

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vznik žánru *isekai* a růst jeho popularity v moderní literatuře

Origin of the *isekai* genre and its rise in popularity in modern literature

OLOMOUC 2020, Petr Kopecký

vedoucí diplomové práce:

Mgr. Anna Křivánková, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité
prameny a literaturu.

Olomouc, 26. 8. 2019

.....

Petr Kopecký

Anotace

Cílem této práce je definovat žánr *isekai* jako jeden celek za pomoci již existujících, ale zbytečně omezujících kategorizací populární literatury zabývající se přechodem hlavní postavy z „reálného světa“ do „jiného světa“. Cílem je dále seznámit čtenáře s historií tohoto žánru a na základě analýzy vybraných děl dokázat, že *isekai* svými kořeny v podobě opakujících se tematicko-motivických znaků sahá až do počátků japonské literatury. Tyto znaky budou dále rozšířeny a detailně definovány za pomoci vybraných populárních a influenčních děl současné japonské literatury a na jejich základě budou vymezeny nejčastější konvence žánru *isekai* v jeho dnešní podobě za účelem doplnit jeho obecnou definici.

Klíčová slova: japonská literatura, jiný svět, *isekai*

Počet stran: 39 (39 NS)

Počet znaků včetně mezer: 70 372

Počet použitých pramenů a literatury: 33

Poděkování

Rád bych poděkoval Mgr. Anně Křivánkové, Ph.D. za cenné rady, vstřícnost a trpělivost při konzultaci a vedení této práce. Dále také moc děkuji Mgr. Sylvě Martináskové, Ph.D. za ochotu a věcné připomínky k jazykové stránce práce.

Obsah

Úvod.....	7
1. Definice žánru <i>isekai</i>	9
2. Historie <i>isekai</i>	17
2.1 Počátky literatury a jiný svět.....	17
2.2 <i>Isekai no Jūshi</i> a moderní jiný svět	25
2.3 Internet a moderní podoba žánru <i>isekai</i>	29
3. Žánrové konvence <i>isekai</i> – nejčastější sémantické znaky	32
3.1 Čtyři pilíře žánru <i>isekai</i>	36
3.1.1 Způsob úmrtí, reinkarnace a transportace do jiného světa	36
3.1.2 Podoba jiného světa.....	38
3.1.3 Výhoda hlavní postavy	40
3.1.4 Cíl hlavní postavy.....	41
Závěr	44
Resumé.....	46
Seznam použité literatury a webových zdrojů.....	47

Ediční poznámka

Japonská jména a pojmy jsou uváděny v české transkripci. Citáty z cizojazyčných děl jsou překládány mnou, pokud v textu není uvedeno jinak. Originální znění překládaných citátů je uváděno v poznámkách pod čarou. Japonská jména jsou řazena dle českých pravidel, tedy jméno a příjmení. Cizojazyčné termíny jsou v textu značeny kurzivou.

Úvod

Japonská populární literatura v posledních letech zažívá prudký nárůst příběhů, které na první pohled vypadají úplně stejně. Malé detaily a okolnosti se sice liší, ale jednu věc mají vždycky společnou – a to fakt, že se na začátku příběhu hlavní postava shodou různých okolností dostane do zcela jiného světa. Ať už se jedná o reinkarnaci, přemístění pomocí magie či virtuální realitu, hlavní postava se ocitne v novém a fantastickém světě, kde se po zbytek díla bude snažit nějak přežít. Tyto podobnosti by se na první pohled mohly zdát zcela náhodné, ale po bližším prozkoumání vychází najevo, že každé z těchto děl se řídí hned několika z předem daných pravidel. V době psaní této práce počet děl tohoto typu na stránkách pro aspirující spisovatele Šósecuka ni naró¹ (小説家になろう, Staňme se spisovatelem), které s největší pravděpodobností stojí za dnešní popularitou těchto děl, už překročil padesát tisíc² a narůstá stále dál. I kdybychom počítali pouze díla publikovaná oficiálními nakladatelstvími, počet dosahuje až čtyř set³.

Tento literární fenomén je v japonských sférách internetu známý pod mnoha podobnými názvy, v této práci však bude pro jednoduchost používán termín jeden, a to *isekai*. Cílem této práce je kompilovat spíše roztráštěné informace o žánru *isekai* do jedné, kompletní a pevné definice – pro získání co nejpřesnější a nejautentičtější definice budou využity výhradně japonské zdroje a japonská (internetová) literární sféra, bez ohledů na jiné, zahraniční internetové sféry zabývající se japonskou populární kulturou. Při vydělování *isekai* do jednoho celku za pomoci genologické teorie literárních žánrů bude brán ohled na dosud existující internetové definice tematických a motivických

¹ Japonský portál pro aspirující spisovatele, který umožňuje bezplatnou publikaci a čtení amatérských povídek. Jedná se o největší portál svého typu a povídky, které zde dosáhnou popularity jsou často dále komerčně publikovány nakladatelstvími jako Kadokawa.

² Odhad dle databáze Šósecu o jomó, sesterské stránky Šósecuka ni naró, která archivuje publikované příběhy.

³ MIJAZAWA. Isekai (Šókan, Ten'i, Tensei) Fantadži Raito Noberu Nenpjó. In: *bookoffonline.co.jp* [online].

znaků, o které se práce *isekai* opírají, v popředí s Šósecuka ni naró a Nico Nico Pedia⁴. S ohledem na tyto znaky se práce ve své druhé části zaměří na historické kořeny *isekai* jako žánru za účelem dokázat, že se nejedná jen o pouhý internetový fenomén posledních let, ale že si drží pevnou pozici jak v populární, tak i v historické krásné literatuře. Rozebíráno bude několik vybraných pro žánr historicky významných děl, na kterých budou ilustrovány konvence, které zmiňovaná díla pojí do jednoho uceleného žánru. Na tyto konvence se blíže zaměří kapitola třetí, ve které budou za pomoci příkladů z nejen historických, ale zejména současných děl vztyčeny pilíře žánru *isekai*, tedy nejčastěji opakované sémantické znaky, jež spolu s původní definicí dodávají žánru *isekai* jeho kompletní, dnešní podobu. Cílem této práce tedy je definovat žánr *isekai* jako celek a za pomoci analýzy konkrétních děl dokázat jeho dosah do historie literatury. Cílem této práce není určit přesný počáteční bod žánru *isekai*, ani počáteční bod jakýchkoliv tematicko-motivických žánrových znaků, které zde budou probírány, nýbrž postavit základ pro další výzkum, který by se touto mnohem detailnější problematikou mohl zabývat.

⁴ Online encyklopedie japonského internetového slangu a populární kultury, založená na otevřené spolupráci.

1. Definice žánru *isekai*

Nejjednodušší způsob, jak se vypořádat s problematikou kategorizace neustále rostoucího počtu děl s jasně danými pravidly a konvencemi, by bylo jejich zařazení do již existujícího žánru, respektive jeho subžánru. Při pokusu zařadit *isekai* do již existujících kategorií však narážíme na problém hned na začátku – mnoho tematických znaků, které jsou pro *isekai* klíčové, se zdánlivě člení do žánrů zcela odlišných. Tento fakt je nejjednodušší vysledovat na základní premise příběhů *isekai* – na podobě světa, ve kterém se příběh odehrává, a na způsobu, jakým se hlavní postava do toho světa dostala. Například *Zero no cukaima*⁵ (ゼロの使い魔, Ve službách Nuly), kde je protagonista Saito Hiraga přivolán pomocí magie do fantastického světa, se zdánlivě řadí pod žánr fantasy. Naproti tomu však existují příběhy jako *Sword Art Online*⁶ (ソードアートオンライン), v němž je protagonista Kazuto Kirigaja uvězněn ve virtuální realitě, kde prostředí virtuální hry sice působí fantasticky, ale díky svému virtuálnímu jádru se dílo přiklání spíše k žánru sci-fi. Existují i zvláštní případy, které nejen sémanticky, ale i syntakticky napodobují žánry zcela jiné, jako například *Jódžo senki*⁷ (幼女戦記, Válečné kroniky mladé dívky), které autor Carlo Zen prezentuje jako historický román, i když se stále pevně drží všech znaků *isekai*, které budou dále v této práci představeny. Haruka Takačiho na tento problém narazil již v roce 1981, když svůj příběh *Isekai no júši*⁸ (異世界の勇士, Hrdina jiného světa) popsal jako kombinaci hrdinské fantasy se sci-fi konceptem paralelních vesmírů⁹.

⁵ JAMAGUČI Noboru. *Zero no Cukaima*. Tókjó: Kadokawa, 2004.

⁶ KAWAHARA Reki. *Sword Art Online 1 Ainkuraddo*. Tókjó: ASCII MEDIA WORKS, 2009. Původně publikováno online v roce 2002.

⁷ ZEN, Carlo. *Jódžo Senki 1 Deus lo vult*. Tókjó: Kadokawa, 2013. Původně publikováno online na stránkách Arcadia v roce 2011.

⁸ TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Júši*. Tókjó: Tokuma Šoten, 1981.

⁹ TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Júši*. Str. 211.

Podle Davida Raina¹⁰, jak poukazuje v publikaci *The Handbook of Creative Writing*, jsou definice žánrů většinou abstraktní natolik, že se překrývají a rozdíly mezi žánry a jejich podkategoriemi se zcela ztrácí¹¹. To ale není důvod pokus o kategorizaci vzdát. *Isekai* sice vykazuje znaky typické pro žánry jiné, ale stejně tak obsahuje skupinu znaků zcela atypických, které jednotlivé práce *isekai* spojují do jednoho celku. Vzhledem k počtu těchto (zejména sémantických) znaků a jejich prevalenci v nespočtu podobných děl si dle mého názoru kategorie *isekai* zaslouží nejen svůj vlastní žánr, ale i několik subžánrů.

Zkusme tedy *isekai* definovat jako žánr. Podle teorie genologie lze literární žánr definovat dvěma způsoby: realisticky, a to jako „otevřený systém žánrových znaků, na nichž jednotlivá díla různou měrou participují“¹², a nominalisticky, jako „skupina děl, která se vyznačují určitými společnými žánrovými znaky“¹³. Cílem této práce není vyjmenovat veškerá díla, která do kategorie *isekai* spadají – takový pokus je nerealistický nejen z časového pohledu, ale i z pohledu praktického. Jak už bylo zmiňováno výše, za dnešní popularitu a ve výsledku i jeho dnešní formu se zaslouhují internetové stránky pro amatérské spisovatele v čele s Šósecuka ni naró (dále jen Naró). Internet je jakožto úschovna dat velmi nedůvěryhodný a mnoho děl, které do žánru *isekai* patřily, už neexistuje. Pro tuto práci je mnohem zajímavější definice realistická, tedy otevřený systém žánrových znaků. Tato práce se konkrétně bude zaměřovat na znaky sémantické, tedy znaky motivické a tematické. K přiblížení těchto motivických a tematických znaků je ale nejdříve nutné vysvětlení samotného názvu *isekai*, který je s těmito znaky pevně spojen.

Isekai je termín v posledních letech popularizovaný mezi anglicky mluvícími fanoušky japonské populární kultury. Tento termín ale vznikl v kontextu kategorizace do

¹⁰ David Rain (1961–2015), také znám pod pseudonymem Tom Arden. Autor science fiction a fantasy a mimo jiné lektor tvůrčího psaní na Londýnské univerzitě Middlesex University.

¹¹ RAIN, David. Literary Genres. In: EARNSHAW, Steven. *Handbook of Creative Writing* [online]. Edinburgh University Press, 2017. Str. 54–56.

¹² ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry*. Literární akademie: Praha, 2013. Str. 15.

¹³ Tamtéž.

angličtiny přeložené mangy a anime, kdežto cílem této práce je tuto kategorii definovat v kontextu japonské literatury, bez ohledu na následovné adaptace a jejich překlady. Tato práce sice pro žánr bude používat termín stejný, ale východisko k jeho použití a kontext, ze kterého bude termín vypůjčený, je zcela odlišný – nejedná se tedy proto o pouhé převzetí anglického termínu. *Isekai* (異世界) vychází ze dvou částí, a to předpony *i-* (異, jiný) a kořene slova *sekai* (世界, svět), tedy „jiný svět,“ význam, který je často v těchto dílech používán v kontrastu se světem nám známým, *gendžicu sekai* (現実世界, reálný svět), svět, ve kterém žijeme my. Právě tento „jiný svět“ je pro žánr *isekai* ten nejdůležitější a nejvýraznější sémantický znak, jelikož figuruje ve všech dílech tohoto žánru. Hlavní důvody pro vypůjčení výrazu *isekai*, kromě samotného významu, jsou dva:

Prvním důvodem je fakt, že výraz *isekai* adoptovali sami autoři a nepoužívají ho jenom v obsahu příběhu, ale dokonce i v názvech svých prací. Dobrým příkladem je již zmiňovaná kniha *Isekai no Jūši*, kterou lze díky svému datu publikace považovat za předchůdce dnešního trendu. Pojednává o středoškolákovi Rjúdžimu Mijabiharovi, který je přivolán do jiného světa, aby ho zachránil. Obsahově se tedy shoduje s dnešními příběhy a slovo *isekai* má v názvu. Knih s podobnými názvy existuje nespočet, jako například dílo *Mušoku Tensei: Isekai ittara honki dasu*¹⁴ (無職転生 ~ 異世界行ったら本気だす~, Reinkarnace Nezaměstnaného: Budu se snažit až v jiném světě), ve kterém se třicetiletý a stále nezaměstnaný muž po své smrti a následné reinkarnaci v jiném světě snaží tentokrát žít jako správný člověk, kde je narážka na *isekai* jako jiný svět specifický pro tento žánr ještě více očividná.

