvorba *kamišibai* nestagnovala.

## **5.10 Situace pod okupační správou**

S koncem války se i pozice *kamišibai* změnila. Japonsko v září 1945 připadlo pod okupační správu spojeneckých sil v čele s Američany. Vrchním velitelem byl



jmenován generál Douglas MacArthur, jehož úřad měl po válce na starost mimo jiné i japonská média.

Z obav ze zpráv, které by se mohly japonskými médii šířit, zavedl SCAP<sup>194</sup> v září 1945 hned několik nařízení, která měla omezit nevhodný obsah v médiích. Prvním bylo nařízení pro kontrolu tisku (プレス・コード, *puresu kódo*), které mělo sloužit k regulaci tištěných médií. Další bylo nařízení pro kontrolu rozhlasu (ラジオ・コード, *radžio kódo*), které bylo obsahově téměř totožné s nařízením pro kontrolu tisku. Posledním z této skupiny bylo nařízení pro kontrolu ilustrací (ピクトリアル・コード, *pikutoriaru kódo*),<sup>195</sup> jehož cílem bylo zakázat propagaci militarismu nebo ultranacionalismu a eliminovat negativní vlivy podkopávající autoritu SCAPu či OSN skrze film, divadlo nebo jinou obrazovou formou.<sup>196</sup>

Nařízení pro kontrolu ilustrací vedlo k cenzuře *kamišibai*. Všechna díla, která byla zkontrolována a schválena příslušným úřadem jako nezávadná, bylo možné předvádět na veřejnosti. Situace však nebyla jednoduchá, protože her bylo velké množství a v některých případech byl nutný i překlad zadních stran s textem. Pokud hra podmínky nesplňovala, úřad se postaral o její likvidaci.<sup>197</sup> Tato pravidla se netýkala pouze pouličních *kamišibai*, ale i vzdělávacích her. Kupříkladu v květnu 1946 bylo posláno k likvidaci 3905 sad her z předválečného období.<sup>198</sup> Je tedy patrné, že cenzura byla poměrně důkladná a přísná. Kromě velkého množství her ke kontrole představovaly problém hry vyrobené v jedné kopii, jazyk používaný ve hrách a také přístup některých vystupujících, kteří hry schovávali nebo je odmítali dát ke kontrole. Tyto faktory celý proces výrazně komplikovaly.

Kromě cenzury se celé odvětví potýkalo i s jiným problémem, jímž byla pracovní síla. Ačkoliv se mnoho nezaměstnaných uchýlilo ke *kamišibai* podobně jako ve 30. letech, byl zde jeden podstatný rozdíl. Mezi těmi, kteří se začali živit předváděním *kamišibai* ve 30. letech, bylo velké množství lidí, kteří se věnovali umění, pracovali dříve jako *benši*, předváděli *rakugo* či měli zájem o umění. Po válce však byli lidé se zájmem o umění v menšině a *kamišibai* se stalo obživou pro lidi, kteří neměli

---

<sup>194</sup> Supreme Commander for the Allied Powers nebo vrchní velitel spojeneckých sil.

<sup>195</sup> JAMAMOTO, T. *Kamišibai*, s. 58.

<sup>196</sup> Tamtéž, s. 59.

<sup>197</sup> Tamtéž, s. 60.

<sup>198</sup> Tamtéž, s. 61.

o hry sebedmenší zájem a pouze potřebovali peníze. Proto nakonec představení působila dojmem obyčejného prodeje sladkostí a monotónního čtení textu.<sup>199</sup>

I navzdory tomuto negativnímu fenoménu začal v roce 1946 počet vystupujících v Tokiu opět stoupat. Situace se však nevyrovnala vrcholu před válkou, kdy bylo 43 *kašimoto*, 144 kreslířů a 1700 vystupujících. Nesmíme však zapomínat, že na *kamišibai* ve 30. letech nebyl kladen důraz jako za války, během níž byly počty vystupujících výrazně vyšší. Pouze profesionálních vystupujících bylo okolo 2000 a amatérů přibližně 5000. S koncem války však počet profesionálů klesl na 500. Ačkoliv v roce 1948 počet vystupujících stoupl téměř na 4000 jedinců, pozice kreslířů a textařů se potýkaly s nedostatkem pracovních sil, jelikož celkový počet kreslířů a textařů klesl o polovinu, jak je možné vidět v následující tabulce.<sup>200</sup>

