



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra společenských věd

Bakalářská práce

Japonské komiksy v životě českých teenagerů

Vypracovala: Lenka Dražilová
Vedoucí práce: Mgr. Marek Šebeš, Ph.D.

České Budějovice 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Dále prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne

.....
Lenka Dražilová

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala vedoucímu práce Mgr. Marku Šebešovi, PhD. za ochotu, spolupráci a odborné vedení bakalářské práce. Dále děkuji vybraným respondentům.

Anotace

Cílem bakalářské práce „*Japonské komiksy v životě českých teenagerů*“ je popsat fenomén čtenářství japonského komiksu v současném českém prostředí. Teoretická část přináší souhrnné informace o japonském komiksu, jeho vývoji a specifikách, které z něj činí svébytný žánr. Dále se práce zaměřuje na japonské komiksy vydávané v češtině a na komunitu českých čtenářů japonských komiksů. Praktická část je tvořena kvalitativním výzkumem, jehož cílem je přiblížit, jakou roli hrají japonské komiksy v životě mladých českých čtenářů.

Klíčová slova: japonský komiks, komunita, teenageři

Abstract

The purpose of this bachelor thesis “*Japanese comics in the life of Czech teenagers*” is to describe a Japanese comic books phenomenon in current Czech environment. The theoretical part presents a summary about Japanese comics, its development and specifics, which makes it a distinctive genre. Another part focuses on the Japanese comic books published in Czech language and on a community of Czech readers. The practical part consists of qualitative research, which aims to bring the role played by Japanese comics in the lives of young Czech readers.

Key words: japanese comics, community, teenagers

OBSAH

1	Úvod	8
2	Komiks	10
3	Japonský komiks	12
3.1	Historie.....	13
3.2	90. léta a současnost.....	16
3.3	Čtenář japonského komiksu	18
4	Japonské komiksy vydávané v češtině	19
5	Komunita českých čtenářů japonských komiksů	23
5.1	Konoha.cz	23
5.2	Animefest.....	24
5.3	Akicon.....	24
6	Teenageři – specifika vývojového období	25
7	Metodologie a cíl výzkumu	28
8	Respondenti výzkumu	29
9	Analýza a interpretace výsledků	31
9.1	Základní informace	31
9.2	Oblasti zájmu	33
9.3	Rodina.....	37
9.4	Přátelé	39
9.5	Okolí	40
9.6	Škola	41
9.7	Komunita.....	43
9.8	Budoucnost	46
9.9	Kultura	46
9.10	Role mangy v životě čtenářů.....	47
9.11	Další	50
10	Shrnutí	51

11	Závěr	53
12	Použité zdroje	55
13	Přílohy	58

1 Úvod

V dnešní době, kdy nás na každém kroku doprovází moderní technologie a internet je na mnoha místech bez problémů dostupný, je velmi snadné neustále získávat nové informace a rozšiřovat své okruhy zájmů. To je možná i jedním z důvodů, proč se čtenářství japonského komiksu stává stále populárnějším. Tomuto šíření velmi napomáhají i sociální sítě, kde můžete náhodně narazit na různě zaměřené skupiny lidí. Na sociálních sítích také získáváte informace o aktivitách, kterých se účastní lidé, se kterými jste v kontaktu. V každém knihkupectví nyní naleznete oddělení komiksů, kde se nachází již řada japonských komiksů přeložených do českého jazyka. Některá internetová knihkupectví dokonce zprostředkovávají prodej japonských komiksů v cizích jazycích, jako jsou angličtina, němčina nebo španělština. I přesto, že japonské komiksy si v současnosti získávají stále více příznivců, se domnívám, že jejich čtenáři nejsou v České republice dobře přijímáni a na japonské komiksy (i na komiksy české nebo západní) je nahlíženo jako na méně hodnotný žánr, někdy i tzv. brak.

Bakalářská práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. V teoretické části se nejdříve budu zabývat definicí komiksu obecně a jeho typickými znaky. Dále se budu věnovat japonskému komiksu, jeho vývoji na území Japonska, kde prvotně vznikl a postupně se utvářel do dnešní podoby. V krátkosti se pokusím definovat různé pohledy na japonský komiks v Japonsku, Spojených státech a v Evropě. Dále se zaměřím na japonské komiksy vydávané na našem území v českém překladu. Popíši základní informace týkající se komunity čtenářů japonských komiksů v České republice, kde zmíním specifika různých webových stránek a festivalů zaměřených na toto téma. Objeví se zde i nástin vývojových specifík u skupiny teenagerů, na které se tato práce hlavně zaměřuje.

Cílem této bakalářské práce je tedy analyzovat život českých čtenářů japonských komiksů prostřednictvím kvalitativního výzkumu. Hlavními otázkami bylo, proč se čtenáři věnují japonským komiksům, zda je samotná četba ovlivňuje a jak jsou přijímáni svým okolím. Výzkum byl realizován formou rozhovorů pomocí návodu. Práce je zaměřena hlavně na teenagery. Po hlubším uvážení jsem se rozhodla do výzkumu zapojit i dospělé respondenty do věku 27 let, kteří se četbě japonských komiksů (případně jiným aktivitám s tím spojeným) věnují již od studia základní či střední školy.

Pro přehlednější zmapování situace na našem území jsem také oslovila dva respondenty ze Slovenské republiky, kteří se v českém prostředí čtenářů pohybují.

V práci jsou veškerá jména autorů a japonských termínů ponechána v podobě, jakou jsou přepisovány do angličtiny. Je tomu tak hlavně z důvodu využívání anglicky psaných textů. Pouze příjmení japonských autorek japonských komiksů jsou v práci přechylována, aby nedocházelo k záměnám jmen s autory mužskými. Z důvodu vysokého výskytu různých japonských termínů je na konci práce v přílohách zařazen *Slovníček pojmů*. Čtenář má tak možnost kdykoli některý z použitých termínů vyhledat.

V této práci jsem využila několika knižních titulů, internetových stránek a na internetu zveřejněných studií. Je nutno zmínit, že tématu čtenářství japonského komiksu se u nás věnují převážně různí studenti vysokých škol v rámci závěrečných prací, odborných publikací výzkumného charakteru je však naprosté minimum, proto většina mé teoretické práce odkazuje na zahraniční publikace a výzkumy. V teoretické části práce jsem se snažila využít několika českých prací zaměřených na studium komiksů. Jednalo se o publikaci vytvořenou ve spolupráci tří autorů Kořínka, Foreta a Jareše *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu* vydané roku 2015. Dále práce Foretova z roku 2012 *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. K přesnějšímu popsání rozvoje japonského komiksu jsem čerpala z převážně z publikací *Komiks: od roku 1968 do současnosti* od autorů Mazura a Dannera, dále z Petesonova díla *Comis, manga and graphic novels: a history of graphic narratives*. V kapitole zaměřené na popsání charakteristických rysů pro období dospívání jsem využívala publikací z oblasti vývojové psychologie, převážně z prací Marie Vágnerové *Vývojová psychologie* a ze stejnojmenné práce Langmeiera a Krejčířové. V teoretické části práce zaměřené na komunitu českých čtenářů japonských komiksů jsem využila převážně informace z internetových stránek, stejně tak i v případě česky vydávaných japonských komiksů, kde jsem použila informace z oficiálních internetových stránek jednotlivých vydavatelství. V práci jsem zmínila i názory některých zahraničních autorů, případně výsledky jejich výzkumných aktivit.

Teoretická část

2 Komiks

Původně se komiks anglicky nazýval *comic strips*, což volně přeloženo znamená pás komických obrázků. Jedná se o synkretický žánr. Propojují se v něm prvky výtvarného, dramatického, literárního a filmového umění (ani s jedním však není totožný). Jak uvádí Pavera a Všeticka [2002: 177], základem komiksu je „*zřetězování vizuálních a dějově nasycených sekvencí na principy střihu a montáže*“. Podkladem většinou bývá „*nenáročná kresba, vizuálně představující děj, doprovázený nejnужnějším textem v podobě dialogu, zobrazovaného obvykle v bublině*“. [Pavera, Všeticka 2002: 177] Jeho hlavními znaky jsou například vizuálnost, sekvenčnost, dialogičnost, schematičnost, lineárnost nebo dramatická. Další typickou vlastností komiksu je vyprávění děje na pokračování a vystupování charakteristických postav. Samotné diskuze o komiksu a jeho podstatě se začaly naplno rozvíjet až ve 2. polovině 20. století. V té době už byl komiks velmi známý [Pavera, Všeticka 2002].

Ačkoli komiks může pracovat jen s psaným slovem, dokáže díky grafickým konvencím prezentovat různé nápisy, kvality mluvené řeči a zvukové projevy, jako jsou například barva a intenzita hlasu nebo výslovnost. Samotná písmena jsou v komiksu individualizovanými grafickými znaky.¹ Způsoby slovních sdělení v komiksu se dají rozdělit na 4 možné typy. Jsou jimi repliky postav, výpověď vypravěče, vyjádření zvuku a zobrazené texty. Repliky postav nalezneme v bublinách. Samotné bubliny mohou mít různé podoby, kterými lze odlišovat například šeptání nebo nejistotu. Výpověď vypravěče je zobrazována v podobě obdélníku, který se přimyká k horní či dolní straně panelu. Vyjádření zvuku je zobrazováno použitím citoslovce, které zvuk reprezentuje. Zvuk je zobrazen a následně i viděn. Zobrazené texty jsou například nápisy nebo knihy – tedy jakékoli texty, které jsou viditelné i pro čtenáře. Mohou se stát hlavním obsahem panelu nebo být pouhou kulisou [Kořínek, Foret, Jareš 2015].

Jedním z kritérií, jak obecně členit komiks, je věk čtenářů. Z něj vychází trojí dělení, a to na komiks určený dětskému čtenáři, komiks pro mládež a komiks pro dospělé. Samozřejmě ale dochází k jejich vzájemnému překrývání. Obecně však platí příklon ke komiksu pro mládež, z čehož plyne i zavedení poměrně nového termínu

¹ Na rozdíl od běžného literárního nebo verbálního textu, kde písmena znamenají pouze konvenční znaky fonetické abecedy [Kořínek, Foret, Jareš 2015].

young adult (nebo *new adult*) [tamtéž]. Dalším dělením komiksu je rozlišení děl podle genderu čtenářů.

3 Japonský komiks

Japonský komiks je specifickým typem komiksu. Lze pro něj využít i označení *manga*, které je mu synonymem (označení *manga* budu v tomto smyslu využívat v průběhu celé této práce). Japonský komiks má několik charakteristických vlastností, z nichž jednou je i způsob čtení – japonský komiks se čte zprava doleva (stejně tak jako všechny ostatní texty v japonštině), také se odlišuje způsobem kresby nebo žánrovou rozmanitostí. Odlišuje se specifickým typem komiksové produkce (vyšší dynamičnost kresby, specifický přístup ke karikatuře, výraznější zvukovost). Převažují černobílá vydání. Dnes se pojmu *manga* dostává globálního označení [Kořínek, Foret, Jareš 2015].

Slovo *manga* se v japonštině skládá ze dvou znaků. Prvním je znak *man* (漫) vyjadřující mimo jiné² i význam *komický*. Druhým znakem je *ga* (画), což znamená *obraz*. Obecně může označovat přímo samotný komiks nebo jen karikaturu či kreslený vtip. V současnosti se také v japonštině využívá slovo *komikku*³ jakožto synonymum slova *manga*. Význam *japonský komiks* pochází z velké části od samotných čtenářů (převážně ze západních zemí) – cílem byla potřeba odlišit japonský komiks od západního [Foret 2012]. Lze však nalézt i pojem *manga* používaný jako typ žánru [Meskin, Cook 2012]. O popularizaci slova *manga* se zasloužil autor Hokusai⁴, který pracoval s mnoha různými styly a byl známým karikaturistou. Hokusai také vytvořil sérii karikatur a studií s náměty každodenního života, kterou pojmenoval *Hokusai Manga*. První díl vyšel roku 1814. Samotné označení pro japonské komiksy, tedy název *manga*, začalo být v tomto smyslu hromadně a světově užíváno až ve dvacátých letech dvacátého století [Petersen 2011]. Pojem *manga* lze v současnosti chápat i jako rozlišení výrazných formálních znaků – tedy *comics* jako model angloamerické tradice a *manga* jako typ východoasijský [Kořínek, Foret, Jareš 2015]. Kromě narativní a výtvarné stránky se japonský komiks od západních komiksů liší i v dalších oblastech. Jednou z nich je její popularita. Mezi jejími čtenáři nalezneme snad všechny věkové kategorie. Široký je i rozsah zájmových skupin [Foret 2012].

² V japonštině se využívají celkem tři abecedy. Dvě z nich jsou japonské – *hiragana* a *katakana*. Třetí z nich – *kanji* – je přejatá z Číny. Znaky této třetí abecedy na rozdíl od předchozích dvou mohou mít i několik samostatných významů. Oba v závorkách uvedené znaky jsou psány v *kanji*.

³ Slovo *komikku* se může významově trochu odlišovat – lze ho nalézt v oblasti obchodního slangu nebo jako název označující magazín, který obsahuje komiksy [Foret 2012].

⁴ Petersen [2010] však uvádí, že prvním autorem mangy byl Rakuten Kitazawa.

V manze je žánrové rozlišení silně spjato s věkem. Jedná se o žánry jako *shoujo* (určeno dospívajícím dívkám), *shounen* (určeno dospívajícím chlapcům), *josei* (pro dospělé ženy), *seinen* (pro dospělé muže). Do této kategorie lze zahrnout i žánr *kodomo*, určený dětem do věku dvanácti let, oproti ostatním však není genderově rozlišující. Jednotlivé žánrové typy mají vlastní časopisy, vydavatelství a například i ocenění, stávají se tedy skoro samostatnými komunikačními okruhy v rámci komiksu [Košinek, Foret, Jareš 2015].