Druhým důvodem je použití výrazu *isekai* na stránkách Naró. Naró používá pro snadnější orientaci ve svém neustále rostoucím katalogu děl klíčová slova, kterými mohou autoři definovat svůj vlastní příběh a přiřadit ho tak do patřičné kategorie, kde

¹⁴ Rifudžinna Mago no Te. *Mušoku Tensei*. Tókjó: Kadokawa, 2014. Původně publikováno online na Šósecuka ni naró v roce 2012.

bude hodnocen v porovnání se svou konkurencí. Tato klíčová slova figurují v pracích jako ty hlavní tematicko-motivické znaky, dle kterých se výsledné dílo formuje. Z těchto klíčových slov jsou pro tuto práci nejvíce relevantní dvě: *isekai tensei* (異世界転生, reinkarnace do jiného světa) a *isekai ten'i* (異世界転移, přemístění do jiného světa). Obě fráze znamenají v kontextu žánru skoro totéž, přičemž jediný rozdíl je ve způsobu přemístění hlavní postavy do jiného světa. I když tato specifikace dále ovlivňuje celé dílo tím, jaké další, méně výrazné sémantické znaky se v příběhu objevují – od cílů a motivací hlavní postavy po podobu jiných světů – tyto znaky jsou často buď sdílené mezi dvěma kategoriemi, či mezi nimi zaměnitelné. Je tedy sice možné *isekai tensei* a *isekai ten'i* vymezit jako subžánry, společně s podobnými příklady jako *isekai šókan* (異世界召喚, vyvolání do jiného světa) a *isekai hjói* (異世界憑依, převtělení do jiného světa), pro účely definice nadřazeného žánru jako celku je ale možné tyto kategorie sjednotit, a proto i v jeho pojmenování budou modifikátory *tensei*, *ten'i* atp. vynechány.

Naró ve snaze usnadnit začínajícím autorům kategorizovat své příběhy, dokládá ke klíčovým slovům i několik pravidel¹⁵, podle kterých by se měly aplikovat. Pravidlo pro použití termínů *isekai tensei* a *isekai ten'i* Naró definuje následovně:

„Příběh obsahuje scénu, ve které se hlavní postava pomocí reinkarnace či přemístění dostane z ‚reálného světa‘ do ‚jiného světa,‘ ve kterém se většina příběhu i odehrává.“¹⁶

Termín „reálný svět“ Naró definuje jako „svět, ve kterém ve skutečnosti žijeme, či svět, který je podobný našemu světu natolik, aby bylo jasné, že je na našem světě založen,“¹⁷

¹⁵ Šósecuka ni naró. „Isekai Tensei“ „Isekai Ten'i“ no Keyword Settei ni Kanšite [online].

¹⁶ Tamtéž. V originále: 主人公が「現実世界」から「異世界」へ転生もしくは転移する要素が存在し、主な舞台が「異世界」である。

¹⁷ Tamtéž. V originále: 私達が実際に生活している世界。もしくは、私達が実際に生活している世界をベースとして、そこから派生したとの判断が容易な世界を指します。

čímž obchází problémy se světy, které se liší jen trochu jinou technologií nebo existencí magie. „Jiný svět“ dále vymezuje jako „svět odlišný od ‚reálného světa,‘ fyzicky kompletně oddělený, bez způsobu, jak mezi nimi cestovat.“¹⁸ Už s touto definicí naráží hned několik příběhů na komplikace a nejasnosti, ale největší problém prezentují definice rozdílů mezi *isekai tensei* a *isekai ten'i*.

Isekai tensei: „Dílo, ve kterém hlavní postava zemře ve svém původním svět a po reinkarnaci se znovu narodí jako jiná postava v ‚jiném světě.‘“¹⁹

Isekai ten'i: „Dílo, ve kterém je hlavní postava nějakým způsobem (teleportací, přivoláním, převtělením atp.) přemístěna do ‚jiného světa.‘“²⁰

V rozdělení žánru na dva podle *tensei* a *ten'i* jsou problémy patrné hned na první pohled. V případě reinkarnace se většinou jedná o postavu z velké míry stejnou, které se liší jen svým vzhledem (a s ním spojenými aspekty jako věkem, pohlavím a rasou), ale psychicky (duševně) je to postava stále stejná. Jestli se tímto myslí postava jiná, pak by mělo být stejně uváděno i v definici přemístění, *ten'i*. V příbězích, kde se jedná o přemístění pomocí magie jako třeba *Isekai no Júši* či *Zero no Cukaima*, se bezpochyby jedná o postavy úplně stejné, ale případy jako *Sword Art Online*, kde je „jiným světem“ virtuální realita, se jedná o avatar hlavní postavy, a tedy o postavu jinou, která zapadá spíše do definice *isekai tensei*. Vzniká tak problém, kde jsou dva různé žánrové rysy, tedy charakteristika postavy a její motivace, zbytečně rozdělené do dvou kategorií, i když jsou tyto rysy ve skutečnosti v mnoha příbězích zaměnitelné.

¹⁸ Šósecuka ni naró. „Isekai Tensei“ „Isekai Ten'i“ no Keyword Settei ni Kanšite [online]. V originále: 「現実世界」とは異なる、かかわりのない世界。物理的に一切つながりが無く、移動手段も確立されていない世界を指します。

¹⁹ Šósecuka ni naró. „Isekai Tensei“ „Isekai Ten'i“ no Keyword Settei ni Kanšite [online]. V originále: 主人公が元の世界で一度死亡し、異なる人物として「異世界」への生まれ変わりを果たしている作品。

²⁰ Tamtéž. V originále: 主人公が何らかの形（移動、召喚、憑依等）で「異世界」への移動を果たしている作品。

Způsob přemístění, který je také skupinou hned několika různých sémantických znaků, působí v kategorizaci podobné problémy. Nejen, že rozdíly mezi některými způsoby přemístění a reinkarnací jsou poněkud vágní, některé novější příběhy, jako například *Desumáči kara hadžimaru isekai kjósokjoku*²¹ (デスマーチからはじまる異世界狂想曲, Symfonie z jiného světa), dokonce nechávají způsob, jakým se hlavní postava ocitla v „jiném světě“, naprosto nevysvětlený.

Největším problémem je ale převtělení hlavní postavy zmiňované v definici *isekai ten'i* – o přemístění se většinou totiž vůbec nejedná. Při pokusu dohledání jiných definicí, jako například konkrétně definici převtělení, nastává v dosavadní kategorizaci absolutní chaos. Nico Nico Pedia totiž vysvětluje termín *hjói*, tedy převtělení, v kontextu příběhů *isekai* jako „podkategorii *isekai tensei*“²², ve které vědomí či duše hlavní postavy posedne postavu žijící v jiném světě. Jiným světem v těchto dílech jsou nejčastěji hry, které hlavní postava zná, a díky svým znalostem tak poté jako posedlá postava zná budoucnost a jak vyřešit problémy, které ji čekají.²³ Jedná se tedy o svůj vlastní subžánr (který se dokonce dál dělí na ještě specifičtější kategorie podle druhu hry, která jiný svět tvoří) s konvencemi, které zdaleka přesahují pouhý způsob přechodu do jiného světa – a dokonce je řazen do kategorie opačné, než kam ho řadí Naró. I proto lze usoudit, že spíše než způsob, jakým se tam hlavní postava dostala, je existence „jiného světa“ (bez ohledu na jeho podobu) mnohem důležitější. Lze tedy uvažovat o podobě hlavních sémantických znaků, hlavní postava přecházející z reálného světa do světa jiného a „jiný svět“ samotný. Vzhledem k tomu, že toto pořadí světů, tedy reálný svět následován tím jiným, je vždy stejné, lze zde uvažovat i o znaku syntaktickém. Hlavní postava vždy začíná ve světě reálném a přechází do světa jiného, kde se většina příběhu odehrává – toto pořadí znaků je fixní, a dost možná to nejdůležitější pravidlo celého žánru.

²¹ AINANA Hiro. *Desumáči kara Hadžimaru Isekai Kjósokjoku*. Tókjó: Kadokawa, 2014. Původně publikováno online na Šósecuka ni Naró v roce 2013.

²² Nico Nico Pedia. *Hjói* [online]. V Originále: オリジナル作品では異世界転生の亜種である

²³ Tamtéž.

Dalším problémem je definice „jiného světa,“ a to hlavně část, dle které mezi nimi není možné cestovat. Cestovat mezi nimi možné často je, i když většinou pouze jedním směrem. Detail je to sice malý, ale u příběhů jako je *Sword Art Online*, které se zabývají virtuální realitou a ostatními „jinými světy“ na podobném principu, je způsob cestování naprosto jasný. Proto by bylo mnohem lepší spíše jen uvést, že se většina příběhu odehrává v „jiném světě“, ve kterém se hlavní postava z nějakého důvodu ocitla, a na způsob, jakým se tam dostala, se nemusí vůbec brát ohled. Existují sice i výjimky, jako například pozdější díly *Sword Art Online* anebo série *Kumo desu ga, nani ka?*²⁴ (蜘蛛ですが、なにか?, Tak jsem pavouk, no a co?), ve kterých je cestování mezi světy možné oběma směry, ale dalo by se argumentovat, že tyto výjimky spíše potvrzují pravidlo. Faktem zůstává, že většina příběhu se odehrává v „jiném světě,“ a jestli je z něho možné uniknout, či jestli samotný únik je motivací příběhu nebo ne, není podstatné.

Ve shrnutí tedy působí nejvíce nejasnosti jakékoliv příběhy, ve kterých figuruje virtuální realita, nebo hry v jakékoliv jiné podobě. Jelikož ale i rozdíly mezi tímto druhem a čistě fantasy orientovanými „jinými světy“ začínají splývat, zejména díky tomu, že i fantasy „jiné světy“ se často řídí pravidly her, i když jinak tyto „jiné světy“ nemají se hrami vůbec nic společného, jak je tomu případem například v *Deathmarch kara hadžimaru isekai kjósokjoku* či *Kumo desu ga, nani ka?*, nedává smysl virtuální světy nahrubo oddělovat od těch „jiných.“ Navíc je základní struktura příběhu vždy stejná, ať už se jedná o svět virtuální nebo ne, a proto definice vystačí jedna.

Jako jednotnou, kompilovanou definici žánru *isekai*, který nerozděluje mezi *isekai tensei*, *isekai ten'i* a podobnými podkategoriemi, tedy navrhuji následující:

„Příběh, ve kterém se jakýmkoliv způsobem hlavní postava dostane z ‚reálného světa,‘ tedy světa podobného tomu našemu, do ‚jiného světa,‘ zcela odlišného

²⁴ BABA Okina. *Kumo desu ga, nani ka?*. Tókjó: Kadokawa, 2015. Původně publikováno online na Šósecuka ni Naró v roce 2012.

a odděleného od ‚reálného světa.‘ Většina příběhu se musí odehrávat právě v tomto jiném světě.““

2. Historie *isekai*

2.1 Počátky literatury a jiný svět

Sémantické znaky, na kterých je žánr *isekai* postaven, nejsou v literární sféře žádnou novinkou. Právě naopak, jiné světy, posmrtný život a reinkarnace existovaly jako koncepty v lidské tradici mnohem dříve, než jakákoliv literatura byla zachována. Jedním z nejrozšířenějších konceptů tohoto druhu je s největší pravděpodobností víra v posmrtný život, tedy myšlenka, že i po smrti člověk žije dál, ať už na jiném místě, nebo v jiné podobě.

Podle Carlose Blanca²⁵ se víra v posmrtný život do jisté míry objevuje skoro ve všech významných a rozšířených náboženstvích, jako kdyby v podvědomí lidstva existovala již před jejich vznikem. Blanco ve své knize *Why Reincarnation?* dále připomíná, že víra v posmrtný život byla v nějaké formě rozšířena už i v neandrtálské kultuře, tedy přibližně už 200 000 let v minulosti²⁶. Toto tvrzení dokládá prací E. O. Jamese²⁷, který v knize *Prehistoric religion* popisuje hroby neandrtálců, ve kterých byly nalezeny spolu s kostmi i různé nástroje a ochranné přívěšky, jako kdyby pro zesnulé bylo připraveno vybavení do dalšího života²⁸. Pro účely této práce je ale mnohem zajímavější způsob, kterým James popisuje rituál pohřbu a hroby samotné:

„I přesto péče, s jakou se zbavovali mrtvol, jako byla ornamentice a ochrana – a někdy dokonce i opětovné pohřbení – těl spolu s jejich věcmi, amulety, ohni a jinými nástroji pro přežití, zdánlivě poukazuje na jejich respekt pro zesnulé, který byl mnohem silnější, než pouhý strach. Hroby nebyly úzkou celou, ve které byli mrtví obklopeni kamennými zdmi tak, aby nemohli uniknout, ale spíše portál do posmrtného života, na druhé straně hrobu.“²⁹

²⁵ Carlos Alberto Blanco Pérez, narozen roku 1986, spisovatel a akademik.

