

**UNIVERZITA KARLOVA**

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut Sociologických studií

Katedra Sociologie

## **Bakalářská práce**

**Univerzita Karlova**

**Fakulta sociálních věd**

Institut sociologických studií

# **Bakalářská práce**

## **Analýza genderově nekonvenčních postav v japonském anime a manze**

Analysis of Gender Unconventional Characters in Japanese Anime and Manga



**FAKULTA  
SOCIÁLNÍCH VĚD**  
Univerzita Karlova

Autor práce: Valérie Pleskačová

Studijní program: Sociologie

Vedoucí práce: doc. Mgr. Martin Hájek Ph.D.

Praha 2018

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Analýza genderově nekonvenčních postav v japonském anime a manze* vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. Zároveň souhlasím s použitím mé práce pro studijní a výzkumné účely.

V Praze, dne \_\_\_\_\_

.....

Podpis

## **Bibliografický záznam**

PLESKAČOVÁ, Valérie, 2018. *Analýza genderově nekonvenčních postav v japonském anime a manze*. Praha, 49 s. Diplomová práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí práce doc. Mgr. Martin Hájek Ph.D.

**Rozsah práce:** 82 435 znaků

## **Abstrakt**

V této práci se budu zabývat analýzou genderově nekonvenčních postav v japonské manze a anime. Téma práce vzniklo na základě mého dlouholetého zájmu o tento typ pop-kultury. Manga a anime, na nichž založím svůj výzkum, vznikla v druhé polovině 90. let z rukou Masashi Kishimota a stala se nejpopulárnější mangou milénia. Výzkum plánuji provádět kvalitativně skrze analýzu dokumentů, kterými jsou psané díly mangy a videozáznamy sérií Naruto/Naruto Shippuuden. Z těchto sérií vyberu patnáct postav na základě jejich genderových rolí a identit. Následně zanalyzuji každou jednotlivou postavu pomocí vytvoření kategorizačního systému, na jehož základě přiřadím jednotlivé kategorie k atributům maskulinity a feminity u dané postavy. Svůj výzkum podkládám pracemi a texty zaměřujícími se na gender v manze a anime a také genderovými stereotypy aplikovanými v západní kultuře, které popisuje např. Ann Oakley, Sandra Bem nebo Deborah Cameron. Cílem výzkumu je zjistit, jestli existují nějaké pravidelnosti ve vytváření genderových vzorců jednotlivých postav, nebo zda se jedná o pouhý chaos, který nemá žádný měřitelný, systematický podklad. Závěr práce bude věnován limitům práce a budoucím výzkumům mangy a anime.

## **Abstract**

In this thesis, I analyse gender unconventional characters of Japanese manga and anime. The topic is based on my long-lasting interest in this type of pop culture. Manga and anime, on which I build my research, were written in late 90' by Masashi Kishimoto and become the most popular manga of millennium. I use qualitative method through analysing documents, which are written parts of manga and video records of series Naruto/Naruto Shippuuden. I choose fifteen characters based on their gender roles and identities from these series. Next, I analyse every single character by constructing system of categories, based on which I connect categories to attributes of masculinity and femininity. To anchor my research, I use thesis and works, which are focused on gender in manga and anime and gender stereotypes applied in west cultures, which are written for example by Ann Oakley, Sandra Bem or Deborah Cameron. Object of research is to find out, if there are any regularities in making gender of each character, or if it is just a chaos, which has no measurable background. The conclusion of the thesis will be devoted to the limits of work and to future research of manga and anime.

**Klíčová slova**

*Gender, genderová identita, genderová role, genderové stereotypy, anime, manga, sociologie genderu*

**Keywords:**

*Gender, gender identity, gender role, gender stereotypes, anime, manga, sociology of gender*

**Title in English:** Analysis of Gender Unconventional Characters in Japanese Manga and Anime

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce, doc. Mgr. Martinu Hájkovi Ph.D., který mne dovedl k úspěšnému dokončení této práce.

# **Institut sociologických studií**

## **Teze bakalářské práce**

### **Vymezení předmětu zkoumání a výzkumných otázek**

V této práci se plánuji zabývat genderovou rovností či nerovností ve světě anime a mangy. Ráda bych zkoumala tento světový, a již masový, fenomén v kontextu formování genderové identity u jednotlivců mezi dvanáctým a dvacátým pátým rokem života. Zaráží mě právě ona masovost tohoto jevu, proč je vlastně tak úspěšný, v čem je tak specifický a odlišný od jiných komiksů či animovaných filmů. Je evidentní, že genderová role postav v anime a manze je velmi určována jejich předepsanými osudy – zda se stanou legendami, zavrženými postavami, nebo umřou jako neznámí členi společnosti. Hlavními otázkami své práce tedy shledávám: Jaký vliv má při formování genderové identity mladých lidí nejednoznačnost genderové role postav v manze a anime? Jaká je rozličnost mezi mnou určenými postavami a čím jsou tak specifické, že stojí za analýzu jejich činů, postojů, fyziognomie a psychologie? V čem je ten zásadní rozdíl mezi ženskou a mužskou postavou v rámci hierarchie dané imaginární společnosti a jak tato hierarchie určuje genderovou roli/identitu dané postavy? A samozřejmě k těmto hlavním otázkám budou vázati i podotázky, které vyplynou až po prvním kole analýzy.

### **Metody a prameny**

Hlavní metodou výzkumu by měla být podrobná analýza několika dílů anime a několika svazků sepsaných mang, tak, abych co nejlépe popsala rozdíly mezi mužskými a ženskými postavami. Touto analýzou získám podklad pro dotazník, ve kterém bych ráda použila sémantický diferenciál. Ten mi pomůže získat zpětnou vazbu na má zjištění z vlastní analýzy. Analýzu bych rozdělila do několika kategorií, které by charakterizovaly jednotlivé postavy.

### **Předpokládaná zjištění**

Předpokládám, že výsledkem mé práce budou zjištění o změnách a jednotlivých nuancích mezi genderovými rolemi jednotlivých postav v manze a anime a jejich vliv na formování genderové identity mladých lidí mezi dvanáctým a dvacátým pátým rokem života. V rámci výsledků výzkumu očekávám i možný vliv na budoucí generace mladých lidí a rozvoj anime a mangy po celém světě více, než doposud.



