



## Diplomová práce

# Vliv japonské populární kultury na evropskou a českou

*Studijní program:*

N0114A300106 Učitelství pro střední školy a 2.  
stupeň základních škol

*Studijní obory:*

Český jazyk a literatura  
Základy společenských věd

*Autor práce:*

**Bc. Andrea Vlachová**

*Vedoucí práce:*

PhDr. Lud'ka Hrabáková, Ph.D.  
Katedra filosofie

Liberec 2023



## Zadání diplomové práce

# Vliv japonské populární kultury na evropskou a českou

<i>Jméno a příjmení:</i>	<b>Bc. Andrea Vlachová</b>
<i>Osobní číslo:</i>	P21000738
<i>Studijní program:</i>	N0114A300106 Učitelství pro střední školy a 2. stupeň základních škol
<i>Specializace:</i>	Český jazyk a literatura Základy společenských věd
<i>Zadávací katedra:</i>	Katedra filosofie
<i>Akademický rok:</i>	2021/2022

### Zásady pro vypracování:

Diplomová práce vymezí základní rysy a specifika japonské populární kultury a jejího pronikání do evropského a konkrétně českého kulturního prostředí. Diplomová práce popíše jednotlivé rysy i typy japonské populární kultury, přičemž se přednostně zaměří na jejich vliv na evropskou a českou kulturu. Studentka se bude při vypracovávání řídit pokyny vyučující a práci pravidelně konzultovat.

*Rozsah grafických prací:*

*Rozsah pracovní zprávy:*

*Forma zpracování práce:*

tištěná/elektronická

*Jazyk práce:*

čeština

### **Seznam odborné literatury:**

ATKINS, Taylor. A History of Popular Culture in Japan. From the Seventeenth Century to the Present. London: Bloomsbury, 2017. 288 s. ISBN 9781474258531. BODEN, Sean. Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society. [online] [vid. 2016-04-16]. Dostupné z: [http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden\\_WomenandAnime.pdf](http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden_WomenandAnime.pdf) CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917. Rev. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2006. 867 s. ISBN 9781933330105. FREEDMAN, Alisa a Toby SLADE eds. Introducing Japanese Popular Culture. London: Routledge, 2018. 308 s. ISBN 0924304782. KERR, Brian. Spirituality in anime. [online] [vid. 2015-12-09]. Dostupné z: [http://www.umich.edu/~anime/history\\_spirituality.html](http://www.umich.edu/~anime/history_spirituality.html) SOSNOSKI, Daniel. Introduction to Japanese culture. Tokyo, Japan: Tuttle, 1996. ISBN 0804820562.

*Vedoucí práce:*

PhDr. Lud'ka Hrabáková, Ph.D.

Katedra filosofie

*Datum zadání práce:*

8. dubna 2022

*Předpokládaný termín odevzdání:* 30. května 2023

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.  
děkan

L.S.

doc. PhDr. David Václavík, Ph.D.  
vedoucí katedry

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

Ráda bych tímto poděkovala všem statečným korektorům, kteří se podíleli na této práci, své vedoucí za trpělivost a odborné rady a své podporující rodině.

5. červenec 2023

## Anotace

Diplomová práce se zaměřuje na vliv japonské populární kultury na evropskou a českou. Tento vliv prokazuje skrze ekonomický faktor, dále pak skrze kulturní dopady, projevující se fanouškovskými projevy jako jsou cosplay, či dódšinži, oficiálními festivaly a reflexemi daných témat ve společnosti. V práci je popsán fenomén anime a mangy, společně s rozbory několika výraznějších animovaných děl, dále pak ukázka, jaký přesah mohou tato díla mít. Ve snaze poukázat na skutečný přesah mangy do každodenní reality je zde též část věnovaná čistě vlivu japonské populární kultury skrze sociologické a psychologické teorie a termíny ve spojení s terminologií z literární vědy.

Klíčová slova: anime, manga, vliv anime a mangy, anime a manga v ČR, anime a manga v Evropě

## Annotation

The diploma thesis focuses on the influence of Japanese popular culture on European and Czech culture. This influence is demonstrated through the economic factor, and then through cultural impacts, which are manifested in fan expressions such as cosplay or doujinshi, official festivals, and reflections on the given topics in society. The thesis describes the phenomenon of anime and manga, together with an analysis of several more prominent animated works, and then shows the overlap these works can have. In an effort to point out the real overlap of manga into everyday reality, there is a section dedicated purely to the influence of Japanese popular culture through sociological and psychological theories and terms in connection with terminology from literary science.

**Keywords:** anime, manga, influence of anime and manga, anime and manga in Czech Republic, anime and manga in Europe

## Obsah

Úvod.....	8
1. Představení japonské kultury jako fenoménu.....	10
1.1 Kultura a smíšená kultura.....	10
1.1.1 Symbol.....	11
1.1.2 Umění.....	11
1.2 Multikultura.....	12
1.2.1 Kulturní syndrom.....	12
1.2.2 Sřety kultur.....	13
1.2.3 Subkultura.....	13
1.3 Fenomén zábavního průmyslu.....	14
1.3.1 Kulturní zprostředkovatelé.....	15
1.3.2 Fandom.....	16
1.4 Kulturní historie Japonska.....	17
1.4.1 Svitky dovádějících zvířat.....	17
1.4.2 Uzavření Japonska.....	18
1.4.3 První obchodní domy.....	19
1.4.4 Znovuotevření Japonska.....	20
1.4.5 Perfekcionismus a ekonomický rozkvět.....	21
1.4.6 Období po 2. sv. válce.....	23
1.4.7 Padesátá až sedmdesátá léta.....	24
1.4.8 Celosvětové rozšíření otaku.....	26
2. Anime.....	27
2.1 Anime na světovém trhu.....	29
2.2 Východní animace.....	31
2.2.1 Specifické prvky anime.....	32
2.3 Anime pro děti i pro dospělé.....	33
2.3.1 Cenzura.....	35
2.3.2 Vymazání japonského původu/nepřiznaná anime.....	36



2.3.3 Evropsko-japonské koprodukce .....	36
2.4. Archetypy postav.....	37
2.5 Žánry .....	40
2.5.1 Šónen.....	41
2.5.2 Šódžo.....	43
2.5.3 Sci-fi.....	43
2.5.4 Fantasy.....	48
2.5.5 Detektivní.....	50
2.5.6 Sport.....	53
2.5.7 Ze života.....	54
2.5.8 Romance.....	55
2.6 Filmy .....	56
2.6.1 Perfect Blue.....	57
2.6.2 Akira a založení licencovaných společností.....	58
2.6.3 Koe no katači.....	59
2.6.4 Zámek v oblacích.....	60
2.7 Shrnutí.....	61
3. Manga.....	61
3.1 Ekonomická situace.....	63
3.2 Dopad mangy na svět a její kulturní vliv.....	64
3.3 Rozdělení mangy do žánrů.....	65
3.4 Manga v ČR.....	65
3.5 Překlady.....	67
4. Videohry.....	67
4.1 Pokémon.....	68
5. Vliv.....	70
5.1 Evropské vysílání anime.....	72
5.2 Hodnotová orientace ČR.....	73
5.3 Význam anime pro jeho diváky.....	74

5.4 Otaku a cosplay .....	76
5.4.1 Advík a Animefest.....	78
5.4.2 Popularita japonské kultury .....	79
5.5 Fanouškovská tvorba .....	80
5.6 Japonská populární kultura ve školách.....	83
5.7 Vliv anime a fantastiky na šikanované děti .....	83
5.8 Vliv anime na komunikaci .....	85
5.9 Vliv anime na filmový průmysl.....	85
5.10 Shrnutí .....	86
Závěr.....	88
Seznam literatury.....	92

## Seznam obrázků a tabulek

Obrázek 1: logo Toei Animation.....	25
Obrázek 2:logo Studia Ghibli.....	25
Obrázek 3:Graf tržní hodnoty anime.....	30
Tabulka 1: Alignment chart.....	40
Tabulka 2:prodeje mang v ČR za rok 2022 dle nakladatelství CREW .....	66

## Úvod

Tato diplomová práce se bude zabývat souhrnem japonské populární kultury, jejím popisem a následnou ukázkou vlivu japonské kultury na českou kulturu v rámci evropského a českého prostředí. Ukázka bude probíhat konkrétně za pomoci tzv. populární kultury. Jedná se především o anime, mangu a videohry.

Cílem této práce je představení populární kultury a představení míry jejího vlivu na evropské a následně i české prostředí. Dalším cílem je možnost přínosu populární kultury pro jedince, či pro skupinu, např. žáků ve škole. Posledním cílem je pak snaha o přiblížení japonské populární kultury těm, kteří ji vůbec neznají a chtějí se o ní více dozvědět.

Tato práce se pokusí představit souhrn informací, které mohou pomoci učitelům orientovat se v oblastech, které žáci aktuálně sledují. Dále pak, jaké ponaučení si mohou diváci či čtenáři odnést a čeho se mají raději vyvarovat. Při psaní této práce se bude postupovat od určení konkrétního významu jednotlivých termínů přes představení japonské populární kultury v některé z jejích možných podob, až po ukázkou vlivu, jaký může mít na určité skupiny. Primární roli v této práci bude hrát anime. Kromě základního žánrového rozdělení dostane prostor i několik rozebraných děl a popis jejich vlivu, pokud je zaznamatelný. Zároveň se bude práce snažit zaměřit na ekonomický faktor v podobě prodeje a dostupných dat od prodejců mangy v České republice.

Pro naplnění cílů této práce bude využita metoda sekundárního výzkumu společně s rozhovory a analytickými daty, získanými od distributorů. V celé práci se budu snažit vyhnout osobním soudům. Z toho důvodu bude poukazováno na klady i zápory jednotlivých děl. Pro snazší porozumění některým dílům bude při jejich popisování využita i zpětná vazba do skutečného světa, či citace, které na jejich konto byly využity. Práce se bude primárně zabývat anime a mangou. Videohry jako takové budou pouze zmíněny z důvodu nejznámějšího anime na světě – Pokémonů.

Ve své práci se budu věnovat shrnutí vlivu japonské populární kultury, což je fenomén, který probíhá dlouhodobě. Má snaha o to osvětlit jednotlivé aspekty a poukázat na fakta, která tento fenomén provází je podmíněna mnohdy vlastními negativními zkušenostmi a nepříjemnými reakcemi okolí či vyučujících na něco nového a neznámého, o čemž mají dostupné jen minimální informace. Mým cílem je tuto situaci změnit a pomoci lépe porozumět komplikovaným termínům a obsahu, který je často dostupný pouze v jiných jazycích (nejčastěji v anglickém jazyce).

Japonské populární kultuře se věnuje aktuálně stále více badatelů. Toto téma je nejen zajímavé, ale také komplikované a v současné době aktuální především pro mladé dospívající lidi.

# 1. Představení japonské kultury jako fenoménu

## 1.1 Kultura a smíšená kultura

V nejobecnějším významu je kultura souhrnem hmotných i nehmotných produktů lidstva. Kulturou tedy rozumíme vše od ranních rituálů, přes oslavy velkých náboženských svátků až po knihy a informace, jež z nich lze získat.

Národní kultura v sobě obsahuje historii, symboly, zvyky a tradice konkrétního národa. Tyto tradice se vyvíjejí v průběhu času.<sup>1</sup> Jako jeden z příkladů poslouží vliv křesťanů na Japonsko probíhající od 17. stol. Tento vliv způsobil později kompletní izolaci ostrovů od zbytku světa a násilné potlačení christianizace<sup>2</sup> Japonska, jak bude dále rozvedeno.

Jedním z největších vlivů na proměnu kultury je setkání se s jinou kulturou. V tomto kontextu se v průběhu práce budou objevovat též termíny smíšená kultura a multikulturalismus. Oba tyto termíny patří mezi všeobecně známé a pravidelně skloňované v mnoha významech.

V této práci smíšenou kulturou rozumíme propojené systémy dvou a více kultur, jež vedou k vícečetné kulturní identitě jedince. V moderní době si lidé mají možnost svobodně vybrat jaké kulturní vlivy považují za vhodné k přijetí. Kulturní identita se stává mnohem dynamičtější a lidé se řídí více svými zájmy a na jejich základě pak přijímají různorodé vlivy. Podobné mísení kultur následně vede ke vzniku nových subkultur a také ke vzniku tzv. bikulturních jedinců.<sup>3</sup>

Bikulturní jedinci jsou produktem smíšených kultur. Tito lidé své kořeny následně vnímají v obou kulturách a řídí se postoji, hodnotami a vědomostmi obou z nich. To jsou např. jedinci, jež se narodili do smíšeného páru a kteří se musí vyrovnávat s kulturními rozdíly. Mnohdy hovoří více jazyky a dovedou se orientovat ve složitých kulturních situacích a předcházet tak nedorozumění. Jejich znalosti obsahují širokou škálu norem, obyčejů, zvyků, tradic, dokonce i módních stylů a symbolů. Ty se dále projevují skrze umění. Jako zástupce bikulturních jedinců můžeme uvést děti narozené smíšeným párům – matka může pak pocházet z Japonska, zatímco otec z Velké Británie. Jejich dítě se učí oběma jazykům a kultuře obou rodičů.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 55

<sup>2</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska. s. 90-93.

<sup>3</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 55.

<sup>4</sup> JENKINS, Richard. Social identity. str. 4-5.

### 1.1.1 Symbol

Podle Guirauda v sémantickém pojetí je symbol „*druhem znaku, který nese určitý význam, slouží k dorozumívání a je dohodnutým způsobem asociován s předměty, které označuje.*“<sup>5</sup>

Některé symboly mohou být vnímané z více úhlů – to, co pro jednu kulturu je symbol radosti, či nevinnosti může být pro jinou symbol smutku.<sup>6</sup> Symbolika je poměrně rozsáhlá a náročná disciplína, která vyžaduje dobrou znalost historie symbolů a jejich využívání. Jako jeden z příkladů můžeme uvést svastiku – tedy kříž se zalomenými rameny, jehož původ sahá až do 5. tisíciletí před našim letopočtem. V původním významu tento symbol dle jeho směru zatočení mění své významy. Levotočivá svastika znamená ženskost, zatímco pravotočivá vyjadřuje v asijských kulturách mužskost. V moderní Evropě je svastika především známá jako hákový kříž, tedy symbol nacismu.

Symbolismus je něčím, co si podle Goodmana lidé nemohou zcela odepřít. Snaha hledat v různých předmětech či slovech skryté významy k lidem patří. Goodman ji považuje za něco lidem velmi přirozeného a nepopíratelně vlastního. Symbolika je tím, co lidem přináší estetický prožitek při pohledu na umění a také tím, co tento prožitek podtrhuje. Symbolika nutí diváky, čtenáře, či milovníky umění se neustále vracet k uměleckým dílům a ten pocit zažívat stále znovu.<sup>7</sup>

### 1.1.2 Umění

„*Umění je odvětví lidské tvorby vyznačující se převahou funkce estetické. Jedná se o nejvyšší formu estetického osvojování si skutečnosti.*“<sup>8</sup> Z vědeckého hlediska se uměním může zabývat i psychologie a psychoanalýza. Umění je významnou součástí kultury. Umění je nositelem kultury a vystihuje samotnou podstatu kultury. Poskytuje recipientovi tzv. estetický zážitek. Estetický zážitek je velmi abstraktní pojem, který lze chápat jako cit nevšedního obdivu vůči uměleckému dílu. Tento cit umožňuje skrze fantazii prožívat umění.<sup>9</sup>

Estetický zážitek a samotný pohled na umění skrze psychoanalýzu nám dává pocit, že můžeme nahlédnout do samotného nitra díla a přiblížit tak jeho podstatu. Touha prožívat smyslově příjemné estetické vjemy je pak přirovnávána Nakonečným přímo k touze po jídle, či dokonce

---

<sup>5</sup> NAKONEČNÝ, Milan. Symbol. Sociologická encyklopedie [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2018 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Symbol>

<sup>6</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 31-32.

<sup>7</sup> GOODMAN, Nelson. Jazyky umění: nástin teorie symbolů. str. 195.

<sup>8</sup> Internetová jazyková příručka [online]. Ústav pro jazyk český: Jazyková poradna UJČ AV ČR, 2008–2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=um%C4%9Bn%C3%AD>

<sup>9</sup> NAKONEČNÝ, Milan. Umění a psychoanalýza. str. 9-21.

sexuálnímu uspokojení. Příjemný pocit, který získáváme při pohledu na umělecké dílo, je tedy velmi návykový.<sup>10</sup>

## 1.2 Multikultura

Multikulturní společnost je uskupení, kde vedle sebe koexistuje více různorodých kultur. Jedním ze základních předpokladů jejich koexistence je respekt jedné kultury k druhé. Multikulturalismus je postoj, který podporuje jak přijetí a pochopení různých kulturních skupin, tak i podporuje jejich právo na to držet se svých kulturních zvyků a vyznávat své vlastní hodnoty v rámci jednoho celku.<sup>11</sup> Podle Heywooda<sup>12</sup> multikulturalismus znamená rozmanitost, která vychází z jazykových, etnických a rasových odlišností. Zdůrazňuje kladný postoj ke kulturní rozmanitosti v rámci společnosti.

Kultury se od sebe liší a jejich vzájemné soužití může vést k mnoha nepříjemným situacím. Zdrojem mezikulturního napětí je např. náboženská odlišnost a odlišný styl oblékání. Některé kultury jsou více konfliktní než jiné a mají i větší snahu o prosazení svých zájmů. Pokud se podíváme na zástupce kultur změny – patří sem např. kultura USA, či Velké Británie, zatímco zástupcem kultury přizpůsobení se je např. právě japonská.

Přijetí některých asijských kultur, které jsou Evropě vzdálenější a méně známé mívá v rámci multikultury mnohem plynulejší průběh než přijetí např. islámských kultur, které jsou stejně jako ta evropská řazené jako kultury změny v rámci tzv. Kulturního syndromu.

### 1.2.1 Kulturní syndrom

Koncept kulturního syndromu byl představen v roce 1996 Harrym Triandisem. Jedná se o vzorec nebo kombinaci vzorců, přesvědčení, hodnot a kategorií postavených kolem centrálního tématu. Všechny tyto vzorce jsou známé lidem žijícím v jedné zemi pod jednou kulturou.<sup>13</sup>

Ačkoli se každá kultura v mnohém liší od jiných, najdou se napříč kulturami určité body, na něž se lze zaměřit. Např. tzv. sociální strategie, která určuje, zda se jedinec ve společnosti snaží zapadnout a být tedy kolektivistou, nebo naopak vyčnívat a být individualistou. Je tu též otázka kontroly okolí, kdy se kultura snaží svým vlivem prostředí měnit nebo se mu naopak přizpůsobit. Japonsko, které je ve výzkumech vedeno jako země s tzv. vertikálním

---

<sup>10</sup> NAKONEČNÝ, Milan. Umění a psychoanalýza. str. 9-21.

<sup>11</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 60.

<sup>12</sup> HEYWOOD, Andrew. Politologie. str. 252-253.

<sup>13</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 46-47.



kolektivismem, se vyznačuje snahou lidí adaptovat se na své prostředí, dosahovat svých cílů za pomoci spolupráce a jedinci se snahou spíše zapadnout mezi ostatní.<sup>14</sup>

Multikultura se snaží s tímto konceptem pracovat, avšak je snazší smísit kulturu adaptace s kulturou změny než dvě kultury, které se snaží změnit své prostředí k obrazu svému. Kulturní syndrom je tedy tím, co nám dovoluje sledovat odlišnosti mezi jednotlivými kulturami a z části i vysvětluje důvod odlišných výsledků kulturních střetnutí.

### 1.2.2 Střety kultur

Dvě vedle sebe stojící kultury se mají tendenci od sebe navzájem odlišovat a vymezovat se jedna vůči druhé. Každá kultura se snaží zachovat si svůj vlastní odkaz i přes to, že zároveň s tím snaží získat výhodné informace, či postupy z druhé kultury.

Podle Jareda Diamonda je to právě více kultur na jednom místě, co zapříčinilo velký rozkvět Evropy v pozdním středověku a dále v novověku. Možnost učit se jedna od druhé a nemalá motivace být lepší, než ostatní kultury, vedly k ohromnému technologickému pokroku. Budou-li na sebe dvě kultury působit navzájem, bude se objevovat touha posunout se vpřed a vytvářet stále nové a nové technologie, postupy a vymezení se vůči odlišné kultuře. Toto může vést k vytvoření nových subkultur, do nichž spadá mimo jiné i anime.<sup>15</sup>

V moderní době se stále více objevuje pojem multikultura a multikulturalismus, což je v českém školství reflektováno tzv. multikulturní výchovou – tedy cílem vést žáky k akceptování odlišných zvyklostí odlišných kultur. Podle kulturních studií pak multikulturalismus potvrzuje vlastní hodnotu různých typů kultury a kulturních skupin.<sup>16</sup>

### 1.2.3 Subkultura

Subkultura je podle sociologického slovníku: „*soubor specifických norem, hodnot, vzorů chování a životního stylu.*“<sup>17</sup> Termín může též označovat specifickou skupinu lidí. Z jazykového hlediska subkultury mohou často používat vlastní slang, který zamezuje ostatním mimo tuto skupinu, rozumět významu jednotlivých slov.<sup>18</sup> Např. v rámci subkultury, jejíž obsah v této práci je anime, manga či videohry se členové označují jako Otaku – v překladu –

---

<sup>14</sup> SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně. str. 46-47

<sup>15</sup> DIAMOND, Jared M. Osudy lidských společností: střelné zbraně, choroboplodné zárodky a ocel v historii. str. 225-285.

<sup>16</sup> DINES G Humez JMM. Gender Race and Class in Media: A Critical Reader. str. 9

<sup>17</sup> PETRUSEK, Miloslav. Subkultura. Sociologická encyklopedie [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2018 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura>

<sup>18</sup> tamtéž

milovníci japonské kultury/nerdi.<sup>19</sup> Otaku původně jako výraz mělo sloužit jako ironické označení, či přímo nadávka pro ty, kdo nežijí svůj život dle pravidel okolní společnosti. Poté, co se toto slovo rozšířilo celosvětově, vytratila se z něj primárně urážlivá část.<sup>20</sup>

### 1.3 Fenomén zábavního průmyslu

Tato práce chápe pojem fenomén jako sledovatelný úkaz či jev pozitivního charakteru, prostupující napříč celou společností dané země či celosvětově, který je sledovaný pro svou zajímavost, či výjimečnost.<sup>21</sup> V rámci sledování určitého fenoménu je možné pozorovat jeho ekonomické projevy, vyjadřování se jedinců i skupin lidí k danému tématu či jeho projevy v prostředí některého z průmyslových odvětví– v tomto případně zábavního.

Pro potřeby této práce budou ze všech kategorií zábavního průmyslu vybrány průmysl filmový, herní a knižní či literární. Všechna tato odvětví jsou mezi sebou úzce spjata a propojena s celkovým tématem práce. V rámci tématu japonské populární kultury by bylo možné mluvit též o hudebním průmyslu, avšak hudba bývá používána spíše jako podkres, který zdůrazňuje určité momenty, sama o sobě je však nevytváří. Z toho důvodu bude hudba v této práci chápána jako doplňující prvek, nikoli samo o sobě stojící průmyslové odvětví.

Termínem ekonomické projevy se rozumí prodeje samotného produktu (DVD, CD, digitálních kopií a sešitů mangy...) i prodeje produktů, jež s nimi úzce souvisí, nejsou však nutné ke znalosti příběhu, či obsahu (např. merch – doplňkový prodej předmětů, figurek, oblečení, apod.)<sup>22</sup>

Vyjadřováním se se rozumí nejen online hodnocení konkrétních produktů v číslech, ale také velikost tzv. fanouškovské základny – tedy lidí otevřeně se hlásících k některému z děl, jejich reakce, vyjadřování se a veřejné projevy jejich fanouškovství. Jedním z příkladů podobného chování může být i tzv. cosplay (z angl. Costume Play = kostýmová hra)<sup>23</sup> tedy vizuální i

---

<sup>19</sup> A Short History of Manga [online]. Modern & Contemporary Art Resource: Widewalls, 2016]

<sup>20</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 195.

<sup>21</sup> Akademický slovník současné češtiny [online]. Praha: Ústav pro jazyk český Akademie věd ČR, 2017–2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://slovníkcestiny.cz/heslo/fenom%C3%A9n/1/24932>

<sup>22</sup> Slovník cizích slov [online]. Praha: Slovník cizích slov.net, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.net/merchandising-mercndajzing/>

<sup>23</sup> Slovník cizích slov [online]. Praha: Slovník cizích slov.net, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.net/cosplay/>

behaviorální stylizace do vybrané postavy, případně stylizace do postavy prostřednictvím kostýmů, doplňků a projektování povahových rysů typických pro vybraný charakter.

Kulturní přijetí či nepřijetí daného projektu je možné sledovat pouze za pomoci číselného hodnocení na různých online stránkách a platformách, prodeji doplňkových předmětů a dostupnosti jednotlivých děl.

Anime se primárně sleduje v japonském či anglickém jazyce s titulky. Překlady seriálů či knih přímo do českého jazyka bývají spíše výjimkou. Většinu překladů zde pak nezprostředkovávají knihkupectví ani studia, nýbrž sami fanoušci. Podstatná část děl, která jsou dostupná na internetu, je zde jen díky fanouškům. Situace se ale mění a anime postupně proniká na platformy jakými jsou Netflix, či Crunchyroll, které umožňují sledovat mangu legálně za členský poplatek. Co se týče mangy, v České republice vydávají mangy např. knihkupectví Dobrovský, či nakladatelství Crew.<sup>24</sup>

### 1.3.1 Kulturní zprostředkovatelé

Kulturní zprostředkovatelé jsou lidé, kteří zprostředkují za pomoci své znalosti cizího jazyka různorodá textová i netextová díla ostatním, jež tímto jazykem nemluví.<sup>25</sup>

Audiovizuální překlady děl z Japonska se objevují nejméně posledních patnáct let. V roce 2012 vyšel článek sledující tento jev v britském Artsmarketing od Hye-Kyung Lee. Jak popisuje přímo v úvodu – roky byly praktiky fanoušků vnímány jako neplacená reklama. V poslední době, ale vznikla vlna nevole vůči podobným projektům.

Fanouškovské překlady a následná distribuce je vnímaná problematicky. Jedná se o součást participativní kultury. Participativní kulturou rozumíme kulturu, ve které se spotřebitelé do určité míry účastní na tvorbě a řešení různorodých problémů, které mohou s dílem vzniknout (např. distribuce i do zemí, kde není žádný oficiální distributor).<sup>26</sup>

Je to mnohdy jediná možnost, jak se dostat k širšímu výběru různých děl, pokud spotřebitel neovládá japonštinu. Ovšem s participativní spotřebou je neodmyslitelně spjata i otázka vlastnictví. Obsah, který je generovaný, či spoluvytvářený samotnými spotřebiteli vyžaduje

---

<sup>24</sup> LEE, H. (2012), "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", Arts Marketing: An International Journal, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143.

<sup>25</sup> Tamtéž

<sup>26</sup> LEE, H. (2012), "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", Arts Marketing: An International Journal, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143.

spoustu práce, času a úsilí, aby bylo dosaženo jisté kvality. Překladaelé se podepisují do titulků či překladů mangy.

Členové komunity jsou ochotni dobrovolně a neplaceně pracovat na šíření značky či jejího produktu, což v poslední době začalo být označované jako internetové pirátství. Roky byly snahy fanoušků považované za neplacený marketing a zvýšení dosahů.<sup>27</sup> Vlažné přijetí tohoto jevu ze strany tvůrců z Japonska se začalo hroutit ve chvíli, kdy na trh vstoupil oficiální distributor.

Překlady mangy, o které se snaží oficiální překladaelé různých knihkupectví, mnohdy nedosahují kvality fanouškovských překladů na internetu a staví spotřebitele do nevýhodné pozice. Fanoušci chtějí finančně podporovat tvůrce skrze distributory, k tomu je však zapotřebí kvalitní překlad, který dobře působí jak po estetické, tak po gramatické stránce.<sup>28</sup>

Překladaelé a distributoři z řad fanoušků jsou tak svým způsobem novým druhem kulturního zprostředkování.<sup>29</sup> Symbolická ekonomika kulturní produkce je zde oddělena od tržní ekonomiky. Nové trendy jsou zde založeny pak na širším přístupu k většímu množství kulturních produktů ze zámoří přeložených fanoušky – mnohdy v reálném čase, či do pár dní.

### 1.3.2 Fandom

Pojem fandom označuje lidi, kteří se aktivně účastní různorodých kulturních projektů. Od návštěv galerií, přes sledování filmové či literární tvorby, produkované určitou kulturou. Od diváků je odlišuje aktivní zapojování se, účast na diskuzích, či snaha ovlivnit směr dané kultury, namísto pasivního sledování a přijímání obsahu.

Hovoříme-li se o japonské kultuře, vždy k ní neodmyslitelně budou patřit fanoušci, které zde budeme označovat jako komunitu. Komunita, která se zformovala okolo tohoto fenoménu, se vyznačuje tím, že si určité značky či produkty spojuje se svou identitou a způsobem jaký žije svůj život. Její ochota zapojit se do procesu tvorby a inovace se pak projevuje skrze různorodé překlady či vlastní tvorbu spojenou s daným dílem.

---

<sup>27</sup> LEE, H. (2012), "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", *Arts Marketing: An International Journal*, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143.

<sup>28</sup> MeonGATE: Mangy od Dobrovského jsou katastrofické [online]. AniManGa Česky, 2022 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://anicesky.4fan.cz/meongate-mangy-od-dobrovského-jsou-katastrofické/>

<sup>29</sup> LEE, H. (2012), "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", *Arts Marketing: An International Journal*, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143

Podobné projevy mohou být v rozporu s autorskými právy, místy je mohou dokonce porušovat. Dokud se jednalo pouze o ojedinělé projevy, byla tato problematika vydavateli přehlížena, avšak s nástupem internetu přišel hlavní průlom. Fanfikce (fanoušky napsané příběhy)<sup>30</sup> a fanarty (fanoušky nakreslené variace konkrétních postav) ovládly internet. Blogy, kde mezi sebou lidé sdílejí různé příběhy a ukazují si různé obrázky, mnohdy na hraně pornografie, či za ní, se staly velmi populární napříč generacemi.

Společný fandom (sdružení fanoušků určitého žánru)<sup>31</sup> funguje jako pomyslné pojídlo mezi lidmi tíhnoucími k určitému žánru či jeho aspektu (podžánry, konkrétní díla a v něm vystupující postavy) – mnohdy napříč generacemi. Fanoušci, kteří se otevřeně hlásí k anime a k japonské kultuře si říkají otaku. Problematika tohoto slova a jeho původu je vyložena výše.

## 1.4 Kulturní historie Japonska

Obecná historie Japonska patří mezi zajímavá a náročná témata. V této práci byly proto vybrány přednostně ty momenty, jež ovlivnily některý z dále zkoumaných fenoménů. Další z vybraných momentů pak případně ovlivnily Japonsko jako celek a vedly např. ke kompletní změně v politickém systému, či s sebou přinesly změnu v postoji k určité problematice. Oproti jiným obsáhlým tématům tato oblast slouží hlavně pro lepší ukotvení v čase.

Je důležité zdůraznit, že s ohledem na pouhý náhled do kulturní historie, tedy historických událostí, které nějakým způsobem ovlivnily kulturu, nebudou vždy v práci zcela rozváděné všechny detaily. Jako hlavní body jsou zde ku příkladu vybrány vliv Číny, následná izolace Japonska ve snaze ukončit christianizaci a jeho opětovné otevření a mimo jiné i období po druhé světové válce, které bylo jedno z nejpodstatnějších s ohledem na celkové téma práce.

### 1.4.1 Svitky dovádějících zvířat

Japonsko je země s velmi bohatou historií. Při zaměření se převážně na události, které měly na japonské ostrovy největší vliv, nacházíme jednu z prvních v 7. stol. našeho letopočtu. Vliv Číny byl v té době ohromný a přinesl s sebou převzatý systém čínských znaků.<sup>32</sup> Porozumění těmto znakům bylo o to komplikovanější, že spousta lidí neuměla číst. Pravděpodobně z důvodu

---

<sup>30</sup> Meriam Webster Dictionary [online]. Merriam-Webster, Incorporated, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fanfics>

<sup>31</sup> Meriam Webster Dictionary [online]. Merriam-Webster, Incorporated, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fandom>

<sup>32</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska. s. 27-30.

usnadnění již zavedené komunikace se začaly objevovat kresby doprovázející písmo. Jednalo se o obrazy rozmístěné v určitém pořadí a vyprávějící tak specifický příběh. Tento styl nazýváme tzv. sekvenční umění. Na sekvenčním umění jsou dnes založeny karikatury, komiksy i manga.<sup>33</sup>

Nejnámějším a zároveň jedním z nejstarších příkladů sekvenčního umění jsou svitky Ghoju Giga (svitky dovádějících zvířat). Tyto čtyři svitky obsahují legendy, expresivní a zábavné scény ze života lidí i zvířat jako jsou například opice, lišky, žáby a králíci. Ti jednají jako šlechta nebo duchovní. Jedná se o parodii a kritiku náboženské hierarchie. V sadě svitků zároveň lze spatřit jasně promyšlené kaligrafické předěly a čáry vytvořené se snahou lépe poukázat na pohyb, výrazy a figury. Obecně se za autora považuje Toba Sōjō, avšak s ohledem na větší množství použitých stylů bude autorů pravděpodobně více.<sup>34</sup>

V pozadí vytváření svitků stál politický přechod z aristokratické éry Heian k nastupující třídě samurajů z éry Kamakura probíhající na konci 12. století. Podle japonského konzulátu se jedná o národní poklad a svitky jsou také často považované za první mangu.<sup>35</sup>

Nejslavnější a nejvýraznější ze čtyř svitků je ten první, který vyobrazuje zvířata, která si myjí ruce, zápasí spolu v sumu, či se dokonce věnují hazardním hrám. Každé ze zvířat má detailně vykreslený obličej. Druhý svitek ilustruje obyčejná zvířata a mýtická stvoření, jako jsou např. draci. Třetí a čtvrtý svitek popisují životy lidí z dob vzniku svitků – antropomorfní zvířata se opět objevují ve druhé polovině třetího svitku.