Tabulka 1: Počet lidí věnujících se *kamišibai*

	1934	Duben 1947	Říjen 1948
<i>Kašimoto</i>	43	16	23
Kreslíři	144	93	47
Textaři		70	29
Vystupující	1700	793	3933

Ačkoliv byl nedostatek kreslířů a textařů, průmysl po válce vzkvétal a začal se přibližovat svému předválečnému stavu. To se odrazilo i v počtu jednotlivých *kašimoto* a firem, které se *kamišibai* věnovali.

Ke konci 40. let zažívalo *kamišibai* návrat, nicméně od 50. let začala popularita klesat se zlevněním kin a také s postupným nástupem televize, která znamenala pro *kamišibai* konec.

## 5.11 Shrnutí

Lze pozorovat, že *kamišibai* nebylo pouze podpůrné médium propagandy, ale tvořilo podstatnou část propagandy japonské vlády nejen na území Japonska, ale i v koloniích a okupovaných územích. Jednalo o komplexní médium díky velkému množství typů her a také soudě podle rozdílů, které byly ve hrách dle skupin obyvatelstva, na něž byly zaměřeny, jako například děti, dospělé (ženy, muže a farmáře). Válku a její vnímání také silně ovlivnil způsob, jakým byli nepřátelé a také samotní japonští vojáci ve hrách zobrazováni. Díky výjezdům do Číny, které zahájil Macunaga,

<sup>199</sup> KATA, K. *Kamišibai šówa ši*, s. 213.

<sup>200</sup> JAMAMOTO, T. *Kamišibai*, s. 68.

se hry *kamišibai* rozšířily i mimo japonské území. Rozšířily se tak, že nové hry začaly vznikat i mimo Japonsko.

Výhodou byla bezesporu cena a také přístupnost her. Tyto faktory dopomohly k tomu, aby se hry rozšířily mezi velké množství obyvatel a ovlivnily nejen děti, ale i dospělé. Hry měly zdůrazňovat vlastnosti, které japonská vláda chápala jako stěžejní pro výhru ve válce, mezi něž patřila odvaha, klidná mysl, spořivost, poslušnost, soucit s vojáky a spolupráce a přispění k válečným snahám. S koncem války průmysl *kamišibai* zažil opětovný růst pod kontrolou okupační správy, avšak s počátkem 50. let se situace změnila a zájem o *kamišibai* začal postupně opadat.

## Závěr

Za cíl této práce jsme si stanovili prozkoumat divadelní formu *kamišibai* a způsob, jakým byla používána během 30. a 40. let 20. století jako prostředek japonské válečné propagandy. Dále jsme chtěli prozkoumat charakteristiky toho nástroje a zjistit, jak se liší od ostatních forem japonské propagandy.

Nejprve jsme si podrobně představili výraz propaganda, který se prolínal celou prací. Ukázalo se, že definicí slova propaganda je velké množství a ne všechny se úplně shodují. Byly představeny také druhy propagandy v závislosti na pravdivosti zdroje. V práci jsme v závěru vycházeli z popisu propagandy jako úmyslné akce s cílem ovlivnit smýšlení, přesvědčit či manipulovat s dojmy jisté skupiny lidí a tím obohatit propagátora či naplnit jeho zájem.

V následující části jsme seznámili čtenáře s hlavními novodobými vojenskými konflikty, kterých se Japonsko zúčastnilo od počátku období Meidži až do 30. let 20. století, aby byly známy okolnosti, které vedly k japonské expanzivní politice v Asii. Konkrétně se jednalo o první čínsko-japonskou válku, rusko-japonskou válku, anexi Koreje, první světovou válku a situaci v Japonsku ve 30. letech 20. století.

Ve třetí kapitole jsme rozebrali prostředky japonské propagandy, které byly využívány během válek společně s *kamišibai*, konkrétně propagandu ve vzdělávání, ve filmech, v rozhlase, v novinách a časopisech, v knihách, na plakátech nebo během představení *manzai*. Ačkoliv se média lišila, lze objevit společné prvky, jako například vyjadřování podpory pro japonskou válku v Číně a později i v Tichomoří, zdůrazňování japonských hodnot a také „morální nadřazenost“ Japonců nad nepřáteli. Propaganda se neomezovala pouze na dospělé, ale byla běžná i ve školách, kde na děti působila od útlého věku. Dále se japonská propaganda zaměřovala na obyvatele podrobených území, jako například Číňany, a v případě rozhlasu dokonce i na americké vojáky.