### **Předpokládaná struktura práce**

- 1) Vymezení výzkumného problému
- 2) Teoretická východiska – výzkumné otázky
- 3) Metodologie výzkumu
- 4) Analytická část
- 5) Závěr a hlavní zjištění celého výzkumu

## Obsah

<b>1. ÚVOD DO PROBLÉMU .....</b>	<b>1</b>
<b>2. TEORIE .....</b>	<b>3</b>
2.1. HISTORIE MANGY A ANIME.....	3
2.2. NARUTO A NARUTO SHIPPUDEN .....	5
2.3. GENDEROVÁ IDENTITA A ROLE .....	8
2.4. PŘEDCHOZÍ STUDIE K MANZE A ANIME .....	12
<b>3. VÝZKUMNÁ OTÁZKA.....</b>	<b>17</b>
<b>4. DATA A METODY.....</b>	<b>18</b>
4.1. STRATEGIE VÝZKUMU .....	18
4.2. METODY SBĚRU DAT .....	18
4.3. METODY ZPRACOVÁNÍ DAT .....	19
4.4. VÝZKUMNÝ VZOREK .....	19
4.5. METODY ANALÝZY DAT .....	20
4.6. ETIKA VÝZKUMU .....	20
<b>5. ZJIŠTĚNÍ.....</b>	<b>22</b>
<b>6. DISKUZE .....</b>	<b>44</b>
<b>7. ZÁVĚR.....</b>	<b>46</b>
<b>8. SEZNAM LITERATURY .....</b>	<b>47</b>

## 1. Úvod do problému

Téma mé práce vzniklo kombinací mého dlouholetého zájmu o japonskou mangu a anime a dnešního rozporuplného fenoménu vnímání genderu. Osobní zkušenost s čtením mangy a sledováním anime mne uvedlo do systému, který by se na první pohled zdál být čistě japonským. Čím déle jsem ale měla možnost mangu i anime sledovat, došlo mi, že jsem svědkem něčeho, co má základ nejen v Japonsku, ale i v celém zbytku světa. Gender je v manze a anime základním stavebním prvkem, protože na základě něho autoři kombinují vlastnosti jednotlivých postav, skupin a celých společností. Kulturní aspekty jsou znát od architektonické a grafické stránky komiksů a seriálů, systematiky rozložení imaginárních společností, až po charaktery jednotlivých postav.

Genderové role postav je možno vnímat skrze dva pohledy. Ty role, které my považujeme za konvenční, tedy „správné“, jsou pro nás samozřejmé, např. muž jako bojovník, nebo žena jako matka. Na druhé straně jsou pro nás nekonvenční role, které jsme schopni akceptovat, protože je vnímáme jako exotické. Nepropojíme je s naším vnímáním genderu a společnosti, ale rádi se na ně podíváme, zkritizujeme, nebo se o nich poučíme. Mezi takové role může patřit např. žena jako vojevůdce nebo muž v roli stevarda. Nejedná se o pro nás nereálné role, ale jsou spíše vzácné a překvapivé.

Zároveň ale není snadné rozdělit tuto problematiku jen podle finálních rolí, které ve společnosti vnímáme. Je potřeba dohledat atributy jednotlivých genderů a konkrétních rolí, porovnat je mezi sebou, zjistit, zda jsou přisuzovány spíše ženám, či mužům. Na základě získaných poznatků už jsme schopni určit, zda existuje pravidelnost v konstruování genderových rolí jednotlivých postav v manze a anime, nebo zda je to neurčitý chaos.

V českém prostředí je manga i anime dobře známá, obzvláště mladším generacím. Mnoho adolescentů se věnuje tzv. cosplayi, což je převlékání se za smyšlené postavy nejen z mangy a anime, ale i z počítačových her nebo seriálů a filmů. Vliv mangy a anime na adolescenty se projevuje nejen tím, že se transformují do jiných postav, ale především na vnímání vztahů mezi lidmi. V manze a anime nejsou rozlišovány homosexuální, bisexuální a heterosexuální postavy, stírají se genderové rozdíly. Během adolescentní fáze člověka je jedinec náchylný k jakýmkoliv vlivům, manga a anime nejsou výjimkou. Někteří na ní vyrůstají od útlého dětství, někteří se k nim propracovávají až s obdobím vzdoru v pubertě. V každém případě se však jedinec zabývající se mangou a anime stává objektem vlivu jiných kultur a jejich promícháváním

Proto je zajímavé se zabývat tím, jak jsou nekonvenční genderové atributy v manze a anime vytvářeny ve vztahu k západním genderovým stereotypům. Zjistila jsem, že existují určitá pravidla pro utváření, pro západního čtenáře, genderově nekonvenčního světa, která jsou kombinací japonské kultury s naší, západní. Jedná se o snahu autorů zavděčit svůj produkt co největšímu počtu jedinců po celém světě.

## 2. Teorie

### 2.1. Historie mangy a anime

Jak už jsem zmínila v úvodu, slovo anime je zkratkou slova „animation“. V dnešní době je běžné, že slovo anime je používáno jak pro animace, které jsou vytvořeny v Japonsku, tak i pro specifický styl japonské animace.

Historie anime se dělí na několik úseků – hrubě vzato je zde předválečné, válečné a poválečné období, podrobněji by se dala rozdělit i na desetiletí. Předválečné období se dále dělí na První a Druhou generaci, podle významných animátorů. Další období už dělit není třeba, maximálně podle konkrétních zlomových situací.

Rok vydání anime byl dlouho považován za jasný, ale protože Matsumoto Naoki našel na Kjótu velmi krátký animovaný kousek od neznámého autora a zmínil se o tom médiím, nastala dlouhá doba, kdy nebylo jasné, zda je toto první kus anime, nebo ten, který byl do roku 2005 brán jako první, a to *Imokawa Mokuzō Genkanban no Maki*. Díky tomuto nálezu se datum posunulo o několik let, až do roku 1905. [Clements, McCarthy 2006]

První generace autorů anime je známá třemi jmény: Shimokawa Ōten, Kōuchi Jun'ichi a Kitayama Seitarō. První dva byli osloveni agenturou na vytváření filmů, aby pro ně udělali animovaný film, naopak Kitayama sám oslovil filmovou společnost s nápadem udělat animovaný film. Ačkoliv nález na Kjótu posunul historii o pár let zpět, stále se za opravdu první anime považuje prvotina Shimokawa. I přesto je však hlavní postavou První generace Kitayama, neboť se věnoval animaci, i když skončila první vlna zájmu filmových společností a musel hledat finanční prostředky někde jinde. Ačkoliv studio dlouho nepřežilo, bylo v něm odchováno dost studentů, kteří později tvořili Druhou generaci.

Druhá generace animátorů je tvořena především Kitayamovými žáky, např. Yamamoto Sanae, Kimura Hakuzan nebo Murata Yasuji. Yamamoto začal kreslit už u svého mistra ve studiu a pokračoval i po válečném období, později už se však věnoval jen produkci. Murata zase kreslil především zábavné a naučné snímky s postavami zvířat, aby se odlišil od ostatních. Kimura je známý především jako autor pokusu o první japonské animované pornografické video, za což byl zatčen, a tak skončil [Clements, McCarthy 2006].

Předválečné období obecně bylo tvořeno především anime, které kopírovaly a využívaly japonský folklór. Většina původních anime z této doby pojednává o legendách a mýtech Japonska.

Válečné období se odlišuje od předválečného především tím, kde animátoři sháněli prostředky pro animaci. Armáda začala využívat animátory výměnou za inspirace pro

příběhy, snažila se tedy o propagandu, zavedla cenzuru a investovala do animátorů více peněz, než do té doby přispívalo ministerstvo školství. V tomto období se díky tomu objevil u animací zvuk a začal se plně využíval Cel-Animation systém, který zjednodušil animátorům práci.

Poválečná animace se zaměřila na prosté pohádky, protože o anime jako takové nebyl zájem, neboť se Japonsko potýkalo s pozůstatky války. Do této éry spadá autor animací Tezuka Osamu, kterému se přezdívá Bůh Mangy. Jedná se pravděpodobně o nejdůležitější osobu celé historie mangy a anime, protože to on vytvořil základní žánry, postavy a příběhy, které se dodnes nějakým způsobem recyklují.