Svitky mají délku přes 30 stop, v přepočtu 914,40 centimetrů – tedy téměř celý jeden metr. Mnoho z nich se dochovalo v dobrém stavu a manga se jimi inspiroje dodnes. Jako příklad lze uvést tzv. rychlostní čáry, které jsou používány k naznačení rychlejšího pohybu a stále využívané.<sup>36</sup>

#### 1.4.2 Uzavření Japonska

Japonsko komunikovalo se světem až do roku 1639, kdy byla vyhlášena kompletní izolace ostrovů. Lodě, které připluly byly automaticky ostřelovány. Jedinou výjimku tvořila jedna indická loď ročně, která připlouvala za Holanďany, jež směli zůstat na jednom z uměle

---

<sup>33</sup> BRENNER, Robin E. Understanding manga and anime [online]. str. 1-2.

<sup>34</sup> PAINE, Robert Treat a Alexander Coburn SOPER. *The Art and Architecture of Japan*. str. 139.

<sup>35</sup> "The Ancient Roots of Manga: The Choju Giga Scrolls" [online] *Consulate-General of Japan in New York*. [cit. 2023-03-18].

<sup>36</sup> Tamtéž.

vytvořených ostrůvků. Holanďané nadále měli jistý, omezený, vliv na celé ostrovy. Což dokazuje několik přeložených děl.

Izolaci způsobila snaha Portugalců vnutit Japonsku křesťanskou víru. Několik japonských knížat přijalo křesťanství a začalo násilně nutit svoje poddané přijmout novou víru namísto předchozí, jež uznávala předky. Původní buddhismus a taoismus v Japonsku působilo více než jako náboženství. Bralo se za styl života a na rozdíl od křesťanství nevyklučovalo původní víru.<sup>37</sup>

Nesnášenlivost křesťanských misionářů vůči buddhistickým mnichům vyústila v pronásledování křesťanů japonskými úřady. Samotné křesťanství se vyznačovalo až slepou oddaností v Japonsku jinak neznámému papeži. Nebezpečí neznámého vůdce a agrese proti zavedeným náboženstvím donutila knížata přehodnotit situaci. V roce 1615 dosahoval počet křesťanů v Japonsku půl milionu obyvatel. Vliv Evropy a Portugalců na Japonce nebyl zanedbatelný. Do japonštiny se dokonce dostalo několik slov z portugalštiny. Craig uvádí, že obchod přinesl nové plodiny i vynálezy, jako např. hodiny, brýle nebo tabák. Narozdíl od nového náboženství podobné vynálezy a plodiny vyvolaly až vlnu pozdvižení. Někteří Japonci dokonce začali nosit evropské oblečení a obchod s „jižními barbary“ vzkvítal.<sup>38</sup>

Vliv Portugalců se projevil i v oblasti vojenské techniky. Japonsko získalo poprvé střelné zbraně, které byly okamžitě nasazeny. Jejich výroba se brzy rozšířila po celém Japonsku. Díky izolaci však byla brzy znovu zakázána a omezována státem, který v ní viděl příliš velkou hrozbu. Zbraně, které mohl mít kdokoli, a které dokázaly snadno zabít vytrénovaného bojovníka, byly označeny za nevhodné a po čase téměř zcela odstraněny. Díky izolaci Japonsko nemuselo tolik zbrojit a ani vyvíjet technologicky lepší střelné zbraně.<sup>39</sup>

Diamond dále uvádí, že právě ona izolace byla silná v tom, že se střelné zbraně nakonec zakázaly zcela, za pomoci postupného omezování. Japonsko nemělo potřebu soupeřit a ani nebojovalo – mělo tedy šanci odmítnout podobně velkou technologickou výhodu.

#### 1.4.3 První obchodní domy

Podle Matta Alta je Japonsko jednou z velmi materiálně orientovaných zemí a vždy jí bylo. Sídli zde i nejstarší obchodní dům na světě Matsuzakaya, který byl založený v roce 1611 a který jako řetězec obchodů přetrval dodnes.

---

<sup>37</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska. str. 90-93

<sup>38</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska. str.76-77

<sup>39</sup> DIAMOND, Jared M. Osudy lidských společností: střelné zbraně, choroboplodné zárodky a ocel v historii, str. 225-285.

Na příkladu tohoto obchodního domu lze vidět nejen vyspělost kultury, ale také projevy perfekcionalismu, který zakořenil v samotné kultuře. Kvalitní produkty, které zde byly nabízeny byly vždy zákaznickovy předávané s hlubokou úklonou a perfektně zabalené ve snaze vyjádřit co největší úctu k zákazníkovi.

Již v 17. století navíc měl obchod co nabídnout. Od sladkostí, přes nádoby až po kvalitní kimono, či hračky. V těchto tzv. hyakkatenech (obchodech se stovkou výrobků), bylo možné sehnat téměř cokoli, co si náročnější zákazník přál.<sup>40</sup>

V této době je Japonsko ještě stále feudálním státem a obyvatelstvo se dělí na jednotlivé kasty. Na samotném vrcholu stojí samurajové, kteří zemi ochraňují. Pod nimi v kastách stáli zemědělci, řemeslníci a na samotném dně obchodníci. Zvláštní se může zdát postavení obchodníků v Japonsku především s ohledem na to, že ve stejné době v Evropě obchodníci měli mnohem lepší postavení.

#### 1.4.4 Znovuotevření Japonska

Na přelomu 18. a 19. století se objevovaly první snahy Evropanů o opětovné navázání kontaktů s Japonskem, které bylo do té doby považováno za chudou a nevýznamnou zemi. Japonsko se zprvu porušení izolace bránilo. Situace se vyostřovala, když se Japonci snažili udržet izolaci a zaháněli cizí lodě daleko na moře. Ukončení izolace byl dlouhodobý proces. V roce 1853 navštívil Japonsko americký komodor Matthew C. Perry, který donutil japonskou stranu k převzetí dopisu od tehdejšího amerického prezidenta. Snaha o udržení alespoň částečné izolace nakonec vzala za své. Jedním z důvodů byl nedostatek vojenské vybavenosti Japonska, jehož lodě se nemohly měřit s palebnou silou Perryho eskadry, natož mnohem větší britskou flotilou. V roce 1857 následovalo několik podpisů spojeneckých smluv s Ruskem a Nizozemci. Japonsko postupně otevíralo různé izolované přístavy se strategickou polohou a povolilo cizincům osídlit některá přístavní města, např. Jokohamu.<sup>41</sup>

Japonci však odmítali cizince přijmout. Uzavřené smlouvy byly označené za nerovnoprávné a stanovení nízkých cel pro zboží dovezené do Japonska bylo později důvodem k revizi těchto smluv. K vyhocení celé situace přispěla i inflace, která nastala brzy po otevření. Nedůvěřivost obyvatelstva vůči cizincům a několik samurajských radikálů vedly následně k několika ozbrojeným konfliktům.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět, s. 29-32.

<sup>41</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska, s. 122-125

<sup>42</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska, s. 122-125



Jako první se do Japonska dostaly levnější produkty a kvalitnější látky. Díky modernějším postupům použitým při výrobě byla možná masová produkce. Pro Japonsko bylo nutné vyrovnat se zbytku světa jak ekonomicky, tak i politicky. Šogunát, který do té doby panoval, byl náhle zastaralý a nefunkční.

Šogunát, nebo také vojenská vláda, v Japonsku panoval od roku 1192 do roku 1867 – za tu dobu se prostřídalo hned několik rodů u moci. Poslední šógun patřil do tzv. období Edo, které působil od roku 1603. V tomto roce byl jmenován Iejasu Tokugawa šógunem. Období Edo trvalo do roku 1867, kdy šógun Jošinobu Tokugawa odešel ze své pozice.<sup>43</sup>

Je důležité zdůraznit, že dosud každý ze střetů kultur přinesl nejednu modernizaci, nový postup, či dokonce zlepšení životních podmínek, stejně jako velké změny, na které si obyvatelstvo Japonska muselo zvykat. V kontrastu k tomu ale také podobný střet kultur přinesl do Japonska nemoci jako cholera, které se zde dosud nevyskytovaly a vedl k několika ozbrojeným konfliktům.

#### 1.4.5 Perfekcionismus a ekonomický rozkvět

Evropská fascinace tehdy tzv. „dálným východem“ však nekončila u politiky – dokonce i Oscar Wilde ve své eseji Úpadek lhaní o Japonsku napsal, že: „Vskutku celé Japonsko jest pouhou myšlenkou. Není takové země, není takových lidí. Japonský lid jest, jak jsem již pravil, prostě způsobem stylu, nádherným rozmarem umění...“<sup>44</sup>

Většinu evropských i amerických návštěvníků Japonska překvapovaly sofistikované projevy této kultury. Např. krabičky bento. Tyto krabičky v sobě obsahují několik přihrádek, kam se dá rozdělit rýže, maso, či ryby. Snaha o to, aby obědové krabičky působily, co nejestetičtěji vedla k sofistikovaným a neobvyklým projevům umění v rámci jídla.

Zaměření se na perfekcionalismus a techniku však neexistuje pouze v rámci kuchyně. Z hlediska básnického projevu můžeme vysledovat tzv. haiku – specifický básnický útvar vyžadující přesný počet slabik.<sup>45</sup> Na 3 řádky je nutné vypsát 5-7-5 slabik, aby se tak stvořila báseň haiku. Přesná pravidla a jejich dodržování zde vytváří zajímavý umělecký prostor. Podobný perfekcionalismus je možné najít téměř kdekoli, také u balení dárků, či nákupů a bylo možné jej nalézt i v 19. stol.

---

<sup>43</sup> FRÉDERIC, Louis. (2005). "Tokugawa-jidai" in Japan Encyclopedia, str. 978

<sup>44</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. str. 9

<sup>45</sup> PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. *Lexikon literárních pojmů*. str. 422

Nejvíce cestovatele zarazily japonské hračky. Hravost je termín, který doprovází většinu uměleckých projevů kultury. V roce 1876 si americký vychovatel William Elliot Griffins poznamenal:

*„Na světě neznáme žádnou jinou zemi, ve které by bylo tolik obchodů s hračkami nebo tolik trhů věnovaných prodeji věcí, které dělají dětem radost.“<sup>46</sup>*

I přesto, že pro cestovatele bylo uchvacující vše, co bylo určené pro dospělé – skutečnou podstatu tehdejší ekonomiky tvořily hračky a předměty určené dětem. Na trh se však nedokázalo Japonsko dostat dříve než po 1. sv. válce, kdy byly ostatní hračkářské velmoci (Německo, Francie, Spojené království) neschopné udržet krok.

Japonsko se snažilo zapadnout mezi ostatní země a vyrovnat se jim. Snahy o proměnu vnitřní politiky byly téměř dovršeny nejen změnou vlády. Spousta zákonů, které byly prosazeny, byly prosazeny, aby zlepšily povědomí o Japonsku jako zemi a o jejích obyvatelích, kteří měli působit jako slušní a spolehliví lidé.<sup>47</sup>

V roce 1915 na mezinárodních výstavách ohlásila japonská vláda své záměry s výrobou hraček. Brzy na to již japonští výrobci hraček dominovali trhu díky levnějším výrobkům, které zajišťovala levnější pracovní síla. To vedlo ke snaze amerických hračkářských společností zavést cla, jež by pomohla zastavit zaplavování amerického trhu japonskými hračkami. Útok na Pearl Harbor tento vliv Japonska zastavil zcela.<sup>48</sup>

V roce 1918 vzniká v rámci experimentování s jednotlivými filmovými technikami také krátký němý animovaný film. Tento film vypráví krátký příběh o hrdinovi jménem Momotarou a jeho dobrodružství. Jeho tvůrcem je Kitayama Seitarou.<sup>49</sup> Nekompletní film se dochoval až do dnešních dob a v roce 2018 byl po odkoupení z antikvariátu v Osace nahrán na Youtube společně s popisem děje. Příběh tohoto krátkého filmu se inspirované příběhem z 15. stol., kde vystupuje jako hlavní hrdina Urashima Tarō, jenž se setkává s císařem. Filmeček neukazuje celý příběh, avšak obsahuje hlavní rozuzlení.<sup>50</sup>

Na kulturní úrovni vznikala spousta imitací japonské tvorby a obrazů stejně jako japonci imitovali evropské umění. Japonský spisovatel Akutagawa Ryunosuke si k tomuto tématu

---

<sup>46</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 31.

<sup>47</sup> KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAŘ a Karel VESELÝ. Planeta Nippon. s. 129-131

<sup>48</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 33-52

<sup>49</sup> My anime list [online]. Canada: Forum, 2007 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://myanimelist.net/anime/10758/Momotarou>

<sup>50</sup> SCI FI TV, 2018, 浦島 太郎 [Urashima Tarō] (1918) - Public Domain Fantasy Anime, YouTube video. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ADRbyCdvhgY>

zapsal, že západ napodobuje nás, stejně jako my napodobujeme je. Toto uvědomění přispělo k rozvoji v přístupu k umění jako takovému a modernismu, který ve 30. letech 20. stol. působil jako hlavní styl.<sup>51</sup>

#### 1.4.6 Období po 2. sv. válce

Japonsko se ve druhé světové válce zapojovalo tím, že útočilo na Čínu a snažilo se získat si pro sebe, co největší území a vliv. Poté, co druhou světovou válku vyhrály mocnosti stojící proti Ose, octlo se Japonsko na pokraji propasti. Proměna Japonska z poražené země na zemi, která je dnes známá svou technologickou vyspělostí, nebyla snadná.

V roce 1941 bylo Tokio třetím největším městem na světě. V roce 1945 se počet jeho obyvatelstva propadl více než o polovinu. Japonsko bylo válkou zdevastované. Těsně po válce navíc bylo stále okupované americkou armádou. V některých městech (např. Okinawa) okupace trvala i desítky let, byť oficiálně končila rokem 1952.<sup>52</sup>

Zatímco v té době dospělí Japonci viděli cizí vojáky, jejich auta a vymoženosti jako okupanty, děti v nich viděly zajímavou technologii, čokoládu a cizince, kteří je fascinovali. Americká okupační správa zvolila cestu demokratizace Japonska, aby prosadila svůj vliv v narůstající studené válce.<sup>53</sup>

Po válce nebylo Japonsko schopné vyrábět cokoli. Dopad atomových bomb byl drtivý a ničující nejen pro města, kam bomby dopadly. Nepříjemné podmínky Smlouvy o vzájemné spolupráci a bezpečnosti mezi Spojenými státy a Japonskem (zkráceně ANPO – dle japonského názvu) zdůrazňovaly prohru Japonska. Tato smlouva si vynucovala vybudování amerických vojenských základů po celém území Japonska. Tyto základny nijak nespadaly pod japonské právo a staly se tak trvalým místem okupace.<sup>54</sup>

V roce 1947 přijalo Japonsko novou ústavu, která s sebou přinášela změny a vytvářela demokratický stát. Jednou ze změn bylo to, že dosud privilegované vojenské skupiny byly zbaveny své moci a podřízeny vládě. Z císaře se namísto svrchovaného vládce stal symbol státu. Nová ústava zajišťovala také lidská práva a nutnost volby všech zástupců i správců do

---

<sup>51</sup> ATKINS, Taylor. A History of Popular Culture in Japan. From the Seventeenth Century to the Present. Str. 143-144

<sup>52</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 28.

<sup>53</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska, s.270.

<sup>54</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 28.

jednotlivých měst či vesnic. Byl zřízen po britském vzoru též parlament a poslanecká sněmovna.<sup>55</sup>

Nálada mezi obyvatelstvem byla rozpolcená. Děti znaly americké vojáky v přívětivějším světle, zatímco starší generace stály proti nim. Jedny z prvních slov, která se japonské děti v angličtině naučily byly *Hello!* (Ahoj!), *Goodbye* (Nashledanou/Sbohem) a *Give mi a chocolate* (Dejte mi čokoládu). Dospělí naopak pociťovali důsledky kapitulace a bezmoci.<sup>56</sup>

#### 1.4.7 Padesátá až sedmdesátá léta

V roce 1955 se Japonsko zcela vzpamatovává z následků války a jeho hospodářství následující dvě desetiletí roste o několik procent každý rok. Ačkoli se stále jedná o převážně agrární společnost, v 70. letech se stane 3. největší světovou velmocí – hned po USA a Sovětském svazu.<sup>57</sup>

Společně s hospodářským růstem rostla i kinematografie. Od roku 1945 a konce 2. sv. války natočili japonci přes 3000 celovečerních hraných filmů, z tohoto počtu jich soukromé společnosti natočily jen v roce 1956 přes 30 barevných.<sup>58</sup> V tomto roce též vzniká studio Tóei animation kabašikigaiša, jehož zakladatel se dle vlastních slov chce vyrovnat studiu Disney.

V roce 1958 vychází v Československém spisovateli kniha od Adolfa Hoffmeistera s názvem *Made in Japan* – popisující krásy Japonska v podobě cestopisu. Autor sám uvádí ohledně Japonského filmového průmyslu, že: „*Je tomu sotva pár let, co návštěvníci biografů u nás se dozvěděli o tom, že jsou japonské filmy, a ještě ke všemu, že jsou dobré.*“<sup>59</sup>

Autor touto větou narážel na Benátský festival, kde v roce 1951 vyhrál hlavní cenu japonský hraný film *Rašomon* režiséra Akiry Kurosawy. Tento snímek, popisující vraždu očima různých postav, se nakonec ale nedočkal přijetí ani v Japonsku ani v Evropě. Pro Japonce to bylo dílo, které se příliš snažilo zalíbit se západnímu vkusu, zatímco v Evropě bylo považováno za až moc japonské – tedy cizokrajné.<sup>60</sup>

---

<sup>55</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska, s.272-273.

<sup>56</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. s. 29.

<sup>57</sup> REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. Dějiny Japonska, s.280.

<sup>58</sup> HOFFMEISTER, Adolf. *Made in Japan*. Praha: Československý spisovatel, 1958. s. 82–83.

<sup>59</sup> HOFFMEISTER, Adolf. *Made in Japan*. Praha: Československý spisovatel, 1958. s. 83

<sup>60</sup> PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu 1895-2005*. s. 271

#### 1.4.7.1 Toei animation studio



61

*Obrázek 1: logo Toei Animation*

V květnu roku 1957 byl natočen krátký animovaný film s názvem Little Kitty's Graffiti. Od založení animačního studia Est. NIHON DOGA CO., LTD. Uplynulo více než 9 let, za tu dobu se změnil název studia již po třetí po jeho odkoupení na TOEI DOGA CO. Rok na to, v říjnu 1958 je uveden i celovečerní film od stejného studia – Bílý had. Jednalo se o dva zcela první filmy jednoho z nejvýznamnějších studií v Japonsku – Toei.<sup>62</sup>

Maskotem studia se stal kocour Pero, který se na plátně poprvé objevil 18. března 1969 ve filmu Kocour v botách a sklídl mnoho úspěchů jak na japonské, tak na světové scéně. V této době se animaci samotné začíná dařit. Studio Toei se zaměřuje na příběhy určené dětem po vzoru Walta Disneyho.

Zaměření na obsah určený primárně dětem provází studio Toei od jeho založení. Studio se postupně zaměřilo na evropské příběhy jako např. Král Arthur či Kocour v botách. Tato éra následně končí s přesunem k vlastní tvorbě.

Japonský návrat na světový trh se projevuje prodejem hraček a doplňkových sběratelských předmětů k animovaným seriálům a filmům. Ekonomika se v této době pozvolna zvedala, dokud ji v 70. letech nezasáhla ropná krize.

#### 1.4.7.2 Studio Ghibli



*Obrázek 2: logo Studia Ghibli*

<sup>61</sup> Toei Animation [online]. Tokyo: Toei Animation, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: [https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/about\\_pero.html](https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/about_pero.html)

<sup>62</sup> Toei Animation: history [online]. Tokyo: Toei Animation, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://lineup.toei-anim.co.jp/en/gen/1950-1959/>

Hayao Miyazaki a Isao Takahata se potkali ještě při spolupráci ve studiu Toei Animation, společně se podíleli na koprodukcii několika večerních filmů a 15. června 1985 vzniká Studio Ghibli jako jedno z dalších animačních studií. V této době ještě nikdo netuší, že se bude jednat o jedno z celosvětově nejslavnějších studií, kde bude animované filmy vytvářet Hayao Miyazaki. Tento filmový režisér se zasloužil o prosazení anime nejen v Japonsku, ale též daleko za jeho hranicemi.<sup>63</sup>

Jsou to právě jeho filmy Princezna Mononoke, Spirited Away, Můj soused Totoro nebo i Howlův létající zámek, které patří dodnes mezi nejznámější japonské filmy. Ohromný úspěch studia zajistily kvalitní celovečerní filmy, které dodnes přináší zajímavé pojetí neobvyklých světů a situací.

V roce 1988 jsou uvedeny ve stejnou dobu Můj soused Totoro, který režíruje Miyazaki a Hrob světlušek, který režíruje Takahata. Úspěch obou filmů na sebe nenechá dlouho čekat. Totoro se stává maskotem studia Ghibli a anime proráží na trh s vlastními a neotřelými příběhy. Podobně jako u studia Toei na sebe prodeje doplňkových předmětů nenechají dlouho čekat, úspěch studia jde ruku v ruce se jménem jeho zakladatele.<sup>64</sup>

Hravost i vážnost, kterou představuje studio ve svých filmech je ikonická a odráží dobu, která se změnila. Válka je napříč filmy vyloženě odsuzovaná. Objevuje se antimilitaristický přístup, který je velmi znát např. ve filmech Zámek v oblacích, či Hrob světlušek. Filmy samotné se více zaměřují na kontakt obyčejného člověka a nadpřirozených sil, což je možné vidět např. ve filmu Můj soused Totoro.

#### 1.4.8 Celosvětové rozšíření otaku

V 70. letech 20. století vzniká také subkultura otaku, které si postupně začíná společnost více všímat. Kniha Otaku: database of Japanesse animals je identifikuje jako muže ve věku 18–40 let, kteří konzumují všechnu obsah spojený s mangou, anime a dalšími produkty, které s nimi úzce souvisejí.<sup>65</sup> Faktem je, že dohady o tom, kdo je to otaku byly od vydání knihy v roce 2009 několikrát přeměněny a přehodnoceny.

---

<sup>63</sup> Historie studia Ghibli: スタジオジブリの歴史 [online]. Japonsko: Ghibli Studio, 2005 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.ghibli.jp/history/>

<sup>64</sup> Studio Ghibli Collection [online]. Madman: Ghibli Studio, 2013 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/>

<sup>65</sup> AZUMA, Hiroki. Otaku: Japan's Database Animals. Str. 3-5

Otaku si prošli celkem třemi popsányi stádii, od prvních dětí, které dospívaly při sledování poválečných anime, přes druhou generaci, která konzumovala obsah vytvořený tou první, až po 3. generaci, která dospívala pod vlivem Neon genesis Evangelion.<sup>66</sup>

Zatímco první generace měla snahu vrátit Japonsku národní hrdost, druhá se snažila vylepšit práci té první... pro třetí generaci přišel nástup internetu, se kterým se věci začaly měnit zcela. Do té doby pozvolný postup anime nabral obrátky. Zpočátku se jednalo pouze o fanouškovské stránky, chatovací místnosti, nebo textové hry, kde se fanoušci scházeli. Po roce 2000 se však změnilo zcela vše.<sup>67</sup> V této době se na trh dostává nejznámější a nejvýdělečnější japonská franšíza – Pokémoni.

## 2. Anime

Termín anime (アニメ<sup>68</sup>) se v Japonsku používá k označení filmů či seriálů vytvořených za pomoci kreslené animace.<sup>69</sup> Význam termínu se však s překročením japonské hranice mění. Ve zbytku světa termín anime označuje seriály či filmy vzniklé v Japonsku.<sup>70</sup> Existují dohady o tom, zda tyto seriály a filmy jsou jedinečné pro svou vizuální stránku a neortodoxní pojetí různorodých témat, či zda jejich jedinečnost je odvozena pouze od místa, kde vznikly. Tyto dohady pak vedou k obtížnější definici toho, co anime je a co již není.

Od ostatních stylů animace se anime vyčleňuje specifickými technikami animace, vzhledem postav a přístupem ke zpracování narativu – oproti západním animovaným filmům více pracuje s kamerou, klade důraz na dynamický, filmový dojem, případně se více zaměřuje na pohyb jednotlivých postav. Odlišnosti jsou dále rozšířeny o barevně výrazné vlasy, oči a velikost hlavy, či kresbu ve specifickém stylu. Na první pohled je anime snadné odlišit od západní animace. V anime, stejně jako v manze, je klíčový design postavy. Vzhled postavy určuje její osobnost, charakteristiku, i to, zda se jedná o hlavní či vedlejší postavu.<sup>71</sup>

---

<sup>66</sup> AZUMA, Hiroki. Otaku: Japan's Database Animals. Str. 6-7

<sup>67</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myslenka: jak japonská popkultura ovládla svět. 252-253

<sup>68</sup> Bab.la: Anime [online]. bab.la, 2023 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://en.bab.la/dictionary/english-japanese/anime>

<sup>69</sup> NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke.: experiencing contemporary Japanese animation*. Str. 6

<sup>70</sup> Anime: アニメ [online]. Anime news network [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>

<sup>71</sup> E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. str. 28

Dalším výrazným rysem jsou pak vizuální symboly, které se u postav objevují. Např. kapka, značící nervozitu, hvězdy v očích značící intenzivní oslnění, srdce namísto očí, jež značí zamilovanost. Zmodrání barvy kůže značí chlad a odstup. V neposlední řadě zvětšení, či zmenšení celé postavy v návaznosti na pocity, které si prožívá, či zvětšení hlavy a následně i těla např. pro zdůraznění vzteku.<sup>72</sup>

V anime existuje nepřehledné množství směrů a žánrů. Podobně jako ve zbytku filmového průmyslu i zde nalezneme sci-fi, fantasy, sport, horory, každodenní život, romantiku a mnoho dalších, ale také několik specifických žánrů. Nejznámějším z nich je tzv. šónen.<sup>73</sup> Jedná se o žánr, kde je hlavním aktérem chlapec a příběh se věnuje jeho životu či fázi jeho života, jak bude rozvedeno později.

Jednotlivá anime pak můžeme dělit na série a filmy – zatímco filmy jsou obvykle jednorázové bez plánovaného pokračování, série jsou soubory obvykle 12-24 dílů po 20-25 minutách. Tento formát není povinný, avšak je jedním z nejčastějších. Existují série o několika dílech, stejně jako tzv. nekonečné série, kam patří např. *Naruto*, *One Piece*, či *Fairy Tail*. V těchto delších sériích se mnohdy používá označení arc pro určitou příběhovou kapitolu, která se točí kolem jedné z hlavních postav či antagonisty. Zároveň je nutné podotknout, že konec série vždy neznamená konec příběhu. I proto se vyskytuje mnoho nedokončených sérií, jejichž příběh se zasekl v polovině a po 24 dílech se neobjevilo další pokračování.

Mimo jiné se zde nachází mnohdy speciální díly; tzv. OVA (originální video animace/original video animation)<sup>74</sup> v sobě obvykle skrývá menší příběh mimo hlavní linku, či se může odehrávat ve zcela jiném světě – pouze se stejnými postavami. Např. mohou být herci, či studenti na škole – zůstávají zachovány jen charakterové rysy postav a jejich vzhled.

V anime sériích se často objevují tzv. openingy a endingy – tedy otevírací a uzavírací scény, které jsou pro určitý počet dílů v sérii identické. Bývají doprovázeny hudbou a prozrazují v sobě různými způsoby zápletku, či probouzejí v divákovi případná očekávání. Před openingem i po endingu se může a často také vyskytuje scéna, která zachycuje něco podstatného pro příběh.

---

<sup>72</sup> E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. str. 52

<sup>73</sup> E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. str. 10

<sup>74</sup> Original Animation Video (OAV/OVA). Anime news network [online]. Anime news network [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35>



Tyto sekvence byly zavedeny v době, kdy se anime začalo publikovat na týdenní bázi, avšak kresba byla vytvářena ručně a bylo zapotřebí ušetřit čas.<sup>75</sup>

Sledování anime v ČR je ztíženo menším počtem oficiálních distributorů, zůstávají tak hlavně fanouškovské překlady. V ČR tyto služby oficiálně nabízí streamovací služba Netflix, kde však nejsou dostupné všechny možnosti. Následně pro ty, kterým nevadí anglické titulky s japonským dabingem, je možné si předplatit Crunchyroll, jednu z nejpopulárnějších streamovacích a oficiálních stránek distribuujících jednotlivá anime.

V komunitě se doporučuje sledovat anime pouze s originálním japonským dabingem a titulky v jazyce diváka, či anglickými – nikoli v dabingu anglickém, či jiném. Souvisí to se špatnou kvalitou těchto dabingů. Vzhledem k omezené expresivitě cizojazyčné dabingy nesouzní s obsahem stejným způsobem jako dabing japonský.

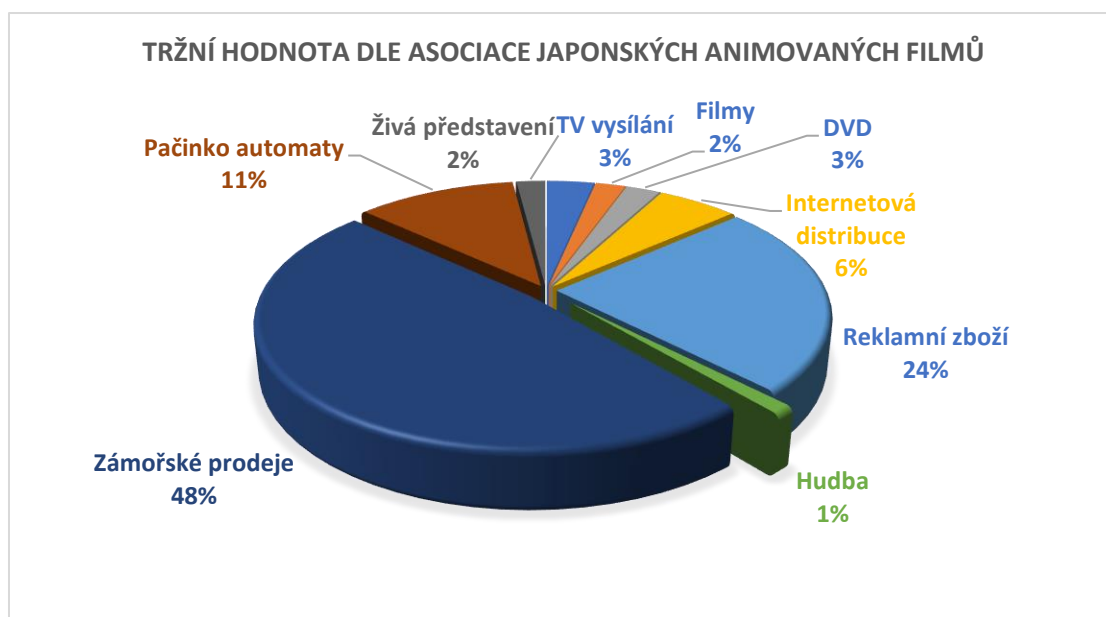
## 2.1 Anime na světovém trhu

Dokázat, že popularita anime skutečně stoupá se dá nejlépe za pomoci čísel. V Japonsku tvoří anime jedny z hlavních televizních programů. Podle Asociace japonských animovaných filmů (The Association of Japanese Animations), která monitoruje trh s anime od roku 2002, vzrostla celková tržní hodnota v roce 2021 na 2742 miliard jenů. K 31.12. se japonský jen podle České národní banky pohyboval v kurzu 19,069 korun za 100 jenů. V přepočtu by se jednalo o téměř 523 milionů českých korun.

Ze statistik a dat, která vyplývají ze zprávy této organizace, můžeme vidět, že za rok 2021 v procentech prodeje vedly prodeje uskutečněné v zámoří, které se usadily na 47,8 % z celkové výše uvedené částky. Hned za nimi na druhém místě byl prodej souvisejícího reklamního zboží, který obsadil 24 % celkových prodeje spojených s anime. Internetová distribuce na oficiálních stránkách jako Netflix, či Crunchyroll obsadila s 5 % až čtvrté místo z celkových prodeje. Živá představení spojená s anime mají 2% podíl na celkových prodejech a 2,4 % obsadil prodej předmětů typu DVD, kde je dílo ke zhlédnutí kdykoli a bez cenzury.