²⁶ BLANCO, Carlos. *Why Resurrection?* [online]. Cambridge: Lutterworth Press, 2011. Str. 137.

²⁷ Edwin Oliver James (1888–1972), antropolog zabývající se komparativní religionistikou.

²⁸ JAMES, E. O. *Prehistoric religion* [online]. New York: Barnes & Noble, 1961. Str. 23-38.

²⁹ Tamtéž. V originále: Nevertheless, the care taken in the disposal, ornamentation and protection of the body, and sometimes its re-burial, together with its equipment with amulets, fires and the means of

James zde popisuje hrob jako portál do posmrtného života. Jako místo, ať už fyzické či abstraktní, které spojuje náš svět a ten svět „za hrobem“, tedy svět posmrtný, svět jiný. Tím se spojuje koncept posmrtného života s konceptem jiných světů. Z výše uvedených informací lze usoudit, že posmrtným životem se nemyslelo jen pouhé pokračování života, ale jeho pokračování v jiném světě. Interpretace jiného světa a jeho název a podobna se liší u každé kultury a náboženství – ať už se ale jedná o křesťanské Peklo, egyptský Duat či budhistické Naraka, ve většině případů mají společnou skutečnost, že se jedná o podsvětí, tedy jiný svět, který existuje primárně pro potřeby mrtvých, v přímém kontrastu se světem živých.

Japonské šintó není výjimkou a také obsahuje svou vlastní verzi podsvětí, Jomi no Kuni (黄泉の国). Jeden z prvních písemně doložených důkazů o tomto podsvětí se nachází už v nejstarším japonském spisu, *Kodžiki* (古事記)³⁰. Příběh, který podsvětí popisuje, by se také dal považovat za jeden z prvních příběhů žánru *isekai*, nebo alespoň o jeho předchůdce.

Jedná se o epizodu, která se odehrává krátce poté, co bohyně Izanami zemře po náročném porodu. V kontextu *Kodžiki* to znamená, že šla do země mrtvých, tedy Jomi no Kuni. Její manžel, bůh Izanagi, to ví, a tak se rozhodne ji jít navštívit, když mu začne být smutno. S Izanami se sice v pořádku potká, ale jelikož je v Jomi no Kuni tma, nevidí na ni. Izanami mu sdělí, že se půjde zeptat boha podsvětí, jestli se může s Izanagim vrátit zpět na zem, ale připomene mu, ať se na ni nedívá. Izanagi sice souhlasí a nějakou dobu čeká, ale jelikož se Izanami pořád nevrací, posvítí si ohněm a jde ji hledat. Když ale Izanami spatří – nebo tedy spíše její znetvořenou podobu – vyděsí se a uteče z podsvětí pryč³¹.

sustenance, seem to indicate a respect and regard for the departed that goes beyond fear. The grave was not as much a prison in which the dead were incarcerated within stone walls and made secure from escape by being tightly bound, as an portal to an after-life on the other side of the grave.

³⁰ Ó no Jasumaro a HIEDA no Are. *Kodžiki*. Gendaigojaku Kodžiki [Kindle]. Přeložil TAKEDA Júkiči. Aozora bunko, 2011. Pozice 176–177.

³¹ Tamtéž. Pozice 176–230.

Izanagi sice svobodně vchází dovnitř a uniká zpět ven, jako kdyby Jomi no Kuni bylo obyčejné místo, ale Júkiči Takeda³² ve svém překladu *Kodžiki* do současné japonštiny Jomi no Kuni popisuje jako „temný svět v podzemí, ve kterém asi žijí monstra³³“, čímž Jomi no Kuni jednoznačně odděluje od našeho světa. Jomi no Kuni tedy lze považovat za jiný svět, do kterého Izanagi vkráčí ze světa, ve kterém původně byl, čímž lze tuto krátkou epizodu klasifikovat jako příběh v žánru *isekai*. To, že byl Izanagi schopný přecházet mezi světy bez jakýchkoliv problémů, lze vysvětlit tím, že Izanagi je bůh.

Jako mírnou odbočku lze zmínit, že se v *Kodžiki* kromě jiných světů objevuje i další znak figurující v žánru *isekai*, a to reinkarnace. Fuminobu Murakami ve své práci *Incest and Rebirth in Kojiki* tvrdí, že se odkazy na reinkarnaci v textu sice neobjevují přímo, ale že se dají vyvodit z kontextu³⁴.

Murakami věří, že celá božská linie je jeden veliký cyklus reinkarnace předků do těl svých potomků. Jako příklad zmiňuje rituál *daižósai* (大嘗祭), který se tradičně konal při nástupu císaře na trůn.³⁵ V tomto rituálu symbolizujícím smrt a reinkarnaci se císař zbavuje své dosavadní duše, a na její místo přijímá duši bohyně Amaterasu. „Stejně jako je tomu při tomto rituálu,“ tvrdí Murakami, „můžeme předpokládat, že lidé v minulosti věřili, že děti dokáží do svých těl přijímat duše svých zesnulých prarodičů za pomoci symbolického provedení smrti a reinkarnace.“³⁶ Je-li tomu ale tak, i přesto zůstává pravdou, že v *Kodžiki* reinkarnace není zmíněna v jasné korelaci s jinými světy. Je sice možné, že reinkarnace byla součástí japonské víry natolik, že se dostala i do

³² Takeda Júkiči, (1886–1958). Známy zejména pro svůj výzkum *Kodžiki* a *Man'jóšú*, za který roku 1950 získal akademické ocenění *Nippon Gakušūin šó*.

³³ Ó no Jasumaro a HIEDA no Are. *Kodžiki*. Gendaigojaku *Kodžiki* [Kindle]. Přeložil TAKEDA Júkiči. Aozora bunko, 2011. Pozice 176–177. V originále: 地下にくらい世界があつて、魔物がいると考えられている。

³⁴ MURAKAMI Fuminobu. *Incest and Rebirth in Kojiki*. *Monumenta Nipponica* [online]. 1988, Vol. 43, No. 4, str. 455–463.

³⁵ Tamtéž.

³⁶ Tamtéž. V originále: „On the analogy of this rite, therefore, we may suppose that the ancient people may have believed that children's bodies could receive their grandparents' souls through the symbolic enactment of death and rebirth after the grandparents' deaths.“

příběhů obsáhlých v *Kodžiki*, ale i přesto se neobjevuje jako způsob, kterým se mezi světy přechází, jak tomu v žánru *isekai* bývá.

Kodžiki ale nejsou jediným příběhem z tohoto období, který by se dal považovat za předchůdce *isekai*. Dalším takovým příběhem je *Urašima Taró* (浦島太郎), který nabízí koncept jiného světa v trochu odlišném kontextu než exklusivně jako podsvětí a země mrtvých. Podobu, v jaké je *Urašima Taró* znám dnes, lze stopovat až ke konci éry Kamakura, kdy začínaly být populární pohádkové knihy *otogizóši* (御伽草子)³⁷. Ve skutečnosti sice kořeny legendy *Urašima Taró* sahají mnohem dále – až zpět do období, kdy byly sepsány *Kodžiki*³⁸ – ale pro přehlednost bude v této práci nejdříve představena verze příběhu, která byla dochována dodnes. Tou verzí je ta, která se nachází v učebnicích pro základní školy dané státem. Podle Majumi Nakašimy byla první učebnicí tohoto druhu, ve které se *Urašima Taró* objevil, učebnice japonštiny *Šógaku kokugo jomihon džindžó kajó, Maki 3* (小学国語読本 尋常科用 卷三)³⁹.

Podle verze příběhu v *Šógaku kokugo jomihon džindžó kajó* byl Urašima Taró obyčejný člověk, který jednoho dne na pláži našel skupinu dětí šikanující želvu. Želvy mu je líto, tak ji od dětí koupí a pustí ji zpět do moře. Po několika dnech Taró potká želvu znovu, když na moři rybaří. Želva mu poděkuje za pomoc a za odměnu ho s sebou vezme do paláce na dně moře, Rjúgú. Zde ho přivítají princezny *otohime* a znovu mu poděkují za to, že pomohl želvě. Dále pro Taróa připraví hostinu, při které mu obyvatelé moře jako ryby a chobotnice dělají představení, které jsou tak zábavné, že Taró úplně zapomene na čas. Potom, co v Rjúgú stráví několik dní, se mu ale začne stýskat po domově, tak princeznám *otohime* sdělí, že už by se měl vrátit domů. Ty ho ale nejdříve z nějakého důvodu nechtějí vůbec pustit, dokud je Taró nepřemluví. Na památku mu tedy dají ornamentovanou krabičku *tamatebako* a pošlou ho domů s jednou podmínkou – že krabičku nikdy neotevře. Když se ale Taró vrátí zpět na povrch, zjistí, že je všechno

³⁷ KOMACU Kazuhiko. *Ikai to Nihondžin* [online]. Tókjó: Kadokawa šoten, 2003. Str. 76.

³⁸ KOMACU Kazuhiko. *Ikai to Nihondžin* [online]. Tókjó: Kadokawa šoten, 2003. Str. 76.

³⁹ NAKAŠIMA Majumi. *Šógakkó kokugo kjókašo kjózaí „Urašima Taró“ sairoku no henshen* [online].

úplně jinak, než si to pamatoval. Jeho rodina a známí jsou všichni mrtví, a i vesnice vypadá jinak. Taró ve zmatení zapomene na varování princezen a krabičku *tamatebako* otevře. Z krabičky se začne kouřit a z Taróa se najednou stane stařík s vráscitou tváří a šedivou hlavou⁴⁰.

Na první pohled to sice nemusí být jasné, ale mořský palác Rjúgú plní veškerá kritéria jiného světa, stejně jako podsvětí v *Kodžiki*. Na rozdíl od podsvětí se ale tentokrát nejedná o svět mrtvých, ale fantastický svět mořských živočichů a mořských bohů. Rjúgú je sice popisován jako palác, ale jelikož se jedná o místo, kam lidé normálně nemají přístup, které je zcela oddělené od našeho světa, lze Rjúgú považovat jako jiný svět. Tento svět je navíc od toho lidského oddělený nejen fyzickou bariérou, jak je v příběhu naznačeno nádhernou, červeně, modře a žlutě nabarvenou bránou⁴¹, ale i bariérou mnohem více abstraktní – a to časem. Když se Taró vrátí zpět domů, vyjde najevo, že čas v normálním světě a čas v Rjúgú plyne zcela jinak. Co se zdálo být jen pouhých pár dní pod vodou bylo na souši několik desítek let. Když Taró nakonec otevře krabičku *tamatebako*, najednou zestárne, jako kdyby v tom okamžiku „dohnal“ veškerý čas, který v Rjúgú „přeskočil“.

Již zmiňovaná předchozí verze tohoto příběhu, známá pod názvem *Urašimako* (浦島子), se poprvé nachází ve spisech *Tango no kuni fudoki* (丹後国風土記)⁴², které byly sepsány během osmého století. Ve verzi *Urašimako* se liší pár klíčových detailů, díky kterým možná příběh dává trochu více smysl. Urašima Taró byl sice do jiného světa pozván za odměnu, ale ve výsledku mu tato návštěva zničila celý život. Urašimako ale opustil svůj dům proto, že se z želvy, kterou zachránil, stala překrásná žena, želví princezna *kamehime*. Ta ho pozvala do své země, mýtického ostrova kdesi daleko na moři, známého jako Hórai, kde byl uvítán a s princeznou se oženil. Po třech letech se

⁴⁰ MONBUŠÓ. *Šógaku kokugo dokuhon džindžó kajó, Maki 3* [online]. Tókjó: Nihon šoseki, 1938. Str. 108–121.

⁴¹ MONBUŠÓ. *Šógaku kokugo dokuhon džindžó kajó, Maki 3* [online]. Tókjó: Nihon šoseki, 1938. Str. 113.

⁴² KOMACU Kazuhiko. *Ikai to Nihondžin* [online]. Tókjó: Kadokawa šoten, 2003. Str. 76.

mu ale začalo stýskat po domově, a tak princeznu opustil. Ta ho nechala jít jen velmi nerada, a na památku mu dala zdobenou krabičku pod podmínkou, že jestli ji chce ještě někdy vidět, tak ať krabičku nikdy neotvírá. Zbytek příběhu se odehrává úplně stejně, jen s rozdílem, že ve verzi *Urašimako* je jasně uvedeno, že co byly 3 roky v zemi Hórai, bylo 300 let v zemi lidí⁴³.

Postavy, jejich motivace a lokality, kde se příběh odehrává, se sice v obou verzích liší, ale koncept jiného světa zůstává stejný jak v příběhu *Urašima Taró*, tak v příběhu *Urašimako*. Nejvíce k tomuto konceptu přispívá právě jiný tok času, který nám dává jasně najevo, že se jedná o světy od sebe oddělené, na rozdíl jen od jakési záhadné lokace, která je stále součástí našeho světa.