3.1 Historie

Tradice japonského komiksu vychází již z druhé poloviny 18. století. V této době vznikala první tištěná díla podobná komiksu. Ta využívala prvků karikatur a erotických výtisků. Následně byla shromážděna a prodávána jako jednotný soubor. Během Edo éry⁵ se Japonsko izolovalo od světa. Nepřístupnost vůči cizincům byla jednou z taktik šóguna⁶, jak v zemi udržet daný sociální řád. Roku 1856 však komodor Percy⁷ Japonsko donutil otevřít své brány světu. To však způsobilo trhliny ve feudálním systému. Roku 1867 došlo ke změně vládců a také přístupu Japonska. Během období následujících padesáti let se Japonsko postupně modernizovalo. Stávající japonský komiks začal být známý ve světě, zároveň se však začal inspirovat západními vlivy. U některých autorů byly patrné snahy vyzkoušet nové způsoby nebo se distancovat od feudální minulosti. Roku 1874 byl vydán první japonský komiksový časopis. Ačkoli byla vydána pouze dvě čísla, samotná existence časopisu dokládá zájem o nové komiksové médium mezi japonskými intelektuály a umělci [Petersen 2011].

Ve 20. století začal japonský komiks sledovat směr komiksu amerického. Následoval ho zejména v tvorbě, která se začala zaměřovat na dětské čtenáře. Tvorba na konci 30. let a následně po celá 40. léta byla silně zasažena válečnými konflikty. Vydávání komiksů bylo zakázáno vedením státu. Následkem těchto událostí vzrůstala obliba *kamishibai*⁸ - forma pouličního představení, která umožňovala šířit levně zpracované grafické příběhy a následně je zprostředkovat širokému publiku. V 50.

⁵ Edo éra nebo také období Tokugawa označuje období vlády rodiny Tokugawa v Japonsku mezi léty 1603 až 1867.

⁶ Feudální lord jmenovaný do funkce velitele vojsk panovníkem země mající veškeré panovníkovi pravomoce.

⁷ Velitel námořní výpravy Spojených států.

⁸ Představení byla předváděna jedním účinkujícím a byla bezplatná. Jejich účinkující jezdili na bicyklu, na kterém vozili box s obrázkou a při jejich prezentování vyráběli příběhy. Díky bicyklům se účinkující dostali i do odlehlých částí země, které neměly přístup k masovým médiím [Petersen 2011].

letech se mnoho autorů *kamishibai* přesunulo k tvorbě komiksů. A navzdory slabému politickému vlivu Japonska po 2. světové válce začala v zahraničí rychle stoupat obliba *mangy*, jež převýšila i doposud dominantní roli amerického komiksu [tamtéž].

Na přelomu 60. a 70. let 20. století se manga dočkala rozdělení, které se používá až do současnosti. Do této doby se dělila pouze na *shounen* (komiks pro chlapce) a *shoujo* (komiks určený dívkám). Začaly se objevovat žánry jako *seinen* (komiksy určené mladým mužům) a *josei* (komiksy pro mladé ženy). Terminologie přesto nebyla ujasněná a různé časopisy užívaly stejné termíny s odlišnými významy. Zajímavou roli v tomto období hraje dílo Keijiho Nakazawy *Hadashi no Gen* (v překladu *Bosý Gen*) z roku 1963. Jedná se o napůl autobiografický komiks. Autor, v dětském věku přeživší svržení atomové bomby na Hirošimu, popisuje příběh chlapce, který tuto událost také přežije. Komiks dodnes slouží k výuce školních dětí při osvětlování událostí v Hirošimě [Mazur, Danner 2015].

Ženy jakožto autorky mangy⁹ se začaly zapojovat hlavně v žánru *shoujo* (určený dívkám). Dílo Hideko Mizunové *Fire* je popisováno jako první *shoujo* s mužským hrdinou a sexuálními scénami [tamtéž]. Přestože tomuto žánru položili základy mužští autoři, ženské autorky se rychle staly vůdčími postavami v oblasti *shoujo* [Macwilliams 2008]. V 70. letech lze také najít počátky homosexuálních vztahů mezi ženami v manze a vzniká žánr *yuri*. Jedná se o díla Riyoko Ikedové *Oniisama e* (v překladu *Drahý bratříčku*) z roku 1975 a Ryoko Jamagishiové *Shiroi heya no futari* (v překladu *Pár z bílého pokoje*) z roku 1971. Formuje se i žánr *shounen ai*, který nabízí krásné chlapecké hrdiny jako bezpečné objekty obdivu a zároveň zbavuje romantický příběh genderových rolí (z čehož plyne oddálení mravních a praktických důsledků sexuálního chování) [Mazur, Danner 2015].

Důležitou roli hrály i časopisy. Roku 1964 byl založen časopis *Garō*. Jednalo se o první alternativní periodikum s mangou. Zakládajícími členy byli Sanpei Shirato a Katsuichi Nagai. O tři roky později založil Osamu Tezuka časopis *COM*, kde například pořádal soutěže pro mladé autory a otevřel prostor i ženským autorkám. V časopise

⁹ Jedná se převážně o autorky skupiny roku 24. Inspirovaly se hlavně Hideko Mizunovou. Jejich tvorba vyznačuje přehnanými emocemi, ornamentálností, vizuální experimentací, leskem a třpytem. Často se u hrdinů objevuje i kolísání mezi pohlavími, androgynie a genderová zmatenost, jež jsou ukazovány v pozitivním světle. Mezi představitelky patří například Riyoko Ikedová, Moto Hagiová a Keiko Takemiyaová [Mazur, Danner 2015].

Garo publikoval také Yoshihara Cuge¹⁰, významný tvůrce alternativní mangy. S ním přišel i Yoshihiro Tacumi. V průběhu 70. let se v časopise objevily sadistické, násilné a perverzní příběhy Kazuichiho Hanawy, z nichž se posléze odvíjel nový žánr *ero-guro* neboli erotická groteska [tamtéž].

Osamu Tezuka je autorem mangy, kterého nelze nezmínit. V 60. letech vytvořil první japonský animovaný seriál *Astro Boy*. Manga *Black Jack* byla vydávána po dobu deseti let, podobně i manga *Buddha* dosáhla velké popularity [tamtéž]. McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* [2008] označuje Tezuku za vlivnou postavu ve vývoji japonského komiksu a tvorbě ikonických postav. Tezuka je také zmiňován jako autor, který plně využil vlastností viděného zvuku v díle *Phoenix* [Heer, Worcester 2008].

Osmdesátá léta se postupně posouvala směrem k realismu. Tradičnější kresebný přístup znamenal pro mnohé autory nástroj k zapojení čtenáře do každodenních problémů a významných soudobých témat. Z existujícího publika mangy se stávali zodpovědní, pracující dospělí, což vedlo k pevnému vymezení žánrů *seinen* (mužské) a *josei* (ženské). Mnoho čtenářů začalo patřit mezi podnikatele či obchodníky, což se promítlo i do mangy – zobrazování firemních zaměstnanců jakožto hrdinů. Vzniká také žánr *joho manga* (informační manga) – např. manga *Nihon kenzai nyumon* (Komiksový úvod do japonské ekonomiky) prokládající fakta o japonské a světové ekonomice s fiktivním příběhem firmy. V Japonsku i v USA se lze setkat s genderovými konvencemi u mladých lidí. Chlapecký komiks se soustředil na fantazie o moci a někdy i sexu, dívčí komiks zdůrazňoval hlavně společenská dramata a milostné fantazie. Tvůrce velmi fascinovala tabuizovaná láska. Jednalo se hlavně o zálibu mladých dívenek v mnohem starších mužích, najdeme ale i náznaky incestu. To vše vedlo až ke vzniku odděleného žánru *shounen ai*, který se zabývá gay romantikou a erotikou, je však určen především pro pobavení ženských čtenářek. Zároveň se zrodil i žánr *doujinshi*¹¹. Ten se vyskytoval ve všech možných žánrech. Za nejoblíbenější lze označit *yaoi*, homoerotické parodie na *shounen ai*. Významným dílem tohoto žánru je například *Banana Fish* od Akimi Yoshidové. Manga pojednává o násilnickém a muži ovládaném světě organizovaného zločinu v New Yorku. S detektivní zápletkou se prolínají silné

¹⁰ Autor tvořil již od svých dvaceti let. V 50. letech byl součástí hnutí *gekiga*. Nejvýznamnějším dílem je zřejmě *Nejishiki* (v překladu *Šroubová metoda*) z roku 1968. Celkově je jeho dílo označováno jako *watakushi* manga (v překladu *já-komiks*) [Mazur, Danner 2015].

¹¹ Jedná se o hnutí amatérských komiksových autorů, spojené s nástupem fotokopírovacích technologií. Původně byl nazýván „*minicomí*“ neboli „mini komunikace“. Stejně jako u *mini komiksů* na Západě došlo ke zbavení se redakčního dohledu a cenzury [Mazur, Danner 2015].

spodní proudy gay romantických vztahů. V osmdesátých letech proslula také Rumiko Takahashiová. Byla jednou z prvních žen, které v Japonsku dosáhly úspěchu i v tvorbě komiksů pro muže. Mezi její nejznámější díla patří horor *Ningyo Shirizu (Sága mořských panen)* a *Inuyasha* [Mazur, Danner 2015].

Devadesátá léta zaznamenala snahu cenzurovat mangu. Značné úsilí o cenzuru projevovaly hlavně různé organizace rodičů a žen v domácnosti. Důvodem bylo stále častější zobrazování sexuality, které se však přestalo omezovat na časopisy určené dospělým čtenářům. Navíc se stále zvyšovala obliba žánru *lolicon*¹². V roce 1989 dokonce propukly obavy v opravdovou paniku, když byl zatčen vrah dětí a ukázalo se, že je nadšeným sběratelem *lolicon* mangy. Následně došlo k zatčení několika autorů a redaktorů. Následkem těchto událostí ubylo zobrazování sexu a násilí v manze. Z časopisů pro děti byla tato témata odebrána. Sexuální obsah se však po čase do časopisů pro dospělé znovu vrátil [tamtéž].

3.2 90. léta a současnost

Úspěch *joho* mangy (informační manga) přetrvával. Zvyšovala se poptávka po manze zaměřené na publikum z vyšších vrstev. Nutno zde zmínit dílo *Kami no shizuku*¹³ (*Kapky božské vláhy*, 2004 až současnost) autora Tadashi Agiho, které pojednává o mladíkovi, jež prochází sérií náročných soutěží v degustaci vín, aby se mohl stát majitelem dědictví po otci, nesmírně cenné sbírky vzácných vín. Dílo popisovalo výhradně existující a na trhu dostupná vína, což mělo obrovský dopad na prodej a nabídku vín na asijských trzích¹⁴. Časopis *Decanter* dokonce roku 2009 zařadil mangu na svůj seznam nejvlivnějších knih. Nesmírný úspěch zaznamenalo dílo Eiichiro Ody *One Piece* (1997 až současnost) popisující pirátská dobrodružství. Dále také *Bishoujo senshi Sailor Moon (Sailor Moon)* od Naoko Takeuchiové, spadající pod žánr *shoujo*, konkrétně jde o mangu o holčičce s kouzelnými schopnostmi [Mazur, Danner 2015].

¹² Jedná se o subžánr *shoujo* pro muže. *Lolicon* je zkratkou *Lolita Complex*. Tento žánr má sklon sexualizovat hodně mladé, někdy i prepubescentní dívky, anebo infantilizovat dospělé ženy co do sexuálního chování [Mazur, Danner 2015: 205].

¹³ O tomto díle se zmiňuje i Macwilliams. Dodává, že autoři Yuko a Shin Kobayashi byli milovníky vín a každou láhev, kterou ve své práci zmínili, také doopravdy ochutnali. Názvy vín zahrnují i některé evropské značky [2008].

¹⁴ Ceny uvedených vín stouply až o třicet procent, přestože se na tomto komiksu nepodíleli žádní sponzoři z vinařské oblasti [Macwilliams 2008].

Ve Spojených státech se změnil samotný pohled na mangu – dříve se označovala pouze jako *japonský komiks*, nyní však západní autoři používají označení *manga* i pro ne v Japonsku vytvořené komiksy [Douglass, Huber, Manovich 2011]. Stejný jev se objevuje i u nás – čeští autoři vytváří komiksy ve stylu mangy a zachovávají jeho veškeré náležitosti, včetně čtení zprava doleva. Daniel H. Pink z magazínu WIRED ve svém článku [2007] uvádí, že prodej mangy ve Spojených státech se za poslední čtyři roky ztrojnásobil, což svědčí o její stoupající popularitě v západních zemích. Podobný zájem o mangu projevují i evropské země. Radoslaw Bolałek [2011] popisuje změny polských čtenářů k postavení mangy. Manga nebyla do nedávné doby běžnými čtenáři komiksu oceňována. Možným důvodem podle něj mohlo být publikování převážně humorných sérií nebo děl určených pouze pro fanoušky mangy a *anime*¹⁵.

V Japonsku se manga těší obrovské popularitě. Je součástí každodenního života lidí různého věku a zaměstnání – během cesty tokijským metrem můžete potkat úředníky nebo středoškolské studentky čtoucí mangu. Faktem potvrzujícím vedoucí postavení mangy v japonské společnosti je, že tvoří čtyřicet procent ze všech vydávaných publikací [Lessig 2004]. Svou roli a důležité postavení má i v japonské ekonomice v oblasti exportu [Pink 2007]. Oblíbenost mangy můžeme pozorovat i v dalších oblastech. Tokijskou čtvrť zvanou Akihabara navštěvují davы *otaku*¹⁶. Postupně se zde totiž začalo vytvářet zázemí pro nadšence mangy, *anime* a videoher. V současnosti je Akihabara ikonou fenoménu čtenářství mangy [Morikawa 2008]. Neustálá popularita mangy se stává předmětem mnoha japonských studií. Například v japonském Kyotu dokonce vznikla roku 1968 univerzita zaměřená na japonské umění a komiks. Sestává z pěti fakult, z nichž se jedna samostatně zaměřuje právě na mangu [kyoto-seika.ac.jp 2017]. Natsume Fusanosuke [2003] dospívá k názoru, že pravý důvod, proč se manga těší takové popularitě, není zatím znám. Takové zjištění podle něj vyžaduje spolupráci výzkumníků z různých oborů, samotná diskuze ohledně mangy prý nepovede k odpovědi.

¹⁵ Označení pro japonské animované seriály.

¹⁶ Pojmenování pro fanouška mangy a *anime*.