Ve čtvrté kapitole jsme se věnovali divadelní formě *kamišibai*. Byly zde představeny formy, které měly na vznik *kamišibai* vliv, jako například *etoki* a *emakimono*, *ucušie*, *kaminingjó šibai* a filmové vypravěči *benši*. Tyto formy měly velký vliv a je možné při rozebírání *kamišibai* vidět určité podobnosti, i když se nejedná o přímé předchůdce. Z popisu *kamišibai* je patrné, že jeho stěžejními elementy byly ilustrace, příběh, vystoupení a způsob přednesu, publikum a také nízká cena, což přispělo k rozšíření *kamišibai* ve velice krátkém čase. Během pár let po svém vzniku se jednalo o organizovanou divadelní formu s rozvinutým systémem distribuce díky

jednotlivým *kašimoto*. K tomu přispívá také existence nejen pouličních, ale i vzdělávacích her, z nichž se později vyvinuly propagandistické hry.

V poslední páté kapitole jsme si představili *kamišibai* coby jeden z nástrojů propagandy. Ačkoliv byly základní principy shodné s původními hrami *kamišibai*, propagandistické hry se v několika ohledech lišily. Byl u nich kladen větší důraz na text a poselství předávaná divákům. S postupem války stát vyráběl stále více her, jejichž obsah přísně kontroloval. Příběhy nebyly na pokračování a nabízely divákům větší možnost identifikovat se s postavami a situacemi. Mimo to se náplň her lišila v závislosti na publiku. Hry *kamišibai* se také rozšířily v Číně, kde stejně jako v Japonsku fungovaly jako efektivní prostředek propagandy. Při pohledu na typologii her je zřejmé, že bylo produkováno velké množství her různých žánrů, které všechny sloužily válečným účelům. Ve srovnání s jinými médii propagandy měly hry *kamišibai* mnoho předností, jako například nízká náklady na výrobu a únosná cena za sledování, které přispěly k úspěchu této divadelní formy jakožto nástroje propagandy. S koncem války a nástupem americké okupační zprávy nastal úpadek. Hry začaly být přísně kontrolovány, aby nedocházelo k šíření nežádoucích poselství. Od roku 1946 začal počet vystupujících opět stoupat, ale noví vystupující se často ke *kamišibai* uchýlovali z důvodu finanční tísně a nepodávali až tak dobré výkony. S počátkem 50. let začal zájem o hry upadat, což v závěru vedlo ke konci tohoto žánru.

V této práci jsme představili, jak se hry *kamišibai* používaly během války v Číně a v Tichomoří jako jeden z prostředků japonské propagandy. V dnešní době se jedná o poměrně neznámou formu, která však byla v době svého vzniku velmi populární. V důsledku cenzury her po válce se jich dnes mnoho nedochovalo, což komplikuje výzkum. Nicméně i tak se jedná o téma, které by si zasloužilo detailnější výzkum.

## Summary

The aim of the thesis was to examine *kamishibai*, a Japanese theatrical form which came to existence in 1930s, its basic characteristics and how the *kamishibai* plays were used by Japanese government in 1930s and 1940s to support the war propaganda. In order to understand the whole concept of propaganda *kamishibai*, the term propaganda was examined alongside with main war conflicts of the first half of the 20<sup>th</sup> century and other means of Japanese war propaganda.

*Kamishibai* as a form of theatre is very specific and its specifics were reflected in the way how the plays were used during the war. As a media, there was a great variety among its audience with different age groups and both genders represented. Not only that but also there was a wide range of different types of plays which could influence specific audience and convey various messages not only on Japanese islands but also in China. The low cost of the plays and also the reasonable price were some of the aspects that contributed to its success as a propaganda device. Nevertheless, with the end of the war, the plays became a target of US censorship and from the beginning of 1950s the plays were gradually becoming less popular owing to the spread of other ways of entertainment.