Další důležitou osobou tohoto období je Miyazaki Hayaa, autor jedněch z nejznámějších anime vůbec, Princezny Mononoke nebo My neighbour Totoro. Mimo jeho osobu vzniklo například i loni znovu zpracované anime Ghost in the Shell, ve kterém si zahrála Scarlett Johanson.

S postupem využívání televizí přišel nový trend, a to tzv. OVA (OAV), Original Video Animation, což označuje fenomén anime dělaných přímo pro televizory, nikoliv na velká plátna. S tímto typem anime přišla, dnes už velmi známá, vlna *hentai* průmyslu, neboť televize nebyla cenzurovaná a dodávala tak animátorům kuráž a neomezenou fantazii.

Moderní anime už jsou mířena především na počítačového diváka, většina z nich je tvořených podle manga předlohy, anebo podle počítačových her.

Manga, jak už bylo zmíněno v úvodu, je složeninou dvou slov, které dohromady znamenaly „humorné obrázky“, ale později se význam začal měnit význam na „komiks“. První člověk, který tento termín použil, byl Santó Kjóden na konci 18. století [Tameni 2013].

Datování první mangy je ale stejně náročné, jako datování prvního anime. Některé zdroje tvrdí to, co píše v předchozím odstavci, některé zase, že počátky mangy jsou už ze 13. století, neboť z této doby bylo nalezeno skoro 1200 nakreslených svitků, jejichž autorství se přisuzuje neznámému mnichovi. Poslední skupina zdrojů naopak tvrdí, že manga vznikla mezi 17. a 18. stoletím, kdy byly vytvořeny dřevoryty, předchůdci kreslených mang.

V 18. století vznikly první tištěné knihy, tzv. *kibjóši*, které jako první obsahovaly ilustrace a text. Obsah byl různorodý, od romantických témat, přes humorné povídky až po satiru. Za opravdový vznik mangy takové, jakou ji známe dnes, je považováno období před a po válkách. Před válkami se jednalo hlavně o dětské časopisy s jednoduchými kreslenými příběhy. Díky rozdělenému školství však vznikly rovnou dva druhy mangy – chlapecká

a dívčí. Dívčí manga je označovaná jako *shódžó* a první vyšla už roku 1902. Chlapecká manga se nazývá *shónen*.

Na významu manga nabrala až po válce, i když byla zavedena tvrdá cenzura. Přesně do tohoto období spadá už zmíněný Tezuka Osamu a jeho manga a anime *Astro Boy*. V té době zároveň začínaly psát ženské autorky anime, které byly schopnější zaujmout dívčí část čtenářů.

V posledních dvaceti letech vzniká velké množství manga komiksů s mnoha různorodými žánry a tématy, z nichž spousta se dočká i animovaného zpracování.

## 2.2. Naruto a Naruto Shippuden

Ve svém výzkumu se budu věnovat sérii mang a anime Naruto, Naruto Shippuden a Boruto, které jsou dílem japonského, mezi fanoušky anime a mangy známého, Masashi Kishimota (japonsky 岸本齊史). Kishimoto začal s povídkami o malém, blondatém ninjovi s démonem v těle v roce 1997. Původně s ním nebyl spokojen, především po technické stránce. Domníval se, že je příliš odbytý a že postrádá kvalitní zápletku. V tomto roce však vydal jen pilotní povídku, oficiální první díl mangy vyšel až o dva roky později. [Konoha.cz 2016]

Kishimoto se inspiroval v shounen mangách a snažil se vytvořit co nejvíce originální a zajímavé postavy pro celý příběh. Zásadním pro něj bylo rozdělení postav do tříčlenných týmů, aby na nich ukázal, že jsou v určitém směru jedinečné a skvělé, ale zároveň, aby čtenáři viděli jejich slabé stránky. Pro příklad uvedu tříčlenný tým číslo 10, Ino-Shika-Chou, který se skládá ze dvou chlapců, Nara Shikamarua a Akimichi Choujiho, a jedné dívky, Yamanaka Ino. Už po generace jsou tyto tři klany ve tříčlenných týmech pospolu, tedy rodiče i prarodiče, dokonce i děti zmíněných postav spolu tvořili tým. Tým 10 má tři hlavní techniky – ovládání stínů (Shikamaru), přenos mysli (Ino) a zvětšení sebe sama (Chouji). Díky kooperaci těchto technik je tým 10 jeden z nejsilnějších v celém ději. Od dětství se členové učí spolupráci, ovládání svých technik a důvěřování zbytku týmu.

Příběh Naruta se odehrává v japonském fantasy světě a začíná v Listové vesnici. Na kresbách je vidět tradiční japonské prostředí, od obchodů, přes budovy, až po oblékání. Na druhou stranu je zde i mnoho nezapadajících prvků, například oblečení ninjů, které je moderní, nebo některá místa, které Naruto navštěvuje, jsou industriální a mají současný vzhled. Když se autora ptali, jak by popsal příběh Naruta, řekl, že první série (tedy *Naruto*) je o tom, jak se postavy seznamují, vytváří přátele a dosahují vzájemného uznání. Druhou část

(*Naruto Shippuden*) vnímá jako snahu o vytvoření a představení romantické lásky, kterou nechtěl vytvářet už v první sérii.

Kishimoto se ještě v době, kdy nebyla dokončena druhá série, vyjádřil, že přesně ví, jak bude probíhat konec Shippudenu, jaké povedou postavy dialogy, jak mezi sebou budou interagovat. Poslední série, *Boruto*, běží v japonských televizích poslední rok a Kishimoto zdůraznil, že dřív, jak za pět let, neskončí.

Jak už jsem zmínila, celý příběh se točí okolo ninjů, jejich nepřátel a přátelství. Ráda bych tedy v další části této kapitoly vysvětlila některé pojmy, které považuji za důležité pro porozumění dalších částí mé práce.

### **Ninjové a jejich hodnosti**

Tato podkapitola je důležitou součástí mé práce, protože je částečně součástí následné analýzy postav. Hodnosti se v Japonsku odvíjí převážně od pohlaví postavy, ale v Narutovi je hodnostní řád narušen genderem jednotlivých postav. Pozice, kterou tradičně vykonává muž, se najednou stává přístupnou i pro ženy, stejně tak naopak.