3.3 Čtenář japonského komiksu

Četba mangy může být pouhou zálibou, volnočasovou aktivitou. Často se ale stává takřka návykovou činností, kdy člověk nedokáže přestat číst další a další díly mangy (podobná situace nastává i u sledování *anime*). Čtenáři si často vypočítávají, kolik dílů mangy jsou schopni během jednoho dne přečíst nebo za jak dlouho danou sérii přečtou celou. Z vlastní zkušenosti mohu uvést, že přečtení jednoho dílu mangy, který má šest či sedm kapitol, trvá přibližně jednu hodinu. Počet dílů jednotlivých sérií se však liší – některé mají tři díly, jiné přesahují i sedmdesát a stále nejsou dokončené.

Hsiao-ping Chen ve své studii [2006] zkoumá čtenářský klub mangy na Ohio State University a přichází se zajímavým zjištěním – členové tohoto klubu jsou přesvědčení o převaze japonského komiksu nad západními komiksy v oblasti zapojení čtenáře. Podle nich manga doslova vyzývá své čtenáře k aktivnímu zapojení se. Manga také pomáhá vnímat japonskou kulturu jako způsob zobrazení kulturní identity (ne exotična). Samotný výzkum autora vede k otázce, zda manga ovlivňuje vývoj svých čtenářů a jejich identitu.

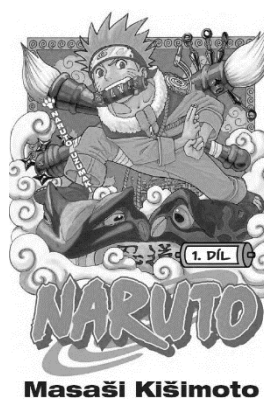
S četbou japonských komiksů souvisí různé aktivity. Jednou z nich je *cosplay* (doslova *costume play*). Někteří nadšení čtenáři se oblékají do kostýmů svých oblíbených postav z mangy nebo *anime*. Fanoušci si kostýmy mohou vyrobit sami nebo je už hotové zakoupit [Allen 2015]. Nejlepší příležitostí k předvádění těchto kostýmů jsou různé festivaly. Například na brněnský Animefest jsou pravidelně zváni *cosplayeři* (označení nositelů *cosplay*) z různých zemí Evropy – představují své precizně vypracované kostýmy a přednáší o jejich tvorbě. Ti nejlepší z nich našli v tvoření kostýmů zaměstnání. Dalšími oblíbenými aktivitami vyplývajícími z četby japonských komiksů jsou tvoření *fanartů* (kreslení motivů z mangy – například oblíbených postav) a *fanfiction* (psaní různých povídek a příběhů inspirovaných mangou – tak ostatně vznikl i žánr *doujinshi*).

4 Japonské komiksy vydávané v češtině

Japonské komiksy lze již několik let kupovat i v našich kamenných a internetových knihkupectvích. Jedná se o japonská díla přeložená do češtiny, avšak jejich specifické čtení zprava doleva bylo ponecháno. Lze mezi nimi nalézt různé žánry – *shounen*, *shoujo*, *shounen ai* a další. V průměru se jejich cena pohybuje okolo 200 Kč.

Již od roku 2011 je u nás v nakladatelství Crew vydávána série *Naruto*. Autorem je Masashi Kishimoto. Japonský originál vyšel roku 1999. Jedná se o velmi populární dílo, které se dočkalo celkem 72 dílů¹⁷ a animované verze¹⁸. Děj se odehrává ve světě nindžů – lidí, kteří jsou schopni pracovat s vnitřní silou zvanou *chakra*. Ačkoli se jedná převážně o dobrodružný a napínavý příběh, nalezneme v něm i vtipné momenty, romantiku, ale také srdceryvné okamžiky a setkání se smrtí (mnoho hrdinů v průběhu děje zemře). Důležitým motivem je zde přátelství a síla bojovat dál za stranu dobra. Hlavní postavou je malý chlapec Naruto, který v sobě nosí temného démona. Pevně však věří, že se stane hrdinou. Na cestě za svým cílem nalezne opravdové přátele, ale také jich mnoho ztratí.

Obrázek 1 *Naruto*



Další sérií vydávanou nakladatelstvím Crew je *Bleach*. Vytvořil ji Tite Kubo a také se dočkala velkého ohlasu včetně animované verze. Stejně jako *Naruto* patří k žánru *shounen* (manga určená pro dospívající chlapce). Je tedy plná soubojů a napětí. Hlavním hrdinou je teenager Ichigo, který získá silnou duševní energii od Rukii, sběračky duší. Zaplete se tak do světa s nadpřirozenými schopnostmi a je nucen bojovat

¹⁷ Každý z dílů má v průměru 190 stran.

¹⁸ Animovaná verze byla rozdělena do dvou částí. První část nese název *Naruto* a má celkem 220 dílů. Líčí příběhy hlavních hrdinů až do období dospívání. Ve druhé části zvané *Naruto Shippuuden* hlavní postavy dosáhnou dospělosti.

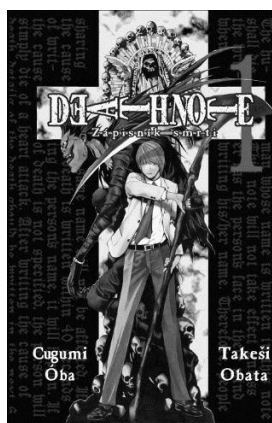
s ostatními sběrači duší. Všichni však společně bojují proti zlu, které je ztvárněno duchy zvanými *Hollows*.

Obrázek 2 Bleach



V Crew vyšla i série *Death Note*. Má celkem 13 dílů. Jde o dílo převážně psychologické. Hlavní hrdina Light Yagami je nadprůměrně inteligentní student střední školy. Celý svět mu však přijde prohnílý, špatný. Náhodou nalezne na trávníku sešit s popiskem „*Death Note*“. Tento sešit upadl smrtonoši jménem Ryuk. Light zjistí, k čemu tento zápisník slouží a rozhodne se s ním očistit svět. Sám se však stává nebezpečnou negativní postavou.

Obrázek 3 Death Note



Crew v současnosti vydává i série *Shingeki no Kyojin* (v překladu *Útok titánů*) a *Tokyo Ghoul* (v překladu *Tokijský ghúl*)¹⁹. Dále zde jsou nebo byly vydávány komiksy

¹⁹ Obě díla jsou plná násilí, silných emocí, obsahují hororové prvky. I přesto je však často v našich kamenných knihkupectvích nalezneme mezi literaturou zaměřenou na čtenáře předškolního a mladšího školního věku.

Crying Freeman – Plačící drak, Gantz, Gunsmith Cats a All You Need Is Kill – Stačí jen zabíjet [Crew.cz].

Dalším vydavatelem japonského komiksu v češtině je Zoner Press. Vydalo díla jako *Kiss me Host Gumi* (v překladu *Libání zakázáno*), které spadá pod žánr *shoujo* (pro dívky), nebo *Gravitation*, představující u nás jako jedině žánr *shounen ai* (popisující homosexuální vztahy mezi muži). Dalšími díly jsou *Dveře chaosu, Fly High! Let' výš!, Hal, Hetalie, Kategorie: Stvůry, Každá jsme jiná, Labyrint, Padlý měsíc, Polibek katany, Případy Kjóko Karasumy, Spirála* či *Ve službách Nuly* [ZonerPress.cz].

Obrázek 4 *Libání zakázáno*



Jako poslední bych zmínila nakladatelství Talpress. Zde vyšla díla *Hatsuji no Uta* (v překladu *Elegie pro ovečku*) nebo *Butterfly* (v překladu *Motýlek*). Dále bylo vydáno několik sérií korejských komiksů zvaných manhwa²⁰ [Talpress.cz].

Obrázek 5 *Elegie pro ovečku*



²⁰ Jedná se o díla *Deník pána démonů, Platina, Ohnivý Inferno, Legenda, NOW a Královnin rytíř*.

Samozřejmě jsou u nás vytvářeny i komiksy, které tvoří čeští autoři, přičemž zachovávají původní styl mangy – čtou se zprava doleva a následují specifický styl kresby. Naprosto ojedinělou publikací svého druhu je však u nás sborník mangy nazvaný *Vějíř*. Obsahuje vždy několik japonských komiksů, které byly vytvořeny českými autory. Vychází pravidelně od roku 2009. Každoročně má přes 250 stran a počet uveřejněných děl stále stoupá.

5 Komunita českých čtenářů japonských komiksů

Obecně se sblížování fanoušků, utváření pro ně specifických akcí a dalších aktivit dá nazývat *fandom*²¹. Samotné použití názvu nalezneme již v počátcích 20. století, kdy se utvářely rané *fandomy* v souvislosti s dílem A. C. Doylea (cyklus o Sherlocku Holmesovi). Od 60. let se v americkém prostředí začala pořádat organizovaná setkávání fanoušků komiksového mainstreamu. Jednalo se o takzvané *cony* (z anglického *convention*, v překladu shromažďování) [Kořínek, Foret, Jareš 2015].

5.1 Konoha.cz

Asi největším serverem u nás, který je věnovaný čtenářům japonského komiksu, ale také fanouškům animovaných seriálů *anime*, je KONOHA.cz. Zpočátku se zaměřoval pouze na fanoušky díla *Naruto* – mangy vytvořenou autorem Masashi Kishimotem. Z toho plyne i název serveru.²² Server vytvářel a zveřejňoval překlady mangy a anime *Naruto* v češtině v elektronické podobě. Dnes zde ale kromě těchto dvou částí nalezneme i samostatné části zaměřené na *Naruto* jako takové. Jedná se o popis různých postav, společenských skupin, hodnot, klanů, organizací, schopností, misí nebo vybavení, které se objevují v *Narutu*. Jsou doprovázeny obrázkovými materiály. Další zajímavou možností, kterou tento server poskytuje, je založení si účtu a následná možnost účastnit se různých misí. Jedná se o různé úkoly, které zadávají správci serveru. Je u nich nastavena možnost přihlášení se na misi, datum, dokdy musí být splněna a jaké ohodnocení za její splnění účastník obdrží. Celý systém kopíruje předlohu z mangy *Naruto* – například stejné názvy pro obtížnosti misí.²³ Další zajímavou součástí serveru je možnost vkládat vlastní obrázky do různých galerií. Jedná se tedy o zveřejňování *fanartů*. Obrázky ovšem nejsou tím jediným, co zde mohou fanoušci publikovat – server umožňuje i vkládání vlastních příběhů s využitím postav nebo prostředí specifických pro *Naruto*. Tato aktivita se nazývá *fanfiction*. V současnosti se zde nachází na dvacet tisíc různých příběhů neomezených žánrů a rozsahu [Konoha.cz].

²¹ Jako název pro organizovanou subkulturu komiksových fanoušků se užívá takzvaný *komiksový fandom*. Samotné slovo *fandom* pochází ze spojení anglického *fan* (fanoušek) a *dom* (-ství) [Kořínek, Foret, Jareš 2015].

²² Konoha znamená v překladu Listová vesnice. Autor v díle z počátku popisuje dění převážně v této vesnici, kde samotný příběh začíná a seznamujeme se zde s hlavními hrdiny celého díla.

²³ V manze je používáno hodnocení misí podle obtížnosti na mise D, C, B, A a S, přičemž S jsou extrémně obtížné.

5.2 Animefest

Největším a nejstarším *conem*²⁴ na našem území je Animefest. Pořádá ho spolek *Brněnští otaku*²⁵. První se uskutečnil již roku 2004 s asi dvěma sty návštěvníky. Loňský ročník Animefestu se konal pod záštitou Velvyslanectví Japonska v ČR a zúčastnilo se ho přes 4300 návštěvníků. Pravidelně se koná v období května a od roku 2012 využívá prostory brněnského výstaviště. Trvá vždy tři dny, a to od pátku do neděle. Cena vstupného se pohybuje mezi 500 – 1000Kč. Kromě již tradičních soutěží nebo přednášek se každoročně objevují nové aktivity. Samotná náplň festivalu je velmi pestrá, zahrnuje promítání animovaných filmů s anglickými nebo českými titulky (často jde o české premiéry), přednášky a workshopy různých umělců či přednášky o Japonsku a jeho kultuře. Koná se i řada soutěží zaměřených na *cosplay*,²⁶ dále také soutěže v dabování různých animovaných postav, v tanci na předem daný asijský styl a v tvoření různých videí. Prostory výstaviště umožňují konání několika různých programů souběžně²⁷. Pravidelně mají také zájemci možnost přímo se podílet na programu. Například *Artist Alley* umožňuje předem vybraným umělcům během festivalu vytvářet umělecká díla, případně je i prodávat. Další možností, jak se aktivně zapojit, je vést přednášku na některé z témat, kterému se jedinec věnuje [Animefest.cz].

5.3 Akicon

Jedná se o festival japonské kultury. Pořádá ho *Sdružení přátel japonské kultury*²⁸. Akce se koná od roku 2006, kdy se jí zúčastnilo přes 200 návštěvníků. Od roku 2007 využívá prostor KC Zahrada. V loňském roce se festivalu zúčastnilo přes 760 osob. Akicon (stejně jako Animefest) začíná v pátek večer a končí v neděli odpoledne. Tradičními součástmi programu jsou přednášky, workshopy, projekce, divadlo a soutěže [Akicon.cz].

²⁴ Setkávání fanoušků.

²⁵ Jedná se o zapsaný spolek, který sdružuje příznivce Japonska a japonské kultury. Věnuje se pořádání kulturních a společenských akcí [Otaku.cz]. Pojmenování *otaku* označuje fanouška mangy a *anime*.

²⁶ Název pro vytváření či oblékání se do kostýmů různých postav objevujících se v animovaných i hraných filmech či online hrách.

²⁷ Například v roce 2016 se kromě technických pauz vysílalo v sále A od zahájení akce v pátek od 18 hodin až do konce akce v 15 hodin v neděli. Další tři sály však nabízely jiný program.

²⁸ Sdružení se věnuje propagování japonské kultury, hlavně japonského komiksu a *anime*.