---

<sup>75</sup> True facts about animation: a story of music in anime. *Japan Expo* [online]. Paříž: Paris-Nord Villepinte Exhibition Center, 2017 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: [https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/true-facts-about-animation-a-story-of-music-in-anime\\_104663.htm](https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/true-facts-about-animation-a-story-of-music-in-anime_104663.htm)



Obrázek 3: Graf tržní hodnoty anime

Dle grafu je více než jasné, že nejvyšší prodeje anime jsou právě v zámoří, primárně v USA a Velké Británii, následně doplněné o prodej doplňkových předmětů. Další větší podíl mají i tzv. pačinko automaty – jedná se o hrací stroje typu paintball s potiskem oblíbených anime postav. Tento typ hracích automatů patří v Japonsku mezi oblíbený druh zábavy, který umožňuje hráčům odvrátit mysl od svých starostí<sup>77</sup>.

Anime zaznamenává nárůst i v rámci celosvětového vysílání v televizi v hlavních vysílacích časech. Za rok 2021 narostlo o 214 nově vysílaných titulů s dosud vysílanými 96. Tento počet je nutné brát s ohledem na to, že mnohé tituly mají pouze jednu či dvě krátké série a jejich trvání proto není dlouhodobé. Nárůst internetových diváků je taktéž znatelný. Oproti roku 2020, kdy byla celková hodnota v rámci internetových licencí 93 miliard jenů, byl v roce 2021 nárůst o 2,2 % na 154,3 miliard.<sup>78</sup>

Tyto hodnoty stabilně rostou od roku 2002 a ačkoli se objevují určité propady v roce 2009 či 2020, trh se poměrně rychle vyvíjí a vzpamatovává. Celosvětový dopad tvorby anime se pak

<sup>76</sup> HIROMICHI, Masuda. Anime Industry Report 2022. AJA [online]. Tokio: The Association of Japanese Animations (AJA), 2023 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

<sup>77</sup> SUGIMOTO, Yoshio. An Introduction to Japanese Society. str. 257

<sup>78</sup> AJA: Anime Industry Grew by in 2021 at 13,3 %. [online]. Anime news network, 2022 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-11-13/aja-anime-industry-grew-by-13.3-percent-in-2021/191713>

projevuje mimo jiné na sdílení distribucí i do zemí, které se zdají být příliš vzdálené geograficky i kulturně.<sup>79</sup>

Veškerá zde uvedená čísla jsou platná pouze za rok 2021, který je s ohledem na tiskovou zprávu nejaktuálnějším rokem pro psaní této práce.

## 2.2 Východní animace

Animace v Japonsku má hluboké kořeny. První díla vytvořená v tomto stylu se dají vysledovat již od konce 19. století. Propagace 2. sv. války v krátkém filmu *Momotaro the Sailor*<sup>80</sup> poukazuje na možnosti využití tohoto žánru, avšak bylo to až v 50. letech spolu se vznikem studia Toei, kdy v Japonsku skutečně začíná éra anime.

S ohledem na ekonomické a politické změny, kterými země procházela od konce války, se filmy určené původně dětem staly nástrojem obnovení národního sebevědomí. Zprvu dětské a nevinné příběhy inspirované Čínou se přelévaly do příběhů inspirovaných v Evropě a nakonec se ustálily na vlastní samostatné tvorbě. Oblíbenost tohoto stylu vyprávění začala stoupat až na přelomu 70. a 80. let s nástupem science fiction.<sup>81</sup> Jednotlivá studia, která se zasloužila o větší popularitu anime, jsou podrobněji zmíněna v kapitole o historii.

Východní a západní animace se od sebe v mnohém liší, avšak určité prvky východní animace se začínají projevovat v západní tvorbě. Vznikají díla, která jsou nezvyklá vizuálně i příběhově. Tato díla se pak obtížně zařazují do kategorie anime, jelikož není jisté, zda jimi jsou, či nikoli. Jako příklad zde může posloužit *Avatar: legenda o Aangovi*<sup>82</sup> z roku 2005. Jedná se o americký seriál, který využívá východní styl myšlení zasazený do fantasy světa, kde jsou lidé schopni ovládat elementy. Tento seriál prozkoumává mnoho aspektů, které by se v jiných seriálech určených dětskému publiku objevily jen vzácně. Styl animace a kresby pak na první pohled působí jako anime.<sup>83</sup>

---

<sup>79</sup> HIROMICHI, Masuda. Anime Industry Report 2022. *AJA* [online]. Tokio: The Association of Japanese Animations (AJA), 2023 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

<sup>80</sup> My anime list [online]. Canada: Forum, 2007 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://myanimelist.net/anime/10758/Momotarou>

<sup>81</sup> MEON, 2019, Jak si anime našlo dospělé diváky, YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=j9QmmxkqXP0>

<sup>82</sup> *Avatar: The Last Airbender* [online]. Seattle: University of Washington, 2022 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.washington.edu/docs/2022/10/25/avatar-the-last-airbender/>

<sup>83</sup> BAKONYI, Kat. "The Influence of Japanese Animation on Avatar: The Last Airbender." str. 9-10

Druhým je *Castelvania*<sup>84</sup> – fantasy série produkovaná od roku 2017 Netflixem. Opět z vizuálního hlediska nelze u tohoto díla přehlédnout vliv anime. Převyprávění příběhu videoher v rámci několika sérií společně s temným podtónem, jaký seriál nasadil, a explicitní brutalitou, která však je podmíněna situací, nikoli prostou potřebou ji zasadit, vedla mnoho fanoušků k domněnce, že se jedná o dílo japonského původu, byť pochází z USA.

Ačkoli na západě vznikají primárně animované filmy pro dětské publikum s několika výjimkami pro dospělé, styl animace a vyprávění, které používá anime, se postupně projevuje v západní animaci. Tento vliv můžeme mimo jiné spatřit i ve filmu *Puss in Boots 2*, kde tvůrci v několika sekvencích použili animační styly vycházející z anime.

### 2.2.1 Specifické prvky anime

V rámci anime můžeme sledovat několik velmi specifických prvků, které se v západní animaci vyskytují spíše jen vzácně. Při porovnání těchto prvků, uvádí José Andrés Santiago Iglesias ve své studii o euro-japonské spolupráci hned několik příkladů. Jedná se o hloubku záběru, opakované používání cliffhangerů na konci epizody a eukatastrof. Dále se jedná o ikonické postavy a práci s barevnou paletou, která se skrze celé dílo mění a přizpůsobuje se emocím vyobrazeným na plátně. Dále pak tzv. selektivní animace a hloubka záběru, či montáže jednotlivých záběrů.<sup>85</sup>

Cliffhangery, či eukatastrofy jsou v japonské animaci mnohdy způsobem ukončení jednotlivých epizod. Slouží k navnadění diváka a jeho udržení jeho pozornosti skrze jednotlivé díly. Eukatastrofy jsou pak způsoby ochrany hlavních postav před katastrofickou událostí. Ačkoli jsou oba tyto termíny známé i používané mimo Japonsko, právě jejich zasazení na konec či začátek epizody z nich dělá něco specifického.

Dalším neobvyklým prvkem je tzv. selektivní animace. Původně tento termín označoval omezenou animaci, kterou japonská studia používala kvůli nedostatku financí. Ze stejného důvodu vznikly i tzv. openingy a endingy, které tvůrci animovali pouze jednou a poté je používali opakovaně pro celou sérii. Omezená animace je animace postavy na neanimovaném pozadí. Mnohdy se jedná o větší plátno, po kterém kamera jakoby přejíždí spolu s pohybem

---

<sup>84</sup> *Anime je tady [Enter the anime]* [dokumentární film], Režie: BURUNOVA, Alex, Autor: Julia Yorks, Netflix, USA, 2019

<sup>85</sup> SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the *Animesque*": str. 6-9

postavy. Termín omezená animace se přestal používat pro její negativní konotaci a byl nahrazen právě selektivní animací.<sup>86</sup>

Opening je úvodní píseň zobrazující v sekvenci obsah díla, aniž by divákovi prozradil spoilery. Slouží k nalákání diváka k danému dílu. Často před ním bývá ještě několik minut rozhovoru, či ukázka určité události, která se později v díle stane. Ending můžeme přeložit jako zakončení. Opět se jedná o sekvenci umístěnou tentokrát na konci dílu, po které může následovat příslib další epizody a jejího obsahu. Kromě titulků obsahují obvykle i menší ukázkou světa, životů postav, či sny jaké mají... Oba dva slouží k udržení divákovy pozornosti, ať už odlišnou animací, či ukázkou hlubší roviny příběhu, k čemuž jim pomáhá chytlavá píseň.<sup>87</sup>

Rozdíly v záběrech a stylu snímání jednotlivých postav z různých úhlů jsou pak v neposlední řadě jedním velkým odlišujícím prvkem. Úvodní scény jsou mnohdy složené z více záběrů, které jsou na sebe navázané a které uvádějí diváka do děje. Obvyklý počet bývá 4-5 záběrů, není však vyloučeno, že jich může být více i méně. Oproti tomu uvádějící záběr v západní animaci bývá jen jeden.<sup>88</sup> Ikonita postav a barevná paleta bude dále rozebrána v této práci v kapitole o evropsko-japonské spolupráci na tvorbě animovaných seriálů.

## 2.3 Anime pro děti i pro dospělé

V českém kulturním prostředí je animované médium obvykle považované za médium určené mladším divákům a převážně dětem. Není neobvyklé, že mnozí dospělí odsuzují anime jako „nesmyslné“ pohádky, které z nejasných a dost možná pochybných důvodů sledují i někteří dospělí jako kdyby odmítali vyrůst.

Přestože existuje i několik českých animačních projektů, tvorba pro dospělé je spíše výjimkou než pravidelným jevem. Objevuje se zde debata, co z daného díla určuje, pro koho bude dílo nakonec vhodné. Ve snaze vymezit se a omezit do určité míry obsah a jeho míru doporučení či schválení byl zaveden tzv. filmový rating, který se často označuje R a číslem, které je u něj uvedeno, udávajícím věk, od kterého je vhodné daný obsah vidět. Legislativa je však odlišná u filmů i u her. Zatímco u her se jedná o míru doporučení neprodávat daný titul hráčům mladším

---

<sup>86</sup> SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the *Animesque*: str. 6-9

<sup>87</sup> VILLACIN, Page. Why Anime End Credit Sequences Are Worth Sticking Around For. CBR [online]. Comic Book Resources, 2022, 15.5. [cit. 2023-05-20]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/great-anime-end-credit-sequences-music/>

<sup>88</sup> SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the *Animesque*: str. 10

určitého věku, u filmů je dodržování o něco striktnější, převážně na veřejných a ovlivnitelných místech, jako např. kinosál.

Explicitní násilí, krvavé scény a sexuální nářky jsou zahrnuty v definici díla pro dospělé. Další ve výčtu jsou však komplexnější a náročnější témata, složité rozhodování, nářky, které mladší publikum nepochopí a mnoho dalších. Debata o vhodnosti a nevhodnosti explicitního obsahu pro menší děti je vedena ve všech sférách populární kultury.

Pokud se však podíváme na díla a jejich zaměření, můžeme si všimnout zvláštního trendu. Díla určená primárně pro děti jsou zbavena většiny možných nářků a mnohdy až nesmyslně cenzurována. Díla pro dospělé jsou naopak zcela bez explicitních nářků, pokud se nejedná o specifický žánr... Poslední, co zde zbývá, jsou díla určená pro dospívající publikum.

Anime i videohry zaměřené na dospívající se nebojí využívat sexuálních nářků i explicitního násilí záměrně pro upoutání pozornosti mladých diváků. Úmyslně sexualizované postavy můžeme nalézt téměř v každém anime či hraném filmu zaměřeném na dospívající publikum napříč celým světem. Přesto máme v Japonsku jednu podstatnou výjimku. V cestopise *Made in Japan* Adolf Hoffmeister uvádí, že Japonci vnímají nahotu zcela odlišným způsobem než Evropané. Zatímco v určitých případech ji akcentují s ohledem na sexualitu, ve většině případů ji prostě ignorují jako přirozenou součást života.<sup>89</sup> Odlišné kulturní vnímání takto významného fenoménu se objevuje poté v kulturních výtvořech, které každá společnost vnímá jinak. Je tedy otázka, kdy se nahota či sexuální nářky chápou čistě jako prostředek přirozenosti a kdy se jedná o sexualizovaný obsah.

V tomto ohledu je nutné zdůraznit, že obsah pro dospělé diváky netvoří explicitní ukázka, avšak témata, která se řeší a způsob jakým jsou podávána. Šikana, ztráta zaměstnání, práce v nepříjemném prostředí, nespravedlnost a mnohé další jsou ústředními tématy, která nutí lidi k zamyšlení. Anime stejně jako ostatní styly podléhá primárně trhu a zájmu jeho fanoušků. Dokud lidé investují peníze do souvisejícího zboží a shání figurky svých oblíbených postav, udržují danou sérii. Podpora tvůrců je v tomto ohledu klíčová pro udržení rozmanitosti, jakou anime scéna nabízí.

---

<sup>89</sup> HOFFMEISTER, Adolf. *Made in Japan*. Str. 116-118

### 2.3.1 Cenzura

Cenzura v Japonsku začíná již v roce 1907 s vydáním článku 175 trestního zákona. Tento článek „zakazuje šíření obscenity prezentované psaným slovem či jakýmkoli vizuálním nebo zvukovým médiem.“<sup>90</sup>

Tento zákon způsobuje komplikace dodnes, vzhledem k tomu, že v něm není jasně vymezeno, co je přesně považováno za obscénnost. Z historického hlediska tento zákon přišel v době, kdy se Japonsko pokoušelo o přeměnu v zemi více podobnou těm západním. Snažilo se zalíbit se a prezentovat se jako slušný národ, který dokáže držet krok i se společenskými změnami. Tyto snahy pak vedly mimo jiné ke schválení tohoto zákona. Japonská televize nemá žádný samosprávný celek, který by reguloval, co se smí vysílat a co ne, každá televizní stanice si tedy tato pravidla určuje sama.<sup>91</sup>

Tvůrci se pak řídí filmovými pravidly pro natáčení pornografie a cenzurují určité části, ať už ztmavením či rozostřením obrazu. I proto, že je animátorům jasné, že daná scéna bude rozostřena či jinak cenzurována, neobtěžují se ji vykreslit důkladně. Proto, když se prodávají necenzurované kopie mohou působit nedostatečně.

Křiváková uvádí, že cenzura se řídí pravidly japonské pornografie. Ta rozlišuje tři hlavní prvky, které nesmí být zobrazeny ve filmu. Jedná se o genitálie, penetraci v podobě viditelného pohlavního styku a pubické ochlupení. Snahy o vyhýbání se těmto vizuálním ukázkám se následně projevují v podobě různorodých pokusů o zamezení zobrazení něčeho z výše uvedeného. Sexualizování postav probíhá skrze zvýraznění jejich tělesných rysů, aniž by se znázornily výše uvedené prvky, které by znamenaly, že dílo spadá do pornografie. Díky postavení zákona na neurčitěm termínu a diskutabilnímu rozdělení prvků pornografického průmyslu se v Japonsku prvky, které bychom snadno mohli jako pornografické identifikovat, za pornografické nepovažují.

Vytváří to zvláštní prostor, kdy se mohou jisté prvky používané k obcházení cenzury jevit jako přehnané a postavy bývají sexualizovány neobvyklým způsobem. Např. záběry na spodní prádlo hlavní postavy, vyzývavé pozice a sexuální narážky. Výsledným produktem je spíše

---

<sup>90</sup> KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAŘ a Karel VESELÝ. Planeta Nippon. s. 130

<sup>91</sup> KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAŘ a Karel VESELÝ. Planeta Nippon. s. 130

snaha obejít cenzuru než vyloženě snaha vytvořit animované pornografické dílo, které se pravidelně vysílá dětem.

### 2.3.2 Vymazání japonského původu/nepřiznaná anime

2. světová válka změnila mnohé a postavení Japonska na světovém trhu po ní nebylo výhodné. V 80. letech tak vznikalo několik anime na objednávku. Tato anime se dostala do Evropy, kde si vydobyla svůj úspěch jako úspěšné televizní seriály pro děti. Jedním z nich byla i pohádka Včelka Mája, kdy se kvůli aktuální politice z titulků odmazala země původu a jména skutečných autorů byla nahrazena tak, aby to vypadalo, že animovaný seriál pochází z Německa, nikoli z Japonska. V 70-80. letech podobných anime vzniklo hned několik, např. Willy Fog nebo Hound.<sup>92</sup>

Podobná situace nastala se společností Sony, která byla založena již 6. května 1946 pod názvem Tokyo Tsushin Kogyo. V roce 1958 se přejmenovala na Sony, tedy jméno, které byli schopni v USA vyslovit a které neznělo japonsky. Snaha o skrývání se za mezinárodně znějícím názvem přestala až v roce 1997 s vydáním Final Fantasy VII, které spolu se svým uvedením na trh v reklamě přineslo kromě neskutečného zážitku sledujících také japonsky přechtený název videoherní konzole playstation čtený japonsky: „puré stěšon“<sup>93</sup> namísto anglicky „plei 'steifŋ“.

Podobné odmazání jmen skutečných autorů a zatajení koprodukce spojující Evropu s Japonskem je jedním ze zvláštních úkazů, které můžeme sledovat ve vývoji anime a jeho oblíbenosti. Pravděpodobná snaha o přiblížení seriálů obyvatelům Evropy způsobila, že většina populace nemá tušení o tom, že seriály, které je provázely v dětství, nepochází ze zemí, jež byly uvedeny v titulcích, nýbrž jsou z části japonské.

### 2.3.3 Evropsko-japonské koprodukce

Jedná se o situaci, kdy dílo pochází z části z Evropy a z části z Japonska. Tento hybridní pokus o stvoření anime vede k vytvoření zcela nového odvětví a žánru. Nejedná se o čistě japonský styl animace a vzhled postav, na jaké jsou milovníci anime zvyklí. V nejednom případě dílo bývá pak označováno za nejaponské. Komplikovaností toho, co přesně můžeme označit za

---

<sup>92</sup> SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque". Str. 10

<sup>93</sup> ALT, Matt. Geniální (s)mýšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. Str.13-15



anime, se zabývá kapitola 2. v úvodu o anime obecně, avšak i v tomto případě přichází na přetřes otázka, co vše ještě anime je?

Koprodukce podobného stylu začaly v 80. letech, kdy anime zažívalo první evropský úspěch. Jednalo se převážně o dětské seriály, v nichž vystupovala antropomorfní zvířata jako např. Včelka Mája, či Willy Fog na cestě kolem světa. Tyto koprodukce byly určené primárně pro evropské publikum. Design postav, scénáře a zápletky se výrazně lišily od těch, které v té době vznikaly v Japonsku, společně s cílovými diváky, kterými v tomto případě byly převážně děti. Anime v té době v Japonsku pozvolna začínalo cílit i na dospělé diváky.

V rámci jednotlivých anime nalezneme mnoho stop po využívání prvků vlastních japonskému anime průmyslu. Jedním z nich je např. podle Santiaga Iglesiasa cliffhanger, tedy nečekaný zvrát na konci epizody, sloužící k udržení pozornosti a zvědavosti diváka. Není nezvyklé, že díl končí v polovině napínavé akce, která bude dokončena až v dalším díle. Tento prostředek slouží ke zrychlení tempa příběhu. Dalším podobným prvkem je tzv. eukatastrofa, tedy zvrát, který uchrání hlavního hrdinu či hrdinku před příšernou katastrofou či hrozivým koncem. Ta přispívá k uvolnění napětí, které divák cítí. Příkladem může být třeba ochrana hrdiny před dopadem z vysokého místa.<sup>94</sup>

Design postav, které se v koprodukcích objevují, není ani realistický, ani kreslený. Jedná se o ikonický vzhled, kdy jsou jisté rysy a vyjadřování zjednodušeny na určité základní prvky. Toto se projevuje např. ve způsobu červenání nebo vyobrazení vzteku, který daná postava prožívá. Podobně významným prvkem, který odlišuje anime od jinak ryze evropské produkce, je také barevná paleta využívající velké množství terciálních barev. Oproti americkým animovaným filmům či seriálům 80. let je i méně sytá. Barevná paleta je proměnlivá a mění se s ohledem na emoce, které postavy zažívají. Vytváří to efekt, který je možné nazvat vyprávění barvou. Tento efekt je jedním z velmi typických prvků pro japonské anime.<sup>95</sup>

## 2.4. Archetypy postav

Anime se v japonské kultuře vyskytuje více než sto let. Za tu dobu se stihly vytvořit různorodé stereotypy pro postavy, se kterými se dále pracuje v rámci autorova narativu. Povaha postavy se odráží nejen ve způsobu oblékání, ale také v barvě vlasů či tvaru očí. Nejčastěji je hlavní

---

<sup>94</sup> SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque". Str. 6-10

<sup>95</sup> Tamtéž

hrdina tzv. šónen příběhů snadno rozeznatelný díky špičatým vlasům neobvyklé barvy. Jeho povahu a náhled na svět odhaluje také obvykle lehký úsměv, se kterým vstupuje do různorodých situací.

Drsnější vzhled postavy indikují menší oči ve tvaru trojúhelníku, šperky, či specifický postoj, kterým postava o sobě prozrazuje, kým je, dříve než poprvé promluví.<sup>96</sup> Archetypy postav však neurčuje jen jejich vzhled... Jedno z dalších možných rozdělení je na tzv. Tsundere a Yandere.<sup>97</sup> Toto vymezení se vztahuje k tomu, jakým způsobem postava vnímá lásku a jak se staví k myšlence romantického vztahu. Tsundere<sup>98</sup> je výraz označující postavu, jež je chladná a odtažitá vůči okolí a teprve postupem času se z ní stává otevřenější a milejší postava. Yandere<sup>99</sup> je označení pro osobu, jež byla přivedena svou láskou až na pokraj šílenství a brutality. Toto abnormální chování si vykládá jako ochranu partnera a jedná se o druhý extrémní typ.

Z pozorování můžeme usoudit, že se při charakteru postav hledí na mnohem více aspektů. Jedním z nich je také důvěra ve společnost, ve které žijí. Postavení, jaké v této společnosti získali, a jak je daná společnost vnímá. Pro toto rozdělení bude nejvhodnější využít tabulku rozdělení typu postav vytvořenou v 70. letech pro deskovou hru Dungeons and Dragons.<sup>100</sup> Tato tabulka v sobě skrývá celkem 9 kombinací určujících povahu protagonisty.

Protagonista je slovo původně řeckého původu. Dnes se překládá jako hlavní hrdina. Tento překlad v sobě naneštěstí skrývá nečekanou komplikaci v podobě významu slova hrdina. Toto slovo k sobě váže obvykle pozitivní konotace. Za hrdinu můžeme považovat osobu, jež koná odvážné činy a je ochotna obětovat pro vyšší dobro i vlastní život. Ne každá hlavní postava je však hrdinou – z toho důvodu v této práci bude více užíváno slovo protagonist.<sup>101</sup>

Postavy můžeme dělit na 3 základní archetypy – kladné, záporné a neutrální. Toto vymezení určuje jejich vztah ke společnosti. Kladné postavy se snaží za každou cenu společnost bránit,

---

<sup>96</sup> E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. str. 28

<sup>97</sup> EISENBEIS, Richard. How to Identify Popular Japanese Character Types. Kotaku.com [online]. Kotaku.com, 2013 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>

<sup>98</sup> *Tsundere* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2018 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Tsundere>

<sup>99</sup> *Yandere* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2020 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Yandere>

<sup>100</sup> *The Chart That Explains Everyone* [online]. New York public radio: WNYC, 2016 [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.wnyc.org/story/the-chart-that-explains-everyone-character-alignment/>

<sup>101</sup> *Protagonist* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2005 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=protagonist>

povznést ji či jí pomoci. Jejich cíle jsou často nesobecké a přímočaré. Tyto postavy se starají o své okolí a snaží se je zlepšit. Obvykle ve svých příbězích pomohly bezpočtu dalších postav a zlepšily aktuální situaci ve světě či se o toto zlepšení zasadily. Nejčastěji je potkáváme v pozici hlavní postavy, najdou se však i případy, kdy jsou v pozici vedlejší postavy či přímo antagonisty příběhu.

Záporné postavy naopak mají jako hlavní cíl svět kolem sebe zdeformovat a přizpůsobit si ho pro sebe. Jejich cíle mohou být stejně tak násilné jako ušlechtilé, avšak prostředky, které vybírají k jejich naplnění, jsou minimálně diskutabilní. Mohou stát v opozici proti hlavním postavám a sehrávat roli vedlejších postav, stejně jako být protagonistou.

Neutrální postavy jsou ty, které sledují své cíle. Mohou pomáhat protagonistovi, stejně jako antagonistovi. Není též neobvyklé, že zůstávají neutrální a nezvolí si pomoci ani jednomu. Tyto základy pak přináší další otázku v podobě rozhodování jednotlivých postav. To se dělí na Lawful (legální/věrný), Neutral (neutrální) a Chaotic (chaotický).<sup>102</sup>

Tyto kombinace dále vytvářejí možnosti, jaké postava má vzhledem ke svému charakteru. Chaotic evil je typ postavy, který rád vytváří chaos, nevádí mu např. spolupracovat s druhou stranou, aby dosáhl svých cílů, či případně odložit svou nenávist. True neutral je typ postavy, který zůstává vždy a za všech okolností neutrální a snaží se do ničeho se nemíchat. Lawful good je typicky hrdina, který zachraňuje svět.<sup>103</sup>

Tato tabulka s názvem Alignment chart je velmi oblíbeným prostředkem pro dosazování různých postav na základě jejich dobrodružství, avšak je nutné si uvědomit, že tato zasazení se mohou snadno změnit. Pomáhá však k hlubšímu pochopení různorodých dějů, které se odehrávají mimo jiné v anime. Podobně jako všechna ostatní zjednodušení, má i toto rozdělení své obtíže, nejlépe však slouží k pochopení principu postav.<sup>104</sup>

---

<sup>102</sup> The alignment system [online]. Blog: Easydamus. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <http://www.easydamus.com/alignment.html>

<sup>103</sup> The alignment system [online]. Blog: Easydamus. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <http://www.easydamus.com/alignment.html>

<sup>104</sup> The Chart That Explains Everyone [online]. New York public radio: WNYC, 2016 [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.wnyc.org/story/the-chart-that-explains-everyone-character-alignment/>

Lawful good	Neutral good	Chaotic good
Lawful neutral	True neutral	Chaotic neutral
Lawful evil	Neutral evil	Chaotic evil

Tabulka 1: Alignment chart

## 2.5 Žánry

Jak již bylo předestřeno, anime ať jako styl animace či produkce z určité země, se dělí na jednotlivé žánry, které se mezi sebou mohou vzájemně překrývat. Tak jako jsou žánry, které jsou rozdělené podle světa a příběhu, který se zde odehrává, jsou i žánry, které jsou rozdělené podle hlavního hrdiny. Žánry se mnohdy navzájem překrývají a klasifikace sama je spíše okrajovou záležitostí pro snazší porozumění dílu než pevně daným a neměnným standardem. Specifické žánry, které přináší japonská populární kultura, jsou stále populárnější s ohledem na mladé skupiny. Tyto žánry s sebou přináší osobitý typ hlavního hrdiny, se kterým se dále pracuje, ať už v rámci stereotypů či proti nim. Nejznámější žánry, na které můžeme narazit jsou šónen (příběhy pro chlapce) a šódžo (příběhy pro dívky). Dalšími žánry jsou pak typicky science fiction, fantasy, sport, detektivní příběhy, horory apod. V této práci je snaha anime přiblížit, co nejvíce to půjde. Z toho důvodu budou u žánrů uvedeny 1-3 příklady. U těch bude vždy uveden název v angličtině a japonštině, případně i v češtině, pokud existuje překlad, dále menší shrnutí příběhu, jeho vliv a přínos.

Vybraná díla reprezentují svůj žánr a patří obvykle mezi jedny z nejuznávanějších napříč komunitou. Není však možné v tomto měřítku prezentovat celý žánr pouze za pomoci několika vybraných ukázek. Zároveň je nutné upozornit, že většina anime vychází z předlohy, kterou je v drtivé většině manga. Ačkoli existují různorodé výjimky, pokud nebude uvedeno jinak – anime vychází ze stejnojmenné mangy, které je připodobněno obvykle téměř 1:1. Z důvodu snahy o prezentaci obou žánrů budou tedy vybrána pouze díla zastupující anime, či mangu, nikoli obojí naráz, byť se toto dílo vyskytuje v obou podobách. Nejvíce toto bude viditelné u Pokémonů, kteří mají své zástupce napříč anime, mangou i videohrami, jak bude dále rozvedeno.

### 2.5.1 Šōnen

Nejznámější žánr tohoto typu je tzv. šōnen – japonsky 少年 [šōnen], v překladu chlapec.<sup>105</sup> Tento žánr se zaměřuje na hlavního hrdinu, kterému je zhruba od 12 do 18 let a který se vydal na cestu. Žánr je určený chlapcům ve stejném věku, i proto se zde objevuje jistá míra sexualizovaného obsahu.

Tato anime mají několik společných rysů. Patří sem vývoj a dospívání hlavní postavy, ztráta nevinnosti a iluzí o světě, potřeba ochránit přátele a zesílit. Hlavními motivy zde bývají přátelství, budování a ochrana vztahů, nutnost dospět, zmoudřet a posunout se ve světě. V neposlední řadě je velkým motivem akce. Každý šōnen v sobě do určité míry obsahuje akci, silný příběh a zdůrazňuje sílu přátelství.<sup>106</sup> Většinu potíží zde řeší hlavní hrdinové za pomoci specifického bojového umění a adrenalinové akce.<sup>107</sup>

Patří sem např. Dragon Ball od studia Toei, One Piece, My Hero Academia či Demon Slayer.<sup>108</sup>

#### 2.5.1.1 One Piece<sup>109</sup>

V tomto světě zažívá pirátství svůj zlatý věk. Znamý pirát před smrtí ukryje tajemný poklad, známý jako One Piece. V následujících kapitolách mangy, popřípadě ve více než jednom tisíci dílech anime, se rozvíjí příběh chlapce Luffyho, který získal schopnost natahovat své končetiny, jak jen uzná za vhodné, avšak nedokáže za žádných okolností plavat. Hlavním cílem je zde právě snaha získat tajemný poklad a stát se pirátským králem, ale příběh mnohdy odbočuje různými směry k vedlejším postavám a bláznivým, mnohdy až komickým situacím.

One Piece se vysílá od roku 1999. Na rozdíl od ostatních šōnenů, které jsou obvykle mířeny spíše na mladší publikum, One Piece sleduje 67,9 % diváků mezi 20-29 lety a pouze 23,3 % diváků mezi 10-19 lety, což je hlavní cílová skupina žánru. One Piece vyčnívá nejen svou délkou a titulem druhého nejdéle prodávaného komiksu na světě, hned po Supermanovi, ale také neobvyklým grafickým zpracováním, šílenou barevnou paletou a mnoha odbočkami

---

<sup>105</sup> Shōnen: 少年【しょうねん】. Anime news network [online]. Anime News Network, - [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=4>

<sup>106</sup> What Does Shounen Mean In Anime? [online]. Japanese Tactics, 2020 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://japanesetactics.com/what-does-shounen-mean-in-anime>

<sup>107</sup> Shōnen: : 少年【しょうねん】. Anime news network [online]. Blog: Anime News Network, - [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=4>

<sup>108</sup> Toei Animation: history [online]. Tokyo: Toei Animation, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://lineup.toei-anim.co.jp/en/gen/1950-1959/>

<sup>109</sup> One piece [anime série]. Režie: Daisuke NIŠIO. Japonsko, 1999. Autor mangy Eiichirō Oda

od hlavního příběhu, který tím však není nijak narušován. I z toho důvodu bývá One Piece často dáván za příklad, jak má vypadat vyprávění dlouhého a zdánlivě nekonečného příběhu, který v sobě neobsahuje zbytečné prodlužující prvky, ale zároveň má příjemnou variaci charakterů a množství vedlejších příběhových linek, co nepůsobí jen jako výplň času.<sup>110</sup>

#### 2.5.1.2 My Hero Academia<sup>111</sup>

Moje hrdinská akademie, nebo také Boku no Hero, je z mangy vycházející anime. Vypráví poměrně typický příběh o chlapci, jenž žije ve světě, kde každý oplývá superschopností. On je výjimečný tím, že žádnou nemá. V tomto světě se však navzdory jiným zpracováním podobného tématu hrdinou nemůže stát každý jen proto, že má superschopnost. Pro to, aby osoba stala hrdinou, je vyžadováno patřičné vzdělání, praxe, určitý zácvik a existují pro to i speciální akademie, kam se žáci mohou zapsat. Po splnění všech testů mohou následně pracovat s policií na dopadení zločinců. Institucionalizace staví superhrdinství na podobnou úroveň jako detektivy či strážníky, a studenti musí vydat maximum, aby se do podobného oboru dostali. Pod vedením vysloužilých hrdinů v roli učitelů se žákům dostává patřičného tréninku.

My Hero Academia se snaží o zobrazení světa, ve kterém jsou zvláštní schopnosti mnohdy spíše na obtíž. Padouši, jež likvidují klid civilního obyvatelstva, jsou stejně špatní jako ti, co se lidí snaží chránit, ale ve výsledku napáchají jen více škody. Anime se nebojí vytáhnout otázky majetku a toho, kdo zaplatí, když se při dopadení padoucha zničí patrová budova? Trestá porušení zákonů ze sebelepšího důvodu a nenechá hlavního hrdinu chvíli vydechnout ani když onu schopnost získá, právě naopak. Zatímco se hlavní hrdina se svou schopností učí, jsou tu další, kteří chtějí uvrhnout svět do chaosu a nechtějí čekat až hlavní hrdina vystuduje.