Ninja, v pojetí příběhu o Narutovi, je osoba, která od sedmi let studuje Akademii, kde se učí technikám, práci s chakrou, bojování se zbraněmi, strategiím, plněním misí a důvěře ve své přátele. Po absolvování akademie získá hodnost *genin*, což je u ninjů ta nejnižší hodnost, a členku se znakem vesnice. Postupem času a plněním misí, které mají několikero úrovní, se zdokonaluje ve svých technikách a může přistoupit k tzv. Chuuninským zkouškám. Na Chuuninských zkouškách se plní tři úkoly, všechny po tříčlenných týmech, do kterých jsou ninjové rozděleni na konci akademie a v rámci kterých vždy vykonávají všechny mise. Jen ti, kteří projdou všemi nástrahami a úkoly, si zaslouží nosit hodnost *chunnin*. Ninja s tímto titulem může vést tým geninů. Další hodností je být součástí souboru *ANBU*, což, volně přeloženo, znamená *temná strana* nebo *černé jednotky*. Do ANBU se dostávají velmi nadaní ninjové z řad geninů a chuuninů, tací, kteří jsou něčím specifičtí. Do této skupiny patří například Hatake Kakashi, sensei Narutova týmu, nebo bratr Narutova nejlepšího přítele, Uchiha Itachi. Předposlední hodností jest *jounin*. Jedná se o snaživého, nadaného, chytrého a schopného ninju, který se k této hodnosti dostane především plněním náročných misí. Ve chvíli, kdy už ninja má tento titul, může vést jakýkoliv tým, plnit mise na dvou nejvyšších úrovních a zastávat vyšší pozice v politice vesnic. Poslední hodností je *kage.*, což je v podstatě prezident/král vesnice. Vždy se jedná o výjimečného ninju, který dokázal něco nadlidského, heroického nebo obecně pro vesnici velmi důležitého, nebo má speciální, jednu z nejsilnějších, technik, která dokazuje jeho schopnost ochránit v případě potřeby celou



vesnici. Je pět typů kage – hokage, raikage, mizukage, tsuchikage a kazekage. Každý z nich má pod svým vedením jednu vesnici a dohromady tvoří dohody a vzájemnou pomoc. Ne vždy byly všechny vesnice spřátelené, naopak proti sobě brojily, ale v závěru mangy a anime se z nich stala aliance.

Hodnosti od genina po jounina jsou genderem i pohlavím nerozlišené, ale mezi všechny typy kage se v původních sériích dostaly pouze dvě ženy, které následně spustily vlnu dalších ženských zastupitelek vesnic.

### **Kunoichi a nukenin**

Kunoichi je prosté označení pro ninju ženského pohlaví. Nejedná se o žádnou specializaci, ani charakteristiku povahy nebo schopností. Mezi příklady kunoichi můžu vložit Temari, TenTen nebo Sakuru, do které byl dlouhou dobu Naruto zamilovaný.

Nukenin je název pro ninju, který zradil svou vesnici a obrátil se proti ní. Je charakteristický přeškrtnutým znakem na své čelence. Většinou se jedná o žoldáky, za příklad uvedu Uchihu Itachiho, který zradil Listovou tým, že vyvraždil celý svůj klan, kromě svého mladšího bratra.

### **Oslovení**

V Japonsku obecně se vyskytují různé typy oslovení, podle toho, koho osoba oslovuje, takže není divu, že se tento zvyk projevuje i v manze a anime. Existuje několik označení pro ženy a muže. Jedná se v podstatě o přípony na konci jména.

Mezi oslovení dívek patří *-chan*, např. Sakura-chan. Jedná se o běžné oslovení blízkých přátel nebo v rodině. U chlapců se využívá přípona *-kun*, např. Sasuke-kun. V Japonsku se tak oslovují buď mladí muži a chlapci, nebo podřízení v zaměstnání. Mezi formálnější oslovení patří *-san* nebo *-sama*. Přípona *-san* je v podstatě nejuniverzálnější, používá se pro obé pohlaví a dá se použít prakticky v každé situaci. Oslovují se tím především starší lidé nebo lidé, které osoba příliš nezná. Oslovení *-sama* se používá velmi zřídka, ale například v Narutovi je tak oslovován hokage. Takže se buď řekne hokage-sama, nebo například Tsunade-sama. Se jménem se používá jen pokud stále vykonává funkci kageho. V reálném světě se v mluvě příliš nepoužívá, ale když už, tak při velmi formálních příležitostech, např. schůze členů vlády s císařem [Taro 2011].

### 2.3. Genderová identita a role

Kultura ovlivňuje životy jednotlivců – jejich přístupy, mentalitu, subjektivizaci řešení různých situací.

Genderová identita je v dominantním vztahu k genderové roli. Jedná se o pocit jedince, zda se cítí jako žena nebo jako muž, zatímco role už určuje to, jak reálně daný jedinec žije na základě své genderové identity. Zároveň jde i o kulturně vytvořený koncept, který následně modeluje pohlaví, lépe řečeno, jedinec na základě svého genderu popírá své pohlaví, nebo jej naopak potvrzuje. Pokud gender neodpovídá biologickému pohlaví, stává se takový jedinec transsexuálem [Oakley 2000: 126-127].

Celý proces genderového vývoje jedince se odvíjí od sebeidentifikace. Za obvyklých okolností se chlapci identifikují s muži a dívky s ženami. „Chyba“ nastává, pokud se muž dlouho identifikuje se ženou, stejně tak ženy s mužem. Genderová identita se částečně tvoří už bezprostředně po narození jedince, kdy jsou mu dávány modré nebo růžové dupačky, podle toho, s jakým pohlavím se narodil. Od narození se také odvíjí čtyři fáze procesu genderové identifikace: manipulace, systematické směřování pozornosti dítěte na specifické předměty, verbální pojmenovávání a aktivita, při které se jedinec setkává s ženskými a mužskými životními procesy [Oakley 2000: 129].

Genderové role je soubor zjevných i skrytých pravidel, který definuje, jaké chování, myšlení, cítění, oblečení či forma partnerských vztahů je vhodná, popřípadě nevhodná pro příslušníky jednoho nebo druhého pohlaví. Tato pravidla jsou většinou nepsaná a neformální, jen jsou určovaná danou společností, ve které jedinec žije. Kultura ovlivňuje životy jednotlivců – jejich přístupy, mentalitu, subjektivizaci řešení různých situací. Typicky ženskou genderovou rolí je péče o rodinu a starání o domácnost, naproti tomu mužskou genderovou rolí je charakteristicky finanční a materiální zabezpečení rodiny.

V našem kulturním prostoru se v raném dětství nevyskytuje tolik rozdílů mezi výchovou chlapečka a holčičky, ale čím je dítě starší, tím více je směřováno rodiči a společností k „správnému“ subjektivnímu pohlaví [Karsten 2006: 64]. Rodiče jednají odlišně se synem a s dcerou, dokonce téměř naopak, než by to dávalo smysl. Dívky jsou od narození zralejší než chlapci, jsou motoricky zdatnější a odolnější vůči nemocím, ale i přes to je rodiče vnímají jako malé princezny, které na sebe musí dávat pozor a o které musí být pečováno. Většinou se na ně uplatňují lingvistické podněty než ty fyzické, motorické. I přes moderní dobu je stále od žen méně očekáváno, jsou méně pod dozorem, ale za to je jim více hlídána nezávislost, která

není vnímána jako správná pro ženské pohlaví. U chlapců je to jinak, v ohledu nezávislosti to mají vůči dívkám snazší, ale je od nich více očekáváno v profesním životě [Karsten 2006: 65].

Vůči děvčatům, které se chovají jako chlapci, hrají si s autíčky, jsou drsnější, odvážnější a zarputilé, je projevováno více tolerance než vůči chlapcům, kteří se chovají příliš zženštile, ustupují v argumentování a v bojích, a jsou jemní. Tímto chováním v očích rodičů zvyšuje pravděpodobnost homosexuální budoucnosti jejich synů, zatímco u drzých a tvrdohlavých dcer se tento strach nevyvíjí [Karsten 2006: 66-67].