6 Teenageři – specifika vývojového období

Jelikož mými cílovými respondenty jsou převážně teenageři (ostatně jak již uvádí samotný název mé práce), rozhodla jsem se připojit krátkou kapitolu se základními informacemi týkajícími se tohoto vývojového období.

Skupinou, kterou nazývám teenageři, rozumějme osoby ve věku dospívání. V angličtině je možno najít i další názvy - *maturation*, *adolescence* nebo *coming of age* [Hartl, Hartlová 2000]. V biologickém smyslu lze období dospívání vymezit jako „*životní úsek ohraničený na jedné straně prvními známkami pohlavního zrání a znatelnou akcelerací růstu, na druhé straně dovršením plné pohlavní zralosti a dokončením tělesného růstu.*“ [Langmeier, Krejčířová 1998: 138] Ovšem s biologickým zráním probíhá i řada dalších změn – psychických. Lze je charakterizovat ohlášením nových pudových tendencí, hledáním způsobů jejich uspokojování a kontroly, a zároveň nástupem vyspělého²⁹ způsobu myšlení a dosažením vrcholu jeho rozvoje. Dochází také k novému sociálnímu zařazení jedince. To se vzhledem k měnícímu se pojetí vlastní role a také nově reflektovaného sebepojetí odráží v odlišném očekávání společnosti. Tělesné, psychické a sociální změny probíhají v tomto vývojovém úseku do jisté míry souběžně a závisle navzájem. Průběh psychických změn a sociálního postavení je ovlivňován dalšími faktory, například změny spojené s pohlavním zráním mohou přímo působit na nervový systém, ale také nepřímou úlohu má uvědomění si změn na svém vlastním těle a následně i v přístupu dospělých k němu – reakcí je touha po dospělejším postavení a zároveň s ní i nejistota, případně úzkost. Důležitou úlohu má například i výchovný postoj rodičů, učitelů a dalších osob, které jsou pro jedince důležité [Langmeier, Krejčířová 1998].

Ačkoli je velmi problematické vymezit přesné hranice pro toto vývojové období, dnešní podmínky rozvinuté průmyslové společnosti, jak uvádí Langmeier a Krejčířová v díle *Vývojová psychologie* [1998], nám umožňují přesnější určení těchto hranic. Zde se ovšem různí autoři liší. Psychologický slovník popisuje dospívání jako „*období ontogenetického vývoje, kdy vrcholí procesy zrání sexuálního, emocionálního a sociálního*“. [Hartl, Hartlová 2000: 120] Věkově vymezuje období přibližně od 12 do 24 let. Langmeier a Krejčířová [1998] uvádí dva základní úseky tohoto období, které následně dělí na další podobdobí. Vymezují jako základní období pubescence a období

²⁹ Myšleno formálně abstraktního.

adolescence. Období pubescence orientačně vymezují na věk mezi 11 až 15 lety a dále ho dělí na fázi prepuberty (nebo také první pubertální fázi) a fázi vlastní puberty (druhá pubertální fáze). Prepuberta začíná prvními známkami pohlavního dospívání. Autoři ji v naší zemi vymezují u dívek mezi 11 a 13 lety, u chlapců asi o jeden, případně dva roky později. Začátek fáze vlastní puberty specifikují dokončením prepuberty, koncovým prvkem je dosažení reprodukční schopnosti. Orientačně uvádí rozmezí 13 až 15 let. Období adolescence již nerozdělují na další fáze. Jako klíčové uvádí dosažení plné reprodukční zralosti a dokončení tělesného růstu. Další změnou je postavení jedince ve společnosti – konkrétně uvádí přechod ze základní školy nebo také zásadní změnu sebepojetí. Toto období vymezují mezi 15 až 20 (případně 22) lety a nazývají ho jako dorost nebo teenagers. Vágnerová [2005] naopak uvádí pouze dvě fáze dospívání – ranou a pozdní adolescenci. Raná adolescence je podle ní mezi 11 až 15 lety, lze ji nazývat také jako pubescenci. Uvádí, že v této fázi je jedinec schopen uvažovat abstraktně (i o reálně neexistujících variantách). Pubescent se také začíná postupně osamostatňovat z vázanosti na rodiče, významná je role vrstevníků, s nimiž se ztotožňuje. Silná je i potřeba odlišit se od ostatních (často signalizováno určitými zájmy, hodnotami, úpravou zevnějšku). Za důležitý mezník tohoto období lze považovat ukončení povinné školní docházky. Druhou fází, tedy pozdní adolescenci, vymezuje přibližně od 15 do 20 let. Ta je zaměřena hlavně na hledání a rozvoj vlastní identity. Hlavním úkolem této vývojové fáze je poskytnout jedinci možnost a dostatečný čas, aby sám sobě porozuměl. To ale může být obtížné, protože tempo psychického, biologického a sociálního rozvoje se často odlišuje. Jako příklad této nesourodosti Vágnerová uvádí skupinu vysokoškoláků (jsou ekonomicky závislí z důvodu prodloužené profesní přípravy, a proto často nejsou považováni ostatními dospělými za jim zcela rovnocenné) [tamtéž].

Dále se zaměřím na vývoj dovedností a zájmů. U dospívajících se významně rozvíjí vnímání, hlavně vizuální, které dosahuje maxima a značně souvisí s abstraktním myšlením – představy jsou méně živé, spíše obecnější. Eidetická schopnost ³⁰ značně klesá. Dále pokračuje vývoj řeči – nezdá se být tolik nápadným, ale dochází k růstu slovní zásoby, složitosti větné stavby i celkové výrazové schopnosti. Langmeier a Krejčířová [1998] uvádí, že u nadaných jedinců se rozvíjí talent literárního vyjádření

³⁰ Popisována jako zvláštní psychická vlastnost dovolující podrobné vybavování četných detailů dříve vnímaného obrazce [Langmeier, Krejčířová 1998].

vlastních zkušeností. Rychlý rozvoj motorických a percepčních schopností vede k novým a hlubším zájmům, například zájem o sport, hudbu, četbu, filmy nebo i k vážnějším pokusům o aktivní uměleckou tvorbu (hudební, literární, výtvarnou). Liší se i preference v oblasti témat – dochází k odlišnostem vzhledem k dříve preferovaným námětům. Obecně klesá zájem o dobrodružné náměty, rozvíjí se zájem o historii, válečná a společenská témata, v četbě o milostné romány, science-fiction nebo poezii. Často jsou ovšem ovlivňovány úmyslným odporem (k nucené nebo doporučené školní četbě či klasické vážné hudbě). Podle Vágnerové [2005] stoupá obecně i potřeba vyjádřit svou identitu. Prostředkem realizace je hlavně úprava zevnějšku a oblečení. Ta může vyjadřovat například příslušnost k nějaké skupině nebo naopak opovržení vůči konzumní společnosti. Společným rysem ovšem je snaha odlišit se svým oblečením od dospělých.

Jak už jsem výše zmínila, jedním z úkolů dospívání je odpoutání se od rodiny, osamostatňování se. S tím souvisí i změny vztahů v rodině. Na počátku dospívání rodiče stále přisuzují pubescentovi roli dítěte. Situace se postupně mění, ale pro dospívajícího poměrně nepřijatelným způsobem – rodiče mají stále větší požadavky. Mění se i celkový postoj k rodičům. Dospívající vědí, že jejich rodiče nejsou neomylní, což občas může vést ke zklamání. Rodič v této fázi ztrácí své výsadní postavení. Velmi silnou se naopak stává potřeba přátelství. Jedná se o důležitou emoční vazbu a zároveň i možnost, jak lépe poznat sám sebe. Přátelství mimo jiné poskytuje i oporu při zvládání různých problémů. Chlapci a dívky však přátelství vnímají poněkud odlišně. Dívky mají většinou menší počet blízkých přítelkyň, považují je ale za velmi významné osoby v jejich životě. Chlapci upřednostňují povrchnější vztahy, mají tedy větší okruh přátel. Na své přátele se ovšem nespolehají tolik jako dívky [tamtéž].

Období dospívání je velmi náročnou etapou našeho života. Jedinec se začíná více soustředit sám na sebe, má potřebu odlišit se od ostatních, ale zároveň chce někam patřit. Zažívá i mnoho zvrátů – nejen v oblasti změn, které může sám pozorovat na svém těle, ale také v rozhodování, kam chce v budoucnosti směřovat, přestupuje ze základní školy do další etapy života.

Praktická část

7 Metodologie a cíl výzkumu

V této kapitole budou popsány použité metody během realizace výzkumu na téma „*Japonské komiksy v životě českých teenagerů*“. Rozhodla jsem se použít jako výchozí metodu kvalitativní výzkum.

Vzhledem k tématu mé práce jsem se rozhodla využít rozhovor pomocí návodu [Hendl 2005]. Tato technika sběru dat mi umožnila sestavit seznam témat, která bylo vhodné probrat. Zároveň mi umožnila upravovat pořadí získávání informací během samotného rozhovoru. Přínosná byla i možnost dané otázky formulovat přímo v závislosti na situaci.

Jednotlivé rozhovory byly nahrávány na diktafon a následně převedeny do textové podoby. Použité odpovědi jsem poté stylisticky upravila. Z odpovědí jsem odebrala tzv. parazitická slova³¹ a výrazy obecné češtiny³². Odpovědi obsahující nářeční prvky jsem převedla do spisovné podoby českého jazyka. Odpovědi respondentů užívajících slovenštinu jsem přeložila do českého jazyka.

Z důvodu získání přehlednějších informací a hlubších poznatků jsem se rozhodla oslovit nejen teenagery, ale i starší respondenty (konkrétně ve věku 21 až 27 let). Do výzkumu jsem zapojila i dva respondenty ze Slovenska.

Pro vyhodnocení získaných dat jsem využila metodu otevřeného kódování [Hendl 2005]. Předem vytyčené kódy jsem následně rozpracovala do tematických celků.

Během výzkumu jsem dodržovala etické zásady. Z důvodu zachování anonymity jsem namísto jmen respondentů užila pseudonymy.

Cílem tohoto výzkumu je přinést informace o problematice fenoménu, který v současnosti získává stále větší oblibu mezi českými čtenáři. Mým cílem je analyzovat, jakou roli hrají japonské komiksy v životě českých teenagerů, a zprostředkovat tak čtenářům možnost nahlédnout do jejich života, způsobu smýšlení o této aktivitě a zjistit jejich místo ve společnosti.

³¹ Konkrétně jde o výrazy „no“, „jakoby“, „jakože“, „prostě“, „takže“, „jo“, „jako“.

³² Obecná čeština jakožto útvar nespisovného jazyka.

Doufám, že tato práce seznámí čtenáře s danou problematikou a poskytne jim nové a zajímavé informace o čtenářích japonského komiksu.

8 Respondenti výzkumu

Všichni respondenti, kteří se tohoto výzkumu zúčastnili, se v současné době věnují četbě japonských komiksů. Jedná se celkem o 10 respondentů z celé České republiky a 2 respondenty ze Slovenské republiky.

Během tohoto výzkumu jsem se rozhodla oslovit i starší čtenáře japonských komiksů. Stalo se tak po zvážení faktu, že lidé z věkové skupiny mezi dvaceti až třiceti lety se často účastní různých společenských akcí (například Animefest) a aktivně se zapojují v diskuzních fórech. Jedná se o tři respondenty ve věku 21 až 27 let, kteří v současnosti studují vysokou školu, případně i pracují. Četbě mangy a sledování anime se věnují již od základní nebo střední školy.

Tabulka 1 – Seznam respondentů vlastního výzkumu

Jméno	Věk	Studium/Zaměstnání
Petra	21	VŠ
Aneta	16	SŠ
Petr	13	ZŠ
Marie	15	ZŠ
Michaela	14	ZŠ
Anna	23	Nezaměstnaná
Věra	16	SŠ
Daniela	27	VŠ + pracuje
Tereza	14	ZŠ
Lucie	16	SŠ
Dan (SK)	21	VŠ
Tomáš (SK)	21	Pracuje

Dále bych zde chtěla zmínit, že během hledání respondentů a utváření rozhovorů jsem se potýkala s několika problémy. Prvním z nich byl nezájem teenagerů podílet se na jakékoli práci. Zpočátku jsem pouze na různých diskuzních fórech uveřejnila, že pracuji na této bakalářské práci, a tudíž hledám respondenty, kteří by byli ochotní se

mnou vykonat rozhovor. Po prvotním nezájmu jsem se rozhodla přímo oslovit různé osoby účastníci se diskuzí a následně s některými z nich rozhovor uskutečnila. Dalším problémem, se kterým jsem se několikrát potýkala, byla laxnost některých účastníků výzkumu (jednalo se o respondenty, kteří mi měli poskytnout rozhovor po internetu pomocí aplikace Skype). S každým respondentem jsem si sjednala přesný den i čas konání rozhovoru s tím, že jsem každému z nich den předtím zaslala dotaz, zda se bude moci dostavit. V hodinu konání rozhovoru se však někteří účastníci nedostavili. Část z nich se omluvila až po uplynutí několika hodin a následně se mnou přerušila kontakt. Další část z těchto respondentů se mnou přerušila kontakt okamžitě po uplynutí smluvené hodiny. Chtěla bych zde tedy znovu poděkovat všem respondentům, kteří se nakonec rozhovoru zúčastnili.

9 Analýza a interpretace výsledků

9.1 Základní informace

9.1.1 Jak ses dozvěděl/a o manze?

Popularita četby japonských komiksů a sledování anime v současné české společnosti stále stoupá. Proto jsem se ihned na začátku každého rozhovoru vybraných respondentů tázala, jak vůbec japonský komiks objevili. Mnozí respondenti měli již předtím, než se tomuto žánru začali věnovat, přátele, kteří jim mangu ukázali. Někteří také odpovídali, že se k manze propracovali sami. Buď to skrze sledování anime, nebo náhodně na internetu. Poměrně překvapujícím faktem pro mě bylo zjištění, že někteří dotázaní našli poprvé mangu v knihovně, když procházeli různé police a náhodou je zaujal obal či název knihy. Pravdou ovšem je, že japonské komiksy vydávané u nás v češtině zachovávají původní velikost, tedy mají menší formát než ostatní knihy. Také je ponechán barevný přebal knihy a četba zprava doleva, tudíž samotný vzhled komiksu je i pro neznalé osoby poutavý. Výjimku oproti ostatním respondentům, kteří mangu našli sami nebo jim ji představili jejich přátelé, tvoří Petr - dozvěděl se o existenci komiksů od svého učitele angličtiny.