I proto je zde velký rozdíl mezi chvílemi, kdy se protagonista prostě snaží zapadnout do své třídy v rámci střední školy, a mezi chvílemi, kdy musí bojovat a používat schopnost, která mu ale ve výsledku spíše jen ubližuje. Otázka záchrany náhle není jen otázkou života a smrti zachraňovaného, ale i zdraví hlavního hrdiny, které je vážně ohroženo. Toto anime je typickým představitelem žánru šónen, obsahující všechny jeho prvky. Jeho oblíbenost lze vidět na faktu,

---

<sup>110</sup> *International Demographic Poll Results!* [online]. The library of Ohara: New world, 2020 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://thelibraryofohara.com/2020/02/16/international-demographic-poll-results/>

<sup>111</sup> Boku no Hero Academia [česky Moje hrdinská akademie] [anime série]. Režie Kendži NAGASAKI. Japonsko, 2014. Autor mangy Kohei Horikoshi

že první díl šesté série pouze v Japonsku sledovaly 3 miliony lidí současně. Určitou roli v tomto ohledu hraje fakt, že tato epizoda byla vysílána v hlavním vysílacím čase – tedy v 17:30.<sup>112</sup>

### 2.5.2 Šódžo

V překladu mladá dívka. Šódžo je žánrem, který v mnohém připomíná Šónen – tento žánr je zaměřený primárně na mladé dívky ve věku od 11 do 20 let. Oproti žánru Šónen jsou zde méně využívané akční sekvence a scény. Tento žánr se považuje za méně výrazný kvůli svému cílenějšímu zaměření<sup>113</sup>. V rámci tohoto žánru se často objevují motivy jako láska mladé dívky k jednomu, či několika přitažlivým chlapcům. Žánr se nevyhýbá nadpřirozeným zápletkám, či sledování atraktivních mužských, či ženských postav, jak se potloukají obyčejným světem. Bývají zde štíhlí a krásní protagonisté obou pohlaví, často k nerozeznání v rámci pohlaví.<sup>114</sup>

Mezi známější díla patří Sněhurka s červenými vlasy, vyprávějící příběh o dívce, kterou pronásleduje princ pro její červené vlasy. Ona ve snaze uniknout uteče a získá lásku prince z vedlejšího království. Dalšími zástupci této série mohou být např. Fruit basket, Sailor Moon, či případně Vampire knight.<sup>115</sup> Primárním zaměřením šódžo bývá romantická zápletka, pohlední chlapi, či klidnější a jednodušší příběh, který vede hlavní postavu i jinou cestou než tou plnou soubojů a dobrodružství. Mnohdy se tento žánr mísí s fantasy, či jinými žánry, aby sám o sobě dokázal obstát.

### 2.5.3 Sci-fi

Science fiction, v překladu vědecká fikce, je jeden z prvních žánrů, kterým se anime věnovalo. Díky animaci je zde mnohem snazší prokreslit úchvatné technologie i roztodivné mimozemské tvory, aniž by narušovali svým vzhledem celkové prostředí díla. Sci-fi je jeden z průkopnických žánrů, jehož kořeny můžeme sledovat u dystopických děl na začátku 20. stol.<sup>116</sup> Stejně jako ostatní styly i tento se neustále vyvíjí a mění. V anime se v průběhu let vystřídal mnoho druhů těchto žánrů, ty nejvýraznější si zde představíme.

---

<sup>112</sup> *Anime Viewership in Japan: My Hero Academia bags its Biggest Episode Yet* [online]. TV Fandom Lounge, 2022 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: [https://www.tvfandomlounge.com/my-hero-academia-season-6-more-anime-viewership/?utm\\_content=cmp-true](https://www.tvfandomlounge.com/my-hero-academia-season-6-more-anime-viewership/?utm_content=cmp-true)

<sup>113</sup> Merriam-Webster. (n.d.). *Shojo*. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved June 18, 2023, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/shojo>

<sup>114</sup> E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. str. 10

<sup>115</sup> REMIZOVA, Maria. 10 Best Shojō Anime No One Expected To Succeed. *CBR.com* [online]. Austrálie: Comic Book Resources, 2022 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/best-underrated-shojo-anime/#fruits-basket-s-remake-revived-interest-in-shojo-anime>

<sup>116</sup> ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. str. 6

Základním kamenem pro sci-fi anime je tzv. subžánr mecha nebo též mechatronický. Tento subžánr odkazuje na roboty v různých podobách využití k boji proti nepřítelům různých typů. Mechatronické loutky bývají ovládané piloty a jsou velmi dobře vybavené k boji. Do tohoto žánru patří např. Neon Genesis Evangelion.

Další z oblíbených subžánrů je cyberpunk. Ten odkazuje na svět, kde se technologie přetavila v životní styl. Ve světě cyberpunku se lidské tělo z velké části robotizuje a společnost podléhá mnohdy prohnilým korporacím, které sledují jen zisk. Příběhy z těchto světů bývají mnohdy o lidech, kteří se snaží vzepřít systému a vymanit se z něj. Z těch starších můžeme zmínit např. Akiru, z těch novějších pak Cyberpunk Edgerunners, který přímo navazuje na hru od polských vývojářů Cyberpunk 2077.

Dalším typem pak jsou o něco klidnější příběhy z moderních společností. Anime prozkoumávají vliv technologií na lidi a na jejich každodenní život. Často se zde z první pohled neškodné technologie časem vyklube hrozba pro celou společnost. Tyto příběhy mají za úkol varovat své diváky a upozornit na zneužití technologií. Jedním z dalších velmi rozšířených typů jsou také setkání lidí s mimozemskými formami života. Tyto příběhy vyprávějí o mnohých formách útoků, či naopak přátelštějším setkání-s jinými životními formami. Toto rozdělení je pouze obecné, mnohé příběhy v sobě mohou obsahovat prvky více typů a kombinovat je. Jeden z těchto prvků pak může více vyčnívat nad ostatní.

#### 2.5.3.1 Neon Genesis Evangelion<sup>117</sup>

Pro neznalého diváka je Neon Genesis Evangelion<sup>118</sup> (zkráceně NGE) jedním z mecha anime, kde v dystopickém světě lidé bojují za pomoci lidmi sestavených robotů proti obřím bytostem známým jako Andělé.<sup>119</sup> Tento příběh však není jen o velkolepých bojích, lidskosti a otázkách výhry a prohry. NGE je jedním z těch děl, které si vzaly za vzor samotnou knihu genesis a přetvořily ji do strhujícího příběhu o lidskosti, osamění, depresi a neskutečných technologiích. Množství biblických odkazů a zpracování hebrejské mytologie je uchvacující nejen v rámci pojmenování postav, či vynálezů, ale také v jejich funkci.

---

<sup>117</sup> Neon Genesis Evangelion [online]. United states of America: My anime list [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: [https://myanimelist.net/anime/30/Neon\\_Genesis\\_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime](https://myanimelist.net/anime/30/Neon_Genesis_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime)

<sup>118</sup> Šinseiki Evangelion [anglicky Neon Genesis Evangelion] [anime série]. Režie Hideaki ANNO. Japonsko, 1995.

<sup>119</sup> NAPIER, Susan J. Anime from Akira to Princess Mononoke.: experiencing contemporary Japanese animation. Str. 96-99



Svět zde je obrácen – lidstvo není potomkem Adama, nýbrž Lilith, která dala světu diverzitu, zatímco potomci Adama jsou andělé. Antagonisté nechťejí svět zničit z principu, nýbrž proto, aby mu přinesli jednotu. Autoři se nebáli použít nejen jeden psychologický výzkum a teorii a uvést ji do praxe přímo před zraky diváka. Ať se už jedná o otázky duše umělé inteligence, nebo o tzv. ježčí dilema, které upozorňuje na fakt, že i přes snahu a touhu se někteří prostě zraňují, kdy se k sobě dostanou moc blízko – jako ježci, kteří by se snažili jeden druhého zahřát, avšak spíše by si ubližovali svými bodlinami.

Dále pak rozebírá otázky osamělosti a touhy překonat svou jedinečnost, aby se opět lidstvo mohlo spojit v jeden celek a nepociťovalo tak bolest z osamění. Tato snaha o návrat do jedinečného stavu, kdy bylo vše jiné a bezpečné, vede k ochotě přetvořit svět, jak ho známe, případně jej zničit. Pud smrti, který vytvořil jako koncept Sigmund Freud, zde můžeme vidět v praxi společně s mnoha dalšími teoretickými koncepcemi.

Neon Genesis Evangelion vystupuje proti ostatním dílům s jasnou zprávou, kterou z něj ale vyčte bez přesných znalostí hebrejského výkladu bible jen málokdo. Nabízí také ukázky filozofických koncepcí jako např. Schopenhauerovu teorii z knihy *Svět jako vůle a představa*. Tato teorie, ukazuje, že utrpení je důsledek individuality. Komunikace, vnímání a porozumění jsou totiž pro jednoho každého člověka odlišné, což ztěžuje vzájemné propojení a porozumění. Přesně toto a mnoho dalšího můžeme sledovat v tomto anime v praxi.<sup>120</sup>

Ve výsledku, za předpokladu kvalitního zpracování, které Neon Genesis Evangelion nabízí, můžeme říci, že některou z teorií zde uvedenou do funkčnosti vidělo více lidí, než kolik si uvědomuje, že jim byla psychologická či filozofická teorie nabídnuta. Neon Genesis Evangelion je anime, jež vzniklo v roce 1995, a dodnes se těší nebyvalé popularitě. Není možné zcela určit přesné číslo sledujících lidí, můžeme však dohledat, že 1 016 721 uživatelů ohodnotilo toto anime na stránkách My anime list, které slouží k hodnocení jednotlivých anime na celosvětové bázi. Skutečný počet lidí, jež toto anime viděli, bude pravděpodobně mnohem vyšší, nejsou pro to však dohledatelné žádné relevantní zdroje. V roce 2006 bylo toto anime vyhlášeno na The Japan Media Arts Festival, jako nejpopulárnější anime všech dob.<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> WISECRACK, 2018, The Loneliest Anime – The Philosophy of Neon Genesis Evangelion – Wisecrack Edition, YouTube video. [2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=USKzAj1dOq4&t>

<sup>121</sup> Neon Genesis Evangelion [online]. United states of America: My anime list [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: [https://myanimelist.net/anime/30/Neon\\_Genesis\\_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime](https://myanimelist.net/anime/30/Neon_Genesis_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime)

### 2.5.3.2 Cyberpunk Edgerunners<sup>122</sup>

Když 10. prosince 2020 vyšla hra Cyberpunk 2077 od polského studia CD Project Red, byla to katastrofa. Zatímco při obvyklém vydávání her je běžné, že se sem tam něco nepovede a hra první dny není ani hratelná, tato hra měla ještě o něco horší start. Cyberpunk a jeho svět je místo, které hráči toužili prozkoumat už od 90. let, kdy tento typ světa zažíval největší rozkvět.

13. září 2022 vyšlo následně anime na Netflixu Cyberpunk Edgerunners, odehrávající se přímo ve světě hry Cyberpunk 2077, ukazující do větších detailů svět, kde je možné mít bionické zcela vše, ovšem pouze pokud máte dostatek peněz.

Příběh anime vypráví o chlapci, který po smrti matky skončil na ulici a nechal si lehkomyšlně nainstalovat silný vojenský implantát, který jeho tělo zvládalo až podezřele dobře. S těmito implantáty se časem rozvíjí i nemoc nazvaná kyberpsychóza – nebezpečný stav, kdy se z nositele implantátu stává šílený terorista.

Zatímco sledujeme snahu dítěte z ulice se postupně vypracovat a zvládnout více než jeden implantát, spolu s bojem proti kyberpsychóze můžeme sledovat i svět cyberpunku očima postavy, která zde vyrůstá. Tato společnost je prohnílá a zbavená všech zábran i lidskosti. Peníze jsou nejdůležitější, kdo je nemá, je postradatelný.

Těsně před vydáním anime zaznamenaly statistiky, že hru Cyberpunk 2077 hrálo souběžně 16 000 hráčů na platformě Steam (platformě poskytující jeden z celosvětově největších legálních přístupů ke hrám pro hráče na počítači). Po vydání anime se tento počet zvedl a 15. září dosáhl 136 724<sup>123</sup> souběžně hrajících hráčů. U hry pro jednoho hráče se jedná o nevídaný nárůst, ještě po dvou letech od vydání. Nutno podotknout, že tyto statistiky poskytuje jedna z několika možných platform, kde hru lze hrát. Čísla mohou tedy být ve skutečnosti mnohem vyšší.

Svět cyberpunku bývá často obdivován pro svou neotřelost a krutou realitu. Pracuje s konceptem, kde lidstvo vlastní a má na dosah neskutečné technologie, od augmentací vlastních těl až po schopnost propojit se s počítačovými systémy a háčkovat pouze svou myslí... Naproti vyspělé společnosti se životní prostor i zásoby zmenšují a lidskost je považována za slabost. Pomyslné nůžky společnosti jsou rozevřené tak moc jak to je možné.

---

<sup>122</sup> Cyberpunk: Edgerunners [anime série]. Režie Hirojuki IMAIŠI. Japonsko, 2022. Netflix série

<sup>123</sup> SteamDB: Cyberpunk 2077 [online]. Steam DB, 2020 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://steamdb.info/app/1091500/charts/>

Pokud se člověk nenarodí jako bohatý občan, musí se spoléhat pouze sám na sebe a svou schopnost krást a přizpůsobit se situaci. Pouliční přestřelky a honičky zde nejsou žádnou vzácností a obyčejní lidé čelí ohrožení na každém kroku.

### 2.5.3.3 Psychopass<sup>124</sup>

Příběh Psychopassu je zasazen do moderní společnosti, kde existuje technologie, jež dokáže určit, že někdo spáchá zločin ještě než to danou osobu vůbec napadne. Schopnost detekovat zločin sice vede k nižší míře provinění, ale také internaci a odstavení lidí ze společnosti, kteří nikdy nic neudělali.

Ideologie ve světě, kde se trestá před spácháním zločinu je natolik silná, že je divák vhozen do víru událostí, při kterých se mladé detektivce vyrůstající v tomto systému postupně otevírají oči. Hodnota lidí určená počítačem proto, že by mohli spáchat zločin, je automaticky snížena. Jsou postradatelní, tak se vysílají do nebezpečných akcí jako první. Policisté, kteří svou práci vykonávali mnoho let, mohou být poté, co se jejich psychopass sníží, odsouzeni a zbaveni své hodnosti a mnoha svých práv.

Na pozadí této ideologické propagandy pak existuje několik jedinců, které nedokáže počítač určit jako rizikové i přesto, že spáchají zločin přímo před policistou. Hypermoderní zbraně, které mají několik modů, od omráčení až po zabití, se aktivují podle naměřené hodnoty psychopassu, nikoli podle situace. Stává se tak, že vrah je označen za nevinného. Anime řeší otázku spolehlivosti technologií a schopnosti lidí se přizpůsobit společnosti. Kromě toho se zde setkáme s hlubokou symbolikou, kdy je systém, jenž určuje míru pravděpodobnosti zločinu, pojmenován Sibyla po řecké věštkyni.

V ideální situaci tento systém pomáhá rozhodovat koho volit, jak se obléct, jakou práci si zvolit, co vystudovat, postupně se ale začne ten dokonalý a zcela bezchybně fungující systém rozpadat před očima hlavní hrdinky. Společnost, jakou prozkoumává toto anime, je ve výsledku jedna z těch, co berou svým občanům svobodnou vůli výměnou za maximální pohodlí. Naneštěstí ne pro všechny.

---

<sup>124</sup> Psycho-Pass [anime série]. Režie Kacujuki MOTOHIRO. Japonsko, 2012.

#### 2.5.4 Fantasy

Fantasy je další z velmi specifických žánrů. Tento literární a umělecký žánr se vyznačuje primárně prvky jako magie, magické předměty, bestie a jiné mytické bytosti. Svět je magickému zařazení obvykle přizpůsoben a nejedná se zde o nic neznámého ani nemožného. Příběhy bývají různého typu, obvykle však hrdinové mají za úkol zachránit nějakou postavu či celý ten svět.<sup>125</sup> Fantasy můžeme dále dělit do dvou větších skupin. První, která se opírá více o středověk a historii, druhá, která se odehrává v moderní době.

Další možné rozdělení fantasy je dle toho, zda se odehrává vedle obyčejného světa, jako např. v Harry Potterovi, či Letopisech Narnie, či se jedná o samostatně stojící svět, který má vlastní historii a pravidla a není nijak průchozí. Zároveň je možné narazit i na označení dark fantasy, označující fantasy s temnějším příběhem a podtextem světa, kde hrdina může velmi snadno zemřít, či být okraden.<sup>126</sup> Fantasy má mnoho vrstev, které se mohou navzájem prolínat. Jako u všech žánrů, i zde platí, že nejprve vzniká dílo a až na jeho základě se utváří žánr. Mnoho děl si může pouze akceptovat určitá pravidla žánru a jiná nerespektovat, či je záměrně překračovat, čímž následně vzniká žánr nový.

##### 2.5.4.1 Made in Abyss<sup>127</sup>

Made in Abyss představuje svět, kde bylo již téměř vše prozkoumáno. Poslední místo, které zůstává záhadné a neznámé je Abyss – ohromná propast na ostrově uprostřed moře. Skutečnou hloubku propasti nikdo nezná, protože propast sužuje tzv. kletba.<sup>128</sup> Čím hlouběji do propasti člověk sestoupí, tím obtížnější je pro něj návrat na povrch a časem je tento návrat podmíněn cenou, kterou není možné zaplatit.

V tomto světě jsou znalosti a artefakty z tajemné propasti jednou z nejcennějších komodit. Dobrodruzi se tedy vydávají stále hlouběji a bez ohledu na cenu se snaží dostat na dno samotné propasti a pochopit, co je ono místo zač. Díky dvěma dětským hrdinům můžeme sledovat, jak se postupem času stává z příběhu o sestupu do propasti stále temnější a nebezpečnější výprava. Zrcadlo, které Made in Abyss nastavuje skutečnému světu, v divákovi zanechává hlubokou

---

<sup>125</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Str. 187-190

<sup>126</sup> *Dark Fantasy* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2006 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Dark+Fantasy>

<sup>127</sup> Made in Abyss [anime série]. Režie Masajuki KODŽIMA. Japonsko, 2017. Autor mangy Akihito Tsukushi [Cukuši].

<sup>128</sup> MEON, 2020, Proč mám rád Made in Abyss - Moderní fantasy klasika, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=scdA8MeiQZE>

stopu. Jaká je cena lidskosti? Co vše je společnost ochotna tolerovat, dokud jsou vidět pozitivní výsledky? Jaké znalosti stojí za to, aby člověk v průběhu jejich získávání ztratil vše?

Tento příběh vypráví nejen o zvláštní společnosti, kde existuje magie. Společnost je zvrácená tak, že posílá sirotky těžít poklady z propasti, aby si vydělali na vlastní živobytí. Město má nadměrné množství dětí, které jejich rodiče opustili pro slávu a touhu prozkoumat propast. Tento svět, byť pokroucený a temný, je představen očima dvanáctileté dívky, pro niž jsou podobné podmínky normální... a která se vydává do propasti za svou matkou.

Realita, která zde doléhá, a činy jednotlivých aktérů nejsou podrobovány žádné zpětné vazbě, protože ostatním postavám připadá podobné jednání v pořádku. Tento kontrast je jedním z důvodů proč si podobné anime pouštět. Jedná se o zrcadlo, které je nastavované nejen nám samotným, ale celé naší společnosti. *Made in Abyss* je perfektní ukázkou toho, jakým způsobem může fungovat ideologie, která postupuje od zdánlivě neškodných drobností, jako třeba vyzdvihování průzkumníků, až po využití lidského života jako zdroje právě těmi průzkumníky.

#### 2.5.4.2 Útok titánů<sup>129</sup>

Svět, který se nám představuje v anime *Attack on Titan* je plný tajemství a mnoha neznámých. Pro lidstvo představují jedinou jistotu města obehnaná vysokými hradbami, která jim poskytují útočiště před hrozbou Titánů, neznámých obrů, pro které lidé představují jen potravu. Příběh vypráví o dospívajícím chlapci, který se poté, co při jejich útoku ztratí celou rodinu, rozhodne pomstít a zničit všechny tyto tvory. Hladomor, jenž následuje po ztrátě území, donutí hlavního hrdinu přihlásit se v mladém věku do armády a projít intenzivním výcvikem, aby se následně dostal do jednoho ze tří vojenských oddílů. Anime vypráví o snaze lidí přežít a porazit neznámá monstra, o nichž se snaží zjistit co nejvíce. Hlavně, co jsou zač...

Inspirace německými městy a Německem jako takovým je nejvíce vidět zvláště v pozdějších sériích, které silně hrají na emotivní notu. Objevení tajemství obrů však nepřinese protagonistovi klid. Ten odhaluje společně se zbytkem světa za hradbami, sužovaným monstry, i odvěkou nenávist. Titáni byli vytvořeni lidmi, aby udrželi vybrané národy v zajetí a pravidelně

---

<sup>129</sup> Šingeki no kjodžin [česky Útok titánů, anglicky *Attack on Titan*] [anime série]. Režie Tecuró ARAKI. Japonsko, 2013. Autor mangy Hadžime Isajama

je likvidovali. Segregace zbytků národa a snaha o jeho kompletní vymazání z historie je jednou z nepříjemně viditelných alegorií k druhé světové válce.

Toto anime neklade otázky a nevyzývá k zamyšlení, pouze ukazuje, kam může vést přílišná touha znát vše. Ne všechny informace mohou pomoci a někdy vojáci zaplatí vlastní krví za informaci, která v konečném důsledku ničemu nepomůže a zatáhne lidi do dalšího, ještě horšího konfliktu. Spousta nevinných je vystavena nenávisti, které nerozumí, jejíž původ neznají a jejíž podstata jim nedává smysl. Z boje o život se skutečnými monstry se stává boj o přežití ve světě, který nikdo z nich nezná. V tomto světě se navíc většinu hlavních aktérů snaží ostatní vyhladit jen proto, kde se narodili.

Zatímco v angličtině se anime jmenuje Attack on titan – v doslovném překladu útok na titány, česky bývá toto dílo překládáno jako Útok titánů. Jedná se o přesnější název s ohledem na japonskou původní verzi.

#### 2.5.5 Detektivní

Detektivní žánr vznikl ke konci 18. stol. povídkou od Edgara Allana Poe Vraždy v ulici Morgue, následně se proslavil převážně díky knihám Arthura Conana Doylea o detektivu Sherlocku Holmesovi.<sup>130</sup> Tento dnes již ikonický detektiv byl inspirací pro nejedno studio. V rámci Japonsko-Evropských spoluprací vzniklo anime s názvem Hound inspirované jednou z povídek o Sherlocku Holmesovi. Později se tato inspirace přetavila např. do tematiky dvou ze speciálních dílů anime Black Butler, či Kurošitcuji, kde postavy přímo autora slavného detektiva potkají a umožní mu prožít nezapomenutelný zážitek, jenž ho inspiruje ke psaní. A mnoha dalších anime, které se Sherlockem inspirovala.

Dalším, o něco typičtějším zástupcem tohoto žánru je Death note, či Zápisník smrti. Toto anime se více inspiruje klasickou detektivní zápletkou, kterou podává z odlišných úhlů s přidáním nadpřirozených prvků do příběhu. U detektivního žánru je typické, že divák sleduje postavu detektiva, jež se snaží vyřešit zapeklitý případ úmrtí oběti. Druhů obětí stejně jako vrahů bývá více typů. Podstatné pro naplnění premisy příběhu je, aby se divák dozvěděl, kdo je vrah, jakým způsobem byla oběť zabita a jaké okolnosti k tomu vraha vedly.<sup>131</sup>

---

<sup>130</sup> HOLANOVÁ, Markéta. Jak se detektivka stala detektivkou: sonda do vývoje žánrového povědomí v české literární kultuře přelomu 19. a 20. století. Str. 53-56

<sup>131</sup> MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. Encyklopedie literárních žánrů. Str. 699

### 2.5.5.1 Death Note - Zápisník smrti<sup>132</sup>

Příběh anime Death Note - Zápisník smrti je příběhem hry na kočku a na myš. Detektiv se snaží vypátrat vraha a zatknout ho, vrah se snaží přijít na jméno detektiva a zabít jej. Vše začíná na střední škole, kde sedí na hodině brilantní student a nudí se. Dívá se z okna, když uvidí na zem dopadnout potrháný starý sešit s názvem Zápisník smrti. O přestávce jej vyzvedne a podívá se nad zvláštními pravidly, které tento deník nabízí – Pokud pisatel zná jméno a tvář dané osoby a zapíše je do zápisníku – ta osoba zemře. Způsob smrti lze specifikovat, případně napsat pouze jméno a do třiceti vteřin zemře daná osoba na zástavu srdce. Celé to působí spíše jako hloupý vtíp. Avšak student je později toho dne svědkem, jak uprchlý zločinec ohrožuje mladou dívku, a tak to se zápisníkem zkusí. Je svědkem první smrti.

Celý příběh vypráví o tom jak se ze studenta a premianta stává masový vrah, který se považuje za boha nového světa trestajícího kriminálníky. Proti němu stojí nejlepší detektiv světa – El. Příběh odehrávající se přímo uprostřed japonské mytologie s detektivním podtextem je považován za jedno z nejlepších anime. Díky tomu, že staví diváka před otázky, jako zda je správné vraždit ty, co unikli spravedlnosti, či ty, co byli zadrženi a zatěžují systém? Kdo smí rozhodovat o smrti? Je opravdu správné odstranit pro zlepšení společnosti ty, co ji chrání? Kam až může zajít lidská touha po spravedlnosti a jaké způsoby se mohou využít? Kde končí spravedlnost a začíná vražda?

Všechny tyto otázky klade Death note v uchvacujícím příběhu. Vzniklo mnoho dalších adaptací, včetně mnoha hraných filmů – jeden z nich pochází z USA a byl natočen společností Netflix. Rozdíly, které se vyskytují mezi filmem a anime, jsou markantní a poukazují na rozdílné vnímání postav z hlediska různých kultur. Zatímco v Japonsku je Light jakožto premiant uznávaný a obdivovaný student, který je i poměrně oblíbený, v USA se jedná o stereotyp šprta přehodnocujícího si pravidla po svém.

V japonské verzi je jeho touha po zabíjení kriminálních osvětlena znechucením ze společnosti, kde žije a kde je pácháno tolik zločinů každý den. Nepotřebuje ke svému rozhodnutí žádnou situaci, která by ho podněcovala. Ve verzi z USA je k podobnému činu zapotřebí motivace v podobě ztráty matky a neschopnosti policie chytit jejího vraha.

---

<sup>132</sup> Death Note [česky Zápisník smrti] [anime série]. Režie Tecuro ARAKI. Japonsko, 2006. Autor mangy Cugumi Óba

Sledovat anime a následně i film je poučné, protože zobrazuje rozdíly mezi kulturami. Byť se některé volby tvůrců filmu zdají diskutabilní a kvalita filmu silně upadá, právě ony rozdíly mezi oběma pojetími z hlediska kultury jsou více než zajímavé. V anime pak můžeme sledovat uchvacující práci se stereotypy a jejich boření. Protagonista, od pohledu perfektní student, vždy uhlazený a téměř geniální, stojí proti antagonistovi, který už od pohledu nebudí dojem důvěryhodné osoby. Má hluboké kruhy pod očima, jeho oblečení není ani zdaleka reprezentativní a díky neobvyklým postojům a posedům působí dost podivně. Genialita obou probouzí v divákovi touhu se jim vyrovnat a přijít na další způsob, jak jeden přechytračí druhého. Ve filmovém zpracování naopak vidíme stereotyp šprta, který obchází pravidla a zneužívá svého dobrého prospěchu. Rozdílné vnímání různých stereotypů a snaha o jejich narušení vytváří ve výsledku dvě zcela rozdílné postavy.

Dalším poměrně zajímavým rozdílem je samotná práce se zápisníkem. Nadpřirozeno je v původní verzi spojené se světem a integrováno do něj.<sup>133</sup> Šinigami jsou známí jako bozi smrti a považují se za obvyklou součást světa, kterou lidé pouze nevidí. Toto vysloveně japonské vnímání světa může působit na evropské diváky zmatečně, zvláště pokud sami vnímají smrt jako jiný typ bytosti, než je bůh. Silná spiritualita se prolíná většinou anime, zde je však nejvíce vidět ten rozdíl mezi bohem smrti, jakého představuje japonská verze a nadpřirozené bytosti smrtky, kterou předkládá americká verze.

#### 2.5.5.2 Black Butler<sup>134</sup>

Příběh je dokonalou ukázkou propojení dvou rozdílných kultur. Děj je zasazen do prostředí Velké Británie s prvky japonského folkloru a nadpřirozena. Anglický hrabě je po vážném napadení a pokusu o obětování zachráněn démonem, se kterým uzavře smlouvu o své duši. Na oplátku získá věrného sluhu, který mu pomůže zjistit, kdo ublížil jeho rodině a proč.

Hlavnímu protagonistovi je však pouhých 12 let. Japonský folklor má na Londýn 19. století zajímavý vliv. Potkáváme zde obchodníky s opiem, ale také tzv. šinigami (bohy smrti), kteří fungují vedle klasicky křesťanského prostředí více než dobře.

Vedle mnoha dobových osobností, včetně samotné královny Victorie, v anime potkáme také Jacka Rozparovače a osobité vysvětlení jeho původu jako jednoho ze šinigami. Anime se nebojí

---

<sup>133</sup> KERR, Brian. Spirituality in anime. [online] [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: [http://www.umich.edu/anime/history\\_spirituality.html](http://www.umich.edu/anime/history_spirituality.html)

<sup>134</sup> Kurošicudži [anglicky Black Butler ] [anime série]. Režie Tošija ŠINOHARA. Japonsko, 2008. Autorka mangy Jana Toboso



vytáhnout i Arthura Conana Doylea a dodat mu svou verzi inspirace pro Sherlocka Holmese, případně přivést diváky na vlastní verzi toho, co se stalo na Titaniku.

Jedná se o jedno z velmi kvalitních děl, které v sobě spojuje britskou a japonskou kulturu v nenásilné a zajímavé formě. Namísto jednotné dějové linky je divákovi prezentováno spíše více menších, které se ke konci snoubí v jednu závěrečnou, která by měla anime zcela ukončit. Ačkoli se dočkalo několika skvělých pokračování, obecně se druhá série považuje za tu nejhorší a bývá ignorována dlouholetými fanoušky. Anime následně pokračuje postupným zkracováním dalších sérií na tzv. OVA (speciální díly), až dospěje k samotnému filmu.

Vyšetřování s nádechem okultismu a spojení dvou kultur v jednu velmi zajímavou směs poukazuje na to, proč je toto anime obecně považováno za jedno z nejlepších pro začátečníky. Nachází se zde mnoho odkazů na modernější dobu, spousta komického humoru a odkazů na reálný svět. Je zde např. uveden v Japonsku oblíbený Kari chléb, což je dozlatova upečený chléb, naplněný kari. Je však podstatné upozornit, že toto anime mnohdy sází na komiku situace a určitou absurdnost postav a jejich chování. Cílí na dospívající, kterým tento humor obvykle připadá zábavný a nevšímají si jiných situací, které se dějí, či si je vykládají jiným způsobem. Anime mělo být v žánru jaoi (vysvětleno dále), avšak později se od tohoto upustilo a zůstalo v žánru detektivních a mysteriózních.

## 2.5.6 Sport

Sportovní anime a příběhy se těší neobvyklé popularitě. Mnohé z nich přibližují sport lidem, kteří se o něj do té doby vůbec nezajímali či jen velmi povrchně. Sportovní anime obvykle mívají nejen silnou příběhovou linku o postavě, která se postupně dostává na vrchol, ale i o soupeřích a jejich snech dostat se na ten samý vrchol. Nestaví diváka do jasné pozice ve stylu – tato postava je kladná a tato záporná, nýbrž je nechávají, aby si každý divák našel svého oblíbence sám. Anime tak více působí jako záznam skutečných soutěží. Díky větší šanci prokreslit jednotlivé záběry a zpomalit či naopak zrychlit zápas pouze za pomoci animace je tento žánr na vzestupu a obliby.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> MEON, 2019, Co je na anime tak zajímavého? YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=D6tvq3va1o4&t>

### 2.5.6.1 Júri!!! on Ice<sup>136</sup>

Málokteré anime se dokázalo svým způsobem dostat až na olympijské hry. V roce 2018 bylo využito při párovém bruslení na zimních olympijských hrách v Pchjongčchangu japonskou bruslařkou Miu Suzakiovou a bruslařem Rjuičim Kiharou, též zastupujícím Japonsko.<sup>137</sup>

Júri!!! on Ice vypráví příběh dvou krasobruslařů obou jménem Júri. Jeden Júri pochází z Japonska a v poslední krasobruslařské sezóně se mu nedařilo. Vrací se jako poražený domů, aby nabral síly a rozhodl se, co se životem dál. Ve snaze se znovu dostat na led a uvolnit se předvede Júri jedno ze svých oblíbených krasobruslařských čísel, které patří aktuálnímu šampionovi z Ruska. Při svém tréninku je natočen – video se stává virálním a do Japonska za ním přijíždí jeho idol, aby jej trénoval. Cesta od téměř úplného dna zpátky na vrchol není jednoduchá ani se světovou jedničkou. O to náročnější to je, když se k tréninkům přidá i Júriho rival – Júri(o), který konečně má s další sezónou postoupit do dospělé kategorie.