Role se vyvíjí nejen samotnou výchovou, ale i podklady pro ni, např. dětské knížky, ve kterých je ženská postava znázornována v šatičkách a s mašlí ve vlasech, zatímco mužská postava v kalhotách, košili nebo tričku a čepici. Stejně tak oddělení v hračkářstvích jsou vytvořena speciálně pro dívky a speciálně pro chlapce. V chlapeckých odděleních najdeme kutilské sady, autíčka, roboty, hlavolamy a sportovní potřeby, zatímco v dívčích panenky, hudební sady, omalovánky, kuchyňky, korálky, kráslíci sety zvířátka a plyšáky.

### **Sociální interakce**

Sociální interakce je vzájemné působení jedné osoby na druhou a dělí se na pozitivní a negativní. Pozitivní interakce jsou nasnadě, jedná se například o setkání s přáteli, narozeninovou oslavu, Vánoce strávené s rodinou, nebo schůzku s milovaným člověkem. Také může jít o emočně neutrální interakce, které jsou ale pozitivní a významné ve smyslu sběru informací a názorů, tedy i sezení na přednáškách a seminářích ve škole.

Negativní sociální interakce se vyznačují tím, že se jich jedinci nechtějí účastnit, snaží se jim vyhybat, a to na základě svých předchozích zkušeností. Například rozchod s milovanou osobou je nepříjemná interakce, která je doprovázena silnými emocemi a pocity. Není v zájmu jedince, aby si tuto zkušenost, tuto interakci, chtěl znovu prožít.

Dějí se okolo nás každý den, jsme jejich běžnou součástí, když mluvíme s lidmi, jezdíme veřejnou dopravou, sedíme ve škole nebo jdeme na oběd s kolegy. Každá další interakce formuje naše chování a jednání. Dle zažitých interakcí si navykáme na vzorec, podle kterého pak reagujeme na ostatní nebo s nimi komunikujeme za určitých okolností. Například zažijeme-li pohřeb, na dalším pohřbu už víme, jak se chovat, jak se obléct, jak reagovat na pozůstalé atd.

V dnešní době už je na denním pořádku, že interakce neprobíhají jen při hmotném setkání jedince s dalšími jedinci, ale zprostředkovávají se skrze korespondenci, sociální síť nebo mobilní telefony.

Základním modelem sociální interakce je postup: jedinec jedná, v důsledku čehož je na něj nějak reagováno okolím, poté se formuje subjektivní názor okolí na jedince, je ovlivňováno, pak okolí nějak jedná, je na něj jedincem reagováno, jedinec si vytváří subjektivní názor a je okolím ovlivňován. Jedná se o nekonečný kruh výměny názorů, zkušeností, přístupů k situacím, ale i vtipů a hádek.

Deborah Cameron píše o výzkumu Penelopy Eckert, která v Detroitu pozorovala dvě skupiny studentů na střední škole [Cameron 2018: 195]. Tyto skupiny nazvala *Jocks* a *Burnouts*. Jockové jsou členové střední vrstvy, kteří se snaží podávat kvalitní studijní i sportovní výkony, dávají si pozor na to, jak mluví a chodí slušně oblékáni. Oproti tomu Burnouts je skupinou studentů, kteří preferují tvrdší životní styl, rvačky, slangové výrazy, jejich hodnoty jsou nastaveny na nižší úroveň než hodnoty Jocků. Eckert mluví o dívkách, které jsou součástí těchto dvou skupin. Tvrdí, že kvůli dívčímu marginálnímu postavení ve skupině užívají dívky více symbolických prostředků k získání úcty ze strany jiných dívek a chlapců ve skupině, a zároveň skrze tyto prostředky vyznávají svou oddanost dané skupině. V jejich postavení hrají důležitou roli právě sociální interakce, jako je komunikace v určitém stylu mluvy s ostatními jedinci dané skupiny. Dívky se prvoplánově zaměřují na sociální vztahy ve skupině, snaží se o to, aby zapadly.

V následující části kapitoly přiblížím teorii Sandry Lipsitz Bem, jejíž kniha *The Lenses of Gender* [1993] pojednává o biologickém esencialismu, genderové polarizaci, feminitě a maskulinitě. Vnímám ji jako důležitou pro práci s postavami, které se vymykají stereotypům a zavedeným vnímáním genderu ve společnosti.

Na počátku knihy mluví Bem o *biologickém esencialismu*, což je přístup vzniklý v 19. století, který tvrdí, že existuje objektivní podstata ženství a mužství. Tyto podstaty jsou sdíleny jen v tom pohlaví, kterého se týkají – tedy ženská podstata jest sdílena pouze mezi ženami, mužská zase jen mezi muži. Z tohoto přístupu vzešel i vyhrcožený pohled na gender, a to *biologický determinismus*. Zastánci této formy esencialismu tvrdí, že život člověka je determinován pouze biologickou podstatou, tedy jeho tělesností. Vychází při tom z teorie evoluce, díky které jsme byli schopni onu biologickou podstatu získat.

Zároveň hovoří o pokusech Edwarda Clarkea, které se týkají nervových synapsí a rychlosti přenosu nervového pohybu. Dle Clarkeových znalostí a výpočtů se ženy nesmějí vzdělávat, protože by kvůli vynakládání energie na učení nebyly schopny ušetřit energii na vývoj svých pohlavních a reprodukčních orgánů, což by mělo za následek možné defekty při porodu dítěte [Bem 1993: 10].

Dalším tématem, kterému se Bem věnuje, je *genderová polarizace*. Jedná se o „*všudypřítomné uspořádání společenského života kolem rozdílu mezi mužem a ženou*“ [Bem 1993: 80]. Genderová polarizace probíhá dvěma souvisejícími procesy. Prvně si definuje vzájemně se vylučující prvky (originál „scripts“) pro bytí muže a ženy, a následně definuje jakoukoliv osobu nebo chování, které se od těchto prvků odchyluje, jako problematické – nepřírozené nebo nepřijatelné z náboženského hlediska, nebo jako biologicky anomální, nebo psychologicky patologické. Efektem těchto dvou procesů je konstruovat a naturalizovat gender polarizující souvislost mezi pohlavím těla, charakterem psychiky a jeho sexuality.

V polovině 19. století a k jeho konci ve Velké Británii, Spojených státech a některých částech Evropy nastalo sociální narušení, které vyústilo ve dvě ohrožení toho, jak do té doby bylo vnímáno pohlaví a gender. Těmito hrozbami se stal feministický požadavek na ženská práva a druhá vzešla ze změn ve vzorech sexuálního chování. Toto narušení mělo v USA za následek urbanizaci a komercializaci amerického života, a to přineslo dramatické změny ve významu a sociální struktuře sexuality.

Naopak feministky byly brány jako „postižené“ – svým jednáním a chováním si vysloužily diagnózu sexuální minority, dle psychiatrů a sexuologů totiž trpěly stejnou chorobou. V té době ještě nebyla sexuální orientace brána jako samostatná část lidské psychiky, takže kdokoliv s „cross-gender“ touhami byl vnímán jako jiný případ toho, co psychiatři a sexuologové definovali jako *sociální inverzi*.