Daniela: „...*Nejdřív jsem sledovala anime, potom jsem začala číst mangu.*“

Anna: „...*Já jsem se k tomu dostala díky sestřenci. Ona to hodně kreslila. Bylo mi tehdy asi 13 let.*“

Lucie: „...*Měla jsem kamarádku, která mi o tom řekla. Nejdřív jsem měla předsudky, ale pak jsem si to zkusila přečíst a zjistila jsem, že jsem se zmýlila.*“

Marie: „...*Já jsem se k tomu dostala sama. Začala jsem poslouchat vocaloidy³³ a pak už stačilo jen trochu, abych se dostala k anime, manze a celému východnímu světu.*“

Petr: „...*Já jsem se k tomu dostal sám. Minulý rok jsem měl na angličtinu učitele, se kterým jsme četli komiksy, a začal k němu chodit jeden nadaný žák, který strašně rád sledoval anime a hodně četl mangu. Zajímalo mě to, tak jsem se ho zeptal, co to je. Řekl jsem si, že bych to možná také zkusil číst.*“

³³ *Vocaloid* je syntetizovaný zpěv. Zde má respondentka konkrétně na mysli skupinu takto syntetizovaných hlasů, které se postupně staly velmi populárními. Veškeré texty jsou zpívané v japonštině. Mezi nejznámější postavy patří Hatsune Miku (poznámka autora).

Petra: „...*Už je to opravdu dlouho. Myslím, že to bylo v knihovně. Jen tak náhodně jsem prohlížela, co tam kde mají, a vykoukla na mě nějaká manga. Jaká, to už ti asi neřeknu, ale vím, že mě to zaujalo – hlavně grafickou stránkou. A když jsem se začetla, přišlo mi to zajímavé.*“

9.1.2 Jak dlouho se čtení mangy věnuješ?

Respondenti Dan a Tomáš žijí na Slovensku. O *anime* se dozvěděli již v brzkém věku prostřednictvím televizní stanice *Jetix*³⁴. Oba v rozhovoru uvedli, jak velký vliv na ně v dětství *anime* mělo – inspirovalo je v mnoha dětských hrách, nápadech a fantaziích. Následně se díky televiznímu vysílání začali věnovat i čtení mangy. Konkrétně Dan se čtení věnuje již přes deset let.

Dan: „...*Obecně s mangou a anime jsem začal už asi v 9 letech. Tehdy myslím vysílali nějaké anime na Jetixu. Sledoval jsem Pokémony, Naruto a potom už to šlo samo.*“

Tomáš: „...*Když jsem byl malý, sledoval jsem anime. Vysílali také sérii Naruto, kterou potom začali vydávat jako mangu. Naplno jsem se tomu začal věnovat, když jsem narazil na mangu Claymore. Je to asi nejlepší manga, kterou znám.*“

Ostatní respondenti se čtení mangy věnují různě dlouhou dobu. Někteří již předtím několik let sledovali *anime*, což je nakonec přivedlo i k samotné *manze* (mnoho *anime* je natočeno podle původní komiksově předlohy). Sledováním *anime* začínali Aneta a Petr. Dospělí respondenti často několik let sledovali *anime*, ale čtení mangy se začali věnovat až na střední nebo vysoké škole. Věra poukazuje, že mnoho *anime* má pouze dvanáct dílů, ale jejich původní komiksová předloha může mít i okolo padesáti dílů. Logicky tedy vzniká nepoměr mezi *anime* a mangou z hlediska obsahu, což mnoho fanoušků vede k čtení původní verze díla. U Anety se dozvídáme jeden ze způsobů, jakým se rozšiřuje česká komunita čtenářů japonských komiksů – stávající čtenáři svou zálibu představí přátelům. Rozšiřuje se tak i povědomí veřejnosti o tomto tématu.

Věra: „...*Začala jsem číst mangu, protože hodně anime je bez konce. Anime jsem začala sledovat před rokem a půl. Mangu čtu asi čtyři měsíce.*“

Aneta: „...*Asi 3 roky. Dostalo se to ke mně přes kamaráda. Dívali jsme se na anime a mě to zaujalo.*“

³⁴ Jedná se o televizní stanici vysílající pořady pro děti. Do svého programu zařazuje také seriály *anime* (poznámka autora).

Daniela: „...*Mangu jsem začala číst minulý rok, ale anime sleduji už od střední školy.*“

Tereza: „...*Začala jsem asi před rokem a půl díky kamarádovi.*“

9.2 Oblasti zájmu

9.2.1 Jaké konkrétní žánry preferuješ?

Pro mangu je specifická značná žánrová rozrůzněnost. Od běžně známých romantických, humorných nebo hororových žánrů manga zahrnuje své vlastní žánry. Velmi populární a u nás často překládaný žánr je *shounen*, určený převážně pro dospívající chlapce. Obsahuje převážně prvky bojových umění, akce, napětí a dobrodružství. Respondenti ho uváděli jako nejoblíbenější a nejlépe dostupný žánr u nás (myšleno v českém překladu). Pro dospívající dívky je naopak určen žánr *shoujo*, obsahující romantické prvky. Daniela a Věra přiznaly, že čtou pouze žánry *yaoi* a *shounen ai* (příběhy o homosexuálních vztazích mezi muži) a byly v tomto ohledu velmi otevřené, mluvily i o pracích zahrnujících sexuální prvky nebo trestnou činnost. K velmi oblíbených přiřadily i komiksy o homosexuálních vztazích v prostředí *yakuzy* (japonské mafie). Některé respondentky během rozhovoru také zmínily žánr *yaoi*, ale více se k tomu nechtěly vyjadřovat. Naopak Lucie jako jediná uvedla mezi oblíbenými tématy mangu popisující příběhy *delikventů*³⁵.

Anna: „...*V angličtině čtu hodně shoujo mangu. Vyhýbám se krvákům a hororům. Ale třeba fantasy nebo akční mangy mi nevadí.*“

Tereza: „...*Nejraději mám asi shoujo a horory. Snažím se vyhýbat sci-fi.*“

Dan: „...*Nejraději mám shounen a fantasy.*“

Lucie: „...*Nejradši mám shounen a mangu o delikventech.*“

Daniela: „...*Čtu vlastně jenom yaoi, nic jiného. Líbí se mi na tom ten jiný pohled na lásku. Někde jsem o tom četla, že my ženy absolutně nemáme šanci se s tou postavou ztotožnit a je to pro nás zajímavé, protože si můžeme představovat, co chceme, že bychom dělali v takové situaci. Samozřejmě si uvědomuji, že takové vztahy jsou idealizované. Také hodně záleží na tom, jakou mám náladu.*“

Věra: „...*Čtu hlavně yaoi a shounen ai.*“

³⁵ Zpravidla studenti či mladiství pravidelně se dopouštějí právních deliktů a porušování norem společnosti. Toto téma je v manze, *anime* a japonských hraných seriálech velmi populární.

Jak uvádí například Marie, pro mnoho respondentů při výběru četby autor nehraje skoro žádnou roli – důležitá je pro ně hlavně tematika a kombinace žánrů, dalšími faktory jsou oblíbenost dané komiksově série, rok vydání a zda je série dokončena. Zároveň ani jeden z respondentů neuvedl oblíbeného autora, naopak často zmínili některá v současnosti populární díla. Někteří respondenti však nemají vyhraněné žánry, které by vyhledávali. Například Petra o sobě tvrdila, že čte skoro vše a na žánrech jí nezáleží. Přesto však uvádí dva žánry, kterým se vyhýbá.

Marie: „...*Nejradši mám yaoi. Také mám ráda psychologické nebo hororové mangy. Vybírám si podle žánrů, autor pro mě vůbec nehraje roli.*“

Petra: „...*Většinou čtu populární mangy. Ale že bych vyhledávala specifický žánr, to ne. Mně je to většinou jedno. Ale nejraději čtu asi ty ze školního prostředí nebo ze života. Také hodně preferuji fantasy. Nemám ráda sci-fi nebo mecha. Jinak je mi to opravdu jedno. Většinou se to odvíjí od toho, jestli mě zaujme příběh a kresba.*“

9.2.2 V jakém jazyce mangu čteš?

Manga v českém jazyce je v současnosti dostupná v internetové i knižní podobě. V teoretické části mé práce jsem japonským komiksům vydávaným v češtině věnovala celou kapitolu. Kromě oficiálně vydávaných knih se stále rozšiřuje okruh čtenářů, kteří dobrovolně (bez finančního ohodnocení) překládají různé japonské komiksy. Většinou se jedná o překlady nejpopulárnějších děl z angličtiny do češtiny. Takové překlady jsou následně zdarma dostupné na internetu. Někteří respondenti čtou mangu pouze v češtině. Slovenští respondenti si kupují nebo čtou na internetu mangu v češtině – je u nich dobře dostupná a nabízí širší spektrum děl.

Tomáš: „...*Mangu čtu v češtině, Slováci to moc nepřekládají.*“

Michaela: „...*Ráda bych ji četla v angličtině. Měla jsem v plánu si objednat Kuroshitsuji, ale nedošlo k tomu, takže zatím čtu jenom v češtině. Na internetu si obvykle hledám BL mangu. Ale na internetu mi to moc nevyhovuje.*“

Další z respondentů kombinují četbu v češtině a v angličtině. Jedním z důvodů je i fakt, že pokud si chcete přečíst nějaké méně známé dílo, nejčastěji ho naleznete právě v angličtině. Při četbě mangy v české knižní podobě je nutné zahrnout i dobu čekání na vydání dalšího dílu (obvykle jeden měsíc), což je častým důvodem vyhledání mangy na internetu.

Marie: „...*Mangu čtu v češtině i v angličtině.*“

Petra: „...*Čtu ji převážně v angličtině, ale když se naskytne možnost a přijde mi to do ruky, tak i v češtině.*“

Anna: „...*Knižně čtu v češtině, na internetu nebo přes telefon čtu v angličtině.*“

Někteří z respondentů vůbec nečtou mangu v češtině – jako hlavní důvod uvedli samotný překlad, který jim přijde nedostačující nebo nevhodný (český přepis japonských jmen nebo skloňování různých japonských tvarů, které nelze nijak přeložit). Věra upřednostňuje angličtinu, protože jí více vyhovuje a zvykla si na ni. Je to také jeden ze způsobů, jak zlepšit své jazykové znalosti.

Daniela: „...*Mangu vůbec nečtu v češtině.*“

Lucie: „...*Nečtu ji v češtině, protože český překlad se mi nelíbí. Myslím si ale, že je dobré, že se manga překládá do češtiny.*“

Věra: „...*Mangu čtu jenom v angličtině. Osobně nemusím české texty, angličtina je na ty knihy lepší.*“

9.2.3 Jaké máš další zájmy kromě četby mangy?

Záliby, které nijak nesouvisí s mangou, uvedl pouze Petr. Tomáš a Lucie mají rádi četbu obecně, přitom Lucie upřednostňuje klasické knihy (autory píšící během 19. století). Ačkoli jsem otázku směřovala na zájmy, které se mangy a japonské kultury netýkají, Dan a další respondenti přesto uvedli jako zálibu sledování *anime*. To mne vedlo k přemítání nad tím, zda a nakolik manga ovlivňuje své čtenáře a jejich využití volného času. Marie se také odchýlila od původního znění otázky. Ačkoli ráda hraje na klávesy a zpívá, jedná se pouze o *openingy*³⁶, *endingy*³⁷ a další japonské písně.

Petr: „...*Tanec. Já strašně rád tancuji. Také rád hraji ping pong. Jinak mě nic víc nezajímá.*“

Lucie: „...*Ráda čtu klasické knihy.*“

Dan: „...*Sleduji anime a hraji počítačové hry.*“

³⁶ Úvodní asi minutu dlouhá píseň na začátku každého dílu *anime*.

³⁷ Asi minutu trvající píseň na konci každého dílu *anime*.

Marie: „...*Hraji na klávesy, občas také trochu zpívám. Mám doma spoustu zvířat, takže se o ně musím starat. Také ještě kreslím a koukám na anime.*“

Věra přiznává, že *anime* a *manga* jsou pro ni velmi důležité, ačkoli má i další záliby. Naopak Daniela sama svou dosavadní situaci hodnotí poněkud negativně. Mnoho let neměla žádné zájmy nebo se nedokázala něčemu věnovat delší dobu. Sledování *anime* a četba *mangy* se pro ni staly novou náplní života a něčím, co doposud neměla a nedokázala naplnit. Aneta a Anna na tuto otázku vůbec neodpověděly, žádné zájmy prý nemají.

Věra: „...*Anime, manga, pak dlouho nic. Občas kreslím mangu – fanarty*³⁸. *Také už pracuji na mé vlastní manze. Jinak hodně zpívám, byla jsem občas i v televizi. Také mě baví studium jazyků a vždycky mě zajímala biologie a fyzika.*“

Daniela: „...*No, to je trochu smutné. Já jsem od patnácti let žádné koníčky neměla. Bavilo mě číst knížky, ale jinak nic. Ale asi před dvěma lety jsem si uvědomila, že anime je přeci také koníček.*“

³⁸ Kreslení/malování různých postav z *anime* a *mangy*.

9.3 Rodina

9.3.1 *Jak na četbu mangy nahlíží tvoji rodiče?*

Většina respondentů zpočátku uvedla, že jejich rodiče o tom neví. Další častou odpovědí bylo, že jim to nevádí nebo je to vůbec nezajímá. Během kladení dalších otázek se však ukázalo, že někteří respondenti mají kvůli četbě mangy trhliny ve vztazích s rodiči. Například v případě Dana jsem se během rozhovoru dozvěděla, že daná slova mu matka sdělila během hádky. Částečně se do dalších odpovědí mnoha respondentů promítla i obava, jak by rodiče reagovali, pokud by měli být seznámeni s podrobnějšími informacemi.