Příběh sám o sobě je ozvláštněn postupem v žebříčku a úchvatnou animací krasobruslení. Cesta od nuly na vrchol je náročná a mnohdy se zdá být nad síly krasobruslaře. Toto anime neklade žádné náročné otázky, ani nenutí k zamyšlení nad principy světa či společnosti. Ukazuje určitou stranu sportu, který zde představuje. Protagonista se často ocitá vlastní vinou v nepříjemných situacích, ať už na tiskových konferencích, či při zjištění, že kvůli nedostatku tréninku musí nejprve pracovat na sobě. Ačkoli na oněch olympijských hrách v párovém bruslení Japonsko neobsadilo ani jednu z medailových pozic, určitý vliv, jaký anime má, tu byl vyobrazen.

### 2.5.7 Ze života

Tento žánr je jedním z novějších. Na rozdíl od sci-fi a fantasy neobsahuje mnoho soubojů, ani neřeší náročné společenské otázky. Tato anime mají za hlavní cíl nechat diváka si užít starosti jiných a jejich řešení. Hlavní náplní je postupné překonávání každodenních drobných i závažnějších problémů. Tento žánr v sobě obsahuje mnoho aspektů každodenního života. Najdeme zde anime o vaření, stejně jako anime o tom, že se postava snaží najít si práci a stále selhává, případně o frustraci z nepříjemné práce, vedené neschopným zaměstnavatelem.

---

<sup>136</sup> Júri!!! on ICE [anime série]. Režie Sajo JAMAMOTO. Japonsko, 2016.

<sup>137</sup> CBC: Olympic figure skaters pay homage to anime 'Yuri on Ice' [online]. Kanada: CBC Sports, 2018 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.cbc.ca/sports/olympics/pyeongchang/olympics-anime-yuri-on-ice-1.4540142>

Může vyprávět o každodenních strastech člověka v domácnosti, kdy se nákupy ve slevě, příprava jídla, či úklid mohou změnit v bojiště. Tento žánr je jeden z velmi rozšířených a spojuje jej pouze téma obyčejného života bez speciálních schopností, či technologií. Skrývá v sobě jakousi klidnou notu, díky které se mu velmi daří a odvádí diváka od jeho každodenních strastí. Do tohoto žánru můžeme řadit mnoho různorodých děl, často diametrálně odlišných. Patří sem díla zabývající se každodenní pracovní realitou, snahou rodiny zůstat pohromadě i navzdory nešťastným událostem, snahou či touhou dosáhnout jistého cíle, nebo komediálním přerodem kriminálního živlu v muže v domácnosti.

#### 2.5.7.1 Muž v domácnosti<sup>138</sup>

Příběh Goku šufudó vypráví o bývalém členovi Jakuzy, který se oženil a rozhodl se začít znovu jako muž v domácnosti. Převod kriminálního myšlení do každodenního života mu komplikuje i ulehčuje snahu. Jsou situace, kdy se zkušenosti z kriminálního podsvětí hodí, a protagonista se dokáže snadno ubránit pokusu o podvod s nekvalitními noži, stejně tak jsou situace, kdy mu vlastní minulost komplikuje vztah s partnerkou či její rodinou.

Reintegrace zločinců zpátky do společnosti je vždy obtížné téma, zde je však uchopeno zábavnou formou, která ukazuje, že nejen tento člen Jakuzy se posunul v životě dál. Jednotlivé epizodické příběhy ohledně normálního života v podobě nákupů, úklidu, pěstování vlastní bazalky, či starostí se snahou udělat radost manželce patří mezi zábavná a oblíbená díla.

Jedná se o jednu z ukázek, že i kriminální živly se mohou zpětně zařadit do společnosti. Podobné téma obvykle patří mezi náročné a těžko uchopitelné. Skrze jednoho z napravených sledujeme osudy ostatních, kteří se též snaží o normální život a zapadnutí do společnosti. Kombinace normálního života spolu s komicky postavenými situacemi ukazuje velmi originálním způsobem každodenní realitu.

#### 2.5.8 Romance

Tento žánr mnozí diváci často a rádi odsuzují. Nejedná se o jeden z těch, které obvykle člověka ohromí skvěle propracovaným příběhem či postavami. Je však překvapivě jedním z nejoblíbenějších k odpočinku od každodenního života. Děj je zde velmi předvídatelný. Dvě postavy se dají na konci dohromady – otázkou je jen jak. Ať už za pomoci práce se stereotypy, či naopak jejich boření se příběh jednoduše a příjemně line skrze roztomilou animaci, která

---

<sup>138</sup> Goku šufudó [česky Muž v domácnosti] [anime série]. Režie Čiaki KON. Japonsko, 2021. Netflix série

v sobě obsahuje mnoho nemotornosti hlavních postav, často i nedorozumění. Příběh bývá upozaděn a hlavní je jakým způsobem se k sobě protagonisté dostanou a jak jsou spolu dále šťastní.

V Japonsku mají romance další specifické podžánry, jaoi a juri, které se věnují romantickým vztahům mezi stejnopohlavními páry. Jaoi v překladu znamená mužská láska. Tyto příběhy vypráví o dvou mužích a jejich životě a vztahu. Jedná se o jeden z velmi specifických žánrů, které anime pokrývá a které nepatří mezi ty, o kterých se mluví často. Nutno podotknout, že s ohledem, na co se soustředí, sem patří i jedno z hraničních děl. Je důležité si uvědomit, že ne všechny příběhy v anime jsou čistě jen přátelské, příjemné a divácky přijatelné. Existuje i druhá strana mince. Jaoi jsou příběhy vyznačující se explicitním sexuálním obsahem. Vedle nich stojí šonen-ai (též chlapecká láska), které se více zaměřují na vztahy a romantiku.<sup>139</sup>

Romantika existuje v mnoha podobách a byť spousta děl má určitou kvalitu, tato díla se mnohdy pohybují na hraně etiky i morálky. Naneštěstí v komunitě panuje nepříjemný zvyk odkazovat primárně na ně a bavit se následnými reakcemi těch, co anime neznají. Jedná se však o díla, která byť jsou silně sexualizovaná, či na hraně jistých společenských konexí, stále jsou to díla vyprávějící o lásce dvou lidí a jejich společné cestě k ní. Juri je pak žánrem vyprávějícím o lásce mezi dvěma ženami.<sup>140</sup> Podobně jako jaoi má své klady i zápory a zaměřuje se na specifický typ publika a slouží k odpočinku si od skutečného života. Nepřidává nic nového, je určen pouze k pobavení a odvedení myšlenek od každodenní reality.

## 2.6 Filmy

Anime filmy jsou od seriálů odlišné primárně svou stopáží. Zatímco obvyklý díl anime trvá 20 minut, film trvá obvykle hodinu a půl, někdy i dvě. Bývá praxí, že některé kratší série se následně sestříhají do filmu, který vypráví jejich příběh téměř stejně jako je v anime. Existují však i samostatné filmy. Studia jako Ghibli, či Toei naopak na celovečerních filmech začínala. Tyto filmy bývaly zprvu inspirovány čínskou myologií jako např. Bílý had, později pak evropskou tvorbou. Nakonec se jejich styl ustálil podle autorů, kteří na dílech pracovali. Nejznámějším je Miyazaki, který stvořil několik velkolepých dodnes velmi oceňovaných filmů, jako např. *Howl's moving castle* (Zámek v oblacích), *Cesta do fantazie* nebo *Můj soused*

---

<sup>139</sup> CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. str. 32

<sup>140</sup> CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. str. 32

Totoro. Mezi další vlivné filmy patří např. Perfect Blue, či Hrob světlušek, který reflektuje válečné Japonsko a snahu o ochranu dítěte v podobné době mladým vojákem. Jedná se o velmi emotivní a dojemný film zobrazující hrůzy války z perspektivy obyčejného chlapce a vojáka, který se snaží ochránit mladou dívku.

### 2.6.1 Perfect Blue<sup>141</sup>

Perfect Blue je jedním z filmů, který v člověku zanechá hlubokou stopu. Nejenže odkazuje na reálný problém, který existuje napříč asijskými hudebními skupinami, ale také poodhaluje skutečnou podobu zábavního průmyslu. Příběh vypráví o zpěvačce, která opustila kariéru ve slavné hudební skupině a vydala se na dráhu herečky. Této herečce se začal poté ozývat stalker, který nejen, že zná způsob, jakým myslí a kam chodí nakupovat, ale také jí začal posílat výhružné dopisy, protože opustila svou hudební skupinu. Nespokojenost s novou prací, příšerné role a výhružné dopisy, které stupňují napětí v herečce se mohou zdát přitažené za vlasy, avšak anime ukazuje podobu každodenní reality pro mnohé zpěváky, či zpěvačky J-popu i K-popu – zkráceně japonského popu a korejského popu.

Hudební skupiny vyskytující se v těchto žánrech mají uchvacující choreografie a příjemné písně, avšak mnoho jejich fanoušků věří, že jim doopravdy patří. Děs dívky, jaký můžeme sledovat v anime, když objeví blog, který vypadá jako kdyby jej sama psala, je nepopsatelný. Navíc s ohledem na to, že v době, kdy se anime odehrává, není internet zrovna běžným nástrojem pro každodenní život. Tento příběh se v realitě jen s mnohem horším koncem odehrál několikrát i v posledních letech. Jedním z příkladů jsou i nedávné aféry, kdy zpěvačky jako odčinění za to, že měly osobní život si před fanoušky na znak hluboké omluvy oholily hlavu, či raději zcela ukončily. Našlo se i několik případů, kdy si zpěvačka vzala život.<sup>142</sup>

I přes nevídanou popularitu těchto skupin je jejich osobní život vnímán jako náležící společnosti a nikoli jim samotným. Pod jakousi hrozbou ztráty fanoušků a slávy se tyto hvězdy přizpůsobují požadavkům a víceméně se odevzdávají publiku. Krok, jaký učinila protagonistka z Perfect blue, tedy odchod od kapely a kariéra u filmu se považuje za nehorázný a neodčinitelný. Ve filmovém průmyslu po herečce chtěli scény, jaké ona sama hrát nechtěla a zpočátku pro ni bylo náročné prodat se k lepším a zajímavějším rolím. Tento anime film v sobě skrývá mnoho

---

<sup>141</sup> Perfect blue [anime film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 1997.

<sup>142</sup> MEON, 2019, Perfect Blue - Odvrácená stránka asijského popu, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Ed1EQytpzfA>

děsivých a pravdivých skutečností ohledně stále ještě aktuální situace panující v některých zemích.

### 2.6.2 Akira a založení licencovaných společností<sup>143</sup>

Ke konci 80. let anime zažívalo přelom. Do kin se také dostal film Akira, film vypovídající o post apokalyptické budoucnosti v Tokiu v roce 2019. Popisuje poválečné město, kruté kulisy a uchvacující příběh ze světa cyberpunku. Akira měl ohromný význam nejen pro nově vznikající distributorská centra v západním světě, ale také proto, že ukázal, že animovaný film může být určen i starším divákům Akira vyprávěl uchvacující sci-fi příběh, u západních diváků podpořený tehdejšími okouzleními Star Wars. Jednalo se o jednu z prvních ukázek toho, že Japonsko má světu co nabídnout.

Akira v amerických kinech zapříčinil nebyvalou vlnu popularity anime a ukázal, že animovaná tvorba má potenciál bavit dospělé mnohem více než děti.<sup>144</sup> Ve Spojených státech od 20. let, kdy byla zavedena cenzura, byla animace kvůli politické situaci určena pouze dětem. Kromě několika pokusů o provokativní komentáře společenských situací se animace stávala prostředkem pro zabavení dětí a zfilmování pohádek. Akira byl první film pro dospělé, který dokázal opak.<sup>145</sup>

Ve své knize o anime Susan Napierová tvrdí, že Akira je dokonalou ukázkou dystopického Japonska 21. století a též důvodem, který ji donutil napsat onu knihu. Tvrdí zde, že Japonsko dosud známé vysokou kulturou typu haiku a bojovými uměními se v 90. letech začalo kulturně proměňovat především na distributora anime do zbytku světa. Napierová uvádí, že se v odborných článcích objevilo i přirovnání Japonska k titulu šéfa kulturního vývozu.<sup>146</sup> Vliv jediného filmu dokázal přimět spousty diváků k přesvědčení, že animované filmy mohou sledovat i dospělí diváci a užít si jej.

---

<sup>143</sup> Akira [anime film]. Režie Kacuhiro OTOMO. Japonsko, 1988.

<sup>144</sup> MEON, 2019, Jak si anime našlo dospělé diváky, YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=j9QmmxkqxP0>

<sup>145</sup> NAPIER, Susan J. Anime from Akira to Princess Mononoke.: experiencing contemporary Japanese animation. Str. 7

<sup>146</sup> NAPIER, Susan J. Anime from Akira to Princess Mononoke.: experiencing contemporary Japanese animation. Str. 9

### 2.6.3 Koe no katači<sup>147</sup>

A Silent Voice, či také Koe no katači, patří mezi dokonalé ukázky nebezpečí šikany. Celý film začíná scénou, kdy si mladík představuje, jak spáchá sebevraždu skokem z mostu. Tento mladý muž, studující střední školu, je silně izolovaný od společnosti a lidí, které potkává. Namísto jejich obličejů vidí křížky a nevěří, že by s ním chtěl kdokoli z nich mluvit. Na základní škole totiž šikanoval hluchou dívku a po čase se tato šikana obrátila proti němu. Potíže, se kterými se vyrovnává, jsou o to náročnější, když se dozví, že není jediný, kdo prožívá podobné stavy. Dívka, kterou kdysi šikanoval, se pokouší též o sebevraždu. Následná snaha o napravení starých chyb a pokus o získání odpuštění osoby, které velmi ublížil, vytváří velmi emotivní příběh.

Šikana je tématem, které společnost málokdy akcentuje a které se řeší jen velmi okrajově. Každodenní realita šikanovaného i toho, kdo šikane, se mohou v mnohém podobat. Obavy ze společnosti, stud a neschopnost se podívat lidem do očí, pramenící z uvědomění toho, co provedl, jsou jedním z mučení, kterými si protagonista prochází. Když se to celé dělo, byl ještě dítě a zcela nerozuměl mnoha aspektům, avšak rozumí tomu, že jej to neomlouvá. Tento film ukazuje v reálné podobě následky patologického chování, které psychický teror může zanechat na všech zúčastněných.

Šikana je v Japonsku velký sociální problém, kterému se dlouho dostávalo jen malé pozornosti. V roce 2018 patnáctiletý student zavraždil své prarodiče, aby se nestyděl za to, že pobodá svého spolužáka následující den ve škole. Příčinou tohoto chování byla dle všeho šikana, kterou zažíval v důsledku určité odlišnosti.<sup>148</sup> Pokud budeme definici šikany vykládat stejně jako japonský zákon vydaný v roce 2013, jedná se o psychické nebo fyzické činy způsobující utrpení, které provádí spolužák nebo někdo jiný, ke komu má dítě vztah. Japonské ministerstvo školství zaznamenalo přes 610 000 nahlášených případů šikany.<sup>149</sup>

Potíže s šikanou v určité míře řeší každá země, i proto je více než vhodné pravidelně připomínat a ukazovat skutečnou podobu šikany a její následky. V Japonsku je jedním z hlavních uváděných důvodů šikany odlišnost žáka v pozitivním i negativním světle. Japonské školy

---

<sup>147</sup> Koe no katači [anglicky A Silent Voice ] [anime film]. Režie Naoko JAMADA . Japonsko, 2016. Autorka mangy Jošitoki Óima

<sup>148</sup> RYALL, Julian. Why is bullying so vicious in Japanese schools?. Deutsche Welle [online]. Tokyo: Deutsche Welle, 2018 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.dw.com/en/why-is-bullying-so-vicious-in-japanese-schools/a-46074534>

<sup>149</sup> LEE, Chris. Japanese schools must intervene more effectively in bullying problems. Zenbird [online]. United Nations: Harch, 2021 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://zenbird.media/japanese-schools-must-intervine-more-effectively-in-bullying-problems/>

mnohdy kladou či kladly v minulosti větší důraz na pověst školy než na snahu vyřešit šikanu, což mnohdy vedlo k přehlížení a zamlčování méně vážných případů, které se však časem zhoršily.<sup>150</sup> Společenské řešení podobných témat a otevírání veřejné diskuze za pomoci podobných děl je jednou z možných cest, jak tuto otázku řešit. Stejně jako každá země na světě trpí šikanou, valná většina dětí si ji zažila na vlastní kůži. I proto mají podobná díla společenský přínos.

#### 2.6.4 Zámek v oblacích<sup>151</sup>

Dnes již klasický film od studia Ghibli byl uveden v listopadu v roce 2004. Jedná se dosud o jeden z nejuspěšnějších japonských filmů. Howlův putující zámek, či Zámek v oblacích<sup>152</sup>, vytvořený na motivy knihy od Dianne Wynne Jones, se řadí ke klasickým filmům slavného studia. Jeho příběh vypráví o tajemné válce, jejíž důvod ani motiv neznáme dopodrobna, o čaroději, který chce za každou cenu zůstat nezávislým a o dívce, na kterou byla uvalena kletba a díky čemuž vypadá mnohem starší, než je. V příběhu se objevují silné motivy jako otázka svobody, úcta ke starším a starost o ně, otázka vlastnictví duše, laskavosti a mnohé další.

Laskavá dívka a kloboučnice Sophia je prokleta tzv. čarodějnicí z Pustiny za to, že se nenechala urážet ve vlastním obchodě. Následně po kletbě zvolí vyhnanství v pustinách, kde narazí na podivný stroj sestavený z mnoha ocelových plátů, kusů domů a všemožného harampádí, který putuje krajinou. Tento „zámek“ patří čaroději Howlovi.

Boj proti nesmyslné válce, jejíž dopady můžeme vidět na obou stranách a v obou královstvích, je jedním z hlavních témat. Nevíme, kdo ani proč tuto válku započal, víme pouze, že oba králové povolávají čaroděje, aby z nich utvořili co nejúčinnější útočné zbraně. Válka je však pouhou kulisou tohoto příběhu o mladé Sophii, která se i přes kletbu snaží žít dále. Poselství filmu je zasazeno do kulis, které otrásají lidmi a příběh sám o sobě pouze plyne. Zatímco se postavy snaží vyrovnat s vlastními potížemi, anime ukazuje, že i ve světě, kde je plno kouzel, je dobro pouze na lidech, kteří v něm žijí.

---

<sup>150</sup> RYALL, Julian. Why is bullying so vicious in Japanese schools?. Deutsche Welle [online]. Tokyo: Deutsche Welle, 2018 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.dw.com/en/why-is-bullying-so-vicious-in-japanese-schools/a-46074534>

<sup>151</sup> LEADER, Michael a Jake CUNNINGHAM. Ghibliotéka: Jiburibunko : neoficiální průvodce filmy studia Ghibli. str. 125-126

<sup>152</sup> Zámek v oblacích [anglicky Howl's Moving Castle] [anime film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japonsko, 2004.



## 2.7 Shrnutí

Co se týče anime jakožto samostatného stylu tvorby, jedná se o velmi rozsáhlý rejstřík všemožných titulů, z nichž jen některé byly popsány v předchozím textu. Jedním z cílů této práce je pomoci učitelům, či čtenářům této práce pochopit princip a podstatu několika známějších děl. Díla zde vybraná patří nejen mezi všeobecně uznávaná, ale také velmi oblíbená a kvalitní. Neznamená to však, že každé anime dosahuje podobných kvalit.

Pokud se podíváme na to, co mají tato anime společné, bývá to odkaz na realitu, či realističnost. Science fiction byl jeden z prvních žánrů, které anime produkovalo, a proto je nejrozšířenější, co se týká subžánrů a rejstříku děl. Následuje fantasy, které pomáhalo utvářet magické světy, kam se diváci toužili vracet. Po nich přišla detektivní díla a s postupem času také sportovní, romance a každodenní život, které ukazují obyčejnou realitu.

Z filmů bylo vybráno jen několik reprezentativních ukázek zástupců, které odhalují některý z celosvětově rozšířených společenských jevů. Ať už stalking, či jednání s hvězdami, nebo šikana na škole a životní mizérie, či nakonec válka a otázka života v jejich kulisách. Bylo by možné vybrat i jiná díla, která reprezentují anime stejně dobře. Množství zpracovaných a existujících děl dosahuje několika tisíc a pravidelně vycházejí nová a nová. Uvedená díla jsou však stále populární na školách i mezi obyčejnými diváky. Odkazy na ně lze zahlédnout v mnoha obchodech – ať už těch s oblečením, s nábytkem, či dokonce s potravinami. Děti obdivují hrdiny temnějších příběhů a často vyžadují sběratelské předměty k něčemu, čemu jejich rodiče nerozumí, a věří, že je to v pořádku, jen proto, že se jedná o animované dílo.

Animace na východě a na západě se velmi liší nejen stylem, ale též obsahem. Je podstatné znát obsah děl oblíbených mezi mladými lidmi a dětmi. Anime hýbe společností v mnoha jejích ohledech, jak bude později v této práci dokázáno a základní znalost několika hlavních děl se zdá být klíčovou pro částečné pochopení situace. Podle Bodena je japonské anime zavedenou formou populární kultury a z toho důvodu je více než vhodné mu věnovat pozornost.<sup>153</sup>

## 3. Manga

V Japonštině existují tři typy abeced, Hiraganu, Katakana a Kanji, což je čínský zápis. V kapitole o historii bylo zmíněno, že Japonci přejali původně čínské písmo. To vedlo k potížím, jelikož japonština je zcela odlišná od čínštiny. Jako jazyk japonština nabízí komplexní systém spojování slabik do výsledných slov – každá slabika má vlastní zápis, který

---

<sup>153</sup> BODEN, Sean. Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society. str. 5

si s ostatními slabikami není nijak podobný. To ani pokud jsou zde použita stejná písmena.<sup>154</sup> Čínština naproti tomu využívá systém znaků označujících přímo slovo. Mimo zcela odlišné kulturní a historické pozadí obou jazyků hraje velkou roli i jejich odlišnost co se týče gramatiky a samotné podstaty jazyka. Podle Mai Huynh Thanh Nhi se dokonce vtipkuje, že Hiragana je slovo pro ženy, protože rukopis je velmi flexibilní a půvabný a Katakana je slovo pro muže, protože rukopis je silný a rázný.<sup>155</sup> Zajímavostí je, že japonštinu však lze lépe přepsat do latinky a díky společným slabikám dokonce i do češtiny o něco lépe než do angličtiny.<sup>156</sup> Slovo manga se v jednotlivých abecedách zapisuje následovně: kanji: 漫画; hiragana: まんが; katakana: マンガ.<sup>157</sup>

Manga je malá kniha s měkkou vazbou o velikosti 12 cm x 21 cm, která sděluje příběh prostřednictvím kombinace ilustrací a psaného textu podobně jako komiks. Hřbet mangy se nachází pro většinu zemí atypicky na pravé straně. Mangou se tedy listuje zleva doprava, čímž se i titulní strana přesouvá pro většinu západní populace na obrácenou stranu. Obálka je obvykle barevná a bývají na ní vyobrazené hlavní postavy, antagonisté či postavy podstatné pro příběh. Též se zde nachází obvykle zkratka vol. znamenající volume – tedy číslo příslušného dílu.

Manga sama o sobě je rozdělena do panelů, které se čtou odshora dolů, zprava doleva. Tyto panely jsou dále rozděleny do menších scénických segmentů. V panelech a jejich segmentech často dominuje obrazová interpretace. Podobně jako v komiksech se zde nachází bubliny s textem, které různorodě korespondují s obsahem, případně se pracuje s grafikou stránky v podobě graficky upravených nápisů značících zvuky. Od komiksu mangu odlišuje nejen černobílou, ale také různé grafické efekty naznačující zvuky a typy písma dopsané po stranách a málokdy převáděné do jiných jazyků. Dále pak minimální používání citoslovcí jako Ka-boom, které se objevují převážně v komiksech. Výrazným rysem mangy je styl kresby a vzhled charakterů, který je podrobněji popsán v kapitole o archetypech postav, či specifických rysech anime, z nichž mnohé manga sdílí.

V manze obvykle bývají dopsané překlady textu vedle graficky upravených slov, aby nebyl narušen obraz jako takový. Jediné, co se opravdu přemazává a znovu vkládá jsou bubliny

---

<sup>154</sup> SAMPSON, Geoffrey. Writing systems - Methods for recording language. In: *The Routledge Handbook of Linguistics*. Str. 52

<sup>155</sup> NHI, Mai Huynh. Research For Some Solutions to Access Japanese Efficiently: A Case of Japanese Students FPT University. str. 2511

<sup>156</sup> MEON, 2020, Proč je český přepis japonštiny LEPŠÍ než anglický?, YouTube video. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xSjW-NG2AFg&t>

<sup>157</sup> DALIL, Zakaria. Manga and Anime: a gateway to the Japanese culture. Meknes, Maroko, 2015. Master of Arts Thesis. MOULAY ISMAIL UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND HUMANITIES MEKNES. Vedoucí práce Dr. Driss Bouyahya. s. 14

s textem, jejichž tvar se nemůže nijak změnit. Styl kresby v manze bývá často uniformní, zatímco mnohé komiksy se od sebe odlišují. Není to však nutnou podmínkou. Podobně jako u anime se nejprve tvoří produkt a až následně se tento produkt zařazuje do kategorií, proto je možné najít různé výjimky.

Jak jsme se z historie dozvěděli – za předchůdce mangy je považován svitek již ze 7. stol. Mnoho chrámů je navíc zdobeno vyprávěním prostřednictvím obrazů, aby příběhu porozuměl doopravdy každý, z důvodu nízké gramotnosti. Podobně jako u anime je původně manga označení pro jakýkoli komiks, vně Japonska se však jedná o pojem označující pouze komiks vzniklý v Japonsku.

Manga, jak ji známe dnes, vznikla spojením japonského stylu Ukiyo-e se západní kresbou. Ukiyo-e je japonským stylem umění kresby reprodukované technikou dřevořezu, populárním v době japonského izolacionismu, tedy v 17. – 19. stol. V podobě, jaké ji známe dnes začala být dostupná po 2. sv. kdy bylo Japonsko více otevřeno inovacím a podobné spojení se nepovažovalo za lacinou kopii.<sup>158</sup>

Manga má v Japonsku vysokou kulturní hodnotu. Např. dle Dobrovského tvoří v Japonsku 40 % tiskovin manga.<sup>159</sup> Ta je překládaná do mnoha světových jazyků, jako např. angličtina, francouzština, španělština, a další... Popularitu mangy zaznamenávají i adaptace mangy do anime, hraných filmů či seriálů a videoher. Jelikož je většina anime produkována 1:1 co se mangy týče a odchylky od předlohy jsou spíše vzácné než obvyklé, mnoho z těchto mang již má svá anime. Právě tato provázanost anime a mangy je jednou ze zvláštností, kterou se tento typ děl vyznačuje.

### 3.1 Ekonomická situace

Trh s mangou, podobně jako s anime, celosvětově roste. Podle výzkumu provedeného Polaris market research se trh s mangou v roce 2022 pohyboval v ceně 11,68 miliard<sup>160</sup> dolarů, tedy více než 250 miliard českých korun. Pro porovnání v roce 2009 měl tento trh hodnotu 5,5 miliard dolarů.<sup>161</sup> Z ekonomického hlediska zažívá manga růst až o 160 % za rok. Podle

---

<sup>158</sup> DALIL, Zakaria. Manga and Anime: a gateway to the Japanese culture. Meknes, Maroko, 2015. Master of Arts Thesis. MOULAY ISMAIL UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND HUMANITIES MEKNES. Vedoucí práce Dr. Driss Bouyahya. s. 14

<sup>159</sup> *Knihy Dobrovský: Manga* [online]. Praha: Dobrovský [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://1url.cz/HuuG7>

<sup>160</sup> *Polaris: Market research* [online]. New York: Polaris, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.polarismarketresearch.com/industry-analysis/manga-market>

<sup>161</sup> DALIL, Zakaria. Manga and Anime: a gateway to the Japanese culture. Meknes, Maroko, 2015. Master of Arts Thesis. MOULAY ISMAIL UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND HUMANITIES MEKNES. Vedoucí práce Dr. Driss Bouyahya. s. 14

Polaris je klíčovým faktorem trhu neotřelost příběhů a zajímavá designová kresba postav, která příběh prohlubuje. Díky nepřebornému množství žánrů, z nichž si „každý vybere“ je to následně recept na vysoké výdělky. Online pirátství však bere tomuto průmyslu okolo 15 milionů dolarů na výdělcích z mangy, anime i videoher, jak uvedl Tokijský dozorčí orgán.<sup>162</sup>

Tržby, které se točí v prodeji a distribuci mangy neskutečně rychle stoupají. Polaris uvádí Covid 19 jako jeden z pozitivních faktorů na trh s mangou, avšak na rozdíl od ostatních trhů, které stouply a následně začaly klesat, manga stále stoupá. Podle Polaris digitalizace mangy je jen dalším krokem k jejímu úspěchu.

### 3.2 Dopad mangy na svět a její kulturní vliv

Podle průzkumu trhu od Polaris můžeme vidět, že největší trh s mangou je v USA a hned po Spojených státech přichází na řadu Evropa.<sup>163</sup> Jedná se tedy o druhého největšího konzumenta mangy. Manga se tedy překládá ve velkém nejen do angličtiny, ale také španělštiny, italštiny a francouzštiny.

V roce 2019 se v Londýně konala výstava japonské mangy. Díky zjednodušenému a značně zkrácenému pohledu na japonskou kulturu lidé po celé Evropě opět zažívají okouzlení jako při prvním objevu Japonska, či po jeho násilném otevření světu. Nové, neznámé a často neotřelé nápady jsou jedním z hlavních lákadel japonské kultury zprostředkované skrze mangu, či anime.

Mnoho věcí, míst, či jídel, které nám jsou zprostředkovány skrze mangu se díky podobným akcím může dostat do skutečného světa čtenářů. Spousta věcí, které lidé znají z anime či mangy doopravdy existuje. Čtenáři tak mohou např. ochutnat jídlo zmíněné v jejich oblíbeném příběhu. Pokud čtenář čte o pochutině jménem dango a následně dostane šanci ji opravdu ochutnat, nespojí si ji pouze s existující zemí, ale i s emocemi, které prožíval při čtení mangy. To vše nehledě na to, zda mu ono dango chutná. Po mnohé čtenáře je první setkání s japonskou kulturou právě skrze fiktivní svět mangy, či anime. Fakt, že něco stejného, co existuje v onom světě je zcela normální pro Japonsko, jen utužuje dojem, že se jedná o opravdu magickou zemi vhodnou k návštěvě. Podle Nicole Coolidge Rousmaniere se manga nyní stává univerzálním

---

<sup>162</sup> *The Japan Time: Online anime and manga piracy caused ¥2 trillion loss in 2021, watchdog says* [online]. Kyodo: THE JAPAN TIMES, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z:

<https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/22/business/tech/online-piracy-japan-losses/>

<sup>163</sup> *Polaris: Market research* [online]. New York: Polaris, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.polarismarketresearch.com/industry-analysis/manga-market>

jazykem. Tato kurátorka japonského umění v britském muzeu se snaží poukázat na možnost internacionalizace mangy jako umělecké formy původem z Japonska.

Rousmaniere, kurátorka britského muzea v článku říká: „*Manga může ukázat věci, které nemůžete dělat jiným způsobem.*“<sup>164</sup> Kresba pomáhá k vyobrazení neobvyklých, či zajímavých situací, které mohou působit mocněji než samotné psané slovo. Tato snaha se často projevuje ve výrazných a emotivních scénách.

### 3.3 Rozdělení mangy do žánrů

Nejoblíbenější žánry mangy<sup>165</sup> jsou:

- Akční adventura
- Sci-Fi & Fantasy
- Sportovní
- Romantika a drama
- Humor
- Horor a nadpřirozeno
- Historické

Podle oblíbenosti mang můžeme sledovat i oblíbenost anime. Díky provázanosti, jakou na sebe mají se málokdy dá mluvit o jednom bez druhého. Zatímco v manze bývá obvykle lépe a detailněji vykresleno i pozadí postav, jejich nepřátel, či světa, anime naopak vsází více na pohyb a pružnost děje. Změny však bývají minimální a téměř vždy je zachována hlavní myšlenka, kterou manga obsahuje. Vynechané věci pak bývají drobnosti a nepodstatné vedlejší linky.

### 3.4 Manga v ČR

Při výzkumu pro tuto diplomovou práci jsem osobně navštívila, či zkontaktovala několik knihkupectví se stejnou otázkou – je možné prokázat na statistikách z prodeje, že má japonská populární kultura vliv na prodeje mangy v ČR? Odpověď byla pokaždé stejná – nemůžeme vám poskytnout data, avšak ano, manga se prodává více než ostatní komiksy. Výsledkem výzkumu z 8 nezávisle na sobě existujících knihkupectví a prodejců mangy víme pouze to, že se manga prodává mnohem více než komiksy.