## Použitá literatura

1925–1930: First Japan-Made Radio. *Sharp Global* [online]. 2016 [cit. 2016-03-27]. Dostupné z: [http://www.sharp-world.com/corporate/info/his/h\\_company/1925\\_1930/](http://www.sharp-world.com/corporate/info/his/h_company/1925_1930/).

BAINES, Paul a Nicholas J O'SHAUGHNESSY. *Propaganda Vol. I*. Los Angeles: SAGE Publications, 2013, 344 s. ISBN 978-1-4462-5595-7.

BORDWELL, David. Visual Style in Japanese Cinema, 1925–1945. *SOURCE Film History* [online]. 1995, 7(1), 5–31 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://connection.ebscohost.com/c/essays/31385737/visual-style-japanese-cinema-1925-1945>.

DESSER, David. From the Opium War to the Pacific War: Japanese Propaganda Films of World War II. *Film History* [online]. 1995, 7(1), 32–48 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://connection.ebscohost.com/c/essays/31385738/from-opium-war-pacific-war-japanese-propaganda-films-world-war-ii>.

DIGGS-BROWN, Barbara. *Strategic Public Relations: Audience Focused Practice* [online]. 2011 [cit. 2015-10-11]. ISBN 978-0534637064. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?id=7c0ycySng4YC&pg=PA48&lpg=PA48&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?id=7c0ycySng4YC&pg=PA48&lpg=PA48&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

Eigahó (šó). *Monbukagakušó* [online]. Tókjó, 2009 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/html/others/detail/1318115.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/others/detail/1318115.htm).

Emakimono. *Asia Society* [online]. 2016 [cit. 2016-08-27]. Dostupné z: <http://asiasociety.org/education/emakimono>.

FRIEDMAN, Herbert A. *JAPANESE PSYOP DURING WWII* [online]. 2011 [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: <http://www.psywarrior.com/JapanPSYOPWW2.html>.

GOMIBUČI, Noricugu. Bungaku, media, šisósen <Džúgun pen butai>. *Ócuma kokubun* [online]. 2014, (45), 93-116 [cit. 2016-10-26]. Dostupné z: <http://id.nii.ac.jp/1114/00005861/>.

GORDIN, Michael D. Ending. *Five days in August: How World War II Became a Nuclear War* [online]. Princeton: Princeton University Press, 2007, s. 5–15 [cit. 2016-02-16]. ISBN 9780691128184. Dostupné z: <http://press.princeton.edu/chapters/s8237.pdf>.

IWAMOTO, Noriko. *Dainidži sekai taisenki ni okeru nihon to eibei no šinbun ni cuite no hikaku buntai kenkjú* [online]. Jokohama, 2007 [cit. 2016-02-19]. Dostupné z: <http://klibredb.lib.kanagawa-u.ac.jp/dspace/bitstream/10487/8930/1/NEWSLETTER25-3.pdf>. Výzkumná práce. Jokohama Daigaku.

JAMAMOTO, Taketoši. *Kamišibai: Mačikado no media*. Tókjó: Jošikawa Kóbunkan, 2000. ISBN 46-420-5503-7.

JOWETT, Garth S. a Victoria O'DONNELL. *Propaganda and Persuasion* [online]. 5. Los Angeles: SAGE Publications, 2012 [cit. 2015-10-11]. ISBN 978-1-4129-7782-1. Dostupné z: <http://jclass.umd.edu/classes/cpsp222/propaganda%20and%20persuasion.pdf>.

KASE, Kazutoši. Senkanki nihon no šinbun sangjó: Keiei džidžó to šaron no čúšin ni. *ISS Research Series* [online]. Tókjó, 2011, (48), 1–208 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [http://jww.iss.u-tokyo.ac.jp/publishments/issrs/issrs/pdf/issrs\\_48.pdf](http://jww.iss.u-tokyo.ac.jp/publishments/issrs/issrs/pdf/issrs_48.pdf).

KAMINISHI, Ikumi. *Explaining Pictures: Buddhist Propaganda and Etoki Storytelling in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2006 [cit. 2016-08-26]. ISBN 978-082-4826-970. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=QA AuOkCJxHQC>.

KATA, Kódži. *Kamišibai šówa ši*. 1. Tókjó: Iwanami šoten, 2004. ISBN 4-00-603096-7.