Dan: „...*Máma mi nedávno řekla, že jsem jako malé dítě.*“

Anna: „...*Myslím si, že to ani doma neví. Já se i hodně dívám na animované pohádky a je pravda, že kvůli tomu se mi vysmívají.*“

Lucie: „...*Rodiče to přijali dobře. Myslím si, že jim to nevádí a nejspíš je jim to i jedno. Ale radši se snažím před nimi o tom nemluvit.*“

Marie: „...*Máma si občas trochu stěžuje, že u toho pořád sedím. Ale jinak to akceptuje. Tátovi je to jedno.*“

Michaela: „...*Mým rodičům to nevádí. Tátovi to nevádí, ale jednou jsem mu chtěla ukázat, co čtu, a omylem jsem mu ukázala mangu Tokyo Ghoul, kterou jsem v té době četla. Moc se mu to nelíbilo.*“

Petra: „...*Když jsem byla mladší, asi tak do 12 let, neměli k tomu speciální výhrady, ale jak jsem byla starší, přišlo jim to divné. Nevadí jim tolik, že je to kreslené, ale asi mají pocit, že bych měla číst něco jiného.*“

Daniela a Věra se rozhodly rodičům nesdělovat, čemu se ve volném času a v jaké míře věnují. Vůbec už neříkají, jakému žánru se věnují. Vidí v tom potenciální problém. *Yaoi* totiž zobrazuje homosexuální vztahy mezi muži a může obsahovat prvky romantické, ale i silně erotické. Obávají se reakce příbuzných, pokud by jim tuto zálibu měly popisovat či přímo ukázat. Věra také velmi oceňuje pobyt na internátě – ačkoli ji v četbě omezují různá pravidla (například večerka), nemusí vysvětlovat, čemu se celé hodiny soustředěně věnuje nebo proč vstává v pět hodin ráno, aby mohla číst na telefonu mangu.

Daniela: „...Rodina o tom moc neví. Oni svým způsobem tuší, že já čtu mangu a sleduju anime. Tím, že oni do toho nevidí, tak to neřeší. Mamka mě podporuje naprosto ve všem, takže tam jsem na nic nenarazila. Taťkova přítelkyně to také vidí spíš v tom pozitivním světle. Nikdo s tím problémem nemá. Samozřejmě nikdo netuší, že si čtu yaoi.“

Věra: „...Ted' už mám dobré výsledky ve škole a pomáhám doma, to hodně pomohlo. Jenom se doma občas zlobí, že u toho denně strávím hodiny. A také nevědí, co přesně čtu. Kdyby mamka věděla o yaoi, tak to asi nebude brát tak příznivě.“

9.4 Přátelé

V období dospívání je pro člověka důležité mít přátele. Hlavně dívky v tomto období mají tendenci přátelit se s menším okruhem lidí a dané vztahy prohlubovat. U chlapců se tato tendence většinou nevyskytuje. Mimo jiné mě zde zajímala otázka, zda mají respondenti přátele, kteří se věnují stejným aktivitám, tedy četbě mangy. Dále jsem se ptala, jak jejich přátelé nahlíží na fakt, že se věnují něčemu, co u nás není obvyklé, ale spíše zvláštní. Všichni respondenti se shodli v tomto bodě – ani jeden z nich se nesnaží své záliby někomu vnucovat. Někteří z nich mají přátele, které o svých zájmech informovali, část dokonce našla přátele, kteří mají stejné nebo podobné zájmy. Lucie se raději tomuto tématu vyhýbá, má několik negativních zkušeností a nechce, aby se znovu opakovaly. Věra dokonce sama o sobě prohlásila, že je svým způsobem pro ostatní zvláštní a Marie se tak popisuje také. Ačkoli se kromě Lucie všichni shodují v pozitivních reakcích svých přátel, během rozhovorů přesto zmiňovali situace, kdy se kvůli své zálibě necítí mezi přáteli dobře – nemají si o tom s kým popovídat, sdělit své dojmy, názory. Zároveň se bojí nesouhlasu a odmítnutí. V tom jsou jejich přátelství limitována.

Aneta: „...Většina si už zvykla. Berou to v pohodě, ale nemají rádi, když jim vnucují, aby se koukali na anime.“

Anna: „...Nejbližší kamarádka o tom ví, ale nezajímá se o to. Zatím jsem potkala jenom jednoho člověka, který měl stejné zájmy jako já, ale bohužel se odstěhoval. Jinak neznám vůbec nikoho, kdo by měl stejné zájmy jako já.“

Lucie: „...Rozhodla jsem se, že teď to kamarádům ani spolužákům říkat nebudu, protože na základní škole se mi kvůli tomu posmívali.“

Marie: „...Přátelé už si zvykli, že jsem zvláštní. Občas je pozdravím japonsky nebo se mě zeptají, co jsem si v sešitě japonsky napsala na roh stránky. Jedné kamarádce jsem teď půjčila knížky *Death Note*³⁹, které mám půjčené z knihovny. Takže kamarádka si to se mnou začala číst. Kamarádům to tedy nevadí.“

Petra: „...Já to nikdy před kamarády nevytahovala. Ani jsme si o tom nepovídali. Mám pocit, že by je to ani nezajímalo.“

³⁹ Třináctidílná knižní série japonského komiksu přeložená do českého jazyka.

Věra: „...Obecně můj rozsah přátel není tak velký, jsem naprostý introvert. Ale pokud mám přátele, tak s velkou pravděpodobností sledují anime nebo čtou mangu nebo jsou nějakým způsobem divní.“

9.5 Okolí

V této části jsem se zaměřila na otázku, jak si čtenáři komiksu myslí, že je vidí ostatní lidé, kteří mají o tomto fenoménu povědomí nebo o něm případně nejsou informováni. Dalším cílem mělo být zjištění, jak lidé reagují, pokud se poprvé setkají se čtenářem mangy. Asi polovina respondentů uvedla, že reakce bývají spíše pozitivní. Negativní reakce zažila Lucie, která na tento problém během celého rozhovoru upozorňovala. Daniela přiznala, že raději nikde nezmiňuje, jaký druh mangy má nejraději – pokud mluví o manze, vyhýbá se žánrům a raději převede rozhovor na téma *anime*. Michaela vztahuje svůj názor na celou českou společnost. Častou reakcí je podle respondentů zhodnocení mangy jako pohádky pro děti. Za nejčastější jev označují situaci, kdy ostatní vůbec neví, o co se jedná (případně že něco takového existuje).

Anna: „...Reakce bývají zmatené. Člověk je z něčeho nadšený, chce se s tím podělit a ostatní to nezajímá.“

Michaela: „...Jelikož žijeme v Česku, manga nebo anime tady moc populární nejsou. Také je tady názor, že otaku vůbec nevychází z domu a zajímají se jenom o anime, ne o kulturu.“

Lucie: „...Já se pořád přikláním k tomu, že se jim to nelíbí. Vnímají to jako pohádky. Na druhou stranu otaku pořád přibývá. Možná, že za několik let nás ostatní lidé začnou respektovat.“

Petra: „...Většinou, a to se stává často, si vzpomenou na anime *Naruto*. U nás to dávali v televizi s českým dabingem a vůbec to nebylo hezké. Takže na to mám od nich negativní reakce. Nechtěli o tom dál nic vědět.“

Tereza: „...Nejčastější reakce je, že je to hloupost.“

9.6 Škola

9.6.1 *Vědí tvoji spolužáci nebo učitelé, že čteš mangu?*

Tuto otázku jsem se rozhodla položit respondentům po zvážení faktu, že většina teenagerů stráví mnoho času ve škole. Petra s Věrou uvádí naprosto odlišné postoje k zveřejňování své záliby ve škole. Petra se označuje za silně introvertní osobu, veřejně přiznat svou zálibu pro ni byl problém. Věra se cítí být hrdá na to, čemu se věnuje. Zároveň ráda rozšiřuje povědomí ostatních o japonských komiksech, což bylo také jedním z důvodů, proč se rozhodla zúčastnit tohoto rozhovoru. Svou situaci mezi spolužáky považuje za jednodušší i proto, že ve třídě není jedinou osobou s těmito zájmy. Marii ve škole podporuje v četbě mangy a kreslení její třídní učitel, což ji nesmírně těší. Michaela má ve škole s četbou mangy potíže – chce se jí věnovat i během výuky. Několik českých mang jí bylo učiteli zabaveno a její spolusedící o toto téma neprojevuje zájem.

Marie: „...někteří učitelé o tom vědí, ale nevadí jim to. Třeba třídní učitel mi nedávno řekl, jestli bych mu nenakreslila nějaký obrázek z anime nebo mangy.“

Michaela: „...Třeba můj spolužák, když o tom mluvím celou hodinu, je na mě naštvaný, protože on to moc rád nemá. Ale chápe mě.“

Petra: „...Na střední škole jsem měla spolužačku, která sledovala anime a občas četla mangu. Moc jsme se spolu nebavily, ale občas na to přišla řeč o přestávkách.“

Věra: „...Já jsem hrdý otaku. Když mám do školy referát na volné téma, vyberu si Japonsko, anime nebo mangu. Spolužáky to docela zaujalo, také se jim líbí, jak kreslím, a občas po mně chtějí, abych jim řekla něco japonsky. A hlavně - ve třídě asi čtyři holky sledují anime.“

9.6.2 Studium jazyků

Respondentů, kteří čtou japonské komiksy v angličtině, jsem se také zeptala na otázku, zda se jejich znalost anglického jazyka nějakým způsobem zlepšila. Anna, Lucie, Petra a Věra souhlasily, že jim tato záliba pomohla rozvinout jejich jazykové schopnosti. Ostatní z dotázaných odpověděli, že jejich znalost jazyka byla už předtím velmi dobrá, tudíž žádný rozdíl nebo zlepšení nepozorují. Lucie má však stále s angličtinou potíže – její jazykové znalosti jí nepřijdou dostačující, často některým slovům i celým větám nerozumí. Přesto ale odmítá číst mangu v češtině. Věra

poukazuje na zajímavé zjištění – četba mangy a sledování *anime* jí jakožto dyslektikovi pomáhají s učením jazyků.

Anna: „...*Protože čtu mangy v angličtině, tak jsem se v tom jazyce zlepšila. Vidím to jako velké plus.*“

Lucie: „...*Občas mám s angličtinou problémy. Často se objevují třeba zkratky a to my ve škole neprobíráme. Ale vidím, že se mi rozšiřuje slovní zásoba.*“

Petra: „...*Určitě. Anglicky už se sice učím dlouho, ale myslím si, že nejvíc mi přineslo čtení mangy, anebo i sledování anime, což s tím hodně souvisí. Myslím si, že se mi díky tomu angličtina hodně zlepšila.*“

Věra: „...*Zlepšila jsem se v angličtině hlavně ve skládání vět a psaní. Já jsem dyslektik, takže mi to hodně pomáhá. Určitě jsem se zlepšila i v používání zkratk a hovorových výrazů.*“

9.6.3 Japonština

Mnoho lidí, kteří čtou japonské komiksy nebo sledují *anime*, se rozhodne naučit alespoň několik základních japonských frází. Někteří z nich se snaží naučit i některou ze tří japonských abeced. Například server *Konoha.cz* po jistou dobu zdarma zveřejňoval různé lekce japonské gramatiky nebo základní slovní zásobu. Aneta, Lucie a Petra se pokoušely samy japonský jazyk naučit, ale nakonec této činnosti zanechaly. Annu tato možnost naopak předtím vůbec nenapadla. Daniela říká, že některé věci v jejím věku již nelze podniknout. Všichni respondenti označují japonštinu jako krásný jazyk, ale velmi náročný. Velkým problémem je pro většinu absence jazykových kurzů japonštiny, někteří označují za největší překážku vlastní lenost.

Aneta: „...*Učím se japonsky sama asi půl roku. Mám toho hodně do školy, takže ta japonština je taková vedlejší. Hiraganu umím celou, ale teď na to vůbec nemám čas.*“

Petra: „...*Zkoušela jsem se učit japonsky. Ráda bych se to naučila. Líbí se mi, jak ten jazyk zní. Myslím si ale, že je to hodně náročné. Když se to učíš sama z internetu a nemáš ani učebnici, je to opravdu těžké. Ale kdybych si našla nějaký kurz, myslím, že bych se určitě naučila víc a také by to bylo více motivující. Když se to učíš sama a něco ti nejde, už se přes to nedostaneš dál.*“

Tereza: „...*Umím několik japonských slovíček. Ráda bych se tomu dál věnovala.*“

Daniela: „...*Ano, to mě přesně napadlo. Já už si to ale nemůžu dovolit. Kdybych mangu objevila někdy dřív, třeba na střední, myslím si, že by mě to tímto směrem určitě vedlo. Takže jsem to vlastně propásla.*“

9.7 Komunita

V České republice se každoročně odehrává několik společenských akcí, které mají sloužit k setkávání fanoušků japonského komiksu, anime i samotné japonské kultury. Více se tomuto tématu věnuji v teoretické části práce v kapitole *Komunita českých čtenářů japonských komiksů*. Mimo oficiální setkání se uskutečňují i srazy, které navštěvuje mnohem méně lidí – jde vždy o skupinu lidí, kteří se domluví na daném termínu. Cílem takového setkání je znovu vidět přátele ze vzdálenějších částí země a pohovořit si o stejných zájmech.

9.7.1 Festivaly

Kromě Terezy všichni respondenti projevili zájem o festivaly. Ačkoli většina z nich na žádném festivalu nikdy nebyla, mnozí plánují v budoucnosti některý z nich navštívit. Jako hlavní důvod, proč dosud žádný nenavštívili, uvádí hlavně nedostatek volného času nebo negativní přístup rodičů. Všichni respondenti si při otázce, zda někdy navštívili některý z festivalů, dovedli vybavit ihned několik jmen. Největší zájem mezi respondenty budí Animefest v Brně, který je v současnosti největší událostí svého druhu u nás. Danovi ze Slovenska se brněnský *Animefest* velmi zamlouval, podle něj se ho účastní mnoho slovenských návštěvníků. Nedůvěru festivaly vzbuzují u Anny. Ačkoli na žádném nebyla, má jistá očekávání a má obavu, že bude po jejich návštěvě zklamána.