---

<sup>164</sup> *British Museum Exhibition Provides “a Manga for Everyone”* [online]. Tokio: The Nippon Communications Foundation, 2019 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g00701/british-museum-exhibition-provides-a-manga-for-everyone.html>

<sup>165</sup> JOHNSON-WOODS, Toni. *Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Str. 34-61

Pokud se podíváme na statistiku prodejů za rok 2022 lze zjistit, že nejprodávanější byly podle vydavatelství Crew Jujutsu Kaisen, Demon slayer, Spy X Family, Chainsawman, Naruto, Pokémon, Silent voice. Následující tabulka je vytvořená dle statistik prodejů za rok 2022 vydávané každý měsíc českým nakladatelstvím Crew, dostupnými na jeho stránkách v rámci žebříčku prodejů.

Tabulka 2:prodeje mang v ČR za rok 2022 dle nakladatelství CREW

Měsíc	Nejprodávanější	2. nejprodávanější	3. nejprodávanější	4. nejprodávanější	5. nejprodávanější
Leden	Demon slayer	Naruto	Death note	Promised no neverland	Silent Voice
Únor	Jujutsu Kaisen 1	Demon slayer	Spy x Family 3	Akira	Pokémon: Red and Blue
Březen	Jujutsu Kaisen 1	Demon slayer	Naruto	Spy X Family 3	Silent Voice
Duben	Jujutsu Kaisen 2	Jujutsu Kaisen 1	Spy X Family 1	Demon slayer	Spy X Family 3
Květen	Spy X Family 4	Spy X Family 1	Demon Slayer	Jujutsu Kaisen 4	Naruto
Červen	Spy X Family	Naruto	Tokyo Revengers	Jujutsu Kaisen 2	Demon slayer 7
Červenec	Jujutsu Kaisen 3	Spy X Family 4	Naruto 1	Tokyo revengers	Jujutsu Kaisen 0
Srpen	Spy X Family 5	Jujutsu Kaisen 0	Demon slayer 8	Jak jsem se reinkaroval coby sliz 1	Pokoj v barvách štěstí 1
Září	Chainsaw man 1	Spy X Family 5	Demon slayer 8	Jujutsu Kaisen 0	Naruto 1
Říjen	Chainsaw man	Jujutsu Kaisen	Naruto	Spy X Family	Demon Slayer
Listopad	Chainsaw man 1	Naruto 1	Spy X Family 6	Pokémon 10	Tokyo Revengers 3
Prosinec	Chainsaw man 2	Pokémon 1 Red and Blue	Naruto 1	Spy x Family 6	Jujutsu Kaisen 4

Tato tabulka se shoduje s prodeji stejných mang v Japonsku, kde za rok 2022 bylo prodáno 12,28 milionů kusů Jujutsu Kaisen, 11,05 milionů kusů Demon slayer a 10,6 milionu kusů Tokyo Revengers.<sup>166</sup> Ačkoli nemáme odstupná čísla prodejů v České republice, co se týče stejného roku, můžeme minimálně porovnávat prodeje stejných mang s Japonskem.

<sup>166</sup> LOO, Egan. Top-Selling Manga in Japan by Series: 2022 — Jujutsu Kaisen Edges Out Tokyo Revengers. *Anime news network* [online]. 2022, 1.12. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://1url.cz/1uul3>

### 3.5 Překlady

Při rozhovoru s překladatelem, který je uveden v příloze, zaznělo několik zajímavých faktů, které lze ověřit i v článku od Dobrovského<sup>167</sup>, který začal též vydávat mangy. Souhrn článku i rozhovoru slouží k lepšímu pochopení jemných nuancí, které musí překladatel řešit. Určité aspekty překladů si však distributoři přejí udržet v tajnosti a nezmiňovat je.

Mimo překlady stvořené fanoušky a pro fanoušky existuje v mnoha zemích oficiální distribuce s přísnými pravidly ze strany japonských tvůrců. Z rozhovorů s překladateli pro tento žánr vyplynulo několik poměrně zajímavých informací ohledně průběhu překládání jako takového. K překladu jedné mangy jsou zapotřebí nejméně 3 lidé z nichž dva musí umět perfektně japonsky a třetí ovládá jazyk, do kterého se překládá – tedy češtinu. Průměrný šónen o 15-20 stranách zabere zhruba 3 pracovní dny a jeden až dva dny na následné úpravy a dodělání korekcí, obvykle však probíhá více projektů naráz – od titulků přes mangy. Od samotného překladu trvá manze okolo tří měsíců, než se dostane do tisku. Přeložená ukázka se navíc musí posílat do Japonska tvůrcům na kontrolu. Nejsou zde povoleny téměř žádné odchylky od předem stanovených podmínek, které v sobě obsahují obálku, gramáž papíru a velikost. Dokonce i otevírání, které je z těchto důvodů určeno pro čtení zprava doleva. Kontrola však probíhá na menších ukázkách – tedy konkrétních stránkách např. s reklamami.

Překladatelé překládají vždy přímo z japonštiny, nikdy z anglické verze, z jejíhož překladu mohou vznikat nepřesnosti. Překladatelé nemohou ani manipulovat s bublinami s textem, ani jejich tvarem – musí tedy hledat slova, jež se do nich vejdou. Manga se vyznačuje mimo jiné grafickou podobou zvuku, kdy je nejen napsáno, co to je za zvuk, ale též vypadá jako zvuk, který reprezentuje. Tyto části se nijak nepřevádějí, pouze se vedle nich po finálních úpravách dopíše česká verze.

## 4. Videohry

Posledním v této práci zmíněným zástupcem japonské populární kultury jsou videohry. Ty na rozdíl od anime a mangy nemají tak dlouhou historii. Propojení anime, mangy a videoher je spíše méně časté, nikoli však neobvyklé.

V kapitole o kulturní historii je uvedeno, že již v 17. stol. i následně v 19. stol. bylo Japonsko zemí, jež udivovala své návštěvníky enormním množstvím hraček a předmětů určených dětem.

---

<sup>167</sup> *Knihy Dobrovský: Jak vytváříme česká vydání japonských mang? A proč je to někdy boj?* [online]. Praha: Dobrovský, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.knihydobrovsky.cz/blog/jak-vytvarime-ceska-vydani-mang>

Byl to právě trh s hračkami, který Japonsku pomohl se ekonomicky pozvednout, jako už během 17-20 stol. několikrát. Po 2.sv. válce bylo Japonsko zdevastované nejen po ekonomické stránce. Válkou zničená země se zvedala z úpadku jen pomalu a jedním z prvních cílů anime bylo i pomoci zničenému Japonsku se opět postavit na nohy.<sup>168</sup> Některé anime i manga jsou určeny primárně k prodeji merchandise (doplňkových předmětů typu plakátů, figurek aj. sběratelských předmětů). Videohry, stejně jako anime, či manga mají své doplňkové předměty, které obsahují určitá procenta z celkových prodejů.

První videohry se na trhu začaly objevovat společně s prvními herními konzolemi. Dnes patří mezi nejznámější Nintendo a série Pokémon. Z her, které jsou dostupné mimo anime série, jsou dále známé Resident evil a Final fantasy. Jako poslední kategorie jsou zde hry, které přímo navazují na anime, či mangu, avšak nijak nerozvíjí příběh, pouze dávají šanci hráči dočasně ovládat danou postavu, např. My hero academia, či One punch man.

#### 4.1 Pokémon

Pravděpodobně nejznámější zástupce japonské populární kultury je hra, která začala franšízu Pokémon. Ta původně vznikla v roce 1996 jako videohra na tehdy starší verzi konzole od Nintendo. Hra se odlišovala nejen svým vizuálem, ale také svým přístupem. Byť obsahovala souboje a určitý příběh, byla v mnohém odlišná od ostatních her, které v té době byly dostupné. Sbíráání příšerek a jejich následné trénování s cílem vyhrát zápas na jednom z osmi stadionů se stalo populárnější, než si samotní tvůrci mysleli. V Japonsku slavila hra obrovský úspěch a brzy nato se začalo vydávat doprovodné anime i manga. Zajímavostí je, že Pokémoni svého úspěchu v Japonsku dosáhli i bez výraznější reklamní kampaně.<sup>169</sup>

Se vstupem videoher a anime na americký trh je spojeno i davové šílenství, které tyto formy zábavy vyvolaly. Anime Pokémon lámalo samo o sobě rekordy a první Pokémon film dokonce zařídil tzv. Pokéchřipku, kdy spousta dětí v USA nedošla do školy a místo toho šla do kina na film. Pokémánie, jak se později začalo tomuto období říkat, nikdy zcela neutichla.<sup>170</sup>

Společně s anime vycházela i manga Pokémon Red and Blue, která se více odrážela od her a sledovala příběh chlapce jménem Red. V České republice vychází dodnes, dokonce se několikrát dostala do žebříčku nejprodávanějších mang nakladatelství Crew.

---

<sup>168</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. Str. 62-66

<sup>169</sup> ALT, Matt. Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět. Str. 225-226

<sup>170</sup> Moderní Geek, 2018, Historie série Pokémon - 1. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pVZEmzEu8eA>



Zatímco seriál, který produkoval sám původní tvůrce, slavil úspěchy, hra nemohla sama o sobě usnout na vavřínech a brzy nato byl vydán další díl – zpětně kompatibilní s prvním. Genialita marketingového tahu se dá jen vyzdvihnout poukázáním na fakt, že hra byla dohrána ve chvíli, kdy hráč pochytil všechny pokémony. Avšak hra nebyla jen jedna. První generace pokémonů vyšla ve dvou verzích, které v sobě obsahovaly speciální pokémony – dostupné pouze dané verzi.<sup>171</sup> Tento marketingový tah si Nintendo ponechalo u téměř všech dalších pokémonních her.

Pokémoni svého ohromného úspěchu dosáhli díky většímu množství faktorů – od skvělého marketingu přes úchvatný svět až po touhu „pochytat je všechny“. Vedle toho pravidelné vydávání nových her, dílů anime a mangy jen podpořilo oblíbenost franšízy, kterou dnes lidé znají po celém světě. V původní dvojici her se vyskytovalo 151 příšerek rozdělených do druhů s vytvořenými útoky, které se mohou naučit a které hráči mohou pochytil, či se s nimi setkat v anime. Společně s příchodem 9. generace dosahuje počet pokémonů téměř 1000 jednotlivých druhů.<sup>172</sup>

Hry jsou velmi propracované, nabízejí mimo základních údajů o pokémonech jako jsou statistiky v boji a útoky, také místo odchycení, povahu pokémona, či jídlo, které má daný pokémon rád. Každý pokémon se dále dělí na jednotlivé typy, které jsou proti sobě postaveny v závislostech a výhodách, podobně jako ve hře kámen, nůžky, papír.<sup>173</sup> Mimo to se v herním světě nachází množství zajímavých lokací, odkazy dokonce i na samotné tvůrce a herní studio Game freak. Pokémoni samotní prošli mnoha změnami, co se týče vzhledu, a jejich vývoj proto trval mnohem déle, než se původně předpokládalo.<sup>174</sup>

Nejznámějším je pak Pikachu – pokémon popisovaný jako žlutá elektrická myš. Tento pokémon se stal tváří celé franšízy jak pro hry, tak pro anime i mangu. Po neuvěřitelných 25 letech seriálu v něm však nedávno došlo k velkým změnám a byla vyměněna hlavní postava. Namísto Satoshiho, či u zbytku světa Ashe Ketchuma (z anglického Catch them all – pochytej je všechny) se v anime objevila nová hlavní protagonistka Liko a příběh se má ubírat novým

---

<sup>171</sup> Moderní Geek, 2019, Historie série Pokémon - 2. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qhcsOdRXobk&t>

<sup>172</sup> Pokémon.cz [online]. Česká republika: CopyrightConQuest Entertainment, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://pokemon.cz/pokedex/>

<sup>173</sup> Moderní Geek, 2018, Historie série Pokémon - 1. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pVZEmzEu8eA>

<sup>174</sup> Moderní Geek, 2019, Historie série Pokémon - 2. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qhcsOdRXobk&t>

směrem.<sup>175</sup> Jedná se o změnu provedenou po více než 25 letech, která však hry nijak neovlivnila. Propojení her a anime je velmi jednostranné. Anime kopíruje a více propracovává jednotlivé lokace, pracuje odlišně s pokémony a charaktery představenými ve hře, avšak hry nijak více neovlivňuje. Naopak, většina událostí ve hře bývá zobrazena jen s minimálními odlišnostmi.

Pokémoni jsou franšíza, která změnila uvažování několika generací, díky tomu, že spadají do žánru šónen, ke všemu jsou určeny mladšímu publiku a anime zde slouží jako podpora videoher, vyzdvihuje se hlavně přátelskost a slušné chování... Videohry zase naopak podporují výdrž u jedné činnosti, odměňují vytrvalost a od roku 2016, kdy vyšla hra Pokémon go, také pravidelné vycházky do přírody a měst. Hry na Nintendu vychází stále a nabízí se již několikátá generace. V roce 2019 vyšel pravděpodobně největší projekt, který dosud pokémoni měli – film Detektiv Pikachu.<sup>176</sup> Tento film na rozdíl od ostatních nepochází z Japonska, nýbrž ze Spojených států, a navazuje na příběh první generace pokémonů a ukazuje život v tomto světě z perspektivy skutečného světa. Film nabízí množství odkazů a také přezpívanou původní znělku v emoční scéně a viditelně cílí na diváky, kteří na Pokémonech dospívali.

## 5. Vliv

Vliv Japonské kultury na svět je nejlépe prokazatelný skrze ekonomický faktor, jak jsme si již ukázali v kapitole o anime a o manze. Hodnota trhu a tržního prodeje nejen samotných licencí a produktů, ale také doplňkových předmětů stoupá každým rokem posledních několik let. Tento faktor byl jak u mangy, tak u anime popsán do detailu za pomoci celosvětových statistik. V rámci Evropy a konkrétně České republiky se podobná data nesledují. I z toho důvodu byl výzkum, jenž jsem prováděla za účelem získat data od jednotlivých prodejců i distributorů o prodeji mang, zakončený výsledkem, který byl ve všech oslovených nakladatelstvích a knihkupectvích stejný – v rámci komiksové sekce se mangy prodávají nejvíce, nejsme však schopni určit o kolik procent více, jelikož podobná data se nezaznamenávají. Nejblíže tomu se dostalo nakladatelství Crew a jeho žebříčky nejprodávanějších mang, které vydávají každý měsíc, naneštěstí u žádné z nich nebyla poskytnuta data o počtu prodaných kusů ani na vyžádání.

Další typ vlivu může být pravidelnost vysílání, či vysílání daných seriálů v televizi v hlavním vysílacím čase v průběhu let. V praxi se jedná o množství opakování daného seriálu v TV za

---

<sup>175</sup> The Official Pokémon YouTube Channel, 2023, Trailer for the Upcoming New Animated Pokémon Series, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bAav4UAT7zk>

<sup>176</sup> Detektiv Pikachu [film]. Letterman, Rob . USA, 2019

určité časové období. Zjednodušeně řečeno jde o to kolikrát denně a v jaké časy se daný pořad vysílá. Dále se pak může jednat o různé narážky a skryté odkazy, kterých si divák, či hráč může a nemusí všimnout a které při návratu diváka odměňují stále něčím novým. Díky podrobnému a pravidelnému sledování se vytváří pozitivní asociace, která následně vede k většímu zájmu. Pozitivní asociace následně vedou k estetickému zážitku, jež by představen v kapitole umění. Tyto asociace dále mohou vést k inspiraci se daným dílem do takové míry, že vznikají nová díla v podobném stylu, žánru či v podobné estetice a která odkazují na ono původní dílo. Jak již bylo řečeno v kapitole o východní animaci – objevilo se několik výrazných děl, jež byly ovlivněny anime. Jako příklad je možné uvést inspirace anime *Ghost in the Shell*, která se projevila v populární sérii *Matrix*.<sup>177</sup> Tato práce se však zabývá vlivem anime na evropskou kulturu nikoli kulturu USA.

Dalším z jasně prokazatelných vlivů je spojitost některých anime s různorodými značkami. V České republice byl pravděpodobně nejvýraznější trend spojení Naruta a sladkých croasantů. Zařazení anime do každodenního života probíhá pozvolna a pomalu, avšak korporace a mezinárodní organizace se o podobné zařazení snaží na několika úrovních. Např. propojení japonské animované postavy Hello Kitty s dětským fondem OSN v roce 1983 v USA a následně v roce 1994 v Japonsku.<sup>178</sup> Spojení animované postavičky ze seriálu pro děti ukazuje, jaký dosah postavička Hello Kitty má. Díky této spolupráci vznikl v roce 2019 projekt #HelloGlobalGoals, který spustila japonská společnost Sanrio (společnost vlastní práva Hello Kitty) ve spolupráci s fondem UNICEF. Projekt je uskutečněn za pomoci série videí na oficiálním youtube kanále Hello Kitty, kde se účastníci věnují 6 ze 17 cílů.<sup>179</sup> Celý projekt má dopomoci většímu vzdělání, převážně díky zájmu celosvětových fanoušků Hello Kitty.<sup>180</sup>

Genialita Hello Kitty spočívá více než v anime ve značce a rozpoznatelném symbolu, který představuje. Sanrio tímto způsobem rozšiřuje řadu produktů Hello Kitty. Tento způsob licenčního podnikání s postavami v Japonsku nadále roste, dostává se na nové trhy a kultivuje nové strategie a vývoj nových prostředků k celosvětovému rozšíření, kterému se viditelně daří.<sup>181</sup>

---

<sup>177</sup> DENTON, Christopher. The Influence on Japanese Anime on Western Culture. str. 2

<sup>178</sup> Five surprising facts about Hello Kitty. Un.org [online]. USA: un.org, 2022 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/delegate/5-surprising-facts-about-hello-kitty%C2%A0>

<sup>179</sup> Hello Kitty: #HelloGlobalGoals Launch [online]. New York: OSN, 2019 [cit. 2023-06-22]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/creative-community-outreach-initiative-ccoi/hello-kitty-helloglobalgoals-launch>

<sup>180</sup> About collaboration [online]. New York. Trello [cit. 2023-06-22]. Dostupné z: <https://trello.com/c/B17ONB7t/1-about-collaboration>

<sup>181</sup> FREEDMAN, Alisa. Introducing Japanese Popular Culture. str. 39

V neposlední řadě je zde vliv anime na školy a mladší diváky. Mnoho z anime může poskytovat různorodé nápady a prozkoumávat situace, které působí ve fikčním světě jako zajímavé, či zvláštní. Od situací, které upevňují sílu přátelství a lásky přes situace emočně vypjaté, plné násilí, či nenávisti. Mnoho z oblíbených anime na českých školách spadá mezi temné příběhy, které bývají označovány 18+. Premisy, které tyto příběhy prozkoumávají, mohou i nemusí být zneužitelné. Náboženský kult s názvem Óm šenrikjó se nejen inspiroval v mnoha jednotlivých anime, ale také na jejich základě vytvářel teroristické útoky a svou vlastní víru se snažil dále propagovat skrze mangu a anime. Mnoho tvůrců děl, jimiž se tento kult inspiroval, dodali dodatečnou omluvu, avšak diskuze okolo nebezpečnosti se nakonec ustálila na výroku, že dílo nemůže za své diváky.<sup>182</sup> Každý z těchto vlivů může být pozitivní i negativní. Může vést k pozitivním i k negativním závěrům na základě jednání postav a lidí ve skutečném světě.

## 5.1 Evropské vysílání anime

Japonsko a Evropa spolu mají dlouhou historii, kde se vyskytlo několik situací, kdy obě kultury ovlivňovaly jedna druhou, jako bylo rozepsáno v kapitole o kulturní historii. Evropská kultura není jednotná. Každá země má svou kulturu a ta se vyznačuje specifickými rysy. Nejvíce ovlivněné země japonskou kulturou jsou však Itálie, Španělsko, Německo a Velká Británie. V 80. letech to jako první byly koprodukční tvorby společných anime, na nichž vyrůstalo několik generací, aniž by tušily, že se jedná o částečně japonskou tvorbu. Tato ve výsledku úspěšná spolupráce otevřela v 90. letech cestu Pokémonům a Pokémánii, která zachvátila svět. V České a Slovenské republice se Pokémoni objevili až v roce 2000 společně s přeloženým anime, karetními hrami a samolepkami. Anime bylo pravidelně překládáno a vysíláno na televizi Nova a televizi JOJ, naneštěstí pouze první dvě generace. Mnoho českých fanoušků se následně podivilo, když se znovu objevila až 4. generace anime.<sup>183</sup>

V ČR v roce 2002 Pokémánii skončila téměř zcela a Pokémoni byli nahrazeni jinými, tehdy oblíbenými anime. 3. generace Pokémonů do světa přinesla nový přístup k příběhu, který bylo nutné vnést i do anime, jež neslo podtitul *Advanced*. To v ČR však zůstalo víceméně neznámé.<sup>184</sup> Okolo tohoto fenoménu se v mezidobě zformovala fanouškovská komunita – jedna

---

<sup>182</sup> MEON, 2023, *Anime Propaganda Náboženských Kultů*, YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z [:https://www.youtube.com/watch?v=EW\\_Tn0kTmR8](https://www.youtube.com/watch?v=EW_Tn0kTmR8)

<sup>183</sup> Moderní Geek, 2023, *Historie série Pokémon - 3. generace*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9LtBGRbqHxY&t>

<sup>184</sup> Moderní Geek, 2023, *Historie série Pokémon - 3. generace*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9LtBGRbqHxY&t>

z prvních, která existuje dodnes, byť s výrazně nižší aktivitou. Komunita se založila na stránkách Pokémon.cz, či Pokemánia.cz

Oproti Spojeným státům a větším zemím je sledování anime v Evropě v malých číslech, sotva kdy zaznamenaných. V několika větších záznamech můžeme nalézt, že je anime sledováno zhruba 20 % populace. Podle zprávy zabývající se vlivem japonského anime na zámořský obchod je v Evropě nejvíce licencovaných překladů ve Velké Británii, kde se čísla pohybují okolo 108 licencovaných prací. Dalšími pak jsou Irsko, Itálie, Švýcarsko, Francie, které postupně klesají od 53 v Irsku až po 35 ve Francii. Německo má pak nejméně ze zaznamenaných zemí, 28 licencovaných překladů.<sup>185</sup>

V ČR jsou tyto hodnoty ještě nižší, defacto vůbec nezaznamenané. I přesto však některé české komerční televize anime vysílaly. Ať se jednalo TV NOVA, Jetix, +Anime, byť se jednalo o příběhy určené spíše dětem ve stylu Pokémonů a Naruta. Ke zbytku obsahu si musí čeští fanoušci obvykle najít cestu sami. V poslední době platforma Netflix umožňuje přístup k několika populárnějším anime, jako je My hero academia, zbytek je zajištěn přes komunitní stránky, či cizojazyčné stránky jako Crunchyroll, či My anime list, který poskytuje seznam anime, užitečný při vyhledávání děl.

## 5.2 Hodnotová orientace ČR

V roce 2018 vyšla tištěná verze výzkumu akademie věd po názvem – Jak se žije Čechům v současné Evropě? V tomto výzkumu jsou mimo jiné grafy zobrazující hodnotovou orientaci a její proměny od let 2002 do roku 2014. V porovnání např. se Slovenskem se česká společnost postupně přibližuje hodnotám jako požitkářství, stimulace a samostatnosti.<sup>186</sup>

*„Ukazuje se, že alespoň z hodnotové perspektivy je Česko stále součástí skupiny postkomunistických zemí, které jsou do značné míry ještě pořád konzervativní... Jak starší věková skupina, tak lidé v manželství přirozeně tíhnou ke konzervativním hodnotám a hodnotám orientovaným na druhé.“<sup>187</sup>*

Tento postoj je mimo jiné znát i na nepřilíh ochotném přijetí jiné kultury, či jejího vlivu právě staršími generacemi, které mnohdy odmítají vidět smysl v něčem, co neznají, či co na první pohled působí dětinsky. Reakce, které následně poskytují, bývají často rozporuplné,

---

<sup>185</sup> AJA: Anime Industry Industry Grew by 2021 at 13,3 %. [online]. Anime news network, 2022 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-11-13/aja-anime-industry-grew-by-13.3-percent-in-2021/.191713>

<sup>186</sup> POSPÍŠILOVÁ, Jaroslava a Eva KRULICHOVÁ. *Jak se žije Čechům v současné Evropě?*. Str. 25

<sup>187</sup> POSPÍŠILOVÁ, Jaroslava a Eva KRULICHOVÁ. *Jak se žije Čechům v současné Evropě?*. Str. 34

nepříjemné, či vyloženě urážlivé, čímž vyčleňují skupinu obyvatelstva, která se tímto zabývá mimo „normální“, či přirozený stav ve společnosti.

Kulturní přijetí, či nepřijetí závisí na mnoha faktorech. Od demografie dané společnosti přes určitou zkušenost, kterou občané již s danou kulturou mají, až po to, jak moc občané rádi nakupují. Z výzkumu provedeného v roce 2000 Milanem Tučkem, již vydal pod názvem *Češi na prahu nového tisíciletí*, vyplývá, že nadpoloviční většina obyvatelstva ráda nakupuje. V rámci nakupování je od sebe však oddělováno nakupování potravin a potřebných věcí od nakupování značkových produktů a nepraktických maličností – jak nazval drobné předměty pro radost sám autor.<sup>188</sup>

Radost, tedy emoce pozitivního charakteru je tím, co nakupující odměňuje. Samotní dotázaní spotřebitelé ji vyjádřili slovy: „*Často koupím nějakou věc, aniž ji skutečně potřebuji. / Často si koupím nějakou maličkost pro sebe. / Často mám nové věci dříve než ostatní.*“<sup>189</sup> Jak jsme již na začátku této práce uvedli, umění poskytuje estetický zážitek, který je silným motivátorem, pokud jej spojíme společně s onou sociologickou radostí z nakupování drobných a nepotřebných předmětů, která se více zaměřuje na mladou generaci, namísto starší, můžeme vidět jeden z důvodů, proč je anime tak úspěšné. Pozitivní zážitek, který přichází se sledováním, či čtením určitého příběhu se dále přesouvá do každodenního života, kdy se jedinec může odměnit, získat něco, co ostatní nemají, či se jinak odlišit od společnosti a být jedinečným. Vliv jedné subkultury se díky tomu rozléhá napříč mnoha kulturními aspekty.

Oproti snaze se odlišit od ostatních a být jedinečným zde stojí pak snaha o sociální kontakt a společenskost, která je lidem vlastní. Zformovaná subkultura milovníků anime, či japonské kultury je tvořena mnoha jedinci, kteří se mohou cítit vyčlenění ze společnosti, avšak stále sdílí životní styl, jaký je pro většinovou společnost, kde žijí, typický.

### 5.3 Význam anime pro jeho diváky

Anime, či jiné projevy japonské kultury a spolu s jejich diváky bývají často považovány za podřadné, nesmyslné, dětinské, či nenormální. S tímto přijetím se potkávají lidé po celém světě. Stejně jako v USA, i v Evropě a v ČR není anime tématem, které by nevyvolávalo v tom, kdo o něm mluví, jisté obavy o přijetí jeho názoru. Výsměch při emotivních ukázkách bývá celkem obvyklým průvodním jevem. Důraz na to, že se jedná o nesmyslnou zálibu prezentují i větší média, jako např. Česká televize ve svém pokusu o dokumentaci anime v televizním seriálu

---

<sup>188</sup> TUČEK, Milan a Hana FRIEDLANDEROVÁ. *Češi na prahu nového tisíciletí*. Str. 114-117

<sup>189</sup> TUČEK, Milan a Hana FRIEDLANDEROVÁ. *Češi na prahu nového tisíciletí*. Str. 116

Kmeny.<sup>190</sup> Vyobrazení otaku jako skupiny podivínů, co se z kdovíjakých důvodů navlékají do kostýmů a podivně jednají, bylo nepřijemným vyústěním, které tento seriál nesl.

Anime pro své diváky má specifický význam mnohdy jako únik z každodenního života do jiného světa. Je spojeno s jistou emoční houpačkou, která mnohdy vede od smíchu k slzám a následně opět ke smíchu v průběhu několika minut. Anime může pomoci svému divákovi projít náročným životním obdobím. Příběhy, které jsou vyprávěny skrze anime, či mangu mají na diváky ohromný dopad. Mohou inspirovat<sup>191</sup> a dodávat sílu a energii, zvláště mladším divákům, kteří se o světě kolem sebe teprve učí.

Citová angažovanost fanoušků vůči oblíbeným postavám se objevuje ve všech médiích, které vypráví příběh, emotivní zainteresovanost, jakou díla poskytují je jedním z důvodů, proč se k nim lidé stále vracejí, či na ně rádi vzpomínají. I ta někdy však přeroste za hranice obvyklého jednání. V roce 2008 se objevila otázka, zda je možné oženit se s animovanou postavou. Japonec Taichi Takashita vytvořil petici, aby se mohl oženit se svou oblíbenou postavou.<sup>192</sup> Legální otázky, který s tímto souvisí začaly zasahovat i do autorských práv společnosti, která tuto postavu vlastní. Otázky nakolik se jedná o formu otroctví, když by musel za podobné manželství platit, nakolik je tento muž psychicky v pořádku a podobné rezonovaly japonskou společností. To, co může na první pohled působit čistě úsměvně, jen ukazuje, jak vysokou míru citové angažovanosti anime vyvolává.

Vliv příběhů, který je popsán výše, je jen umocněný stejnými zkušenostmi, které divák prožívá ve svém životě. Když bude průměrný divák některého ze šónenů sledovat, jak hrdinové zažívají úspěch až po vlastní snaze a tvrdé práci, pokud sám zažije neúspěch – má vysokou pravděpodobnost, že se s tím dokáže vyrovnat po psychické stránce snáze. Jedním z příkladů podobné situace jsou první série anime Pokémon, kdy Ash v zápasech získával vítězství snadno a mnohdy ne díky tréninku, ale spíše díky jiným činnostem a projevům své povahy. Následně se toto jednání zúročilo v lize pokémonů, kde se nedostal nijak daleko v soutěžních zápasech pro chybějící zkušenosti. Z psychologického hlediska zde diváci získávají zkušenost s tím, že

---

<sup>190</sup> Cosplay. In: *Kmeny* [dokumentární pořad]. ČT, 2015. ČT2 25. 3. 2015. Dostupné též z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10727240820-kmeny/214562260850004/>

<sup>191</sup> STUCKMANN, Chris. Anime impact: The Movies and Shows that Changed the World of Japanese Animation. Str. 260.

<sup>192</sup> CONDRY, Ian. The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story. Str. 159

podobně upravené a zjednodušené cesty nemusí vést k očekávanému výsledku, jelikož pak chybí zkušenosti.<sup>193</sup>

Setkání hlavní postavy s neúspěchem a jeho správné emoční zpracování podvědomě mladší diváky učí a starším připomíná jejich vlastní neúspěchy a to, že se s nimi museli srovnat, poučit se a jít dál. Sledováním podobných příběhů se mohou diváci dozvědět o jiných metodách zvládání smutku, ujistit se, že jejich postup je normální, či se naopak naučit lepší postupy nenásilnou cestou. Podobné situace mohou souviset s každodenními činnostmi, i jinými emocemi, než je smutek. U vaření se často divák může zasmát nad tím, jak se postava snaží něco uvařit, ale vůbec netuší jak, přičemž si sám může vzpomenout na to, jak se mu samotnému něco podobného nedařilo. Anime tímto způsobem normalizuje určité chování a ovlivňuje tak diváka.

## 5.4 Otaku a cosplay

Význam slova otaku byl již několikrát vypsán výše. Tito fanoušci japonské kultury milují anime a také s nimi související cosplaye. Otaku jsou jak ti fanoušci, kteří si doma vylepí plakát, stejně jako ti, co se zcela oblečou do kostýmu a vyrazí na Advík, případně na Animefest v ČR. S kostýmem, či bez něj, jedná se o skupinu velmi zapálených lidí, kteří společně tvoří subkulturu v evropském i českém prostředí.<sup>194</sup>

Největší projevy této subkultury jsou právě různé festivaly, kterým se říká cony. Těch se v Evropě v průběhu roku 2022 konalo 225 z nichž jeden byl pouze online.<sup>195</sup> Původní číslo mělo být vyšší, avšak dva byly zrušeny zcela. Tyto festivaly se konaly v Británii, ve Francii, v Německu, Švýcarsku, Belgii, Rakousku a dalších evropských zemích. Téměř bez výjimky po celé Evropě a byly přístupné všem fanouškům anime z celého světa. V Česku se konal tzv. Advík v Praze a Animefest v Brně.<sup>196</sup> Dále pak se koná i Comic con, který v sobě sice také obsahuje velkou část otaku komunity, je však zaměřen obecněji na komiksy i mangu, nikoli pouze na japonskou tvorbu jako zbylé dva festivaly. Comic con je možné navštívit po celém

---

<sup>193</sup> Moderní Geek, 2018, Historie série Pokémon - 1. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pVZEmzEu8eA>

<sup>194</sup> KŘÍŽ, František. Otaku: fanoušci japonské animované kultury. *Ethnologist* [online]. Londýn: Ethnologist, 2022 [cit. 2023-06-18]. Dostupné z: <https://ethnologist.info/section/svetove-arealy/vychodni-asi/japonsko/otaku-fanousci-japonske-animovane-kultury/>

<sup>195</sup> *Advik.cz* [online]. Česká republika: INFINITIVE production, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <http://www.advik.cz/informace>

<sup>196</sup> *AnimeCons.com* [online]. Spojené státy americké: ADEQUATE.com, 2022 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://animecons.com/events/schedule.php?year=2022&loc=eu>



světě v různých městech. V souvislosti s těmito festivaly je vždy možné potkat větší množství cosplayerů.<sup>197</sup>

Cosplay z anglického *Costume play*, čili kostýmová hra se zdá na první pohled být novou a nezvyklou součástí subkultury otaku. Díky kombinaci oblečení, paruk a vzhledu se na první pohled mnohým lidem zdá tento styl neobvyklý, snad dokonce nenormální a s trochou snahy je možné jej popsat jako nezvyklý koníček. Pokud jej ale porovnáme např. s fotbalovými fanoušky oblečenými do dresů svých oblíbených fotbalistů a pokusíme se je popsat, uvidíme stejné rysy.<sup>198</sup> Cosplayeri stejně jako fanoušci chtějí vyjádřit podporu svému týmu, stejně jako fanoušci se chtějí co nejvíce přiblížit osobám, které v jejich životě hrají velkou roli. Osobám, ke kterým vzhlížejí a kterými se inspirují. Největším rozdílem mezi fotbalovým fanouškem oblečeným v dresu svého oblíbeného fotbalového týmu a cosplayerem je snaha a práce, kterou do svého kostýmu oba vkládají. Fanoušek si na sebe vezme dres a pomaluje si obličej, čímž jeho snaha končí. Cosplayer naproti tomu sám vyrobí celý kostým a zajistí, aby fungoval a vypadal, co nejvěrněji předloze.