Sociální inverze je v knize Sandry Bem definována jako „*kompletní výměna genderové identity, jejíž erotické chování bylo jen malou částí*“ [Bem 1993: 82]. Tuto definici vnesli do éteru John D’Emilio a Estelle B. Freedman ve své knize *Intimate Matters: A History of Sexuality in America*. Americký neurolog, George Beard, ve své práci z roku 1884 tvrdí, že když je pohlaví zvrácené, individuum začne nesnášet opačné pohlaví, a naopak začíná milovat to své. Muži se stávají ženami a ženy zase muži, a to ve svých chutích, jednání, chování, charakterech a citění [Greenberg 1990].

Další důležitou osobností, kterou Bem zmiňuje, je Havelock Ellis. Jedná se o jednoho z prvních post-viktoriánských sexuálních entuziastů. Veškeré prvky na mužích a ženách, které neodpovídaly tehdejšími standardům, vnímal jako homosexuální. Nebyl schopen a ochoten neodpovědně prostou snahu odlišit se od homosexuality, a to, podle Sandry Bem, je dané především historickým kontextem. Ženy v 19. století, jak ve společnosti, tak ve vědě, byly považovány za zcela prosté od sexuální motivace, dokud nebo pokud nejsou stimulovány mužem. Právě proto byla ženská sexuální autonomie nepochopitelná a neočekávaná, protože se jednalo o výlučně mužskou vlastnost [Bem 1993: 86].

Posledním, pro mě důležitým, tématem, kterému se Bem věnuje, jsou pojmy maskulinity a feminity. Autorka uvádí výzkum prvních žen, které získaly doktorát na poli experimentální psychologie, a to Letta S. Hollingworth a Helen T. Woolley.

Tyto ženy zastávaly biologickou teorii – zkoumaly mužské a ženské diference na poli intelektuálním, smyslovém, motorickém, a afektivní schopnosti. Vědkyně dospěly k závěru, že oba gendery byly shodné v osobnostních typech a temperamentu. Zároveň publikace jejich výzkumu byla první svého druhu v tomto oboru.

K jejich práci se vyjádřil Lewis Terman, konstruktér Stanford-Binet IQ testu, který se domníval, že gendery se liší v instinktivních a emotivních vlastnostech a sentimentu, zájmech, hodnotách a módech chování. Terman spolu s Catharine C. Miles vytvořil novou škálu, která dokazuje, že mentální maskulinita a feminita jsou hluboce zakořeněné v osobnosti člověka. Tato nová škála obsahuje tři možné výstupy – zkonkretizování maskulinity a feminity je vlastností lidské povahy, bipolární předpoklad maskulinity a feminity, že se jedná o dva opačné konce jedné dimenze, a také mentální zdraví, že vše mimo maskulinitu a feminitu jest patologické [Bem 1993: 104-106].

Poslední odstavec je pro mou práci důležitý, především myšlenka, že gendery se liší ve svých psychických vlastnostech, jako je chování, emoce nebo systém hodnot. Protože mým zájmem je zjistit, jakým způsobem se odlišují gendery postav od jejich pohlaví a ostatních postav, zakládám svou analýzu na diferenciaci především psychických a sociálních vlastností postav.

## 2.4. Předchozí studie k manze a anime

V této kapitole bych ráda představila tři práce, tři výzkumy, od kterých se odrážím ve své práci, ať už po metodologické stránce, nebo teoretické.

### **Daradirek Ekachai a Cheryl Drout: Gender Roles in Japanese Comics**

Autor popisuje dva druhy mangy: chlapeckou mangu a dívčí mangu. Tu chlapeckou čtou i dospělí muži, typickými tématy jsou sport, škola, vztahy s rodiči a přáteli a žánrově se pohybuje mezi hororem, pornografií a detektivkou. V takovém typu mangy jsou ženy znázorňovány jako sexuální objekty, s čímž souvisí i stále se zvětšující problém sexuálních prvků v dětské manze.

Dívčí manga je velmi často zaměřena na romantické příběhy, ve kterých se nachází dvě rozporující si postavy. Jedna obětavá a mateřská postava naplňující mužskou potřebu bezpečí,

druhá romantizovaná nonkonformní dívka, která nezávisle a samostatně vytváří svou hédonistickou existenci. Většina děje se odehrává v nejaponském prostředí, objevuje se zde mnoho západních prvků – od budov, přes byty, až k oblečení a barvě pleti. Jedná se o symbol západní orientace ženských komiksů, který znázorňuje na alternativní životní styl, osvobození z tradičního a rigidního uspořádání života.

Výzkum genderových rolí, který autor provedl, vycházel z předpokladu, že ještě nikdo před ním nezkoumal genderové role v japonských komiksech. Reálně se odehrály minimálně čtyři, o kterých se autor později zmiňuje. Mezi nimi například výzkum Chaveze (1985), který zkoumal novinové komiksy a došel k závěru, že genderové nerovnosti jsou nikdy nekončící záležitostí. Ženy jsou v těchto komiksech méně často hlavními hrdinkami a zároveň jsou méně často znázorňovány v pracovním prostředí, naopak jsou ukazovány, jak se v domácnosti starají o dítě. Tento typ stereotypu je vlastní i západním společnostem, kde je žena stále brána především jako matka a méně jako profesionálka na pracovním trhu. Samozřejmě se s postupem času vyvíjí i pohled na tyto stereotypy, je proti nim bojováno, ať už ze strany mužů, nebo žen.

Výzkumnými otázkami pro tento výzkum byly, zda: Existuje rozdíl mezi mužskými a ženskými postavami v kontextu toho, kdo vyžaduje akci? (např. dotek, agrese) Existuje rozdíl mezi dvěma druhy aktivit: péče o domácnost a péče o dítě, dle toho, jak se do nich zapojují mužské a ženské postavy? Existuje rozdíl v místech, kde jsou mužské a ženské postavy znázorňovány (v domě, mimo něj)?

Metodologií autora výzkumu byla obsahová analýza 14 komiksových příběhů ze dvou manga sérií – Maison Ikkoki a Ranma. Vybral si je proto, že byly dostupné v anglickém jazyce a jejich autor je považován za jednoho z nejprodávanějších komiksových autorů. Dále postupoval tak, že dva nezávislí hodnotitelé hodnotili komiksové rámečky, které autor připravil. Použil při tom dvanáct různých kategorií, některé převzal právě od Chaveze, mezi nimi například kategorie herce, cíle, agresora, interakce... Nakonec spočítal, kolik obrázků znázorňovalo ženy a muže v těchto dvanácti kategoriích.

Výsledkem bylo vyloučení tří kategorií – cíl agrese, cíl interakce a iniciace, protože byly nereliabilní pro výsledky žen a mužů. Statisticky autorovi vyšlo, že v komiksech je převážná většina mužských postav (68 %), že primárním cílem akce jsou ženy (62 %), naprosto všechny scény z péče o domácnost byly v režii žen (100 %) a většinu domácích scén obsahovaly také ženy (71 %).