Na koncept jiných světů je možné ale v japonské kultuře narazit i ve zcela jiném pojetí. Jedná se o kuriózní případ, který se v porovnání s předchozími ukázkami k žánru *isekai* přibližuje jen lehce, zejména díky abstraktnosti témat, kterými se zabývá – za to ale v japonské literatuře přetrval skoro od jejího počátku až do konce dvacátého století. Tento příběh původně pochází z čínské literatury, ale díky tehdejšímu proniku této literatury do Japonska a jejího vlivu na japonskou kulturu se objevuje hned několik druhů tohoto příběhu v japonské podobě. Tímto příběhem je *Činčúki* (枕中記, Zápisky ze světa uvnitř polštáře), který v originálním znění *Chen chung chi* přibližně v osmém století napsal Shen Jiji.⁴⁴ *Činčúki* je dále v japonštině známý jako *Kantan no jume* (邯鄲の夢, Sen v Chan-tan), nebo také *Kantan no makura* (邯鄲の枕, Chan-tanský polštář).⁴⁵ Mezi japonské zpracování stejného příběhu dále patří hra *Kantan* (邯鄲), za

⁴³ KOMACU Kazuhiko. *Ikai to Nihondžin* [online]. Tókjó: Kadokawa šoten, 2003. Str. 76–77.

⁴⁴ Shen Jiji (circa 750–800), byl čínským autorem a historikem z říše Tchang. Známy je hlavně pro své fiktivní krátké povídky.

⁴⁵ RAMIREZ-CHRISTENSEN, Emerita. *Heart's Flower: The Life and Poetry of Shinkei* [online]. Stanford: Stanford University Press, 1994. Str. 337.

kteřou stál Motokijo Zeami, a krátká povídka *Kóřjómu* (黄梁夢), kteřou napsal Rjúnosuke Akutagawa.⁴⁶

Stejně jako tomu bylo v případě příběhu *Urašima Taró*, i *Činčúki* se mírně liší od svých pozdějších zpracování. Původní verze začíná, když se Rosei, na své cestě do města Chan-tan, rozhodne přenocovat v hostinci, kde se setká s moudrým mnichem. Rosei si stěžuje, že mu v životě něco chybí. Cítí se, jako by se narodil do špatné doby, jelikož i když je – jak o sobě sám tvrdí – skvělým mužem, nedosáhl žádných úspěchů, slávy, ani bohatství, jak by se od muže jako je on dalo čekat. Mnich mu na to poví, že když se vyspí na jeho polštáři, tak dosáhne svých ambicí. Rosei si tedy lehne na jeho polštář – modrý, dutý a keramický, s otvory na obou koncích. Tyto otvory se najednou zvětší natolik, až nimi Rosei proleze.

Uvnitř polštáře ale není nic neobvyklého, a Rosei se vrací domů. Od té doby, co se setkal s mnichem, se mu v životě mnohem lépe daří. Dosáhne bohatství a stane se oficiálem ve vysoké pozici – také se ale zamotá do potíží a po pokusu o sebevraždu je uvězněn. Ze vězení se ale znovu dostane, když se císař dozví, že Rosei byl nevinný – a snad aby mu to vynahradil, nabídne mu bohatství, prestiž a slávu ještě větší, než měl předtím. *Činčúki* zde ale nekončí a Rosei se, místo aby zemřel stářím, náhle probouzí zpět v hostinci, na keramickém polštáři. Zjistí, že veškeré jeho úspěchy a nesnáze, jeho život a i smrt, byly jen pouhým snem. Uvědomí si, že ho tím mnich chtěl poučit o prchavosti života a o zbytečnosti statutu a jmění, kterých si předtím tak přál. Rosei mnichovi poděkuje a jde dál, spokojený se svým dosavadním životem.⁴⁷

Činčúki je sice fikcí, ale s velkou pravděpodobností se jednalo hlavně o příběh poučný, jak je nejvíce patrné z jeho konce a celé pointy. Hlavním tématem je pomíjivost života a nedůležitost bohatství a slávy, jak se na konci dozvídá i sám Rosei. Tyto myšlenky se těsně sháží a ideologií taoismu, která tyto hodnoty zavrhovala. Podle taoistického učení

⁴⁶ Puro katei kjóši Takaši. *Činčúki* [online].

⁴⁷ Furontia koten kjóšicu. „Činčúki“ genbun, kakiorošibun, genđai honjaku [online].

by se člověk za takovými hodnotami neměl honit – mnohem lepší je zachovat postavení zcela pasivní a splynout tak s přírodou a silami, které ji řídí.

Právě tato vysoce nábožensky založená pointa je místo, kde se příběh v různých verzích nejvíce liší. *Kantan*, divadelní hra adaptující *Činčúki*, byla sepsána na přelomu 14. a 15. století a byla přizpůsobena pro svou dobu. Místo taoismu se tedy soustředí hlavně na tehdy v Japonsku mnohem rozšířenější buddhismus. Rosei je v této verzi příběhu mnohem méně ambiciózní a cítí se spíše ztracen. Rozhodne se tedy navštívit slavného mnicha, aby mu poradil, jak správně žít dál. Na své cestě se zastaví v Chan-tan, kde se rozhodne přespat v hostinci. Majitelka hostince mu nabídne takzvaný „Chan-tanský polštář“ – magický polštář, který jí prý daroval moudrý mnich, když zde kdysi přespal. Podle mnicha „Chan-tanský polštář“ umožní jeho uživateli ve snu zažít šťastnou budoucnost a dosáhnout osvícení.

Rosei usíná a na rozdíl od *Činčúki* ho ve snu čeká jen to nejlepší. Bez jakýchkoliv potíží se stane novým císařem a žije život plný štěstí a slávy. Když se vzbudí, dosáhne osvícení, tak jak mu bylo slíbeno. Zjistí, že odpověď na všechny své otázky, kvůli kterým se vydal na cestu, našel ve svém snu, díky „Chan-tanskému polštáři“. Rosei si uvědomí, že veškerá sláva, ať už trvá jakkoliv dlouho, není nakonec nic víc než pouhý sen – stejně jako sen, ve kterém si právě prožil celý život. A jelikož je sláva stejná jako sen, je spokojen s tím, co se mu zdálo, a víc už nehledá.⁴⁸

Pointa příběhu se tak mírně posouvá a je tematicky mnohem blíže buddhismu, podle kterého je k dosažení osvícení nejdříve nutné zbavit se veškerých tuh, které jsou zároveň i zdrojem utrpení. Rosei neví, co ve svém životě opravu chce, a trpí, dokud ve snu nezjistí podstatu slávy a štěstí a dosáhne osvícení. Celkový příběh je tak z velké části stejný jako původní *Činčúki*, jen je mírně přizpůsobený pro svou dobu.

Kórjómu, který roku 1986 sepsal Rjúnosuke Akutagawa, se ale od předchozích verzí liší nejvíce. Nejen, že začíná až poté, co se Rosei probudí, ale svou pointou jde proti všemu, na čem byly příběhy *Činčúki* a *Kantan* založené. Obsah snu je sice stejný jako jeho sen

⁴⁸ KAZURAKI. *Kantan* [online]. Caliber Cast, 2011.

v *Činčúki*, Rosei si z něho ale vezme zcela jiné ponaučení. Rosei je přesvědčen, že se může ze svého života kdykoliv „vzbudit“, stejně jako se vzbudil ze svého snu na polštáři – a proto je nutné si život užít co nejlépe, dokud tu možnost má.⁴⁹

Výše představené verze příběhu se sice liší svou pointou a někdy i svým obsahem, ale jeden bod mají vždy stejný – tím bodem je existence snu, ve kterém hlavní postava Rosei stráví většinu svého života. Tento sen lze považovat za, ať už poněkud abstraktní, jiný svět. Jako jiný svět je sen nejvíce definovaný v *Činčúki*, kde je i přesně vymezený svou lokací uvnitř magického polštáře, který slouží jako hranice mezi světy. Rosei prochází otvorem polštáře do jiného světa, z reality do snu. Rosei, ani čtenář až do samotného konce neví, že události uvnitř polštáře jsou jen sen, čímž jiný svět nabývá na realitě a věrohodnosti. *Kantan* i *Kórjómu* jsou o podstatě jiného světa mnohem vstřícnější, ale jeho kategorizace jako sen neubírá na jeho validnosti. Lze argumentovat, že jako sen je tento jiný svět zcela oddělen od reality, a to nejen svou lokací uvnitř polštáře, ale i zcela odlišným tokem času, jak tomu bylo i v příběhu *Urašima Taró* – v realitě sice Rosei spal jen krátkou chvíli, ve snu ale strávil celý život. Sen je navíc integrální částí celého příběhu a obsahuje většinu důležitého děje, a i proto jej nelze ignorovat jen jako pouhý výplod Roseiovy fantazie. Sen v „Chan-tanském polštáři“ tak lze bez problémů považovat za jiný svět a veškeré variace *Činčúki* řadit mezi příběhy obsahující prvky žánru *isekai*. Akutagawův *Kórjómu* sice jiný svět zmiňuje už jen velmi volně, jelikož jsou události odehrávající se v polštáři už od začátku příběhu prezentované jako sen, s pomocí kontextu *Činčúki* lze ale usoudit, že se počáteční prvky *isekai* v japonské literatuře dochovaly od jejího počátku až do dvacátého století.

2.2 *Isekai no Júši* a moderní jiný svět

Rjúnosuke Akutagawa ale nebyl prvním autorem, který prvky *isekai* představil do moderní literatury. Tím autorem byl Haruka Takačiho, který své dílo *Isekai no Júši* sepsal již v roce 1981, tedy pět let před tím, než *Kórjómu* vyšlo. Tento časový rozdíl ale

⁴⁹ AKUTAGAWA Rjúnosuke. *Kórjómu* [online]. Aozora bunko, 1997. https://www.aozora.gr.jp/cards/000879/files/88_15189.html

není důvodem, proč je Takačihovo dílo tak zajímavé. Důvodem jsou samotné prvky, které do svého příběhu zakomponoval – tedy jejich překvapivá podobnost s konvencemi, které žánr definují dodnes.

Prvním z těchto prvků je přechod do jiného světa. Toto prvek z jisté míry sdílí i veškeré ostatní příběhy, které byly v této kapitole dosud zmíněny – koneckonců existence jiného světa i implikuje existenci způsobu, jak se do něho dostat. *Isekai no Jūši* se ale na rozdíl od *Kodžiki*, *Urašima Taró* a *Činčúki* ve způsobu přechodu do jiného světa blíží mnohem více moderním příběhům tohoto žánru. Jiné světy jako bylo podsvětí v *Kodžiki*, podmořský palác Rjúgú v *Urašima Taró*, a snový svět uvnitř polštáře v *Činčúki*, byly vždy existující lokace, které sice byly jasně oddělené od světa reálného, ale existovalo jasně dané místo, které umožňovalo oboustranný přechod mezi oběma světy. Izanagi sestoupil do podsvětí, Taróa vzala želva na dno moře a Rosei prolezl dírou v magickém polštáři – všichni se, jinými slovy, dostali do jiného světa pouhým pohybem, překročením jakési hranice. Moderní jiné světy jsou ale obvykle oddělené i svou lokací, tedy ve většině případů neexistuje místo, které by dva světy spojovalo a umožňovalo mezi nimi přechod.

Haruka Takačiho ve svém díle *Isekai no Jūši* představuje tento moderní druh jiného světa, do kterého hlavní postava proniká mnohem abstraktnějším způsobem než pouhým překročením fyzické hranice. Rjúdži Mijabihara je obyčejným středoškolákem žijícím v soudobém Japonsku. Není bůh jako Izanagi a ve svém okolí nemá přístup k jakékoliv magii či jiným fantastickým prvkům, jako tomu bylo v případech Taróa a Roseie. Rjúdži se do jiného světa dostává mimo svou vůli a kontrolu. Na začátku příběhu Rjúdžiho neustále trápí zvláštní, ale realistické vize. Občas se mu zdá, jako by jeho okolí náhle zmizelo a bylo vyměněno za okolí, které v životě neviděl. Takačiho si nejdříve ve snaze dodat vizím na realismu pohrává s myšlenkami bližšími spíše sci-fi, dle kterých Rjúdži zažívá halucinace způsobené nespočtem ran do hlavy, které utrpěl po letech hraní fotbalu. V pasáži „[Rjúdži,] tvůj mozek reaguje na různé nespokojenosti, které se skrývají hluboko v tvém podvědomí, a ukazuje ti tak místa, kde si sice nikdy

nebyl, ale četl si o nich například v nějaké knize, nebo si je viděl v nějakém filmu.“⁵⁰ se vize dokonce snaží vysvětlit pomocí psychologie. Spojení jiných světů s nadpřirozenem, které výše rozebírané práce dodržovaly, ale Takačiho nezavrhuje úplně, jak se ukáže, když je Rjúdži náhle přemístěn do jiného světa a zjistí, že jeho vize halucinacemi nebyly. Takačihův jemně sci-fi zbarvený přístup ale proniká napovrch dále i v jiných pasážích celého příběhu a jedná se zřejmě právě o tento přístup, díky kterému se koncept jiného světa mírně liší od konceptů minulosti.