Cosplay má dlouhou historii dohledatelnou do USA na počátku 20. let a spojenou se science fiction. Pokud se podíváme zpětně, v kapitole o historii bylo zmíněno, že to byl právě film *Akira*, který jako jedno z prvních postapokalyptických sci-fi prorazil na konci 80. let. V této době již nebyl cosplay ničím neobvyklým. První Comic con se konal v San Diegu v roce 1970<sup>199</sup> a první kostýmová soutěž se konala v roce 1939 na World science fiction convention.<sup>200</sup> Společně s rostoucí popularitou japonské tvorby se spojil tento specifický typ festivalu a vytvořil opět něco trochu nového.

Cosplay sám o sobě nekončí pouze u nasazení obleku. Jak Adam Savage uvedl v *Ted talku* – jde i o způsob, jakým danou postavu zahrajete. Mnoho z cosplayerů dlouhodobě trénuje pózy a upravuje své jednání, aby odpovídalo postavám, které ztvárňují. V rámci festivalů bývají i různorodé soutěže, kde se tito cosplayeri snaží předvést co nejlepší výkon, aby vyhráli. Není neobvyklé, že se někteří cosplayem dokonce živí. Tito profesionálové pak objíždí všemožné

---

<sup>197</sup> *Comic-Con* [online]. San Diego: SAN DIEGO COMIC CONVENTION, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/museum/about>

<sup>198</sup> Kotaku, 2016, What is Cosplay?, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CodbHTlt3xQ>

<sup>199</sup> *Comic-Con* [online]. San Diego: SAN DIEGO COMIC CONVENTION, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/museum/about>

<sup>200</sup> Kotaku, 2016, What is Cosplay?, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CodbHTlt3xQ>

festivaly po celé Evropě, či celém světě, kde se účastní soutěží, nechávají se fotit a prodávají své fotografie v kostýmech. Vydělávají skrze sociální sítě a spolupráce.

Ať již návštěvník festivalu má kostým, či nikoli – pokaždé se interakce s cosplayerem mění na malé divadlo. Cosplayer nesmí vypadnout ze své role, stejně jako diváci mohou interagovat „správným“ přístupem. Jeden z příkladů je uveden právě Adamem Savagem, když se převlékl za ducha z Miyazakiho filmu *Spirited away*, či v češtině *Cesty do fantazie*. Duch jménem Kaonaši je v tomto filmu známý tím, že dává lidem zlato, aby s ním byli. Savage použil namísto zlata pozlacené čokoládové dukátky. Mimo nadšení, že opravdu dodržuje svou roli, zažil i situace, kdy mu několik z těch, které obdaroval, toto zlato vrátili – jelikož přijmout zlato od tohoto ducha přináší neštěstí.<sup>201</sup> V tu chvíli nehrál jen on, ale i jeho okolí. Podobné jednání můžeme sledovat napříč mnoha video záznamy z jednotlivých festivalů, či míst, kde se s postavami potkají. Nemluví s tím, kdo je pod maskou, ale s postavou, kterou hrají. Tento typ téměř až divadelního hraní se nazývá roleplay – hraní rolí.

#### 5.4.1 Advík a Animefest

V ČR jsou dva nejznámější festivaly, které se dotýkají anime. Jedná se o Advík v Praze a Animefest v Brně. Oba dva se konají každoročně na území ČR, pokud nejsou z nějakého důvodu zrušené – např. COVID-19.

Advík se koná od roku 2006 v Praze a jedná se o největší Pražský festival tohoto typu. V průměru přivítá každoročně 2500 diváků, kteří se účastní přednášek, promítání, hrají ve virtuální realitě, či se účastní jiných z doprovodných programů typu přednášek a workshopů, které se zde konají.<sup>202</sup> Některé ze záznamů ze starších ročníků se nachází na youtube. Festival se koná tři dny na začátku srpna, kdy probíhá program od různých zájmových skupin.

Animefest se koná od roku 2004 na Brněnském výstavišti. V roce 2022 jej navštívilo zhruba 8500 unikátních návštěvníků<sup>203</sup> a v roce 2023 dokonce 11500 unikátních návštěvníků.<sup>204</sup> Festival se koná pod záštitou japonského velvyslanectví, což ústí v občasně hostující návštěvy samotného japonského velvyslance. Stejně jako Advík i tento festival nabízí workshopy,

---

<sup>201</sup> TED, 2016, My love letter to cosplay | Adam Savage, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cXbXNV9-ZAg>

<sup>202</sup> *Advík.cz* [online]. Česká republika: iNFINITIVE production, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <http://www.advik.cz/informace>

<sup>203</sup> *Animefest 2023* [online]. Brno: Brněnští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2023>

<sup>204</sup> *Animefest 2022* [online]. Brno: Brněnští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2022>

přednášky, promítání anime filmů a přednášky od profesionálů, kteří se anime, či nějaké tvorbě, kterou s ním lze spojit, věnují.

Oba dva festivaly mají v ČR dlouholetou tradici a bývají hodnoceny velmi dobře. Hosté z Animefestu pravidelně již několik let uvádí, že je ohromila úchvatná atmosféra a péče, s jakou o ně bylo postaráno. Z divácké strany často zaznívá v reportážích z několika zdrojů, že se zde i cizinci cítí velmi vítaně a příjemně.<sup>205</sup> Často odkazují na českou anime a otaku komunitu jako na přátelskou a přívětivou, stejně jako atmosféru panující na festivalech. Přátelskost vstřícnost a otevřenost vůči odlišným kulturám je něčím, čím se tato subkultura projevuje na mnoha úrovních, přesto se jedná o komunitu, na niž je nahlíženo skrze prsty a s odsuzovačnými poznámkami se setkal každý její člen.<sup>206</sup>

#### 5.4.2 Popularita japonské kultury

Velvyslanec Japonska Suzuki Hideo řekl v rozhovoru na Animefestu v Brně: „Myslím, že anime má tolik lidí rádo proto, že neobsahuje jenom japonskou kulturu, hodnoty a atmosféru, ale představuje univerzální hodnoty, které sdílí lidé po celém světě.“<sup>207</sup>

Množství lidí, kteří milují japonskou kulturu a pravidelně se k ní vrací, každým rokem roste. Z něčeho, co bylo určeno pouze pro vyvrhele společnosti, se pozvolna stává hlavní proud. Největší růst tohoto trendu můžeme sledovat na Comic conech, kde je v posledních letech největší míra zastoupení v podobě charakterů z anime. I když na festivalech existuje zastoupení v podobě několika postav z videoher, či západních komiksů, málokdy jejich množství přeroste množství anime fanoušků.

Oblíbenost japonských anime a mang je znát i na ekonomickém faktoru, stejně jako na množství lidí, otevřeně se k němu hlásících. Co dělá tuto kulturu tak populární? Dilem neobvyklost kombinací a příběhů, dilem nový a jiný styl, dilem styl vyprávění a využívání barev. Přesné faktory je obtížné určit. Historie konfrontace Japonska a zbytku světa je dlouhá, ale ne vždy šťastná. Pokaždé však můžeme sledovat stejný prvek – okouzlení sebou navzájem. Evropané byli od prvních chvil okouzleni Japonskem jako exotickou zemí a naopak, Japonsko bylo okouzleno Evropou. Když se animace začínala ujímat, byly to kombinace evropských příběhů s japonskými prvky, co uchvátila diváky na obou stranách světa. Tento typ kulturních

---

<sup>205</sup> Animefest: Ohlasy hostů [online]. Brno: Brněnští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/>

<sup>206</sup> TEDx Talks (2017, 9. května). How I learned to stop worrying and enjoy being an anime expert | Susan Napier | TEDxTufts [video]. [vid. 2020-06-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zTZQhT11ss0>

<sup>207</sup> Animefest 2023 Reportáž, 2023, Animefest CZ, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bjtvCfduTvk>

kombinací přináší něco známého i něco nového. Příběhy vyprávěné jiným stylem s narážkami, které nejen baví, ale i pomáhají s vlastními emocemi, jsou silnou kombinací. Emoční zainteresovanost společně s estetickým zážitkem vytváří silnou kombinaci, jen posílenou emotivní hudbou.

Popularitu jako takovou můžeme sledovat též v akademických kruzích, kde stále více a více vznikají různorodé eseje, závěrečné, či jiné odborné práce týkající se tohoto tématu. V Evropě je v tomto podle Hernandéze nejvýraznější Británie, za ní Francie a následně Španělsko.<sup>208</sup>

## 5.5 Fanouškovská tvorba

S fenoménem, jakým je japonská populární kultura a množstvím lidí, který jej sleduje, je téměř nemožné, aby se neobjevovala fanouškovská tvorba. Kromě fanouškovských překladů, se objevují se i jiné projevy fanouškovství. Tyto projevy mohou být např. diskuze na témata ze seriálů, či filmů, fanouškovské teorie o tom, kam se děj může ubírat dále, či diskuze o tom, zda nějaký charakter není nějak propojený s jinými a jaká tajemství může nová série přinést, či kam se příběh dále ubírat, případně jak by spolu mohly souviset určité situace.

Dalším příkladem fanouškovské tvorby jsou tzv. Fanfikce a Fanarty. Fanfikce je podle Rebecy Blackové „*příkladem vysoce participativní, aktivní a globální, populární fanouškovské kultury*.“<sup>209</sup> Fanfikce jsou příběhy, ve kterých fanoušci používají původní narativy jako inspiraci pro vlastní tvorbu. Mohou díla rozvíjet, pokračovat v dějové lince, tvořit alternativní scénáře, či přidávat vlastní postavy, skrze které ovlivňují děj svého příběhu a nechávají reagovat kanonické postavy na nově vzniklé situace.

Fanfikce nabývají mnoho podob a jsou populární skrze téměř celý internet. Existuje spousta českých i zahraničních tvůrců fanfikcí, kteří se snaží pracovat na svém odkazu a na své online identitě spisovatelů. Nabízí se otázka: K čemu podobná činnost je, kromě krácení volných chvil? To, co je na první pohled snadno odsouditelné, se stává místem, kde se mohou lidé trénovat ve psaní, pomáhat ostatním se zlepšovat ve vyprávění příběhů a prožít si neobyčejné situace přes pera jiných autorů. Podle Blackové vzniká jakýsi pluralitní bezpečný prostor, kde se lidé mohou učit správně používat svůj jazyk za hranicemi školních slohů. Znalost gramatiky je v tomto ohledu nevyhnutelnou a nutný trénink, kterého se ve škole dosahuje pro množství učiva a nedostatek času jen obtížně, je zde snadno dostupný. Skrze psaní fanfikcí, ať je jejich

---

<sup>208</sup> HERNANDÉZ-PERÉZ, Manuel. Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. Str.3-4

<sup>209</sup> BLACK, Rebecca. W. Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. E-Learning and Digital Media, 3(2), 2006. Str. 183. <https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.2.170>

kvalita jakkoli diskutabilní, se autor, či autorka dozvídají více o vlastní identitě, mají šanci se vybouřit a získat zkušenosti, které by jinde získávali jen s donucením. Prostor, který zde vzniká, je unikátní, přátelský a přívětivý i pro začátečníky, kteří dělají chyby, a umožňuje se zlepšit pod vedením zkušenějších autorů.<sup>210</sup>

Fanfikce spojují své čtenáře. Mohou vést k multikulturním setkáním a rozhovorům<sup>211</sup>, ačkoli vyžadují alespoň minimální znalost angličtiny, pokud se mají posunout za hranice ČR a Slovenské republiky. Na československé scéně je nejvýraznější stránkou Wattpad, dále pak několik vlastních blogů a Fanfiction.net, která je sice v AJ, ale vyskytuje se zde několik česky napsaných příběhů.

Ve fanfikcích, stejně jako v literatuře, jsou díla dělena do žánrů, které usnadňují jejich dohledání, avšak mimo ty obvyklé, jejichž většina byla vyjmenována v kapitole o anime, jsou zde i některé velmi specifické žánry. Např. tzv. Omegaverse<sup>212</sup>, či A/O/B. Tento typ subžánru je podobně jako např. cyberpunk vázán na určitá specifika vyskytující se v daném světě. V tomto světě se jedná o kompletní ztrátu významu biologického pohlaví. Tento typ světa prozkoumává koncept druhotného pohlaví, se kterým se člověk rodí a které se dělí na tři typy. Alfa, beta a omega. Každý typ má své místo ve společnosti a odráží se na povaze daného jedince. Alfy obvykle bývají přímočaré, extrovertní a agresivní, omegy naopak plaché a mlčenlivé, či velmi důvěřivé. Bety se v tomto světě berou jako de facto obyčejní lidé. Existují výjimky, kdy se objevuje plachá alfa, v rámci snahy jít proti narativu světa, avšak základní myšlenkou je, že svět je sociologicky rozdělen zcela odlišným způsobem. Tento subžánr je velmi často ve spojení s různými fanfikce pocházejícími z anime, či mangy.

Pojetí se u jednotlivých autorů liší, základní myšlenkou však bývá spojení alfy a omegy v nerozlučitelný svazek. Dalším z oblíbených proudů pak bývá výskyt postav v obyčejném světě se vzpomínkami na fikční svět, či kombinace dvou a více světů. Dále se zde mohou odehrávat alternativní odklony od hlavní dějové linky. Fanfikce bývají vždy o spojení dvou postav. Co se týče množství homosexuálních, či heterosexuálních párů – zatímco autorka knihy *Fanfikce: Ženská literatura nového věku*, Veronika Abbasová, uvádí, že většina fanfikcí je homosexuálních<sup>213</sup> – nejde s ní tak docela souhlasit. Množství homosexuálních a heterosexuálních příběhů se odvíjí od daného fandomu, byť se v posledních letech zvýšilo

---

<sup>210</sup> Black, Rebecca. W. Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 2006. Str. 170–184. <https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.2.170>

<sup>211</sup> BLACK, Rebecca. *Fanfiction Writing and the Construction of Space*. 2007. E-learning. 4. 10.2304/elea.2007.4.4.384.

<sup>212</sup> ABBASOVÁ, Veronika. *Fanfikce: ženská literatura nového věku*. Str. 95-115

<sup>213</sup> ABBASOVÁ, Veronika. *Fanfikce: ženská literatura nového věku*. Str. 58-71

množství homosexuálních příběhů v rámci podpory LGBTQ+ komunity. To ale neznamená, že heterosexuální příběhy utichají. V rámci fanfikcí se objevují určité ustanovené páry, které jsou více či méně oblíbené. Pokud je určité párování naznačeno v samotné manze či anime, málokdy se jej autoři vyloženě drží. Fanfikce jsou komplikovaná a vnitřně velmi strukturovaná díla, ovlivněná nespočetnými proudy a autorskými záměry. I proto je náročné určit, že obecně vzato je většina homosexuální, či heterosexuální – velmi záleží na daném fandomu a komunitě kolem něj. Např. v nejrozšířenějším univerzu – světu Harryho Pottera – jsou v poměru 50/50, naopak v universu My hero academia jsou v převaze homosexuální fanfikce, které se nebojí spárovat všechny dostupné postavy.

Fanarty jsou v mnohém podobné fanfikcím. Namísto, aby však zlepšovaly gramatiku a naraci příběhu, zlepšují naopak schopnost kreslit, prostorovou orientaci, znalosti anatomie. Mohou pomoci k rozvoji sebe sama. Podle Manifolda je fanart řemeslem, které pomáhá utvářet kulturu a vztah k ní. Fanart napomáhá k rozvíjení sebe sama jako osoby ve vztahu k sociální skupině. Pomáhá autorovi, či autorce utvrdit si své místo ve společnosti a setkávat se s jinými autory a mezi nimi si vybudovat jméno. Manifold to připodobňuje k virtuálnímu hřišti, kde mohou mladí lidé měnit svůj vzhled i osobnost a komunikovat s ostatními z různých kultur. Toto místo je však stále vázáno pravidly slušnosti a cti.<sup>214</sup> Ta tvoří pravidla komunit, do kterých se řadí. Pravidla, která se musí respektovat.

Jak Fanfikce, tak fanarty v sobě obsahují tzv. shipy – tedy páry. „shipují“ (šipují) se mezi sebou postavy různých fandomů a pohlaví, někdy se porušují kanonická pravidla více, jindy méně. Zatímco fanarty mohou být pouze o jedné postavě, fanfikce v sobě téměř vždy obsahují hlavní pár, kolem kterého se příběh točí – hlavní otázka je, jak moc je příběh rozpracovaný a romantický, či naopak explicitní. Sexualizace postav je jedním z nevyhnutelných průvodních jevů, jelikož většinové Fanfikce tvoří dospívající žáci v pubertálním věku. Ačkoli existují i starší a zkušenější autoři, určitá sexualizace a kombinování postav k žánru fanfikce i fanartu neodmyslitelně patří.<sup>215</sup>

Dódžinši či anglické častější dounshuji jsou pak kombinace fanfikce a fanartu. Jedná se o fanoušky vytvořenou mangu s příběhem fanfikčního zaměření.<sup>216</sup> Často se podobně jako fanfikce zaměřují na párování postav a nebojí se explicitních scén, které někdy zakrývají některou z technik výše uvedených v kapitole o cenzuře. Toto spojení často pochází z asijských

---

<sup>214</sup> MANIFOLD, Marjorie Cohee. Fanart as craft and the creation of culture. Str. 7

<sup>215</sup> ABBASOVÁ, Veronika. Fanfikce: ženská literatura nového věku. Str. 58-71

<sup>216</sup> LAMERICH, Nicolle. The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. Str. 158-159

zemí a do zbytku jazyků jako angličtiny, či španělštiny se pouze překládá. I přes to, že existují dódžinši i mimo asijskou tvorbu, jejich styl kresby, příběhu a přechodů je velmi často vizuálně odlišný.

## 5.6 Japonská populární kultura ve školách

Stále více roste zájem žáků o japonskou kulturu v podobě mangy a anime. Nejednou jsem sama byla svědkem žádosti ze strany žáků, či učitelů o výklad ohledně anime a mangy. Snaha vyučujících vyjít vstříc žákům je v tomto ohledu ohromná a rozhodně je třeba ji podporovat. Svět kolem školy se mění a anime se stává jedním z hlavních médií a zprostředkovatelem příběhů různých typů. Při dobrovolných čtenářských denících si žáci vybírají mangu nebo komiks a v hodinách čas od času mají kromě penálů, oblečení, či školní tašky s vyobrazením určitého anime, také sběratelské figurky. Je pochopitelné, že vyučující nemůže znát každou populární televizní sérii. Jedním z možných postupů, jak se vyhnout komplikacím, je požádat samotné žáky, aby něco o tom díle řekli před třídou, to však vede k dalším komplikacím.

Práce s anime v hodinách může být dvousečnou zbraní. S ohledem na sexualizovaný, ne vždy zcela vhodný obsah, který učitelé znají jen povrchně, se málokdo chce pouštět do práce s novým médiem filmového typu. Film se ovšem stává podstatným médiem, které přenáší informace rychleji než knihy. Pokud se žáci dokáží naučit ze svého oblíbeného seriálu správný postup při krizové situaci a následně jej aplikovat, je nutné začít debatu o potenciálu filmové tvorby.

V rámci multikulturní výchovy je cílem naučit žáky respektovat odlišné kultury a odlišné chápání světa, i proto by se učitelé neměli snažit potlačit projevy japonské populární kultury, naopak je podporovat a pouze korigovat nevhodná témata, jež do školy nepatří (např. ona přehnaná sexualizace). Japonská populární kultura otevírá nejen multikulturní téma, ale také psychologické otázky identity a sebe identity. Je však nutné ji přijímat takovou, jaká je, bez příkras a přehlížení nevhodných situací a témat. Vyučující by tedy měl být seznámen s existencí podobných témat a jejich úskalími s ohledem na svůj vyučovaný předmět.

## 5.7 Vliv anime a fantastiky na šikanované děti

V TED talku Susan Napierová uvádí, že už od dětství byla šikanovaná za svou zálibu ve fantastice, následně ve své profesní kariéře musela svou zálibu obhajovat a bojovat za to, že se nejedná o nesmyslnou pohádku. Sledovala anime, jak se dostává do popředí a opět byla nucena obhajovat, že se nejedná o nesmyslnou animovanou pohádku určenou malým dětem.<sup>217</sup>

---

<sup>217</sup> TEDx Talks (2017, 9. května). How I learned to stop worrying and enjoy being an anime expert | Susan Napier | TEDxTufts [video]. [vid. 2020-06-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zTZQhTl1ss0>

Podobný příběh má spousta členů otaku komunity. Výsměch, znevažování, odsuzování jsou nepříjemnosti, se kterými se ve svém životě setkal téměř každý. Nepříjemné situace, které lidé prožívají každý den, vyžadují možnost úlevy od vnitřního tlaku. Jednou z forem takových úlev je podle Napierové anime, či fantasktní díla.

Fantastika je žánr, který v sobě skrývá fantasy, horor a sci-fi jako hlavní tři žánry. Anime se od nich odrazilo a dostalo se do podoby, jaká je popsána v kapitole o anime. Tyto neobvyklé světy umožňují divákovi uniknout z vlastního života a zabývat se jinými problémy. Sledovat, jak problémy řeší někdo jiný, či se prostě jen vybit. Únik do jiného světa, kde platí odlišná pravidla, je charakteristický i pro tvorbu fanfikcí, které si samy prošly nepříjemným výsměchem, ať už kvůli gramatickým chybám, či strukturám v příběhu psaných mnohdy náctiletými slečnami. Tento únik je jednou z funkčních technik, které přináší úlevu po psychické stránce. Nezáleží na tom, či je ten druhý vysněný svět plný kouzelných stvoření, pokémonů nebo ovládaných elementů. Podstata je, že umožní svému divákovi cítit se bezpečně a prožívat všemožné emoce a situace bezpečně z domácího pohodlí. Podle Matt Alta „*jsme se zakuklili ve svých domovech. Sledujeme Netflix, nikdy se nenudíme, ale často jsme osamělí.*“<sup>218</sup> Situace, která nastává, vede k vylepšování reality např. skrze Pokémon Go. Ke zpěvákům, kteří jsou digitálně vytvoření a obdivovanými masami skutečných lidí. Japonsko v minulosti ztratilo vliv, jaký mělo na světový trh před 2.sv. válkou, získalo však moc nad utvářením každodenní identity každého ze svých diváků.

Díky globalizaci a propojování kultur je nyní možné pro každého navštívit Japonsko, i kdyby jen virtuálně. Japonsko je zemí, která virtuálně obrozuje ty, jež se o něj zajímají. Vytváří tak vlastní planetu snů, kteří odmítají dospět.<sup>219</sup> Cesta z pekla spočívá ve tvorbě vlastního nebe. Je však nutné se nechytit do pasti fikce a dokázat stále odlišit realitu<sup>220</sup>, jak uvádí Harrari. Fikce je tu od toho, aby sloužila lidem a pomáhala jim. Ať už je to fikce v podobně nadnárodních bank, nebo oblíbených seriálů. Nikdy nesmí stát za účelem člověka zranit, či někomu záměrně ublížit. Je nutné odlišit, že když série skončí, svět zůstává a pokračuje. A toto uvědomění by měli učitelé předávat svým žákům. Poukazovat na to, že fikce je stvořená pro to, aby lidem pomohla, ne aby jim ublížila, poradit, jak tuto fikci odlišovat od reality.

---

<sup>218</sup> ALT, Matt. *Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět*. Str. 296

<sup>219</sup> ALT, Matt. *Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět*. Str. 298

<sup>220</sup> HARARI, Yuval N. *Homo deus: stručné dějiny zítřka*. Str. 178



## 5.8 Vliv anime na komunikaci

Pravidelné sledování určitého obsahu spojeného s pozitivními konotacemi dříve či později vyvolá v každém z diváků touhu přiblížit se co nejvíce svým oblíbeným charakterům. Ve slovníku diváků anime se začínají objevovat slova jako kawai, přípony -san,, či nadávka – baka apod. Mnohdy bez hlubšího porozumění správného významu uvedených slov. Používají se, jelikož je používají v jistých situacích postavy, pokud chce Otaku udělat vtípek, či naznačit jistou komičnost, či napjatost situace. Např. použití Senpai – slova označující učitele, nebo NANI?! – slovo označující COŽE?!

Slova, která jsou používána v anime, jsou obvykle výraznějšího rázu. Tento typ mluvy není záměrný, naopak se děje, aniž by si toho daný divák vůbec všiml. Při hledání nejlepších slov se náhle v aktivním slovníku dané osoby objevují slova japonská, jelikož v tomto jazyce je nejčastěji anime vnímané. Následně jsou tato slova použita v běžné mluvě, aniž by je mluvčí zaznamenal. Další možností je záměrná snaha o mluvu v cizím jazyce, kdy mluvčí cituje např. svou oblíbenou scénu se silným přízvukem, jelikož mu určitá situace přijde podobná. Málokterá osoba, která takto mluví, však japonštinu ovládá alespoň na základní úrovni. Kvůli čemuž mnohdy bývá celá snaha zakončena špatným používáním cizích slov.<sup>221</sup>

## 5.9 Vliv anime na filmový průmysl

Mezi umělci panuje rčení – „Steal like an artist.“ V překladu krad' jako umělec. Toto přísloví znamená, že pokud se někdo chce inspirovat prací někoho jiného, vzdává mu tím hold. Nesmí však překročit hranici inspirace a vytvořit pouze pozměněnou kopii.<sup>222</sup> Jedna z komplikovanějších otázek je tak, kde končí hranice inspirace a kde začíná hranice kopie. Podobně jako v odborných pracích je přiznání inspirace jedním z prvních kroků, které se v tomto ohledu dají učinit a vyzdvihnout tak původní dílo.

Anime se původně inspirovalo v mnoha evropských či hollywoodských filmech a principech, časem se tato inspirace přesunula naopak z Japonska na západ do USA. Kruh se uzavřel ve chvíli, kdy se západní filmový průmysl začal inspirovat anime.

---

<sup>221</sup> Animefest CZ, 2023, Průvodce slovníkem anime fanouška, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=TkKpL9P\\_hNY&t](https://www.youtube.com/watch?v=TkKpL9P_hNY&t)

<sup>222</sup> KLEON, Austin Steal like an artist: 10 things nobody told you about being creative. str. 14

Matrix, Černá labuť, Terminátor 2 a Počátek jsou tři velmi známé a oceňované Hollywoodské filmy dokonce i v ČR. Jejich inspirace anime filmy jako Akira, Ghost in the shell, Paprika a Perfect blue je přiznaná jen částečně, byť některé scény je možné vystavit jednu vedle druhé a hlavní rozdíl by byl v animaci a hranosti. Animace připouští větší míru fantazie a hravosti. V kapitole o anime je více rozvedeno, že animace pomáhá snáze charakterům zapadnout do prostředí, zároveň umožňuje tvůrcům vyhrát si více s nápady a prostředím, které by se ve filmu vytvářely jen obtížně. Jako změna gravitace zobrazená ve filmu Počátek, která je původně z filmu Paprika, případně výbuch, který je ve filmu Terminátor 2 a který, pokud je postaven vedle stejné scény z Akira působí téměř identicky.<sup>223</sup> Podobných stejných záběrů nalezneme hned několik v různých filmech.

Podobné inspirace jsou do velké míry normální, pokud autor přizná svou inspiraci může to vést k zajímavým spolupracím mezi jednotlivými tvůrci. Tato podpora sebe navzájem je výsledkem úžasného propojení umění na globální úrovni. Ne vždy jsou však inspirace přiznané a pro některé autory to může končit nepříjemnými pocity. Tento případ zastupuje právě režisér Perfect Blue, ze kterého vzešly dva filmy Rekviem za sen a Černá labuť, jejichž inspirace u určitých scén je nepopíratelnou.<sup>224</sup>

## 5.10 Shrnutí

Japonská populární kultura má ohromný vliv a dopad na kulturu Evropy i ČR. Z ekonomického hlediska naneštěstí nejsou dostupné větší statistiky, jelikož oproti USA je zde vliv minimální... a i přes to, můžeme potkat mangu téměř v každém knihkupectví. Přes to, každé z téměř padesáti knihkupectví potvrdilo, že je manga jednou z nejprodávanějších sekcí v komiksově části, byť naneštěstí nevedou podrobné záznamy, či je nechtějí poskytnout.

Vliv je znatelný i na faktu, že když se řekne anime, většina obyvatelstva ČR ví, že se jedná o japonskou animovanou tvorbu, byť ji adresují jako pohádky, či používají jinou snahou o negativní pojmenování. Na anime vyrůstalo několik generací dětí, které na něj odmítají nechat dopustit. Ať už to byl Naruto, či Pokémoni, jedná se o emoční vzpomínky, které mnohdy

---

<sup>223</sup> Internet Pitstop, 2022, How Anime Influenced Movies. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=q4aW2EqBBE0>

<sup>224</sup> FILM CRUX, 2019, Anime Inspired. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K6BGxikCRT4>

vhánějí slzy do očí při opětovném poslechu a návratu. Nostalgie jako jedna z emocí, posouvá zážitek na jinou notu.

Anime pomáhá svým divákům s únikem z každodenní reality a vytváří jednu z nejprátelštějších komunit v Evropě. Vliv je možné vidět na platformě Netflix, který překládá anime do češtiny, která je považována za menšinový jazyk. Trh s překlady a distributorství se dostává pozvolna na trh a Otaku komunita se každým rokem rozšiřuje o několik tisíc lidí, kteří jsou ochotní zaplatit za lístky na specifické festivaly. Počet lidí, kteří se hlásí k této zájmové skupině lze vidět i v různých seskupeních na soc. sítích. Např. Sčítání českých a slovenských Otaku jako skupina na Facebooku v sobě má 14,8 tis. členů<sup>225</sup> a tento počet pravděpodobně jen poroste. Oblíbenost mangy i anime stoupá.

Podle Dunettové, autorky článku o popularitě mangy, provedla společnost Grand View Research, globální vydavatelská a konzultační firma, průzkum trhu. Dle něj předpovídá, že se trh s anime jako celek od roku 2020 do roku 2028 zdvojnásobí. Faktory, které za tímto jevem stojí, mohou být různé. Článek uvádí např. větší rozmanitost, jednoho písícího autora (na rozdíl od komiksů, které píše více autorů), apod. Jedním z faktorů nárůstu byl i COVID-19 avšak po pandemii čísla opětovně neupadla, naopak stále rostou. Knihkupci nepředpokládají opětovné snížení.<sup>226</sup>

Podíváme-li se na určité aspekty vlivu, vidíme, že japonská kultura evropskou i českou kultura a kulturní vnímání ovlivňuje pozvolna už roky. Pokud se někdo zeptá, zda je Japonsko jako země na tzv. druhém konci světa jakkoli důležité v našich životech, odpověď slovy Atkinse je: *„Japonsko dnes hraje důležitou roli v celém našem životě jako ekonomická velmoc a jako hlavní přispěvatel do globální kultury 21. století.“*<sup>227</sup>

---

<sup>225</sup> Sčítání českých a slovenských Otaku. Facebook [Veřejná skupina]. [cit. 2023-06-26]. <https://www.facebook.com/groups/135384786514720>

<sup>226</sup> DUNNETT, Madeline. Manga's Growth In Popularity Is Here To Stay, Industry Leaders Predict. Animenewsnetwork.com [online]. Kanada: animenewsnetwork.com, 2022 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://1url.cz/suuMZ>

<sup>227</sup> ATKINS, Taylor. A History of Popular Culture in Japan. From the Seventeenth Century to the Present. Str. 277

## Závěr

Hlavním cílem této práce bylo představit část japonské populární kultury a zjistit, zda tato kultura má vliv na evropskou a českou kulturu, případně jaký a v jakých rovinách se může projevat. Dále pak, zda má japonská populární kultura přínos pro školy. V neposlední řadě je cílem této práce přiblížit různorodé aspekty japonské populární kultury neznalému čtenáři.