Anna: „...*Přemýšlela jsem o Animefestu, ale psala jsem si s jednou slečnou, která tam byla, a nelíbilo se jí to. Prý je to hodně zaměřené na cosplay. Já bych si tam hlavně chtěla nakoupit nějaké věci, ale prý je to tam velmi drahé. To mě hodně odrazuje.*“

Dan: „...*Byl jsem v Čechách na jednom festivalu, ale to jsem ještě studoval v Brně. Tehdy jsem to měl blízko, ale že bych teď jel do Čech kvůli festivalům, to ne.*“

Lucie: „...*Až budu starší, chtěla bych jet do Brna na Animefest. Chtěla bych se seznámit s ostatními lidmi, kteří mají stejné záliby.*“

Michaela: „...*Na festivaly bych se moc ráda podívala, ale rodiče mi to nedovolí.*“

Petra: „...*Určitě bych chtěla nějaký z festivalů navštívit. Nevěnuji se výhradně jenom anime nebo manze, je tam i spousta dalších věcí.*“

9.7.2 Srazy

Srazy jsou společenské akce mnohem menšího rozměru. Mohou se konat kdekoli a zorganizovat je může kdokoli, kdo se aktivně zapojuje v rámci komunity *otaku*. Většinou se jedná o menší skupinu lidí, kteří se znají. Na rozdíl od festivalů je zájem mezi respondenty o srazy mnohem menší. Důvodem je i fakt, že vydat se na sraz sám bez ohlášení je takřka nemožné (na rozdíl od festivalů, kam se jedinec může vydat úplně sám). Je zde patrná osamocenost některých respondentů. Na sraz se zatím vydala pouze Aneta, která se zde setkává s přáteli.

Aneta: „...*Na srazu jsem byla několikrát, ale v poslední době jsem tam jezdila většinou kvůli kamarádům, kteří bydlí hodně daleko.*“

Daniela: „...*Na žádném srazu jsem zatím nebyla, ale vůbec se tomu v budoucnu nebráním.*“

Věra: „...*Na srazy nechodím, ale chtěla bych.*“

9.7.3 Internet

Internet je v dnešní době nezbytnou součástí našeho každodenního života. Pro čtenáře mangy představuje místo, kde naleznou nepřeberné množství nových i starých japonských komiksů, sérií anime, ale také skupin a diskuzních fór, kde se sdružují lidé se stejnými zájmy. Anna, Dan a Marie upřednostňují účast ve skupinách fungujících na *Facebooku*. Jedná se o jednu z nejjednodušších možností, jak se na internetu zapojit (není nutné zakládat nový účet, heslo, stačí se pouze přihlásit do vybrané skupiny a počkat na přijetí administrátory). Petra si nikdy neměla s kým o své zálibě popovídat, internet se pro ni v tomto ohledu stal útočištěm. Tomáš se začal zapojovat do internetových aktivit až během zaměstnání. Věra se třikrát zapojila do spravování webových stránek, ale po čase o tuto aktivitu ztratila zájem.

Anna: „...*Jsem v nějakých skupinách na Facebooku, kde se sdílí nové komiksy, ale jsem pasivní.*“

Dan: „...*Na Facebooku jsem členem nějakých klubů, občas tam píši komentáře.*“

Marie: „...*Ano, účastním se diskuzí na Facebooku.*“

Petr: „...Občas píší komentáře na Facebooku v různých skupinách s anime, ale jinak ne.“

Petra: „...Dřív jsem se zapojovala, teď už tak ne. Nejvíc asi tak v tom věku 13 až 16 let, protože to bylo období, kdy mě to zajímalo nejvíc. Takže jsem se hodně zapojovala, mohla bych říct i denně. Tehdy jsem se opravdu těšila, až přijdu ze školy, sednu si k počítači a něco přečtu nebo něco zkouknu a pak si o tom budu moct popovídat s ostatními, protože, jak jsem říkala, v mém okolí nikdo takový nebyl, kdo by si o tom se mnou popovídal. Tam si o tom můžeš popovídat, je to velká výhoda.“

Tomáš: „...Já jsem se nikdy příliš do komunit nezapojoval. Vlastně až teď, když mám v práci hodně volného času, se ve mně probudil otaku.“

Věra: „...Byla jsem asi třikrát administrátorkou v jedné otaku skupině, ale přestalo mě to bavit.“

9.7.4 Odlišnosti mezi českou a slovenskou komunitou

Mého výzkumu se zúčastnili i dva slovenští čtenáři mangy. Zajímal mě tedy jejich pohled na českou komunitu, protože se během rozhovoru zmínili, že se zapojují do různých českých diskuzních skupin a obecně situaci sledují. Tomáš si myslí, že česká komunita čtenářů mangy je mnohem rozsáhlejší. Podle něj je to možná dáno tím, že Čechů je početně více než Slováků. Dan i Tomáš se nakonec shodují, že velké rozdíly v obou komunitách nevidí. Spíše poukazují na společné body.

Tomáš: „...Možná to je trochu jiné, ale jen kvůli tomu, že v Česku je větší a rozsáhlejší komunita, ale žádný velký rozdíl nevidím.“

Dan: „...Nemyslím si, že by se to v Čechách a na Slovensku nějak lišilo. Mám takový tichý pocit, že všude je to přijímáno stejně – že čteme pohádky.“

9.8 Budoucnost

V této části jsem se respondentů ptala, zda je četba mangy nějak ovlivnila, například ve výběru budoucího povolání. Michaela, Petra a Věra v souvislosti s mangou objevily, že je baví kreslení, a chtěly se tomu v různé míře i dále věnovat. Daniela by se velmi ráda podívala do Japonska, ale nevěří, že by se tato možnost opravdu splnila. Naopak Věra je pevně rozhodnuta se do Japonska podívat. Dokonce uvažuje, že by tam strávila i delší dobu. Ostatní respondenti sdílí sen navštívit Japonsko, ale uvědomují si, jak je taková cesta finančně náročná, tudíž pro většinu z nich neuskutečnitelná.

Daniela: „...*Opravdu bych se tam chtěla podívat, ale je to spíš sen.*“

Lucie: „...*Kdybych se nebála, že se neuplatním, chtěla bych překládat mangu v nějakém vydavatelství.*“

Marie: „...*Napadlo mě jít studovat japanistiku, ale nenašla jsem žádnou takto zaměřenou střední školu v blízkosti mého bydliště, takže spíš až po střední škole.*“

Michaela: „...*Ráda bych šla na uměleckou školu. Mým snem je dělat animace nebo vyrábět filmy.*“

Věra: „...*Docela mě zajímá dětská psychiatrie. Také hodně přemýšlím nad kresbou mangy a japonštinou. Každopádně v budoucnosti jedu do Japonska, o tom jsem pevně přesvědčená.*“

9.9 Kultura

Četba japonských komiksů samozřejmě každému čtenáři přináší i základní informace o Japonsku. Už jen samotný fakt, že se manga čte zprava doleva, tedy opačným směrem, nás informuje o tom, že se tamější kultura liší od těch západních. Ne všichni čtenáři mangy se ovšem zajímají o kulturu hlouběji. Například Anna to tak nevnímá – o Japonsko jako takové se nezajímá, věnuje se hlavně komiksům. Lucii se již před objevením mangy japonská kultura líbila, poté jí však byla mnohem bližší. Marie svůj zájem rozšířila i na okolní země, tedy Thajsko a Jižní Koreu. Dokonce sleduje i korejskou hudební scénu (takzvaný *Kpop*). Petr během výuky zeměpisu zjistil, že ho údaje o asijských zemích zajímají více než ostatní předměty.

Lucie: „*Už předtím jsem se o Japonsko zajímala. Líbí se mi ta kultura. A také je to centrum mangy.*“

Marie: „...Zajímá mě celá Asie. Mám ráda Japonsko, ale i Thajsko a Jižní Koreu. Také poslouchám korejskou skupinu EXO.“

Petr: „...Ted' ve škole probíráme Čínu a Japonsko. Zajímá mě to mnohem víc než ostatní předměty.“

9.10 Role mangy v životě čtenářů

9.10.1 Jak často čteš mangu?

Přečíst jeden díl mangy trvá přibližně jednu hodinu. Pravidelně vycházející mangy mají mnoho dílů (například *Bleach* má 73 dílů). Jedná se tedy o časově velmi náročnou zálibu. Anna uvádí, že raději vyhledává kratší příběhy nebo takzvané *one shot* (jeden díl s pěti až sedmi kapitolami), aby se této situaci vyhnula. Pokud má dostatek času a splněné povinnosti, dokáže se Aneta věnovat četbě mangy i několik hodin bez přestávky. Věra přiznává, že náplní celého jejího dne je četba mangy. Vstává v pět hodin ráno, aby mohla až do začátku výuky ve škole číst, v průběhu dne čte dle situace a večer znovu čte po dobu několika hodin. V podobné situaci jako Věra byla během studia na střední škole i Petra, současné studium na vysoké škole je pro ni časově náročnější, tudíž se její čas věnovaný četbě mangy značně snížil.

Aneta: „...Dřív to bylo hodně. Ted' přečtu asi čtyři díly za týden. Denně už nečtu, ale o víkendech jsem u toho třeba i do půlnoci.“

Tereza: „...Někdy čtu jenom hodinu, jindy třeba i čtyři hodiny.“

Anna: „...Čtu určitě denně asi tak čtyři hodiny. Nebo když na to mám náladu. Já si spíš hledám kratší story.“

Dan: „...Mangu asi tak jednou za dva až tři dny.“

Marie: „...Čtu ji skoro pořád.“

Petra: „...Hlavně když jsem měla opravdu něco rozečtené nebo rozkoukané, vydržela jsem u toho opravdu dlouho, protože to bylo napínavé. Ted' už tolik ne, protože není čas. Už nemůžu prosedět u počítače tolik hodin a jenom si číst mangu.“

Věra: „...Asi do půl dvanácté, do půlnoci čtu. Vstávám v pět hodin ráno a do šesti si čtu, potom čtu ve škole, a když přijdu na intr, ještě asi dvě hodiny si čtu. Takže čtu mangu skoro pořád.“

9.10.2 Je pro tebe manga důležitá?

Pro některé respondenty je manga pouze koníčkem nebo příjemným způsobem k relaxaci. Takový názor mají Petra a Tomáš. Další ale uvádí, že by bez mangy nemohli být, vidí v tom jistý smysl svého života. Všichni souhlasí, že samotná četba mangy může být pro někoho pouhou volnočasovou aktivitou, postupně se ale stává důležitou součástí života. Někomu může naprosto změnit rozvržení volného času. Žít bez mangy je například pro Věru naprosto nepředstavitelné. Během rozhovoru dokonce popisuje, jak těžké pro ni bylo vydržet bez četby mangy několik hodin.

Anna: „...*Určitě je, protože mě to baví. Ráda se o tom bavím s ostatními na internetu. Určitě by mi to hodně chybělo.*“

Lucie: „...*Ted' je to pro mě koníček, ale je to samozřejmě návykové.*“

Marie: „...*Zatím je to pro mě koníček, ale předpokládám, že se to přesune do životního stylu. Určitě bych to tím směrem chtěla vést.*“

Petra: „...*Ted' už tolik ne, protože na to nemám tolik času. Mám moc povinností do školy, takže když si třeba čtu komiks, mám u toho strašné výčitky svědomí. Vím, že bych se místo toho měla učit do školy. Ale dělá mi to radost, když si dám chvíli pauzu. Relaxuji u toho. Prostě si u toho odpočinu.*“

Věra: „...*Anime a manga, to je smysl mého života. Momentálně bych bez toho asi nevydržela ani den. Jednou nám na intru několik hodin nešel internet a já skončila v knihovně s nějakou knížkou poezie – byl to nejhorší den v mém životě.*“

Tomáš: „...*Když jsem byl malý, hodně mě to ovlivňovalo. Jako dospělý jsem to začal vnímat jinak. Pobavil jsem se, zabil jsem čas ve vlaku, zlepšilo mi to náladu, ale jinak nic.*“

Petra: „...*Myslím si, že když člověk začne, je to jen takový koníček, ale záleží na tom, jak moc ho to osobně chytne a jak hluboko se do toho dostane. Pak už je těžší se z toho dostat ven. Prostě už tomu tak nějak propadne.*“

9.10.3 Proč se čtenbě mangy věnuješ?

Zde jsem chtěla zjistit, proč se respondenti čtenbě mangy věnují. U dospělých respondentů jsem se také ptala, zda si myslí, že je čtenba mangy nějak ovlivnila. Anna a Věra v manze nachází nepoznanou lásku a rozvíjí svou fantazii. Danovi se líbí rozmanitost příběhů, ale jako hlavní důvod, proč mangu čte, uvádí specifický styl kresby. Lucie měla původně vůči komiksům předsudky. Během čtenby série *Naruto* si však začala uvědomovat, že manga v sobě nese nějaký vyšší smysl.

Věra: „...*Yaoi je strašně roztomilé. Vztahy mezi lidmi jsou v něm upřímnější.*“

Anna: „...*Je v tom tolik fantazie, lásky, co v životě nepoznáš. Oni dokáží vymyslet, že se dívka zamiluje do kluka, který je princem z nějaké jiné země.*“

Dan: „...*Na střední škole jsem začal mít širší záběr, četl jsem už skoro všechno. Hodně mi ale záleželo a pořád záleží na tom, jak je to graficky zpracované.*“

Lucie: „...*Hodně mě zaujal děj. Já jsem začínala s četbu Naruta a líbilo se mi, že to má nějaký cíl, nějaký smysl.*“

Marie říká, že ji manga naplňuje. Dává jí něco, co doposud v ničem jiném neobjevila. Podobný názor má i Tomáš. Dodnes si pamatuje, jak v pěti letech poprvé objevil mangu a jak moc ho to následně ovlivnilo. Daniela se čtenbě mangy začala věnovat před rokem. Nyní se ohlíží zpět. Několikrát během rozhovoru poukazuje, že je na uskutečnění některých věcí v jejím věku pozdě, a projevuje nad tím lítost.