Rjúdži se ocitá ve fantastickém, jiném světě, kde je informován, že do něho byl přivolán pomocí rituálu, jakožto hrdina, který jiný svět zachrání. Už jen dle této informace lze *Isekai no Júši* zařadit do existující kategorie na stránkách Naró, kategorie *isekai ten'i* definované jako „Dílo, ve kterém je hlavní postava nějakým způsobem (teleportací, přivoláním, posednutím atp.) přemístěna do jiného světa.“⁵¹ Mezi podkategoriemi na Naró dále existuje tzv. *isekai sókan* (異世界召喚, vyvolání do jiného světa), která definici *isekai ten'i* sužuje pouze na příběhy, které začínají s vyvoláním hlavní postavy do jiného světa, většinou za účelem poražení místního zla. *Isekai no Júši* zřejmě nestál za zrodem této podkategorie, jelikož byla formována až desítky let po jeho vydání, když příběhy *isekai* na stránkách Naró nabyly na popularitě – v retrospektivě ale do této podkategorie Takačihovo dílo bezpochyby patří.

Druhý sémantický znak, který figuruje nejen v *Isekai no Júši*, ale i v následujících příbězích tohoto žánru, je podoba jiného světa. Jedná se o hlavně fantasy založený svět – místo, kam je Rjúdži přivolán, je popisováno jako džungle plná zvláštních, Rjúdžimu neznámých rostlin a zvířat, jako místo, které na Zemi neexistuje.⁵² Rjúdži se zde dále setkává s monstry a magií, stejně jako s lidstvem, které je kulturně přibližně na úrovni

⁵⁰ TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Júši*. Str. 8. V originále: 「おまえの深層心理の奥にかくれている、もろもろの不満が引き金になって、おまえの脳に直接、どこか見知らぬ場所……しかし、何かの本、あるいは以前に映画などで目にした場所の映像を結ばせているんだ。」

⁵¹ Šósecuka ni Naró. „*Isekai Tensei*“ „*Isekai Ten'i*“ no Keyword Settei ni Kanšite [online]. V originále: 主人公が何らかの形（移動、召喚、憑依等）で「異世界」への移動を果たしている作品。

⁵² TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Júši*. Str. 10–11.

středověku. A i přesto, že Takačiho dále trvá na náznacích sci-fi, když popisuje jiný svět jako ten paralelní a protikladný k světu našemu, ve kterém místo hmoty vládne mysl, čímž vysvětluje existenci magie⁵³, hlavní rysy jiného světa jsou bezpochyby typické pro jiné světy moderní, příklánějící se mnohem blíže k charakteristikám typických pro žánr (hrdinské) fantasy.

Třetí sémantický znak, kterým *Isekai no Jūši* zdánlivě klade podklad pro následující příběhy, je výhoda, kterou hlavní postava získá při vstupu do jiného světa. Krátce poté, co se Rjúdži ocitne v jiném světě, je nucen bojovat s monstrem. Jelikož se ve škole věnoval fotbalu, fyzickou kondici má dobrou – ale jakožto normální středoškolák pochopitelně nemá s bojováním žádné zkušenosti. Rjúdži je ale i tak schopen bez mimořádných problémů svého prvního nepřítele porazit – a to díky svému mimořádnému statusu návštěvníka z našeho, reálného světa. To samo o sobě už je výhoda, která Rjúdžiho jako protagonistu staví nad ostatní postavy – Takačiho ale Rjúdžimu přidává navíc výhodu ještě jednu, tentokrát mnohem jasnější. Touto výhodou je legendární meč, který dokážou použít pouze „hrdinové z neznámého světa“⁵⁴. V Rjúdžiho rukách tento meč mění podobu dle potřeby a je hlavním důvodem, proč Rjúdži v konfliktech vítězí – hlavním důvodem, proč má Rjúdži, jakožto hlavní postava příběhu, výhodu nad všemi ostatními.

Poslední konvencí, kterou s *Isekai no Jūši* moderní příběhy většinou sdílejí také, je specifický cíl, kterého se snaží hlavní postava dosáhnout. Obecně tento cíl lze pojmut jen jako návrat hlavní postavy do svého vlastního, reálného světa – ale součástí této konvence je nejčastěji i způsob, jak tohoto cíle dosáhnout. Aby se mohl vrátit domů, Rjúdži musí, jakožto hrdina z reálného světa, nejdříve porazit monstrem na vrcholu hierarchie zla v jiném světě, do kterého byl přivolán. Jelikož *Isekai no Jūši* je samostatnou novelou, oproti svým následovníkům je zajímavý hlavně tím, že k návratu na konci knihy opravdu dojde. Kvůli epizodickému formátu *light novel* velké množství

⁵³ TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Jūši*. Str. 32–34.

⁵⁴ TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Jūši*. Str. 29.

dnešních příběhů *isekai* zatím neskončila, a proto cíl hlavní postavy spíše avizují, než přímo ukazují.

Takačihův *Isekai no Júši* je téměř identický novodobým příběhům nejen jednotlivými sémantickými znaky, ale i svou celkovou strukturou – tedy i znaky syntaktickými. I přesto ale trvalo několik let, než se podobné příběhy začaly objevovat znovu – a několik desetiletí, než žánr *isekai* zažil svůj boom. *Isekai no Júši* tak zůstává v historii jako velmi zvláštní příklad díla, které navzdory své téměř identické podobě s dnešním žánrem *isekai* pravděpodobně nemělo skoro nic společného s jeho vzrůstem v popularitě a následným vývojem. Ať už se ale jedná o náhodu nebo ne, jedna věc je jasná – *Isekai no Júši* bezpochyby nejen patří do žánru *isekai*, ale jedná se o dost možná první japonské dílo, které vykazuje všechny prvky, kterými bude žánr později známý. Haruka Takačiho sice žánr *isekai* nepopularizoval, ale bezpochyby vytvořil jeho základy, kterých se autoři – ať už vědomě či ne – drží dodnes.

I když *isekai* ale zatím nebyl zdaleka tak populární jako dnes, od devadesátých let se příběhy s motivy *isekai* začaly objevovat trochu častěji.⁵⁵ Mezi ně patří například kniha vydaná v roce 1984. *Rín no Cubasa*⁵⁶, ve které je japonský voják transportován do jiného světa, kde se díky svým schopnostem stává hrdinou. Toto dílo je zajímavé hlavně tím, že se jedná o specifický jiný svět, do kterého autor Jošijuki Tomino zakládá hned několik svých děl.

2.3 Internet a moderní podoba žánru *isekai*

Děl v žánru *isekai* sice pomalu přibývalo, ale do popředí se začínal žánr dostávat až na začátku 21. století. Jedním z těchto populárních děl bylo *Zero no Cukaima*, vydané roku 2004. Jamaguči si vždy přál napsat fantasy knihu zasazenou v kulisách středověké Evropy. Toto přání, kombinované s jeho oblibou pro cizí a neznámá místa⁵⁷, vedlo k příběhu, ve kterém se obyčejný školák Saito Hiraga náhle ocitá ve zcela jiném,

⁵⁵ MIJAZAWA. *Isekai* (Šókan, Ten'i, Tensei) Fantadží Raito Noberu Nenpjó. In: *bookoffonline.co.jp* [online].

⁵⁶ TOMINO Jošijuki. *Rín no Cubasa*. Tókjó: Kadokawa, 2010.

⁵⁷ JAMAGUČI Noboru. *Zero no Cukaima* [Kindle]. Tókjó: Kadokawa, 2004. Pozice: 2725

fantastickém světě. I sám Jamaguči tento svět popisuje jako *isekai*, i když na předchozí díla podobného druhu nijak nepoukazuje.

Jedná se s největší pravděpodobností o náhodu, ale začátek *Zero no Cukaima* se zdánlivě shoduje s *Isekai no Júši*. V obou příbězích je hlavní hrdina do jiného světa přivolán pomocí magického rituálu a následovně je nucen plnit určité úkoly, které mu jsou zadané. Podobně jako Rjúdži i Saito vlastní výhodu, která mu pomáhá při jeho dobrodružství – jeho znalosti a způsob myšlení ovlivněný naším světem a schopnost, která mu umožňuje mistrně používat jakoukoliv zbraň. Saito se také samozřejmě chce vrátit do svého světa, což se stává jeho hlavním cílem hned na začátku příběhu, čímž *Zero no Cukaima* vykazuje další znak, kterým se do žánru *isekai* řadí. Transportace do jiného světa, výhoda hlavní postavy a cíl v podobě návratu domů – jen podobou svého jiného světa se drží spíše blíže starým tradicím, tedy podobou nám neznámou a fantastickou.

Žánr *isekai* nemá ale kořeny pouze v krásné literatuře. Hókó Cuda ve svém článku rozebírajícím důvod stále rostoucí popularity příběhů druhu *isekai tensei* teorizuje, že za vznikem tohoto subžánru sice *Zero no Cukaima* stálo, ale to sice ve zcela jiné podobě – v podobě fanfikce.⁵⁸ Fanfikcí, z anglického *fanfiction*, se rozumí fanouškovské literární dílo založené na jiném, již existujícím díle. Tato amatérská díla se často objevují na internetu, a podle Cudy právě fanfikce *Zero no Cukaima* stojí za dnešní popularitou příběhů žánru *isekai*, a je tedy jeho kořenem. Fanfikce využívající sémantických znaků *isekai* ale existovaly už mnohem dříve, než *Zero no Cukaima* vůbec vyšlo, jak je jasné například ze článku o převtělení v kontextu *isekai* na stránkách Nico Nico Pedia, která na tento trend poukazuje již u fanfikcí *Šinseiki Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, Neon Genesis Evangelion), tedy anime z roku 1995.⁵⁹ V těchto verzích fanfikce se většinou hlavní postava, často sloužící jako avatar samotného autora, nějakým

⁵⁸ CUDA Hókó. Naze „isekai tensei“ wa wakamono ni ukecuzukeru no ka? In: *Gendai bidžinesu* [online].

⁵⁹ Nico Nico Pedia. *Hjóí* [online].

způsobem dostala do jiného světa v podobě existující fikce, tedy například hry, anime či knihy, jako byly *Šinseiki Evangerion* či později *Zero no Cukaima*.

Z podobného amatérského prostředí a s podobným námětem přechodu z reálného světa do hry přišlo i dílo pro moderní *isekai* nejvíce formativní – *Sword Art Online*. Kawahara toto dílo původně psal za účelem účasti v devátém ročníku soutěže o cenu Dengeki gému šósecu taišó⁶⁰, ale jelikož celkový počet stran výrazně přesahoval maximální povolený rozsah, byl nucen bez účasti knihu publikovat na svých vlastních internetových stránkách.⁶¹ *Sword Art Online* nejen obsahuje všechny sémantické znaky důležité pro žánr *isekai*, ale upevňuje i jejich podobu, kterou další díla tohoto žánru následují, v popředí zejména s podobou jiného světa. *Sword Art Online* ale začal opravdu pronikat do podvědomí čtenářů až roku 2009, kdy začal být vydáván nakladatelstvím ASCII Media Works – a nejvíce zapůsobil až v roce 2012 se svou anime adaptací, po které se stránky Naró začaly plnit příběhy *isekai* více a více. S tím, jak žánr nabýval na popularitě i přibývalo počet děl z Naró, která byla oficiálně publikována (nejčastěji nakladatelstvím Kadokawa⁶²), čímž se dostáváme do posledních let, kdy je japonská populární literatura *isekai* plná.

⁶⁰ Také Dengeki šósecu taišó. Literární cena, kterou ASCII Media Works (součásti nakladatelství Kadokawa) uděluje anuálně od roku 1994.

⁶¹ KAWAHARA Reki. *Sword Art Online 1 Ainkuraddo* [Kindle]. Tókjó: ASCII MEDIA WORKS, 2009. Pozice: 4781.

⁶² Původně nakladatelství Kadokawa šoten, založené roku 1954. V současnosti Kadokaa pokrývá širokou škálu multimédií, od knih po filmy a hry.

3. Žánrové konvence *isekai* – nejčastější sémantické znaky

Kořeny žánru *isekai* s největší pravděpodobností sice sahají až přes tisíc let do minulosti, ale jeho podoba, ve které je nejvíce známý dnes, tak stará není. Jak už bylo popisováno v předchozí kapitole, žánr se sice začal formovat už ke konci dvacátého století, ale k pravému nárůstu v popularitě došlo až kolem roku 2012. *Isekai no Jūshi*, tedy dílo, které stálo na počátku žánru *isekai* a *Sword Art Online*, tedy dílo, které stálo za prudkým nárůstem jeho popularity, se sice svým obsahem vzájemně velmi podobají, ale v historickém i kulturním kontextu společných bodů moc nemají. Není proto příliš vhodné znaky žánru *isekai* vymezovat na díle, které si od děl ostatních drží svou vzdálenost – stejně tak ale pochopitelně není vhodné znaky vymezovat pouze na *Sword Art Online*, jelikož není jediným faktorem, který žánr formoval a popularizoval. Žánr *isekai* má ale jednu vlastnost, díky které je definice konvencí nejen možná, ale i relativně snadná. Díky amatérskému prostředí Naró, kde se žánr *isekai* poprvé opravdu rozrostl, mohl na nově vzniklý trend reagovat kdokoliv se svou vlastní verzí podobného příběhu. Mnoho příběhů tak bylo vzájemně reaktivních. Autoři se sice snažili svůj příběh odlišit od těch ostatních, ale i tak vznikaly sémantické znaky společné skoro pro všechna díla z této doby. Právě toto prostředí a jeho saturace podobnými příběhy nejen umožňuje jednoduché vymezení společných sémantických znaků, ale i jejich (ať už náhodnou) retroaktivní aplikaci na historická díla.