V první části se tato práce zabývala popisem terminologie a jevů, které jsou spojené s propojováním se dvou různých kultur, či s jejich vzájemnou interakcí. Jevy, které jsou uvedené se na určité úrovni dají vyzorovat v rámci každodenního života. Jedná se o jevy, jež neodmyslitelně patří k propojování dvou různých kultur, jako např. vznik bikulturních jedinců, výběr směrů, jaké v globální kultuře ovlivňují názory a život jedince, autorská práva a jejich porušování, případně vliv umění na kulturu a jedince, či angažovanost jakou jedinec při konzumaci cizí kultury musí mít. Postupně se od výkladu kulturních termínů práce přesouvá k práci s fenomény jako je anime, manga, či videohry, více upozorňuje a vymezuje celý tento pojem. Následně je první část uzavřena několika významnými historickými okamžiky pro mangu, či anime. Tato část slouží ke snazšímu pochopení situací, jež stály za zrodem mnoha významných děl a ke snazšímu poukázání na provázanost dobové situace a její reflexe v díle.

Ve druhé části je přiblížena konkrétní podoba vybrané japonské populární kultury. Jedná se o anime, mangu a videohry, které jsou více provázané s předchozími dvěma tématy. Témata procházejí od hrubého představení, přes celosvětový ekonomický dopad a hodnotu až po jednotlivé žánry a několik vybraných děl, u kterých je vždy snaha o ukázkou přesahu jejich vlivu, pokud jej lze dokázat. Mezi jednotlivými částmi se projevují jisté rozdíly v podobě zkracování. V kapitole o manze, z níž většina anime vychází často v poměru 1:1 pouze s minimálními změnami, nejsou zařazené ukázky jednotlivých děl – není to proto, že by neexistovala kvalitní díla, či by zde nebyl přesah. V této práci je snaha zobrazit známější a divácky oblíbená díla, která jsou převedena právě do anime. Čtenáři mangy k ní obvykle předcházejí poté, co skončí jejich oblíbené anime, či čtou mangu již velice dlouho a zajímají se o tento trh.

Na českém trhu konkrétně se vyskytuje pak několik distributorských nakladatelství, mangu je však možné nalézt téměř v každém knihkupectví. Při výzkumu tvořeném převážně za pomoci rozhovorů přímo v knihkupectvích a dotazování se ohledně prodeje mangy nebylo žádné z nich ochotné poskytnout konkrétní počty prodaných kusů mang. Tento jev je možné vysvětlit dvěma způsoby – ten první je, že v rámci marketingového tahu se společnost odmítá o podobná data dělit, ten druhý, který se zdá být pravděpodobnější je, že si společnosti tyto záznamy nemají

důvod vést. K tomuto zdůvodnění se osobně více přikláním na základě faktu, že nikde nebyla nalezena žádná data podobného typu. Pokud se vyskytoval žebříček prodaných mang, nikdy nebylo uvedeno množství prodaných kusů a vždy se jednalo o zajímavost.

Co se týče videoher, zde bylo více možností uchopení tématu. Existuje několik velmi populárních značek pocházejících z Japonska, které nemají žádnou, či jen minimální návaznost na anime, či mangu. Jednalo by se o odvětví, které byť je obsahem podobné zbytku práce, zcela s ním nesouzní. Oproti tomu zde existuje také mnoho videoher, které naopak na anime přímo navazují, či z něj vychází a umožňují hráči prožít známý příběh z různých perspektiv. Tento typ hraní pak umožňuje získat fanouškům další informace, které mohou dovysvětlit jisté události z hlavních proudů. Je však podstatné vědět, zda se jedná o kanonické informace – tedy ty platící pro dané univerzum, či nekanonické, kam spadají také fanfikce.

Jako nejvýraznější videoherní série byla nakonec vybrána ta o Pokémonech. Jedná se pravděpodobně o nejvíce vlivnou videoherní sérii v ČR, či na světě. Jelikož Pokémoni na rozdíl od ostatních her nereflktují jen události mangy, či anime, ale naopak z nich manga i anime vychází stávají se hlavními zástupci v této práci, ukazující na silnou provázanost jednotlivých kategorií.

Závěrečná část je následně vliv výše uvedených prvků na evropskou a českou kulturu. Zatímco u anime i u mangy byla vysvětlena cenzura, stejně jako evropsko-japonské spolupráce, společně s ekonomickým faktorem, zde přichází na řadu vliv a jeho projevy. Význam, který má anime a způsob, jakým se o něm jeho fanoušci veřejně vyjadřují, díla, která vznikají a možné školní zařazení. Vliv, jaký anime má pro ty, co ho mají rádi, pomoc, jakou nabízí spolu s řešením náročnějších témat a množství veřejně dohledatelných lidí, kteří se k němu aktivně hlásí skrze sociální síť.

Podle japonských průzkumů je počet anime v ČR téměř nulový a ve zbytku Evropy je otázka v jaké zemi, aby dosáhl alespoň několika desítek děl, které jsou distribuované a přes to je anime jedním z témat, o kterém se mluví. Jedná se o téma, které žáci nosí do škol a učitelé si s ním mnohdy neví rady, jelikož k němu nemají vztah a tuší pouze něco o tom v jakém stylu je tvořené, případně, že je „plné“ sexuálních narážek, a tudíž do školy nepatří. Cílem této práce je představit anime a mangu jako reálnou a zajímavou věc. Tento typ kultury není čeho, čeho by se učitelé měli bát, že jim to žáci přinesou do školy, či je veřejně a před spolužáky shazovat, že se jedná o nesmyslné dílo. Mnohdy tak mohou odsoudit dílo, které naopak přináší mnoho poznatků a může opravdu pomoci.

Japonská populární kulturu má svá stinná zákoutí, na než je dobré poukázat a pokusit se vysvětlit jejich původ. Ať už se jedná o sexualizaci postav, či násilné prvky a vyobrazení explicitního obsahu. V kvalitnějších dílech je snaha o jejich umístění z rozumného důvodu, byť se stále řídí podstatou svého žánru. Pokud se pokusíme anime připodobnit k něčemu jinému, bude to rozsáhlá knihovna. Anime i manga nejsou žánry, jedná se o způsob provedení, jakým je kniha, film, videohra, či komiks. Ve všech vyjmenovaných se nalezne spousta nekvalitních a odpadních děl, které se zaměřují na nevhodné, či nechutné aspekty příběhu, případně naopak nemají ani ten.

Anime i manga v lidech probouzí emoce, ty jsou mnohdy klíčem k dalšímu postupu. Tzv. emoční horská dráha, kterou nám umožňuje prožívat anime působí pozitivně a ve výsledku odměňuje, umožňuje vypouštět nahromaděný stres a může reálně pomoci žákům, kteří si protrpěli určitou formu sociálního vyloučení a šikany. V rámci komunity není neobvyklé slyšet příběh o tom, jak se jako žáci cítili vyloučení a anime či mangu brali jako únik do bezpečného světa. Napirova o tom dokonce sama mluvila ve svém TED talku.

Anime i manga vyžadují silnou emoční angažovanost a místy až upjatost. Pro mnohé diváky, či čtenáře je rána, když anime či manga skončí a přestane vycházet, i kdyby na určitou dobu. Většina se z toho snadno oklepe, nalezne si jiné a na to se upne... ale některým příběh vrtá v hlavě. Chtějí něco změnit, něco by udělali jinak – nebyli spokojeni s vyústěním určité dějové linky, případně by rádi viděli větší interakce mezi postavami – tímto způsobem vznikají první fanfikce, fanarty, či dódšínži. Samotná vnitřní struktura fanfikcí je komplikovaná a náročná, obsahuje v sobě mnoho specifických žánrů, které jsou vždy zaměřené na párování postav a ani po více než deseti letech člověk nemůže znát všechno o fanfikcích a vždy se najde něco, co velmi překvapí. Jedná se o nový a zajímavý pohled, odlišný námět a nápad, který se následně pod rukama dalších deseti tvůrců změní na něco zcela nového a nečekaného. Je to místo, kde je tvorba něčím unikátním, mnohdy silně emočním, což se prolíná do děl nepopsatelným způsobem.

Dalšími projevy fanouškovství jsou pak různorodé festivaly a cosplay. S ohledem na rostoucí množství lidí, kteří se tímto zabývají je téměř nemožné říci, že v ČR nemají anime, manga a videohra žádný vliv, právě naopak. A lidé dávají své peníze za sběratelské předměty, za možnost jít na podobný festival, za oblečení s potiskem oblíbených postav, případně za další drobnosti, které mohou nosit na sobě, či u sebe (penály, batohy, šperky, apod.)

Přínosem této práce je souhrn informací o anime a manze v českém jazyce, zároveň pak prokázání vlivu, jaký tato kultura má skrze ekonomický i kulturní faktor a její přínos pro

jednotlivce a jeho správný duševní vývoj, případně udržení se v dobré psychické kondici. Jednotlivé kapitoly je možné probrat více do hloubky, převážně kapitoly o mangách a videohrách, které zde sloužily hlavně jako podpora kapitoly o anime. Bylo zajímavé vidět vliv a jeho projevy i v zemi, které dle oficiálních čísel má minimum dosahu a porovnávat jej s vlivem v zemích, které naopak tento dosah mají mnohem větší a druhotně ovlivňují Českou republiku.

## Seznam literatury

1. *A Short History of Manga* [online]. Modern & Contemporary Art Resource: Widewalls, 2016 [cit. 2023-03-18]. Dostupné z: <http://www.widewalls.ch/japanese-manga-comics-history/>
2. ABBASOVÁ, Veronika. *Fanfíkce: ženská literatura nového věku*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2018. ISBN 978-80-730-8775-3.
3. *About collaboration* [online]. New York. Trello [cit. 2023-06-22]. Dostupné z: <https://trello.com/c/B17ONB7t/1-about-collaboration>
4. ADAMOVIČ, Ivan. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3.
5. *Advik.cz* [online]. Česká republika: iNFINITIVE production, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <http://www.advik.cz/informace>
6. *AJA: Anime Industry Grew by in 2021 at 13,3 %*. [online]. Anime news network, 2022 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-11-13/aja-anime-industry-grew-by-13.3-percent-in-2021/191713>
7. *Akademický slovník současné češtiny* [online]. Praha: Ústav pro jazyk český Akademie věd ČR, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://slovníkcestiny.cz/heslo/fenom%C3%A9n/1/24932>
8. *Akira* [anime film]. Režie Kacuhiko OTOMO. Japonsko, 1988.
9. ALT, Matt. *Geniální (s)myšlenka: jak japonská popkultura ovládla svět*. Přeložila Veronika NOHAVICOVÁ. Brno: Zoner Press, 2022. ISBN 978-80-7413-483-8.
10. *Anime je tady [Enter the anime]* [dokumentární film], Režie: BURUNOVA, Alex, Autor: Julia Yorks, Netflix, USA, 2019
11. *Anime Viewership in Japan: My Hero Academia bags its Biggest Episode Yet* [online]. TV Fandom Lounge, 2022 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: [https://www.tvfandomlounge.com/my-hero-academia-season-6-more-anime-viewership/?utm\\_content=cmp-true](https://www.tvfandomlounge.com/my-hero-academia-season-6-more-anime-viewership/?utm_content=cmp-true)
12. *Anime: 二次元* [online]. Anime news network [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>
13. *AnimeCons.com* [online]. Spojené státy americké: ADEQUATE.com, 2022 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://animecons.com/events/schedule.php?year=2022&loc=eu>
14. *Animefest 2022* [online]. Brno: Brněnští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2022>
15. *Animefest 2023 Reportáž*, 2023, Animefest CZ, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bjtvCfduTvk>
16. *Animefest 2023* [online]. Brno: Brněnští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2023>



17. Animefest CZ, 2023, Průvodce slovníkem anime fanouška, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=TkKpL9P\\_hNY&t](https://www.youtube.com/watch?v=TkKpL9P_hNY&t)
18. *Animefest: Ohlasy hostů* [online]. Brno: Brněňští Otaku, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/>
19. ATKINS, Taylor. *A History of Popular Culture in Japan. From the Seventeenth Century to the Present*. London: Bloomsbury, 2017. 288 s. ISBN 9781474258531.
20. *Avatar: The Last Airbender* [online]. Seattle: University of Washington, 2022 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.washington.edu/docs/2022/10/25/avatar-the-last-airbender/>
21. AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minnesota: Univ Of Minnesota Press; English ed. edition, 2009. ISBN 978-0816653522.
22. *Bab.la: Anime* [online]. bab.la, 2023 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://en.bab.la/dictionary/english-japanese/anime>
23. BAKONYI, Kat. "The Influence of Japanese Animation on Avatar: The Last Airbender." "The Influence of Japanese Animation on Avatar: The Last Airbender", 2010.
24. BLACK, Rebecca. *Fanfiction Writing and the Construction of Space*. 2007. E-learning. 4. 10.2304/elea.2007.4.4.384.
25. BLACK, Rebecca. W. *Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction*. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 2006. Str. 170–184. <https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.2.170>
26. BODEN, Sean. *Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society*. [online] [cit. 2023-05-25]. Dostupné z: [http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden\\_WomenandAnime.pdf](http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden_WomenandAnime.pdf)
27. *Boku no Hero Academia* [česky Moje hrdinská akademie] [anime série]. Režie Kendži NAGASAKI. Japonsko, 2014. Autor mangy Kohei Horikoshi
28. BRENNER, Robin E. *Understanding manga and anime* [online]. 2007. United states of America: Greenwood Publishing Group, 2007 [cit. 2023-02-06]. ISBN 9780313094484. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?id=uY8700WJy\\_gC&printsec=frontcover&dq=understanding+manga+and+anime&hl=cs&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?id=uY8700WJy_gC&printsec=frontcover&dq=understanding+manga+and+anime&hl=cs&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
29. *British Museum Exhibition Provides "a Manga for Everyone"* [online]. Tokio: The Nippon Communications Foundation, 2019 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g00701/british-museum-exhibition-provides-a-manga-for-everyone.html>
30. *CBC: Olympic figure skaters pay homage to anime 'Yuri on Ice'* [online]. Kanada: CBC Sports, 2018 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.cbc.ca/sports/olympics/pyeongchang/olympics-anime-yuri-on-ice-1.4540142>
31. CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Rev. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2006. 867 s. ISBN 9781933330105.

32. *Comic-Con* [online]. San Diego: SAN DIEGO COMIC CONVENTION, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/museum/about>
33. CONDRY, Ian. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Spojené státy americké: Duke University Press, 2013. ISBN 978-0-8223-5380-5.
34. Cosplay. In: *Kmeny* [dokumentární pořad]. ČT, 2015. ČT2 25. 3. 2015. Dostupné též z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10727240820-kmeny/214562260850004/>
35. *Cyberpunk: Edgerunners* [anime série]. Režie Hirojuki IMAIŠI. Japonsko, 2022. Netflix série
36. DALIL, Zakaria. *Manga and Anime: a gateway to the Japanese culture*. Meknes, Maroko, 2015. Master of Arts Thesis. MOULAY ISMAIL UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS AND HUMANITIES MEKNES. Vedoucí práce Dr. Driss Bouyahya.
37. *Dark Fantasy* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2006 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Dark+Fantasy>
38. *Death Note* [česky Zápisník smrti] [anime série]. Režie Tecuró ARAKI. Japonsko, 2006. Autor mangy Cugumi Óba
39. DENTON, Christopher. *The Influence on Japanese Anime on Western Culture*. [online]. 2016 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/24243855/The\\_Influence\\_on\\_Japanese\\_Anime\\_on\\_Western\\_Culture](https://www.academia.edu/24243855/The_Influence_on_Japanese_Anime_on_Western_Culture)
40. *Detektiv Pikachu* [film]. Letterman, Rob . USA, 2019
41. DIAMOND, Jared M. *Osudy lidských společností: střelné zbraně, choroboplodné zárodky a ocel v historii*. V Praze: Columbus, 2000. ISBN 80-7249-047-8.
42. DINES G Humez JMM. *Gender Race and Class in Media: A Critical Reader*. 3rd ed. Thousand Oaks Calif: SAGE Publications; 2011. ISBN: 978-1412974417
43. DUNNETT, Madeline. *Manga's Growth In Popularity Is Here To Stay, Industry Leaders Predict*. Animenewsnetwork.com [online]. Kanada: animenewsnetwork.com, 2022 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2022-05-11/manga-growth-in-popularity-is-here-to-stay-industry-leaders-predict/.183314>
44. E. BRENNER, Robin. *Understanding manga and anime*. Westport, Connecticut, USA: Libraries Unlimited, 2007. ISBN 978-1-59158-332-5.
45. EISENBEIS, Richard. *How to Identify Popular Japanese Character Types*. Kotaku.com [online]. Kotaku.com, 2013 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>
46. FILM CRUX, 2019, *Anime Inspired*. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K6BGxikCRT4>
47. *Five surprising facts about Hello Kitty*. Un.org [online]. USA: un.org, 2022 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/delegate/5-surprising-facts-about-hello-kitty%C2%A0>

48. FRÉDERIC, Louis. *Japan Encyclopedia*. Druhé. Spojené státy americké: Harvard University Press, 2002. ISBN 978-0674017535.
49. FREEDMAN, Alisa. *Introducing Japanese Popular Culture*. New York: Routledge, 2018. ISBN 978-1-138-85210-5.
50. Goku šufudó [česky Muž v domácnosti] [anime série]. Režie Čiaki KON. Japonsko, 2021. Netflix série
51. GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1519-8.
52. HARARI, Yuval N. *Homo deus: stručné dějiny zítřka*. V nakladatelství Leda vydání druhé. Přeložil Alexander TOMSKÝ, přeložil Anna PILÁTOVÁ. Voznice: Leda, 2021. ISBN 978-80-7335-765-8.
53. *Hello Kitty: #HelloGlobalGoals Launch* [online]. New York: OSN, 2019 [cit. 2023-06-22]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/creative-community-outreach-initiative-ccoi/hello-kitty-helloglobalgoals-launch>
54. HERNANDEZ-PEREZ, Manuel. Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. MDPI.com [online]. Švýcarsko: MDPI.com, 2019 [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/2/57/htm>
55. HEYWOOD, Andrew. *Politologie*. 3. vyd. Přeložil Zdeněk MASOPUST. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. ISBN 978-80-7380-115-1.
56. HIROMICHI, Masuda. Anime Industry Report 2022. AJA [online]. Tokio: The Association of Japanese Animations (AJA), 2023 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
57. *Historie studia Ghibli: スタジオジブリの歴史* [online]. Japonsko: Ghibli Studio, 2005 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.ghibli.jp/history/>
58. HOFFMEISTER, Adolf. *Made in Japan*. Praha: Československý spisovatel, 1958.
59. HOLANOVÁ, Markéta. *Jak se detektivka stala detektivkou: sonda do vývoje žánrového povědomí v české literární kultuře přelomu 19. a 20. století*. Česká literatura: časopis pro literární vědu [online]. Ústav pro jazyk český, 2017, 65(1), 48-71 [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://asjournals.lib.cas.cz/ceskaliteratura/article/uuid:67984ad2-4630-46fe-a564-d512c7e70f88>
60. *International Demographic Poll Results!* [online]. The library of Ohara: New world, 2020 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://thelibraryofohara.com/2020/02/16/international-demographic-poll-results/>
61. Internet Pitstop, 2022, *How Anime Influenced Movies*. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=q4aW2EqBBE0>
62. Internetová jazyková příručka [online]. Ústav pro jazyk český: Jazyková poradna UJČ AV ČR, 2008–2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=um%C4%9Bn%C3%AD>

63. JENKINS, Richard. *Social identity*. Třetí. New York: Routledge, 2008. ISBN 978-0-415-44849-9.
64. JOHNSON-WOODS, Toni. *Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: Continuum, 2010. ISBN 978-0826429377.
65. Júri!!! on ICE [anime série]. Režie Sajo JAMAMOTO. Japonsko, 2016.
66. KERR, Brian. Spirituality in anime. [online] [cit. 2023-05-09]. Dostupné z: [http://www.umich.edu/anime/history\\_spirituality.html](http://www.umich.edu/anime/history_spirituality.html)
67. KLEON, Austin Steal like an artist: 10 things nobody told you about being creative. New York: Workman Publishing Company. 2012, ISBN: 978-0761169253
68. *Knihy Dobrovský: Jak vytváříme česká vydání japonských mang? A proč je to někdy boj?* [online]. Praha: Dobrovský, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.knihydobrovsky.cz/blog/jak-vytvarime-ceska-vydani-mang>
69. *Knihy Dobrovský: Manga* [online]. Praha: Dobrovský [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://1url.cz/HuuG7>
70. Koe no katači [anglicky A Silent Voice ] [anime film]. Režie Naoko JAMADA . Japonsko, 2016. Autorka mangy Jošitoki Óima
71. Kotaku, 2016, *What is Cosplay?*, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CodbHTlt3xQ>
72. KŘIVÁNKOVÁ, Anna, Antonín TESAŘ a Karel VESELÝ. *Planeta Nippon*. Praha: Crew, 2017. ISBN 978-80-7449-791-8.
73. KŘÍŽ, František. Otaku: fanoušci japonské animované kultury. *Ethnologist* [online]. Londýn: Ethnologist, 2022 [cit. 2023-06-18]. Dostupné z: <https://ethnologist.info/section/svetove-arealy/vychodni-asiie/japonsko/otaku-fanousci-japonske-animovane-kultury/>
74. Kurošicudži [anglicky Black Butler ] [anime série]. Režie Tošija ŠINOHARA. Japonsko, 2008. Autorka mangy Jana Toboso
75. LAMERICHS, Nicolle. The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 2013, 10.1.
76. LEADER, Michael a Jake CUNNINGHAM. Ghibliotéka: Jiburibunko : neoficiální průvodce filmy studia Ghibli. Přeložil Monika KITTOVÁ. Praha: Dobrovský, 2022. Pangea. ISBN 978-80-277-1372-1.
77. LEE, Hye-Kung. (2012), "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators", *Arts Marketing: An International Journal*, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143. Dostupné z: <https://www.emerald.com/insight/search?q=Hye%E2%80%90Kyung%20Lee>
78. LEE, Chris. Japanese schools must intervene more effectively in bullying problems. *Zenbird* [online]. United Nations: Harch, 2021 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://zenbird.media/japanese-schools-must-intervine-more-effectively-in-bullying-problems/>

79. LOO, Egan. Top-Selling Manga in Japan by Series: 2022 — Jujutsu Kaisen Edges Out Tokyo Revengers. *Anime news network* [online]. 2022, 1.12. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-12-01/top-selling-manga-in-japan-by-series-2022-jujutsu-kaisen-edges-out-tokyo-revengers/.192470>
80. Made in Abyss [anime série]. Režie Masajuki KODŽIMA. Japonsko, 2017. Autor mangy Akihito Tsukushi [Cukuši].
81. MANIFOLD, Marjorie Cohee. *Fanart as craft and the creation of culture*. International Journal of Education Through Art, *Volume 5, Issue 1, Jun 2009, p. 7 - 21*. DOI: [https://doi.org/10.1386/eta.5.1.7\\_1](https://doi.org/10.1386/eta.5.1.7_1)
82. MEON, 2019, *Co je na anime tak zajímavého?* YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=D6tvq3va1o4&t>
83. MEON, 2019, *Jak si anime našlo dospělé diváky*, YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=j9QmmxkqxP0>
84. MEON, 2019, *Perfect Blue - Odvrácená stránka asijského popu*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Ed1EQytpzfA>
85. MEON, 2020, *Proč je český přepis japonštiny LEPŠÍ než anglický?*, YouTube video. [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xSjW-NG2AFg&t>
86. MEON, 2020, *Proč mám rád Made in Abyss - Moderní fantasy klasika*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=scdA8MeiQZE>
87. MEON, 2023, *Anime Propaganda Náboženských Kultů*, YouTube video. [2023-05-10]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=EW\\_Tn0kTmR8](https://www.youtube.com/watch?v=EW_Tn0kTmR8)
88. *MeonGATE: Mangy od Dobrovského jsou katastrofické* [online]. AniManGa Česky, 2022 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://anicesky.4fan.cz/meongate-mangy-od-dobrovskeho-jsou-katastroficke/>
89. *Meriam Webster Dictionary* [online]. Merriam-Webster, Incorporated, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fandom>
90. *Meriam Webster Dictionary* [online]. Merriam-Webster, Incorporated, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fanfics>
91. Merriam-Webster. (n.d.). Shojo. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved June 18, 2023, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/shojo>
92. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x.
93. Moderní Geek, 2018, *Historie série Pokémon - 1. generace*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pVZEmzEu8eA>
94. Moderní Geek, 2019, *Historie série Pokémon - 2. generace*, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qhcsOdRXobk&t>

95. Moderní Geek, 2023, Historie série Pokémon - 3. generace, YouTube video. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9LtBGRbqHxY&t>
96. My anime list [online]. Canada: Forum, 2007 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://myanimelist.net/anime/10758/Momotarou>
97. NAKONEČNÝ, Milan. Symbol. *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2018 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Symbol>
98. NAKONEČNÝ, Milan. *Umění a psychoanalýza*. [Praha]: Malvern, 2022. ISBN 978-80-7530-380-6.
99. NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke.: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave, 2001. ISBN 0-312-23862-2.
100. Neon Genesis Evangelion [online]. United states of America: My anime list [cit. 2023-06-21]. Dostupné z: [https://myanimelist.net/anime/30/Neon\\_Genesis\\_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime](https://myanimelist.net/anime/30/Neon_Genesis_Evangelion?q=Neon%20Genesis&cat=anime)
101. NHI, Mai Huynh Thanh, Pham Tien LOC, Nguyen Hoang Lam VU a Nguyen Thi Ha CHAU. Research For Some Solutions to Access Japanese Efficiently: A Case of Japanese Students FPT University. *JOURNAL OF ALGEBRAIC STATISTICS* [online]. 2022, **13**.(2), 2511-2519 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://publishoa.com/index.php/journal/article/view/474>
102. One piece [anime série]. Režie: Daisuke NIŠIO. Japonsko, 1999. Autor mangy Eiichirō Oda
103. Original Animation Video (OAV/OVA). *Anime news network* [online]. Anime news network [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35>
104. PAINE, Robert Treat a Alexander Coburn SOPER. *The Art and Architecture of Japan*. Nezkřácená verze. Yale University: Yale University Press, 1981. ISBN 9780300053333.
105. PAVERA, Libor a František VŠETIČKA. Lexikon literárních pojmů. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. ISBN 80-7182-124-1.
106. Perfect blue [anime film]. Režie Satoši KON. Japonsko, 1997.
107. PETRUSEK, Miloslav. Subkultura. *Sociologická encyklopedie* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2018 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Subkultura>
108. PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu 1895-2005*. Přeložil Karel TABERY. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1689-8.
109. Pokémon.cz [online]. Česká republika: CopyrightConQuest Entertainment, 2023 [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://pokemon.cz/pokedex/>
110. *Polaris: Market research* [online]. New York: Polaris, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.polarismarketresearch.com/industry-analysis/manga-market>

111. POSPÍŠILOVÁ, Jaroslava a Eva KRULICHOVÁ. *Jak se žije Čechům v současné Evropě?*. Vydání I. Praha: Academia, 2018. Společnost (Academia). ISBN 978-80-7330-323-5.
112. *Protagonist* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2005 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=protagonist>
113. Psycho-Pass [anime série]. Režie Kacujuki MOTOHIRO. Japonsko, 2012.
114. REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. *Dějiny Japonska*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2000. Dějiny států. ISBN 80-7106-391-6.
115. REMIZOVA, Maria. 10 Best Shojo Anime No One Expected To Succeed. *CBR.com* [online]. Austrálie: Comic Book Resources, 2022 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/best-underrated-shojo-anime/#fruits-basket-rsquo-s-remake-revived-interest-in-shojo-anime>
116. RYALL, Julian. Why is bullying so vicious in Japanese schools?. *Deutsche Welle* [online]. Tokyo: Deutsche Welle, 2018 [cit. 2023-05-14]. Dostupné z: <https://www.dw.com/en/why-is-bullying-so-vicious-in-japanese-schools/a-46074534>
117. SAMPSON, Geoffrey. Writing systems - Methods for recording language. In: *The Routledge Handbook of Linguistics*. New York: Routledge, 2012, s. 47-61. ISBN 9780367868079.
118. SANTIAGO IGLESIAS, José Andrés. 2018. "The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the *Animesque*: Form, Rhythm, Design" *Arts* 7, no. 4: 59. <https://doi.org/10.3390/arts7040059>
119. SCI FI TV, 2018, 浦島 太郎 [Urashima Tarō] (1918) - Public Domain Fantasy Anime, YouTube video. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ADRbyCdvhgY>
120. Sčítání českých a slovenských Otaku. Facebook [Veřejná skupina]. [cit. 2023-06-26]. <https://www.facebook.com/groups/135384786514720>
121. SHIRAEV, Eric a David A. LEVY. *Mezikulturní psychologie: kriticky a aplikovaně*. Přeložil Jiří ČENĚK. Praha: Academia, 2020. Společnost (Academia). ISBN 978-80-200-3112-9.
122. Shōnen: 少年【しょうねん】. *Anime news network* [online]. Blog: Anime News Network, - [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=4>
123. Slovník cizích slov [online]. Praha: Slovník cizích slov.net, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.net/cosplay/>
124. Slovník cizích slov [online]. Praha: Slovník cizích slov.net, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <http://www.slovník-cizich-slov.net/merchandising-mercndajzing/>
125. SteamDB: Cyberpunk 2077 [online]. Steam DB, 2020 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://steamdb.info/app/1091500/charts/>

126. STUCKMANN, Chris. *Anime impact: The Movies and Shows that Changed the World of Japanese Animation*. Spojené státy americké: Mango Publishing Group, 2018. ISBN 978-1-63353-732-3.
127. *Studio Ghibli Collection* [online]. Madman: Ghibli Studio, 2013 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.studioghibli.com.au/>
128. SUGIMOTO, Yoshio. *An Introduction to Japanese Society*. Třetí. Spojené státy americké: Cambridge, 2010. ISBN 978-0-521-87956-9.
129. Šingeki no kjodžin [česky Útok titánů, anglicky Attack on Titan] [anime série]. Režie Tecuró ARAKI. Japonsko, 2013. Autor mangy Hadžime Isajama
130. Šinseiki Evangelion [anglicky Neon Genesis Evangelion] [anime série]. Režie Hideaki ANNO. Japonsko, 1995.
131. TED, 2016, My love letter to cosplay | Adam Savage, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cXbXNV9-ZAg>
132. TEDx Talks (2017, 9. května). How I learned to stop worrying and enjoy being an anime expert | Susan Napier | TEDxTufts [video]. [vid. 2020-06-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zTZQhTl1ss0>
133. *The alignment system* [online]. Blog: Easydamus. [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <http://www.easydamus.com/alignment.html>
134. The Ancient Roots of Manga: The Choju Giga Scrolls [online] *Consulate-General of Japan in New York*. [cit. 2023-03-18].
135. *The Chart That Explains Everyone* [online]. New York public radio: WNYC, 2016 [cit. 2023-05-06]. Dostupné z: <https://www.wnyc.org/story/the-chart-that-explains-everyone-character-alignment/>
136. *The Japan Time: Online anime and manga piracy caused ¥2 trillion loss in 2021, watchdog says* [online]. Kyodo: THE JAPAN TIMES, 2023 [cit. 2023-06-27]. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/news/2023/04/22/business/tech/online-piracy-japan-losses/>
137. The Official Pokémon YouTube Channel, 2023, Trailer for the Upcoming New Animated Pokémon Series, YouTube video. [cit. 2023-06-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bAav4UAT7zk>
138. Toei Animation [online]. Tokyo: Toei Animation, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: [https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/about\\_pero.html](https://corp.toei-anim.co.jp/en/company/about_pero.html)
139. Toei Animation: history [online]. Tokyo: Toei Animation, 2023 [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://lineup.toei-anim.co.jp/en/gen/1950-1959/>
140. True facts about animation: a story of music in anime. *Japan Expo* [online]. Paříž: Paris-Nord Villepinte Exhibition Center, 2017 [cit. 2023-06-19]. Dostupné z: [https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/true-facts-about-animation-a-story-of-music-in-anime\\_104663.htm](https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/true-facts-about-animation-a-story-of-music-in-anime_104663.htm)



141. *Tsundere* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2018 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Tsundere>
142. TUČEK, Milan a Hana FRIEDLANDEROVÁ. *Češi na prahu nového tisíciletí*. Praha: Median, 2000. ISBN 80-902847-0-1.
143. VILLACIN, Page. Why Anime End Credit Sequences Are Worth Sticking Around For. *CBR* [online]. Comic Book Resources, 2022, 15.5. [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/great-anime-end-credit-sequences-music/>
144. *What Does Shounen Mean In Anime?* [online]. Japanese Tactics, 2020 [cit. 2023-05-04]. Dostupné z: <https://japanesetactics.com/what-does-shounen-mean-in-anime>
145. Wisecrack, 2018, The Loneliest Anime – The Philosophy of Neon Genesis Evangelion – Wisecrack Edition, YouTube video. [2023-05-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=USKzAj1dOq4&t>
146. *Yandere* [online]. Spojené státy Americké: Urban Dictionary, 2020 [cit. 2023-06-20]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Yandere>
147. Zámek v oblacích [anglicky Howl's Moving Castle] [anime film]. Režie Hajao MIJAZAKI. Japonsko, 2004.