KAWAKAMI, Masajuki. Nihon no taiiku taiki ni kansuru kenkjú: Šówa sendžiki no dókó. *Okajama rika daigaku kijó* [online]. Okajama: Okajama rika daigaku, 1977, (13), 45–58 [cit. 2016-11-04]. Dostupné z: <http://id.nii.ac.jp/1182/00000537/>.

KIMATA, Kijohiro. Šakaika kjóiku. *Kindai nihon no kjókašo no ajumi: Meidžiki kara gendai made* [online]. Hikone: Sanraizu šuppan, 2006, s. 143–154 [cit. 2016-11-04]. ISBN 4-88325-308-2. Dostupné z: <http://libdspace.biwako.shiga-u.ac.jp/dspace/bitstream/10441/410/4/近代日本の教科書の歩み 2-社会科.pdf>.

KITAGAWA, Joseph M. The Japanese "Kokutai" (National Community) History and Myth. *History of Religions* [online]. 1974, 13(3), 209–226 [cit. 2016-02-09]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1061814>.

Kokusai hósó no 80 nen. *NHK WORLD* [online]. Tókjó: NHK, 2015 [cit. 2016-10-29]. Dostupné z: [http://www3.nhk.or.jp/nhkworld/ja/chronology/c\\_table/c\\_table.pdf](http://www3.nhk.or.jp/nhkworld/ja/chronology/c_table/c_table.pdf).

Kokusaku kamišibai. *Jinkawiki* [online]. Košigaja: Bunkjó Daigaku, 2011 [cit. 2016-10-26]. Dostupné z: <http://kwww3.koshigaya.bunkyo.ac.jp/wiki/index.php/国策紙芝居>.

Kome no kouri kakaku no henshen. *Sengo šówa ši* [online]. [cit. 2016-11-05]. Dostupné z: <http://shouwashi.com/transition-rice.html>.

KUSAHARA, Machiko. *Utsushi-e 写し絵 Japanese Traditional Magic Lantern Show* [online]. Tokyo, 2009 [cit. 2016-08-29]. Dostupné z: [http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome\\_to\\_Utsushi-e.html](http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/Welcome_to_Utsushi-e.html).

KUSHNER, Barak. *The Thought War: Japanese Imperial Propaganda* [online]. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2007 [cit. 2016-02-10]. ISBN 978-082-4832-087. Dostupné z: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,cookie,uid&db=nlebk&AN=236662&lang=cs&site=eds-live&scope=site>.

LIAO, Ping-hui a David Der-wei WANG. *Taiwan under Japanese Colonial Rule, 1895–1945: History, Culture, Memory*. New York: Columbia University Press, 2006, xvi, 416 s. ISBN 978-023-1137-980. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=i3acYUmOW-oC>.

LOFTUS, Ronald. Hist 381 The Way of Subjects (Shinmin no Michi) 臣民の道 (1941). *Willamette University* [online]. Salem, 2015 [cit. 2016-02-09]. Dostupné z: <http://www.willamette.edu/~rloftus/H381WaySubjects.html>.

LOFTUS, Ronald. Peace Preservation Law. *Willamette University* [online]. Salem: Willamette University [cit. 2016-10-24]. Dostupné z: <http://www.willamette.edu/~rloftus/peacepres.html>.

MAXAM, Dustin. Japanese Literature: Effects of War and History. *EM Journal* [online]. Eastern Michigan University, 2012, 2(1) [cit. 2016-10-29]. Dostupné z: <http://em-journal.com/2012/08/japanese-literature-effects-of-war-and-history.html>.

McCLAIN, James L. *Japan: A Modern History*. New York: W.W. Norton & Company, 2002, xxiii, 632, 92 s. ISBN 0-393-04156-5.

MIZUNO, Takeya. A Disturbing and Ominous Voice from a Different Shore: Japanese Radio Propaganda and Its Impact on the US Government's Treatment of Japanese Americans during World War II. *The Japanese Journal of American Studies* [online]. 2013, (24), 105–124 [cit. 2016-02-12]. Dostupné z: [www.jaas.gr.jp/jjas/PDF/2013/06Mizuno.pdf](http://www.jaas.gr.jp/jjas/PDF/2013/06Mizuno.pdf).