Závěrem autor konstatuje, že v komiksech je přítomen tradiční vzorec ženy jako moudré a pečující matky, že japonské komiksy celkově znázorňují tradiční hodnoty a stereotypní

genderové role, a že stále existují genderové nerovnosti v Japonské společnosti. Sám také zmiňuje, že generalizace výsledků jeho výzkumu je limitovaná, a to proto, že komiksy autora sice reprezentují 1/3 trhu japonských komiksů dabovaných do angličtiny, ale měla by být zkoumána větší škála komiksů. Také v závěru přiznává, že japonská komiksová literatura je neintelektuální, povrchní a plná stereotypů.

K poslední větě si dovoluji přidat vlastní příklad ze série o Narutovi, kdy Narutova manželka Hinata, se z velmi silné a dobré *kunoichi* (ninja ženského pohlaví), stala matkou a od té doby je jí na plný úvazek. Stala se submisivní pečovatelkou o děti a domácnost. Tento typ stereotypu je vlastní i západním společnostem, kde je žena stále brána především jako matka a méně jako profesionálka na pracovním trhu. Ukazuje to snahu autorů přiblížit se společnostem po celém světě. Samozřejmě se s postupem času vyvíjí i pohled na tyto stereotypy, je proti nim bojováno, ať už ze strany mužů, nebo žen.

### **Shunyo Yu: Japanese Anime and Woman's Gender-Role Changing**

Autorka tohoto textu nám představuje historii mangy a jednotlivých genderových žánrů – manga pro chlapce a pro dívky.

Manga pro chlapce představuje klasický stereotyp mužnosti. Dívky v ní působí jen jako pozadí, nepodstatná součást příběhu. Muži v ní překonávají překážky, bojují a soupeří, vyvíjejí se a zdokonalují se. Ženy zůstávají v tomto typu mangy stále stejné, nevyvíjejí se v lepší bytosti [Yu 2015: 16]. Zajímavou mutaci představuje tzv. *harem-manga*, kde hlavní protagonista není nutně explicitně maskulinní, ale naopak je stylizován do pozice outsidera. Zároveň je obklopen ženami, které jsou rozděleny do několika kategorií – mateřský typ, sexuálně agresivní typ, intelektuálka a nevinná princezna. S těmito ženami outsider prožívá svůj milostný život, a tím splňuje účel tohoto typu mangy, a to naplnění mužského patriarchálního ideálu [Yu 2015: 21]. V dnešní západní společnosti je znát snaha o naplnění téhož ideálu, ale zvyšuje se počet rodin, které volí možnost pracující matky a otce na mateřské/otcovské dovolené. V takovém případě je těžké dosáhnout patriarchálního ideálu, protože je popírána tradiční genderová role muže, jako opatrovníka a finanční jistoty. Ženy přebírají mužské atributy společenské role a učí se podle nich chovat nejen doma, ale v celé společnosti. Mluvím o attributech vyvinutého ega, komunikace na vyšší úrovni, než je popovídání si s kamarádkami, navazování profesionálních vztahů, nejen těch, o které žena stojí a váže k nim emoce, a dokonce i omezení emočních výlevů.

Naopak manga pro dívky se zaměřuje především na milostné zápletky. Zezačátku se jednalo především o středoškolské milostné příběhy, které postupně tento žánr přerostl, ale



zůstal stále zaměřený na mezilidské vztahy. Hlavními protagonistkami příběhu jsou mladé ženy, které řeší své milostné a přátelské problémy a usilují o milostný vztah. Zároveň je občas součástí příběhu i snaha dívky bojovat proti zlu pomocí lásky, což se objevuje například v manze Sailor Moon. Paralelně s *harem-mangou* vzniká i *opposite-harem* manga, která znázorňuje jednu dívku žijící mezi vící stereotypních mužů [Yu 2015: 22].

Sub-žánry dívčí mangy jsou tzv. boy-love manga a girl-love manga, kde své milostné vztahy řeší páry stejného pohlaví [Yu 2015: 22-23]. Dalším sub-žánrem, který nabourává tradiční genderové identity je tzv. *cross dressing* manga, ve které se většinou ženy vydávají za muže a pohybují se v mužském světě. Všechny tyto žánry se vyznačují feministickou snahou nabourat tradiční japonské genderové paradigma [Yu 2015: 25]. Snaží se nabídnout alternativní podoby lásky a romance, jež nejsou založené na patriarchálním modelu rodinného uspořádání. Shunayo Yu tvrdí: „*V kultuře takové, jako je ta japonská, kde je chování dospělých striktně kontrolováno tak, aby byly dodržovány heterosexuální sňatky a plození dětí, si ženy občas představují, že jsou chlapci, nebo cross-dressing dívky, oddělené od reprodukční role, aby si mohly užít romantickou lásku.*“ [Yu 2015: 25].

Autorka si klade v textu tři výzkumné otázky, z nichž za nejdůležitější považují „Ovlivňují genderové charaktery v anime standard výběru manžela mezi anime fanoušky?“. Z rozhovorů, které Yu vedla, vyplynulo, že anime má vliv na výběr partnera do budoucna. Tím, že příklady dospělého soužití doma byly pro dívky spíše odstrašující, orientovaly se na vzory z televize. Anime tak poskytovalo dívkám celou řadu charakteristik, které doma absentovaly a které si tak projektovaly do svého ideálního manžela, např. citlivost nebo sílu [Yu 2015: 64-65].

Zároveň pak mužští diváci anime, dle názoru autorky, lépe chápali otázku feminismu a ženských práv než „většinová společnost“, která je rámovala pouze jako konfliktní [Yu 2015: 65].

Závěrem práce je to, že ženy mají touhu, aby muži věnovali více pozornosti jejich potřebám a pomáhali jim třeba v domácnosti. Jedná se tedy o jemné rozmělnění určitých čínských genderových stereotypů. Autorka ale zároveň tvrdí, že vnímání žen v anime se zásadně od tradice neodlišuje, všechny jsou vnímány především jako potenciální matky. Muži sami se vnímají stále tradičně jako silní, ušlechtilí a zabezpečující rodinu [Yu 2015: 48-50].

Závěr práce Yu mi částečně pomohl zjistit, zda skutečně existuje nějaká pravidelnost v tvorbě genderových rolí postav v manze a anime, tedy i konkrétně v Narutovi. Tím, že potvrzuje vnímání žen v Japonsku a Číně jako tradiční, mi zároveň pomohla odhalit nekonvenční atributy u ženských a mužských postav, které vznikají pro blaho oka západního čtenáře/diváka. Popis *cross-dressing* dívek, které se snaží vymanit z tradičního systému, sice

není přesný a plně nesedí na vybrané postavy, ale získávám z nich maskulinní atribut vyskytující se u žen, např. vzhled dívek, jejich styl oblékání, ale i komunikace a sociální interakce. Jedná se o běžný jev v manze i anime, proto s tímto termínem budu dál pracovat.

### **James Welker: Beautiful, Borrowed, and Bent: “Boys’ Love” as Girls’ Love in Shôjo Manga**

Welker se ve svém textu zaměřuje na sub-žánry *boy’s love*, ve kterém vystupují především mužští androgynní hrdinové. I zde je zřejmá snaha o osvobození od určitých tradičních genderových rolí. Autor tvrdí: „*Tento krásný chlapec není vizuálně ani psychicky muž ani žena; jeho romantické a erotické zájmy jsou zaměřeny na jiné krásné chlapce, ale jeho chuť není výlučně homosexuální; žije a miluje mimo hetero-patriarchální svět obývaný svými čtenáři.*“ [Welker 2006: 842].