Tento fakt lze jednoduše vysledovat ve stylu, jakým jsou příběhy *isekai* napsané. Autoři s oblibou do svých děl vkládali narážky na ostatní, podobná díla. V některých případech se možná snažili poukázat na absurdnost situace, ve které se postavy ocitaly. V jiných se možná snažili přiblížit hlavní postavu těm čtenářům, kteří podobné příběhy už četli. Ať už měli důvod jakýkoliv, tyto narážky jsou přímé natolik, že není potřeba mít jakoukoliv znalost žánru pro jejich spatření. Jako příklad lze uvést následující pasáž ze série *Kumo desu ga, nani ka?*, ve které je představena jedna z postav, Asaka, a situace, ve které se nachází:

„Prošla jsem si takzvanou reinkarnací. Sama pořádně nevím, jak jsem se do této situace dostala. Podle Kunihika je *isekai tensei* v light novelách velmi častý námět, ale ani ve snu by mě nenapadlo, že by se mi něco takového mohlo stát ve

skutečnosti. Ale když jsem přišla k sobě, bylo ze mě mimino, na pospas zcela neznámému světu.“⁶³

Termín *isekai tensei* (reinkarnace v jiném světě) byl pro přehlednost zachován v originálním znění, aby bylo jasné, že zde Baba naráží na stejnojmenný termín definovaný na stránkách Naró. Úryvek pochází z desátého dílu série, který vyšel až v roce 2019. V této době byl žánr *isekai* už rozšířený i v oficiálně publikovaných light novelách (což je sama o sobě dost problematická kategorie, do které se některá díla *isekai* jako *Jódžo Senki* ani neřadí), ale jelikož většina těchto příběhů jsou přepsané verze již existujících amatérských forem z Naró, lze tyto narážky datovat mnohem dříve. Baba se ve své sérii *Kumo desu ga nani ka?* podobnostem vysmívá už od samého začátku, tedy od roku 2012, jen ne až takto jasně a doslovně.

Rok 2012 byl pro žánr *isekai* velmi důležitý, jelikož právě v tomto roce pronikl do povědomí nejen čtenářů, ale i aspirujících autorů. S největší pravděpodobností za prudký nárůst popularity může Kawaharův *Sword Art Online* – nejedná se ale o jeho původní webovou verzi z roku 2002, ani o jeho oficiálně publikovanou verzi z roku 2009, nýbrž o jeho animovanou adaptaci vysílanou od poloviny roku 2012. Nejen, že doba vysílání animované adaptace *Sword Art Online* koresponduje s dobou, kdy popularita žánru *isekai* prudce vzrostla, ale mnoho z následovně upevněných žánrových konvencí se také podobá nápadům v Kawaharově příběhu.

Pro vyjmenování jednotlivých konvencí, tedy sémantických znaků, bude ale přehlednější si trochu lépe přiblížit příběh *Sword Art Online*. Jak už bylo zmíněno, Reki Kawahara sice svým dílem neklade precedent pro všechna pravidla, kterými se *isekai* řídí, ale velké množství se jich alespoň podobá prvkům, na kterých *Sword Art Online* postavil.

⁶³ BABA Okina. *Kumo desu ga, nani ka? 10* [Kindle]. Tókjó: Kadokawa, 2019. Pozice: 2922–2925. V originále: 転生なんてものをした。どうしてそんなことになったのか、あたしにはよくわからない。クニヒコ曰く、ラノベとかではそういう異世界転生というのはありふれた題材だったらしいけど、現実でそんな体験をするなんて悪い夢かなにか だと思いたかった。けど、気づけば見知らぬ世界で赤ん坊となって放り出されていた。

Příběh *Sword Art Online* se zaměřuje na futuristickou hru stejného názvu, která hráčům umožňuje stát se součástí virtuálního světa, ve kterém můžou společně žít, bojovat s monstry a zažívat různá dobrodružství. Právě tato na první pohled nevinná hra zde zastupuje roli *isekai* (jiného světa), jak se ukáže, když je ve hře protagonista Kazuto Kirigaja společně s ostatními hráči uvězněn jejím vývojářem a hlavním antagonistou, Akihikem Kajabou. Ten hráčům sdělí, že smrt ve hře znamená smrt v realitě, čímž dále upevní pozici hry jakožto jiného světa. Tento svět je sice virtuální a plný herních prvků a systémů, ale svými základními pravidly se chová jako ten pravý, reálný svět. Jediný způsob, jak se ze hry dostat ven, je ji dohrát a porazit hlavní zlo tohoto světa – jeho vývojáře. A tak začíná příběh *Sword Art Online* a Kazutův boj o život v jiném světě. Kazuto ale, ať už jen proto, že je hlavní postavou, má nad všemi ostatními výhodu, což je dalším motivem, který se nachází v ostatních příbězích. Jelikož hru hrál už v testovací době, před tím, než byla oficiálně vydaná, má oproti ostatním postavám mnohem více informací o svém okolí. I s tímto náskokem ho ale čeká spousta potíží, než se ze hry dostane, ale to už pro tuto práci není relevantní.

I když ale *Sword Art Online* byl hlavním důvodem *isekai* boomu v roce 2012, nelze tvrdit, že byl jeho jedinou inspirací. Vzhledem k amatérskému a vysoce komunitně založenému prostředí Naró příběhy také čerpaly jeden z druhého – zde jsou ale původní zdroje velmi těžko dohledatelné. Následovně vzniklé trendy ale problém najít není – a nejjednodušší způsob, jak to udělat, je najít dílo parodující celý žánr. Jak je vidět z narážek Baby v *Kumo desu ga, nani ka?*, sklony k parodování nebyly pro autory z komunity Naró nic neobvyklého, a tak netrvalo dlouho, než se takové dílo objevilo. Autor Nacume Akacuki se ve svém díle *Kono Subaraši Sekai ni Šukufuku o!*⁶⁴ (この素晴らしい世界に祝福を!, Vše nejlepší tomuto nádhernému světu!) o parodii žánru *isekai* pokusil hned ve stejný rok, kdy nabyl na popularitě. Narozdíl od ostatních autorů, kteří se snažili odlišit pomocí nápadů nových, Akacuki shromáždil tolik tehdy

⁶⁴ AKACUKI Nacume. *Kono Subaraši Sekai ni Šukufuku o!*. Tókjó: Kadokawa, 2013. Původně publikováno online na Šósecuka ni Naró v roce 2012.

populárních nápadů, kolik jen mohl, čímž i zachytil nespočet konvencí žánru *isekai*, které platí dodnes.

Příběh *Kono Subaraši Sekai ni Šukufuku o!* tak lze poněkud paradoxně použít pro představení hlavních konvencí žánru mnohem spolehlivěji než díla Takačiha, Kawahary či Jamagučiho, u kterých je stále možnost, že jejich podobnosti jsou pouhou náhodou.

Příběh začíná s náhlou smrtí protagonisty Kazumy Satóa, když ho přejede kamión, před kterým se snaží zachránit kolemjdoucí dívku. Tedy Akacuki se snaží naznačit, že takto by začínal jakýkoliv normální příběh tohoto žánru, ale v případě *Kono Subaraši Sekai ni Šukufuku o!* hlavní postava Kazuma bohužel tak hrdinský není. Ve skutečnosti umřel šokem, když si spletl traktor s kamiómem. Traktor by ho samozřejmě nesrazil, a kolemjdoucí dívce by se také nic nestalo, kdyby ji nestrčil na zem. Příběh dále pokračuje v tomto humorném, i když spíše škodolibém stylu, kdy je představen jeden *isekai* prvek za druhým předtím, než je následně zesměšněn. Kazumovi je sice nabídnuta výhoda, se kterou by mohl nad ostatními vyhrát – stejně jako měl výhodu Kazuto ve *Sword Art Online* – ale Kazuma si omylem vybere tu nejhorší. Do jiného světa si s sebou místo výhody vezme bohyni, která mu měla reinkarnaci zařídit, ale zjistí, že její osobnost a schopnosti vůbec neodpovídají jejímu statutu. I tento jiný svět se v různých aspektech podobá populárním hrám, od fantasy prostředí po různé herní systémy. Kazuma se chystá na dobrodružství, jak se pro tento žánr patří, ale místo toho brzy zjistí, že nemá na nic peníze, a svůj čas začne místo bojem s monstry trávit prací.

Akacuki s parodií konvencí pokračuje i dále, ale ty nejdůležitější jsou ty představené hned na začátku. Tyto parodované konvence jsou nejen skoro identické se sémantickými znaky v *Sword Art Online*, ale také se sémantickými znaky *Isekai no Jūši*. Jak už bylo naznačeno v kapitole o historii žánru *isekai*, mezi tyto konvence patří: způsob úmrtí a reinkarnace (či v případě *Sword Art Online* způsob transportace, který reprezentuje druhou variantu začátku všech těchto příběhů), jakási výhoda hlavní postavy nad postavami vedlejšími, podoba jiného světa, a nakonec cíl dobrodružství, mj. třeba způsob návratu do našeho světa. Tyto čtyři sémantické znaky je možné určit jako pilíře žánru *isekai*, postavené na základu daném jeho definicí. Jak už tomu je u žánrů obecně, ne všechna díla obsahují pilíře všechny. Někteří autoři se ve snaze se odlišit

určitých pilířů zbavují – ale i tak drtivá většina obsahuje pilíře minimálně tři – a právě o takové příběhy má tato práce zájem. Příběhy, které jich obsahují méně, patří pod krajní případy a je u nich nutné přemýšlet, zda do žánru *isekai* vůbec patří.

3.1 Čtyři pilíře žánru *isekai*

3.1.1 Způsob úmrtí, reinkarnace a transportace do jiného světa

Skupinou sémantických znaků nejbližše spojenými se základní definicí žánru *isekai*, a tak i skupinou pro žánr víceméně nejdůležitější, je souhrn způsobů, kterými se do jiného světa na začátku příběhu hlavní postava dostala. Jelikož žánr *isekai* má pevně danou podobu časové osy neboli dějového základu – tedy začátek v nám známém opravdovém světě a následovný přechod do jiného světa, kde se většina příběhu odehrává, lze skupinu těchto sémantických znaků také považovat jako jeden velký znak syntaktický. Tento syntaktický znak, tedy sekvence „reálný svět → jiný svět“, je nejpevnějším a naprosto neměnným znakem žánru *isekai*. Díla, která se tomuto znaku snaží vyhnout, sice existují, ale spíše pouze jako výjimky, které se účelně pokusily od ostatních děl trochu odlišit.

Mezi taková díla patří například Satoši Wagaharův *Hataraku Maó-sama!* (はたらく魔王さま!, Pán démonů má brigádu!), ve kterém je syntaktický znak „reálný svět → jiný svět“ naschvál obrácen. Hlavní postavou je zde pán démonů, který v jiných příbězích tohoto žánru často působí jako hlavní antagonista v jiném světě, kterého musí hrdina porazit. *Hataraku Maó-sama* proto začíná v jiném světě, ale rychle se přesouvá do světa našeho, kde se zbytek příběhu odehrává. Jedná se tak o kompletní inverzi zavedené konvence, ale na druhé straně je tato výjimka jediným bodem, kterým se příběh liší od ostatních.

Samotné sémantické znaky jsou v této podkapitole označeny jako skupina (na rozdíl od jednoho nadřazeného znaku), jelikož podobných znaků existuje více. Tyto znaky dále ovlivňují i jiné části příběhu a s nimi spojenými znaky, a proto není vhodné je sjednotit do znaku jednoho, ale zároveň jsou si podobné natolik, že je lze počítat jako jednu skupinu. Existence více podobných sémantických znaků je těsně spojená s roztržitostí definic samotného žánru, jelikož tyto znaky byly většinou hlavním identifikátorem

celého žánru, a proto nebyly spojeny do jedné skupiny. Jedná se o dva hlavní způsoby přechodu do jiného světa, tedy o transportaci (*ten'i*) a reinkarnaci (*tensei*) – tedy o dva „žánry“, kterými se *isekai* tradičně vyděluje.

Transportace lze považovat za ten více tradiční způsob přechodu do jiného světa. Jak bylo dokázáno v předchozí kapitole zabývající se historií žánru, způsob přechodu přemístěním (a s ním spojenými způsoby, ať už překročením hranice či pomocí magie), byl populárním už od samotného začátku žánru a po reinkarnaci začali autoři sahat až v poslední době. Tento znak je specifický hlavně svým pevným spojením se znakem čtvrtým, tedy cílem hlavní postavy. Jelikož se jedná o pouhé přemístění, postavy jsou většinou schopné vrátit se zpět do svého světa, čímž často příběhy tohoto typu končí.