NAVARRO, Anthony V. A Critical Comparison Between Japanese and American Propaganda during World War II. *Michigan State University* [online]. [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.msu.edu/~navarro6/srop.html>.

ORBAUGH, Sharalyn. *Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War*. Leiden: Brill, 2015. ISBN 978-90-04-24882-3.

Overview of Scroll Painting (Emaki). *The Virtual Museum of Traditional Japanese Arts* [online]. Ministry of Foreign Affairs [cit. 2016-08-27]. Dostupné z: [http://web-japan.org/museum/emaki/about\\_em.html](http://web-japan.org/museum/emaki/about_em.html).

PEARLMAN, Michael D. *Unconditional Surrender, Demobilization, and the Atomic Bomb* [online]. Leavenworth: Combat Studies Institute, 1996 [cit. 2016-02-13]. Dostupné z: [http://www.cgsc.edu/CARL/download/csipubs/UnconditionalSurrenderDemobilizationAtomicBomb\\_Pearlman.pdf](http://www.cgsc.edu/CARL/download/csipubs/UnconditionalSurrenderDemobilizationAtomicBomb_Pearlman.pdf).

PEREZ, Louis G. *Japan at War: An Encyclopedia* [online]. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2013, xxxviii, 615 p. [cit. 2016-02-10]. ISBN 9781598847420. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=RHXG0JV9zEkC>.

Propaganda - Definition of Propaganda in English from the Oxford Dictionary. *Oxford Dictionaries - Dictionary, Thesaurus, & Grammar* [online]. 2015 [cit. 2015-10-11]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/propaganda>.

Propaganda. *Internetová jazyková příručka* [online]. Ústavu pro jazyk český AV ČR [cit. 2016-11-15]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=propaganda>.

Propaganda. *Merriam-Webster* [online]. 2015 [cit. 2015-10-11]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/propaganda>.

Propaganda. *Online Etymology Dictionary* [online]. 2001 [cit. 2015-10-11]. Dostupné z: <http://www.etymonline.com/index.php?term=propaganda>.

REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. *Dějiny Japonska*. Vyd. 1. Praha: Lidové noviny, 2000, 441 s. ISBN 80-7106-391-6.

ROSS, Sherryl Tuttle. Understanding Propaganda: The Epistemic Merit Model and Its Application to Art. *The Journal of Aesthetic Education* [online]. 2002, 36(1): 16-30 [cit. 2015-10-11]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3333623>.

SAKURAMOTO, Tomio a Tošihiko KONNO. *Kamišibai to sensó*. Tókjó: Arudžu, 1985. ISBN 4896160363.

SIU KAM - WAH, Joseph. *The Imperialized Japanese Language Education in Colonial Taiwan and the Manchu State* [online]. Hong Kong, 2014, 1-82 [cit. 2016-02-09]. Dostupné z:

[http://www.harvard-yenching.org/sites/harvard-yenching.org/files/featurefiles/Joseph Siu Kam Wah\\_The Imperialized Japanese Language Education in Colonial Taiwan and the Manchu State.pdf](http://www.harvard-yenching.org/sites/harvard-yenching.org/files/featurefiles/Joseph%20Siu%20Kam%20Wah_The%20Imperialized%20Japanese%20Language%20Education%20in%20Colonial%20Taiwan%20and%20the%20Manchu%20State.pdf)

Shinto and nationalism. *BBC* [online]. London: BBC, 2009. Dostupné z: [http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/history/nationalism\\_1.shtml](http://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/history/nationalism_1.shtml).

STANDISH, Isolde. *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film* [online]. New York: Continuum, 2006 [cit. 2016-02-12]. ISBN 978-144-1161-543. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=y-yoAwAAQBAJ>.

Tokyo Rose - Radio Personality. *Biography.com* [online]. A&E Networks Television [cit. 2016-02-14]. Dostupné z: <http://www.biography.com/people/tokyo-rose-37481>.

YAMAMOTO, Taketoshi. The Press Clubs of Japan. *Journal of Japanese Studies* [online]. 1989, 15(2), 371–388 [cit. 2016-02-17]. Dostupné z: [www.jstor.org/stable/132360](http://www.jstor.org/stable/132360).

VASILJEVOVÁ, Zdeňka. *Dějiny Japonska*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1986, 603 s.