Marie: „...*Já nevím, já jsem se v tom našla. Já jsem nikdy neměla žádné koníčky, nic mě nebavilo a tady jsem se prostě našla. Tohle mě opravdu baví.*“

Tomáš: „...*V těch pěti letech jsem ještě samozřejmě nevěděl, co to je. Ale pamatuji si, že už tehdy jsem tomu naprosto propadl.*“

Daniela: „...*Když se na to podívám zpětně, asi bych začala mnohem dřív. Těžko říct, protože si myslím, že jako teenager to člověk vnímá jinak a úplně jinak to vnímá potom, když už je dospělý. Možná bych začala dřív, protože potom bych měla širší rozhled. Na druhou stranu, já čtu mangu jenom v angličtině a tehdy jsem ještě takové jazykové znalosti neměla.*“

9.11 Další

Na konci každého rozhovoru jsem respondentům umožnila vyjádřit svůj vlastní názor, dodat některé myšlenky, které je během rozhovoru napadly, nebo jen říci něco, co by rádi sdělili ostatním čtenářům mangy i nezasvěceným osobám. Anna znovu zopakovala, jak se cítí být vnímána okolím. Stejnou obavu vyjádřila i Marie, která doufá ve zlepšení přístupu okolí. Velmi by ocenila vstřícnější přístup neinformovaného okolí namísto předsudků. Dan se naopak snažil obhájit svou zálibu.

Anna: „...Mám pocit, že si o nás ostatní myslí, že jsme děti. Hodně lidí na to nahlíží jako na malovánky pro děti a nechápe, proč se lidé jako my do něčeho takového vůbec zapojují.“

*Dan: „...Nevidím v četbě mangy nebo sledování anime žádný problém. Ti, co tohle nesledují, se věnují něčemu jinému – sledují třeba *Upíří deníky* nebo další věci.“*

Marie: „...Vzhledem k tomu, jak velký má otaku v současnosti rozmach, potkávám v poslední době čím dál tím víc lidí, kteří jsou otaku. Ale jinak mi přijde, že jsme pozadu. Do češtiny se překládá velmi málo mang, opravdu toho moc není. Ono celkově – máme i málo festivalů a srazů. Zdá se mi, že jsme trochu zaostali.“

*Michaela: „...Byla bych ráda, kdyby tady bylo více druhů mang, protože mangy je tady strašně málo. Ani tady není *One Piece*. Třeba Crew vydává hodně knih, ale hodně vydávají mangy, které nejsou moc známé. Dokonce jsem přímo do Crew psala, jestli by mohli vydávat *Kuroshitsuji* nebo *One Piece*.“*

10 Shrnutí

V souvislosti se žánry mangy jsem během rozhovorů došla k zajímavému zjištění. Žánr *shounen*, který je určen pro dospívající chlapce, čtou ve stejné míře (k poměru chlapců) i dívky. Jako oblíbený a vyhledávaný žánr uvedla *shoujo* (pro dospívající dívky) pouze jediná respondentka. Dalším zajímavým poznáním je upřímnost a otevřenost některých respondentek – několik z nich hovořilo o četbě žánru *yaoi*, který popisuje homosexuální vztahy mezi muži. Některé práce jsou spíše romantického charakteru (mohou se zařadit mezi žánr *shounen ai*), jiné obsahují silný sexuální podtext, problematiku násilí a konání různých trestných činností. Z mužských respondentů se jen jediný lehce zmínil o problematice *hentai* (označení pro sexuální tematiku v manze a *anime*), ale nikdo nemluvil o žánru *yuri* (zaměřený na homosexuální vztahy mezi ženami, opak *yaoi*).

Při otázce zaměřené na rodinu a její vnímání této záliby se respondenti zdáli být zpočátku klidní a popisovali pozitivní přístup rodičů, případně říkali, že to rodinu nezajímá. Během dalších odpovědí jsem se však postupně u různých respondentů dozvídala, že situace není taková, jakou ji původně popisovali. U některých dospělých respondentů se četba mangy stala součástí hádek a výčitek mezi rodiči a dětmi. Hlavně mladší čtenáři rodičům nesdělují, čemu přesně se věnují. Čtenářky *yaoi* se snaží svou zálibu před rodinou tajit. Velký vliv má na tuto situaci zřejmě i negativní postoj vůči komiksům obecně, který v naší společnosti stále přetrvává.

Polovina respondentů nerozlišovala mezi četbou mangy jako každodenní aktivitou a pouhým zájmem. Pokud jsem se tázala na další záliby kromě těch spojených s japonskou kulturou, chvíli se rozmýšleli a následně jmenovali mangu nebo sledování *anime*. Možným řešením se jeví rozdílné chápání těchto dvou aktivit a potenciální třetí aktivity – z některých odpovědí vyplývá, že četba mangy je něčím jiným, odlišným od sledování *anime*, přestože jsou spolu obě aktivity pevně spjaty. Zároveň se tyto dvě aktivity zdají být na jiné úrovni než všechny ostatní zájmy.

Nejprve se zdálo, že přátelé se ke čtenářům komiksu staví pozitivně, během rozhovorů se ovšem začaly rozkrývat různé hranice v přátelstvích. Někteří přátelé jsou ochotni si o této zálibě vyslechnout základní informace. Zde ovšem jejich zájem často končí. Čtenáři se setkávají s nepochopením. Chybí jim někdo, komu by se mohli svěřit. Mluví i o obtěžování přátel nebo vzbuzování jejich nelibosti k japonským komiksům.

Čtenáři se po delší úvaze zdají být převážně samotářští, osamělí ve své zálibě. Přitom se setkávají s chladnými reakcemi okolí – to nejčastěji vůbec neví, o co se jedná. Okolí také velmi často reaguje na japonské komiksy srovnáváním s pohádkami pro děti, což možná dle mého názoru souvisí s celkovým pohledem naší společnosti na postavení komiksů v literatuře.

11 Závěr

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo zjistit, jakou roli hrají japonské komiksy v životě českých teenagerů. V teoretické části jsem popsala základní informace o japonských komiksech, jejich postavení a popularitě v zahraničí. Pro lepší orientaci v daném tématu jsem značnou část práce věnovala i jejich samotnému vzniku a vývoji. Komunitu českých čtenářů japonských komiksů jsem se pokusila popsat pomocí různých aktivit pořádaných na našem území. Také jsem uvedla japonské komiksy překládané do českého jazyka.

V praktické části práce jsem se zaměřila na interpretaci dat získaných během rozhovorů s vybranými respondenty. Došla jsem ke zjištění, že čtenáři japonských komiksů jsou u nás přijímáni okolím poněkud negativně. Usuzuji tak z výpovědí samotných respondentů. Často se setkávají s nepochopením, či dokonce neporozuměním - četba japonských komiksů je některými lidmi urážlivě zaměňována za pohádky určené dětským čtenářům. Tato reakce se objevuje i u blízkých osob – přátel nebo rodinných příslušníků. Nutno je také zmínit, že většina respondentů nemá přátele, kteří by tuto zálibu respektovali, natož se jí věnovali. Pokud si tedy chtějí s někým o své zálibě promluvit, jsou často odkázáni na účast v různých internetových fórech.

Japonské komiksy mají jistý vliv na své čtenáře. Mnohdy jim zaplňují veškerý volný čas, ovlivňují jejich výběr přátel a pohled na současnou českou společnost. U některých zasahují i do školních aktivit – během výuky čtou japonské komiksy namísto sledování probírané látky. Zajímavé je, že polovina vybraných respondentů se sama označila za osoby závislé na četbě japonských komiksů. Dalším zjištěním u čtenářů, kteří vyhledávají japonské komiksy přeložené do angličtiny, je postupné zlepšování se v již zmíněném cizím jazyce. Mimo jiné jsem zjistila i další zajímavé informace spojené s četbou japonských komiksů. Někteří čtenáři pravidelně navštěvují knihovny, kde si japonské komiksy půjčují. Další z nich se rozhodli pravidelně kreslit své oblíbené postavy z komiksů a rádi by se této zálibě věnovali i během následujícího studia na středních či vysokých školách.

Četba japonských komiksů je velmi populární po celém světě. Dokazuje to i počet zahraničních studií, pravidelně konaných konferencí a celkový vzrůst zájmu o tuto aktivitu. Přesto vyvstává otázka, proč na našem území není věnována japonskému

komiksu větší pozornost, přestože festivaly zaměřené na japonskou kulturu každoročně navštěvují tisíce lidí.

12 Použité zdroje

- Akicon.cz. 2016. [online]. [10. 2. 2017]. Dostupné z: <<https://akicon.cz/>>
- ALLEN, J. 2015. *Discovering Art: Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc.
- Animefest.cz. 2017. [online]. [cit. 10. 2. 2017]. Dostupné z: <<https://animefest.cz/>>
- BOLAŁEK, R. 2011. *The NARUTO fan generation in Poland: an attempt at contextualization*. In BERNDT, J. et al. *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University.
- Crew.cz. 2017. [online]. [cit. 5. 1. 2017]. Dostupné z: <<http://www.crew.cz/>>
- CUDDON, J. A., PRESTON, C. 1999. *The Penguin dictionary of literary terms and literary theory*. London: Penguin Books.
- DOUGLASS, J., HUBER, W., MANOVICH, L. 2011. *Understanding scalation: how to read one million fan-translated manga pages*. *Image & Narrative*. 12 (1): 190 – 227.
- FORET, M. 2012. *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H. 2010. *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
- HEER, J., WORCESTER, K. 2008. *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- HENDL, J. 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- HSIAO-PING, CH. 2006. *The Significance of Manga in the Identity-Construction of Young American Adults: A Lacanian Approach*. Marilyn Zurmuehlin Working Papers in Art Education: Iss. 1: Article 2. Iowa Research Online. [online]. [cit. 13. 2. 2017]. Dostupné z: <<http://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1384&context=mzwp>>
- Konoha.cz. 2017. [online]. [cit. 10. 2. 2017]. Dostupné z: <<http://147.32.8.168/>>
- KOŘÍNEK, P., FORET, M., JAREŠ, M. 2015. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis.
- Kyoto Seika University. 2017. [online]. [cit. 5. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/>>

- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. 1998. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada.
- LESSIG, L. 2004. *The creative commons*. Montana Law Review: Vol. 65. [online]. [cit. 5. 3. 2017]. Dostupné z: <<http://scholarship.law.umt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2304&context=mlr>>
- MACWILLIAMS, M. 2008. *Japanese visual culture : explorations in the world of manga and anime*. New York: M. E. Sharpe.
- MAZUR, D., DANNER, A. 2015. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Praha: Knižní klub.
- MCCLLOUD, S. 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art.
- MESKIN, A., COOK, R. 2012. *The art of comics: a philosophical approach*. Malden (MA): Wiley-Blackwell.
- MORIKAWA, K. 2008. *Learning from Akihabara: The birth of a personapolis*. [online]. [cit. 13. 2. 2017]. Dostupné z: <<https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/1316/file/morikawa.pdf>>
- PAVERA, L., VŠETIČKA, F. 2002. *Lexikon literárních pojmů. Olomouc: Nakladatelství Olomouc*.
- PETERSEN, R. S. 2011. *Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara: Praeger.
- PINK, D. H. 2007. *Japan, ink: Inside the manga industrial complex*. Wired magazine. [online]. [cit. 13. 2. 2017]. Dostupné z: <<https://www.wired.com/2007/10/ff-manga/>>
- Talpress.cz. 2017. [online]. [cit. 5. 1. 2017]. Dostupné z: <<http://www.talpress.cz/>>
- VÁGNEROVÁ, M. 2005. *Vývojová psychologie*. Praha: Karolinum.
- ZonerPress.cz. 2017. [online]. [cit. 5. 1. 2017]. Dostupné z: <<https://www.zonerpress.cz/>>

Použité obrázky

Obrázek 1 Naruto

KISHIMOTO, M. 2012. *Naruto*. 2. vydání. Praha: Crew. 1. díl. (vlastní archiv)

Obrázek 2 Bleach

KUBO, T. 2012. *Bleach: The death and the strawberry*. Praha: Crew. 1. díl. (vlastní archiv)

Obrázek 3 Death Note

TSUGUMI, O., TAKESHI, O. 2011. *Death Note: Zápisník smrti*. Praha: Crew. 1. díl. (vlastní archiv)

Obrázek 4 Libání zakázáno

YUKI, N. *Libání zakázáno*. 2012. Brno: Zoner Press. 1. díl. (vlastní archiv)

Obrázek 5 Elegie pro ovečku

TOUME, K. *Elegie pro ovečku*. 2009. Praha: Talpress. 1. díl. (vlastní archiv)

13 Přílohy

Slovníček pojmů

Anime – japonské animované seriály

Con – setkávání fanoušků

Cosplay - vytváření či oblékání se do kostýmů různých postav objevujících se v animovaných i hraných filmech či online hrách

Doujinshi – manga vytvářená samotnými čtenáři s využitím prvků z originálních děl

Graphic novel – komiksový román, rozsáhlejší knižně vydávané uzavřené komiksy

Hentai - označení pro sexuální tematiku v manze a *anime*

Joho manga – informační manga

Josei – manga určená pro dospělé čtenářky (orientačně od 18 do 30 let)

Komiks – překlad amerického *comics*, označení formy obecně (například manga) nebo obrázkového seriálu s promluvami postav umístěnými v bublinách

Lolicon – žánr mající tendenci sexualizovat velmi mladé dívky nebo infantilizovat dospělé ženy v souvislosti se sexuálním chováním

Manga – japonský komiks

Mangaka – označení pro autory mangy

Manhua – čínský komiks

Manhwa – korejský komiks

Mecha – žánr, vyskytují se v něm mechanické prvky (například roboti)

One shot – krátký komiks (má jeden díl, počet kapitol se většinou pohybuje mezi 5 až 7)

Otaku – fanoušek mangy a *anime*

Seinen – žánr určený pro dospělé muže (ve věku 18 až 30 let)

Shoujo – žánr určený dospívajícím dívkám

Shoujo ai – žánr popisující homosexuální vztahy mezi ženami

Shounen – žánr určený dospívajícím chlapcům

Shounen ai – žánr zobrazující homosexuální vztahy mezi muži

Webkomiks – komiks tvořený a publikovaný elektronicky (lze nalézt i název *webtoon*)

Yaoi – žánr zobrazující homosexuální vztahy mezi muži (prohloubená varianta *shounen ai*)

Yuri – žánr zobrazující homosexuální vztahy mezi ženami (prohloubená varianta *shoujo ai*)