Druhým hlavním sémantickým znakem této skupiny je přechod do jiného světa pomocí reinkarnace. Jak už bylo řečeno, tento znak začal být populární spíše až v posledních letech – lze na něm tedy vysledovat jednu ze změn, kterou si žánr v době své existence prošel. Přesný počátek tohoto trendu sice není jasný⁶⁵, ale jeho přesná podoba je známá natolik, že reinkarnace v příbězích *isekai* ve většině příběhu probíhá stejným způsobem. Tedy, hlavně ta událost před samotnou reinkarnací, a to sice smrt. Hlavní hrdina se stává obětí nešťastné nehody, při které ho přejede kamion. Navíc se do této situace na poslední chvíli většinou dostává vědomě, při pokusu zachránit před daným kamiónem náhodného kolemjdoucího. Tato situace je sice zvláště specifická, ale i tak se objevuje ve většině příbězích začínajícími reinkarnací – a to dokonce podobně natolik, že vozem je skoro vždy právě kamión. Tato situace byla natolik populární, že byla často i terčem parodií (jak už bylo ukázáno na *Kono subaraši sekai ni šukufuku o!*) – proč ale právě kamión?

Jeden z autorů aktivně figurujících na stránkách Naró, Cukasa Minahara, spekuluje, že je nehoda s kamiónem populární díky dvěma faktorům, které příběhům dodává – a to

⁶⁵ Jedna z populárních teorií ale přikládá začátek trendu *Jú Jú Hakušo*, které v roce 1990 pravděpodobně bylo z jedním prvních a nejvíce vlivných děl obsahujících způsob reinkarnace velmi podobný těm v dnešních dílech *isekai*. KATOJÚ. *Tensei torakku no motoneta o sagaši ni itta* [online].

„akčnímu začátku“ a „jednoduchosti soucítit se s hlavní postavou“⁶⁶. Jelikož je hlavní postavou ve většině příběhů obyčejný člověk, sloužící jako analog pro čtenáře, neexistuje moc způsobů, jak takovou postavu dovést k smrti a následné reinkarnaci bez toho, aby to na čtenáře působilo až příliš nerealisticky. Pro takového čtenáře jsou s největší pravděpodobností nejlépe představitelným a nejbližším nebezpečím právě dopravní nehody, navíc spojené s hrdinským aktem záchrany kolemjdoucího či dítěte.

Mimo tyto dva znaky dále existují jiné, méně časté druhy přechodu do jiného světa – většinou se ale jedná o variace na reinkarnaci a transportaci. Mezi tyto znaky patří například vyvolání pomocí magie či rituálu, což se dá považovat jako variace na transportaci, či převtělení duše hlavní postavy do těla jiné, často původně fiktivní postavy jako variace na reinkarnaci.

3.1.2 Podoba jiného světa

Druhým hlavním sémantickým znakem žánru *isekai* je podoba jiného světa, ve kterém se většina příběhu odehrává. Tento znak může na první pohled působit mnohem více vágně a rozmanitě než znak první, ale ve skutečnosti existuje jeden hlavní vzor, který velké množství příběhů *isekai* následují.

Tímto vzorem je jeden velmi specifický druh jiného světa, a to sice svět, který se na první pohled tváří jako obyčejné fantastické prostředí, ale při bližší inspekci se jedná o fantastické prostředí velmi specifické, založené na počítačových hrách žánru RPG, tedy her na hrdiny. Důvodem k tomu s největší pravděpodobností je popularita *Sword Art Online* a jeho vykreslení jiného světa jako počítačové hry. Nejen, že *Sword Art Online* byl jeden z prvních příběhů s tímto sémantickým znakem, ale také nabyl ohromné popularity právě v době, kdy se *isekai* začal prudce rozrůstat. Lze tedy uvažovat, že za stylem jiného světa z velké části stojí Reki Kawahara.

⁶⁶ MINAHARA Cukasa. *Kósacu – Naze konna ni torakku tensei ga ói no ka?* [online].

Stejně jako hry, na kterých byly jiné světy založeny (v případě *Sword Art Online* to byla mj. *Ultima Online*⁶⁷), se prostředí nejvíce podobá těm známým zejména z hrdinské fantasy. Jedná se tedy o světy plné monster a magie, obývané kromě lidí i nespočtem jiných ras, jako jsou elfové či trpaslíci. Od světů v hrdinské fantasy se ale většinou liší jedním nepřehlédnutelným detailem: celý svět je stále součástí hry, a hlavní postava (popřípadě všechny postavy) mají určitou míru přístupu k systémům a pravidlům, které tyto hry tvoří.

Sword Art Online slouží jako nejjednodušší příklad této charakteristiky, jelikož se s největší pravděpodobností jedná o dílo, které celý precedent vytvořilo. Pro ilustraci této konvence tedy poslouží následující dvě ukázky:

„Délka vodorovné čáry v levém horním rohu mého zorného pole se mírně zkrátí. (...) Tato zelená vodorovná čára – také známá jako ukazatel života – je vizuální reprezentací mé zbývající energie.“⁶⁸

„Klein udělal krok zpět a zvedl pravou ruku. Poté vztyčil ukazováček a prostředníček rovně vedle sebe a mávl jimi dolů. To je gesto, pomocí kterého se zobrazí obrazovka s hlavním menu této hry. V dalším momentě se ozval zvuk, jako kdyby někdo zazvonil rolničkou a objevil se napůl průhledný, lehce fialový obdélník. (...) Obrazovka v podobě širokého obdélníku má ve své výchozí podobě na levé straně řadu položek menu. Na pravé straně je lidská silueta, na které je zobrazena aktivní výzbroj.“⁶⁹

⁶⁷ AIKAWA Izumi. Netto gému heireki kara saišin VR-ron made. „Sword Art Online“ no sakuša Kawahara Reki-ši spešaru intabjú!. *Šúkan Asukí* [online].

⁶⁸ KAWAHARA Reki. *Sword Art Online 1 Ainkuraddo* [Kindle]. Tókjó: ASCII MEDIA WORKS, 2009. Pozice: 28–31. V originále: 視界左上に固定表示されている細い横線が、わずかにその幅を縮める。(…) 横線——HPバーの名で呼ばれる青いそれは、俺の生命の残量を可視化したものだ。

⁶⁹ Tamtéž. Pozice: 306–335. V originále: クラインが一步しりぞき、右手の人差し指と中指をまっすぐ揃えて掲げ、真下に振った。ゲームの《メインメニュー・ウインドウ》を呼び出すアクションだ。たちまち、鈴を鳴らすような効果音とともに紫色に発光する半透明の矩形が現れる。(…) 横長の長方形をしたウインドウには、初期状態では左側に幾つものメニュータブが並び、右側には自分のアイテム装備状況を示す人型のシルエットが表示される。

Tyto světy tak nabízí jakousi metafyzickou vrstvu nad celým světem, a přístupem k této vrstvě protagonisté často o světě (a o sobě) vědí více, než by bylo normálně možné – čímž se tento znak do jisté míry pojí se znakem následujícím, tedy výhodou hlavní postavy.

Tento specifický druh jiných světů se sice v žánru *isekai* vyskytuje velmi často, zároveň se ale jedná i o oblast, ve které se autor může nejjednodušeji odlišit od děl ostatních. I když se ale někteří autoři metafyzické herní vrstvě do jisté míry vyhýbají, jiné světy stále mají v drtivé většině podobu klasické fantasy, jak tomu bylo už i před nárůstem popularity žánru, tedy například v případech *Zero no Cukaima*, nebo dokonce i *Isekai no Jūši*.

3.1.3 Výhoda hlavní postavy

Třetím hlavním sémantickým znakem žánru *isekai* je jakákoliv výhoda hlavní postavy, která ji staví nad ostatní postavy vystupující v daném příběhu. Hlavní postavy sice mají výhody i v jiných žánrech už jen tím, že jsou hlavní postavou – v žánru *isekai* jsou tyto výhody ale mnohem jasnější a většinou se kolem nich točí velká část příběhu, jelikož na této specifické výhodě většinu příběhu autor i staví.

Druhů těchto různých výhod existuje mnoho, ale není nutné je rozdělovat na jednotlivé sémantické znaky, jelikož vždy v příběhu plní jeden stejný účel – pomáhají hlavní postavě v jejich dobrodružství. Způsob, kterým hlavní postava výhodu získá, se do jisté míry liší na základě prvního hlavního znaku žánru *isekai*, tedy na základě způsobu, kterým se hlavní postava dostane do jiného světa. V případě reinkarnace je jedním z nejčastějších způsobů dar od bohů či jiných nadpřirozených bytostí, které reinkarnaci zařizují. Příklad tohoto způsobu je možné vidět například v *Kono Subarashi Sekai ni Šukufuku o!*, kde je tento koncept parodován jako ohraný, nebo například v *Kumo desu ga, nani ka?*, kde je tento sémantický znak použit stejně jako v ostatních příbězích. V jiných případech výhoda není předávána jako dar, ale hlavní postava ji vlastní už od samotného začátku, či ji získává přechodem do jiného světa – ať už se ale jedná o jakýkoliv způsob, hlavní postava vždy nějakou výhodu má.

Co se týče druhů výhod samotných, i ty se dělí do několika skupin, které se často opakují. Jeden z nejčastějších druhů výhody je nějaký dar či schopnost, která se na

první pohled zdá být zbytečná, ale ve skutečnosti je nesmírně užitečná. Exemplárním dílem je v tomto ohledu *Arifureta šokugjó de sekai saikjó*⁷⁰ (ありふれた職業で世界最強, Nejsilnější na světě s obyčejným povoláním), ve kterém se hlavní postava začíná s naprosto obyčejnou výhodou, ale rychle zjistí, že se díky ní dokáže stát tím nejsilnějším – jak už je znát i se samotného názvu.

Jako příklad výhody, kterou hlavní postava vlastní už od samotného začátku, jsou znalosti z našeho světa. Jelikož jsou jiné světy oproti tomu našemu většinou v různých aspektech opožděné, hlavní postava je schopná získat náskok už jen tím, že je z jiného světa. Například v *Jódžo Senki* je touto výhodou znalost válečné historie, ze které si hlavní postava vypůjčuje při tvoření bitevních strategií. Jiným příkladem výhody je znalost technologie, která v jiném světě není. Mezi příběhy s tímto druhem výhody se řadí mj. *Honzuki no gekokudžó*⁷¹ (本好きの下剋上, Převrat knihomola), ve kterém hlavní postava používá své (neúplné) znalosti k vytvoření a rozšíření knih a tisku ve fantastickém jiném světě, technologií bližšímu spíše středověku.

3.1.4 Cíl hlavní postavy

Posledním hlavním sémantickým znakem společným pro všechny příběhy *isekai* je jejich konec – tedy cíl, ke kterému hlavní hrdinové směřují. Jak už bylo zmíněno výše, tento znak je pevně spojený se znakem prvním. Způsobem přechodu do jiného světa se totiž mění i přechod zpět do světa našeho. Mění se nejen způsob návratu, ale i fakt, zda návrat je vůbec možný.

Jak bylo potvrzeno v druhé kapitole, přechod do jiných světů nebyl při začátcích žánru *isekai* permanentní. Jelikož se většinou jednalo o přechod pomocí transportace, byla implikována jakási hranice mezi naším a jiným světem, kterou bylo možné překročit

⁷⁰ ŠIRAKOME Rjó. *Arifureta šokugjó de sekai saikjó*. Overlap: Tókjó, 2015. Původně publikováno na Naró v roce 2013.

⁷¹ KAZUKI Mija. *Honzuki no gekokudžó*. TO Bukkusyu: Tókjó, 2015. Původně publikováno na Naró v roce 2013.

oběma směry. Hlavní postava tak měla po přechodu do jiného světa jasný cíl – a to dostat se zpět. V příbězích, kde k přechodu došlo pomocí magie či rituálu, jinými slovy faktorem mimo kontrolu hlavní postavy, je hlavní postavě většinou udán úkol (nejčastěji v podobě poražení největšího zla jiného světa, typicky pána démonů), po jehož splnění je jim slíben návrat do jejich původního světa. I v příbězích, které nebyly únikem motivované, lze ale zaznamenat trend návratu do našeho světa na konci příběhu snad už jen proto, že náš pravý svět je tím, kam hlavní postava patří. Tento trend lze vysledovat hlavně v příbězích, kde protagonista do jiného světa přechází sám. Hlavním sémantickým a z jisté míry syntaktickým znakem tedy je, že příběh vždy končil ve světě našem. Lze si tak představit tento znak jako druhou část znaku prvního, dokončující cestu sekvencí „jiný svět → reálný svět“.

K největší změně v tomto trendu došlo, když se *isekai* začal více zaměřovat na reinkarnaci. Už z principu, na kterém reinkarnace funguje, se totiž postava vrátit zpět do svého světa nemůže. Hlavní postava ve svém reálném světě zemřela a v jiném světě žije druhý, nový život. Cílem se tedy mnohdy nestává únik z jiného světa, ale spíše snaha v jiném světě přežít. Příkladem takového příběhu je mj. *Mušoku Tensei*, ve kterém se hlavní postava snaží svůj nový život žít lépe než ten první. Tento jiný cíl ale není vždy spojen s reinkarnací, a proto nedává smysl ho vydělovat jako samostatný sémantický znak – nebo žánr *isekai* rozdělovat na dva. Mnoho příběhů totiž má za cíl návrat do reálného světa i přesto, že začínají reinkarnací, jak ukazuje Kono *Subaraši sekai ni šukufuku o!* parodující tento trend. A i když cílem návratu není, a jedná se o samotné přežití, hrozba zla (ať už ve formě pána démonů či ne) je stále přítomná, čímž cíl překonání zla je stále stejný.

Tento poslední sémantický znak tedy lze, podobně jako znak první, považovat za skupinu menších sémantických znaků. Mezi tyto menší znaky patří únik z jiného světa, boj o život v jiném světě či poražení zla, respektive pána démonů. Tyto jednotlivé znaky jsou na sobě vzájemně závislé a každý příběh *isekai*, ať už v jakémkoliv smyslu, jeden či více z těchto znaků obsahuje. I příběhy, které zdánlivě obsahují cíl zcela jiný – zejména příběhy, kde cílem hlavní postavy je pouze žít klidný a pohodový život – se těmito znakům nevyhýbají kompletně. *Desumáči kara hadžimaru isekai kjósókjoku*, ve kterém se hlavní postava po náhlém přechodu do jiného světa rozhodne žít pokojný

život, je příkladem takového příběhu. Autor se sice zdánlivě vyhýbá konvenčním cílům žánru *isekai*, ale dělá tak přímo v reakci na ně. Snahou o naprosto opačný cíl je tak často upozorňováno na cíl, který příběhy *isekai* obvykle mívají – a Ainana ve svém příběhu poněkud humorně poukazuje na to, že snaha vyhnout se souboji se zlem stejně nakonec k těmto soubojům vede.

Závěr

Japonsko, zejména kvůli své geografické poloze, už od dávných časů lákal prospekt neznámých lokalit. Koncept, který nejprve začínal jako mystické země v podobě podsvětí v *Kodžiki* či podvodních paláců v *Urašima Taró*, se pomalu transformoval do celých, samostatných světů, jako byly celoživotní sny v různých verzích příběhu *Kantan no jume*. Je to dost možná tato afinita k jiným světům, která vedla k pomalému růstu žánru *isekai* od konce 20. století, kdy se objevuje dílo *Isekai no Júši*, a spolu s ním i základy pro žánr *isekai*. Když k jeho „znovuobjevení“ a boomu na internetu došlo ve století následujícím, tyto základy byly transformovány do pilířů, které žánr definují dodnes.

Žánr *isekai* neměl jeden společný začátek. Jedním z prvních příkladů jeho existence je *Isekai no Júši* z roku 1983, kdy ale žánr své popularity nenabyl. Tomu došlo až v roce 2002 se *Sword Art Online*, respektive s jeho nárůstem v popularitě kolem roku 2012. Přesto, že si jsou díla podobná, nelze jednoznačně určit jejich spojitosti a stejně tak nelze *Sword Art Online* kreditovat jako samotného stavitele žánru, když se v době jeho popularity objevovalo mnoho podobných, ale i tak rozličných děl. I proto byl *isekai* často definován jako více rozličných, ale podobných žánrů, v popředí s *isekai tensei* a *isekai ten'i*. Jak bylo ale prokázáno v první kapitole, tyto žánry si jsou podobné natolik, že je lze sjednotit do kategorie jedné – a i když je dále rozdělovat na subžánry bezpochyby lze, rozdíly mezi nimi začínají spíše splývat. V této práci je tak definice žánru *isekai* úspěšně sjednocena do obecné a kompaktní formy, a to sice jako příběh, ve kterém se jakýmkoliv způsobem hlavní postava dostane z „reálného světa“ do „jiného světa“, ve kterém se většina příběhu nadále odehrává.

Tato definice je sama o sobě velmi obecná, a i proto se práce v kapitole třetí zaměřila na nejčastěji se opakující sémantické znaky ve většině moderních děl tohoto žánru, v popředí s parodickým *Kono subaraši sekai ni šukufuku o!*. Mezi tyto znaky, v práci označované jako čtyři pilíře žánru *isekai*, patří: způsob přechodu do jiného světa, podoba jiného světa, výhoda hlavní postavy a cíl hlavní postavy. Z těchto tematicko-motivických znaků obsahují díla *isekai* vždy minimálně tři a ani *Isekai no Júši* či *Sword Art Online* nejsou výjimkou tohoto pravidla.

Tato práce byla ve výsledku úspěšná v obecné definici žánru *isekai* a v jejím následovném rozšíření o žánrové konvence. Existence jiných světů, tedy jedna z nejdůležitějších charakteristik tohoto žánru, byla prokázána už i ve staré japonské literatuře jako *Kodžiki*, čímž byla práce schopna dokázat i dosah *isekai* do historické literatury. Práce stejně tak prokázala existenci všech důležitých žánrových konvencí již v díle *Isekai no Jūši*, čímž dále potvrdila existenci žánru v literární sféře už před jeho následovným internetovým boomem. Pevně věřím, že tyto objevy, tedy obecná definice žánru jako jednoho celku, žánrové konvence v podobě tematicko-motivických znaků a důkaz jejich existence od počátků japonské literatury, poslouží jako užitečné základy a zdroje pro jakékoliv další práce zabývající se žánrem *isekai* a s ním spojenými tématy.

Resumé

The aim of this thesis is to define *isekai* as one complete genre using the already existing, albeit needlessly restricting, categories of popular Japanese literature dealing with the crossing of the main character from a ‘real world’ to a ‘different world’. This thesis also aims to familiarize the reader with the genre’s history and to prove, based on an analysis of select literary works, that its roots, in the form of recurring themes and motifs, reach all the way to the inception of Japanese literature. Next, these themes and motifs will be expanded upon and defined in detail with the help of select popular and influential works of Japanese contemporary literature. Based on them will be the most common conventions of the *isekai* genre in its current form, with the goal of complementing its basic definition.

Seznam použité literatury a webových zdrojů

1. AIKAWA Izumi. Netto gému heireki kara saišin VR-ron made. „Sword Art Online“ no sakuša Kawahara Reki-ši spešaru intabjú!. *Šúkan Asukí* [online]. [cit. 9. 7. 2020]. Dostupné z: <https://weekly.ascii.jp/elem/000/002/630/2630130/>
2. AINANA Hiro. *Desumáči kara hadžimaru isekai kjósokjoku*. Tókjó: Kadokawa, 2014.
3. AKACUKI Nacume. *Kono Subaraši Sekai ni Šukufuku o!*. Tókjó: Kadokawa, 2013.
4. AKUTAGAWA Rjúnosuke. *Kórjómu* [online]. Aozora bunko, 1997. Datum poslední aktualizace 12. 3. 2004 [cit. 9. 4. 2020]. Dostupné z: https://www.aozora.gr.jp/cards/000879/files/88_15189.html
5. BABA Okina. *Kumo desu ga, nani ka?*. Tókjó: Kadokawa, 2015. ISBN-10 4040708296.
6. BABA Okina. *Kumo desu ga, nani ka?* 10 [Kindle]. Tókjó: Kadokawa, 2019.
7. BLANCO, Carlos. *Why Resurrection?: An Introduction to the Belief in the Afterlife in Judaism and Christianity* [online]. Cambridge: Lutterworth Press, 2011. [cit. 20. 1. 2020]. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=a1oJDAAAQBAJ&lpg=PA141&ots=2cpTRhUVno&dq=why%20reincarnation%3F%20carlos%20blanco&hl=cs&pg=PA137#v=onepage&q&f=false>
8. CUDA Hókó. Naze „isekai tensei“ wa wakamono ni ukecuzukeru no ka? In: *Gendai bidžinesu* [online]. [cit. 15. 7. 2020]. Dostupné z: <https://gendai.ismedia.jp/articles/-/64174>
9. Furontia koten kjóšicu. „Činčúki“ *genbun, kakiorošibun, gendai honjaku* [online]. Datum poslední aktualizace 16. 7. 2018 [cit. 8. 4. 2020]. Dostupné z: <https://frkoten.jp/2018/07/16/post-3111/>
10. JAMAGUČI Noboru. *Zero no Cukaima* [Kindle]. Tókjó: Kadokawa, 2004.
11. JAMES, E. O. *Prehistoric religion: a study in prehistoric archaeology* [online]. New York: Barnes & Noble, 1961. [cit. 21. 1. 2020]. Dostupné z: <https://archive.org/details/prehistoricrelig00jame/page/n33>
12. KATOJÚ. *Tensei torakku no motoneta o sagaši ni itta* [online]. [cit. 6. 7. 2020]. Dostupné z: <http://katoyuu.hatenablog.jp/entry/reincarnationtruck>

13. KAWAHARA Reki. *Sword Art Online 1 Ainkuraddo* [Kindle]. Tókjó: ASCII MEDIA WORKS, 2009.
14. KAZUKI Mija. *Honzuki no gekokudžó*. TO Bukkusyu: Tókjó, 2015.
15. KAZURAKI. *Kantan* [online]. Caliber Cast, 2011. [cit. 8. 4. 2020]. Dostupné z: http://www.the-noh.com/jp/plays/data/program_059.html
16. KOMACU Kazuhiko. *Ikai to Nihondžin: Emonogatari no sózórjoku* [online]. Tókjó: Kadokawa šoten, 2003. [cit. 21. 1. 2020]. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=OGwSEdI9GEsC&lpg=PA78&dq=%E6%B5%A6%E5%B3%B6%E5%A4%AA%E9%83%8E%E3%81%AE%E6%96%87%E5%A6%E5%8F%B2&hl=ja&pg=PA199#v=onepage&q&f=false>
17. MIJAZAWA. Isekai (Šókan, Ten'i, Tensei) Fantadží Raito Noberu Nenpjó. In: *bookoffonline.co.jp* [online]. Datum poslední aktualizace nevedeno [cit. 24. 11. 2019]. Dostupné z: https://www.bookoffonline.co.jp/files/lnovel/pickup/pickup_isekai-history.html
18. MINAHARA Cukasa. *Kósacu – Naze konna ni torakku tensei ga ói no ka?* [online]. [cit. 8. 7. 2020]. Dostupné z: <https://ncode.syosetu.com/n3194dt/>
19. MONBUŠÓ. Šógaku kokugo dokuhon džindžó kajó, Maki 3 [online]. Tókjó: Nihon šoseki, 1938. Str. 108-121. [cit. 21. 1. 2020]. Dostupné z: <http://dc.lib.hiroshima-u.ac.jp/text/metadata/4848>
20. MURAKAMI Fuminobu. Incest and Rebirth in Kojiki. *Monumenta Nipponica* [online]. 1988, Vol. 43, No. 4. [cit. 8.10.2019]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/2384797>
21. NAKAŠIMA Majumi. *Šógakkó kokugo kjókašo kjózai „Urašima Taró“ sairoku no henshen* [online]. [cit. 21. 1. 2020]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10638/632>
22. Ó no Jasumaro a HIEDA no Are. *Kodžiki. Gendaigojaku Kodžiki* [Kindle]. Přeložil TAKEDA Júkiči. Aozora bunko, 2011.
23. Puro katei kjóši Takaši. *Čincúki* [online]. [cit. 8. 4. 2020]. Dostupné z: <https://uquqtaka.com/bunshou/003.html>
24. RAIN, David. Literary Genres. In: EARNSHAW, Steven. *Handbook of Creative Writing* [online]. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2017. ISBN: 9780748621354. [cit. 25. 2. 2020]. Dostupné z:

- <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=B32648495166B603260852F832B36E6E?doi=10.1.1.690.7395&rep=rep1&type=pdf>
25. RAMIREZ-CHRISTENSEN, Emerita. *Heart's Flower: The Life and Poetry of Shinkei* [online]. Stanford: Stanford University Press, 1994. [cit. 10. 3. 2020]. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=dCpC9h1tCVcC&pg=PA337&dq=kantan+no+yume&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwjNxL68o-3oAhWOQEEAHSmtCQgQ6AEIKDAA#v=onepage&q=kantan%20no%20yume&f=false>
 26. Rifudžinna Mago no Te. *Mušoku Tensei*. Isekai ittara honki dasu. Tókjó: Kadokawa, 2014.
 27. ŠIDÁK, Pavel. *Literární žánry*. Literární akademie: Praha, 2013.
 28. ŠIRAKOME Rjó. *Arifureta šokugjó de sekai saikjó*. Overlap: Tókjó, 2015.
 29. Šosecu o jomó. [online]. Datum poslední aktualizace 24. 11. 2019 [cit. 24. 11. 2019]. Dostupné z: <https://yomou.syosetu.com/search.php?word=%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BB%A2%E7%A7%BB>
 30. Šósecuka ni naró. „Isekai Tensei“ „Isekai Ten'i“ no Keyword Settei ni Kanšite [online]. Datum poslední aktualizace neuvedeno [cit. 24. 11. 2019]. Dostupné z: <https://syosetu.com/site/isekaikeyword/>
 31. TAKAČIHO Haruka. *Isekai no Júši*. Vydání třetí. Tókjó: Tokuma Šoten, 1983.
 32. TOMINO Jošijuki. *Rin no Cubasa*. Tókjó: Kadokawa, 2010.
 33. ZEN, Carlo. *Jódžo Senki I Deus lo vult*. Tókjó: Kadokawa, 2013.