V podstatě se nám autor snaží říct, že *boy’s love* manga se často odehrává v alternativní historii idealizované Evropy; odehrává se tedy v jakémisi fiktivním idealizovaném světě s protagonisty, jež nemají jasně genderově vymezená svá těla, do kterých se čtenáři mohou projektovat. Ženské charaktery jsou převtěleny do mužských těl, která nejsou svázána společenskou konvencí a mohou se pohybovat ve světě mimo očekávání tradiční patriarchální lásky.

Díky těmto skutečnostem promlouvala *boy’s love* manga i k lesbickým čtenářkám a nabízela určité osvobozující fantazie.

### 3. Výzkumná otázka

Jak už jsem zmínila, zaměřila jsem se na sérii Naruto/Naruto Shippuuden, které vytvořil, v manga světě známý, Masashi Kishimoto.

Zde popíši svou hlavní výzkumnou otázku, která zní: *Jsou genderové vzorce postav v manze a anime náhodné, nebo se jedná o pravidelnost?* Během sledování anime a čtení mangy jsem pozorovala více a více možných kategorií genderových vlastností postav, které by stály za analýzu, k nim se vrátím v další kapitole. Mým předpokladem jest, že v každé nalezené, pokud budou nalezeny, pravidelnosti se bude vyskytovat čtyři až pět postav.

Otázka vznikla na základě již vzniklých výzkumů, protože nikdo se tímto tématem ještě nezabýval. Autoři předchozích výzkumů se věnovali sice genderu postav, ale především z pohledu příběhu nebo naopak čtenáře. Já se genderem zabývám z pohledu autora, nebo se o to alespoň pokouším. Touha zjistit, jestli existuje nějaká pravidelnost ve vytváření jednotlivých charakterů, je nejen nová, ale i zajímavá. Vnímám v ní důležitost pro sociální vědy a gender studies, protože pokud skutečně jest pravidelnost, pak víme, že jest i vliv mangy a anime na jedince, stejně jako na samotného autora, který je stvořil. V takovém případě se mangou a anime mohou zabývat i vědy psychologické nebo filosofické, jejichž předmětem je také člověk.

V rámci hlavní výzkumné otázky se vyskytlo i několik podotázek, jako např. *Je pravidelnost založena jen na japonské kultuře, nebo i kulturách z jiných částí světa? V čem se genderové vzorce překrývají, co naopak vystupuje z pravidelnosti a je nezařaditelné?*

Cílem výzkumu je zjistit, jak je gender reprezentován v japonské manze, konkrétně, jaká pravidla, případně vzorce, jsou u genderově nekonvenčních postav. Tohoto cíle se snažím dosáhnout skrze koncepci atributů maskulinity a feminity, tedy i genderové stereotypy v západní kultuře.

## 4. Data a metody

### 4.1. Strategie výzkumu

Jelikož zkoumám, zda je gender postav v manze a anime tvořen skrze určitý vzorec, nebo se jedná jen o zmatek, rozhodla jsem se využít metod kvalitativního výzkumu. Z již existující literatury zabývající se genderem jsem vyvodila genderové stereotypy, popsané v kapitolách výše, se kterými v následné analýze také pracuji.

Shledala jsem vhodným použít analýzu dokumentů, neboť manga a anime jsou dokumenty. Dokument není jen psaný text, ale vše, co bylo jakkoliv zaznamenáno, tedy co jest. V tomto případě jsou tedy dokumentem i jednotlivé díly anime, jejich hlasová stopa a animace.

Pro série Naruto/Naruto Shippuuden jsem se rozhodla z důvodu jejich známosti a zároveň ještě nevyčerpaného zdroje. Jedná se o nejznámější šónen mangu a seriálové anime, hned po Pokémonech. Zároveň se jedná o vhodné série, protože obsahují veliké množství různých postav, tedy větší výzkumný vzorek pro mou práci. V předchozích výzkumech týkajících se mangy a anime jsem nenalezla žádný relevantní text týkající se zkoumání sérií Naruto/Naruto Shippuuden. Z těchto důvodů vnímám jako zásadní věnovat se právě těmto konkrétním sériím.

Výhodou kvalitativního výzkumu je jeho flexibilita, což podle některých autorů podněcuje výzkumníka, aby byl inovativní. Avšak v určitém bodě může flexibilita představovat problém ve struktuře [Silverman 2005]. Zároveň je nutné mít určité dovednosti pro provádění kvalitativního výzkumu. Jde hlavně o schopnost odstoupit a kriticky analyzovat situaci, snažit se vyhnout zkreslení, získání spolehlivých informací, a nakonec schopnost abstraktního myšlení [Corbin, Strauss 1999]. Je důležité si tak udržet odstup od osobního hodnocení, o které jsem se snažila i ve svém výzkumu.

### 4.2. Metody sběru dat

Mou metodou sběru dat bylo prohlížení dokumentů, které jsem považovala za důležité pro kladenou otázku. Jednou z výhod této metody je její rozmanitost, která mi dává možnost přístupu k jinak těžko získatelným informacím. Další výhodou je také fakt, že tato metoda sběru dat je tzv. nereaktivní. To znamená, že subjektivita výzkumníka rozhoduje jen o výběru dokumentů, ale už ne o informacích v nich obsažených. Oproti původně zamýšleným rozhovorům se jedná o objektivnější možnost sběru dat [Hendl 2016].

Pro konkrétní výběr postav jsem využila kategorizační systém, ve kterém jsem si určila, jaké vlastnosti mne na postavách budou zajímat a budou důležité pro následnou analýzu. Během výběru postav jsem postupně zužovala široký okruh jejich vlastností a chování tak, abych měla co nejpřesnější vzorek. A až ve chvíli, kdy jsem si určila postavy, jsem mohla začít sbírat data skrze opakované sledování určitých scén anime a čtení dílů mangy.

Zmíněný systém kategorií jsem finálně zúžila na pět bodů zájmu: emoce postav, jejich myšlení a chování, jak udržují a navazují sociální vztahy a jejich vzhled. Po rešerši literatury zabývající se těmito pěti body zájmu jsem teprve mohla objektivně začít kategorizovat postavy.

### 4.3. Metody zpracování dat

Pro vyhledání odpovědi na mé výzkumné otázky jsem zvolila zkoumání dokumentů, tedy všeho, co je v manze a anime zaznamenáno, ať už písemnou nebo animovanou, tedy hranou, formou.

V rámci sledování seriálu a čtení knih jsem si vypsala co nejvíce situací a interakcí, které se týkají mnou vybraných postav. Hledala jsem konkrétní konflikty mezi jednotlivými postavami, jejich řešení a důsledek, a nakonec jsem jich získala patnáct, stejně jako je mých postav, tak aby se vždy jedna týkala jedné postavy. Všechny vybrané postavy se dostaly do negativního konfliktu s jinými postavami příběhu a vždy to byly ony, kdo tyto konflikty vyřešil. Stejně tak se dostaly i do příjemných interakcí s ostatními postavami, ať už šlo o lásku, přátelství, nebo náhodná setkání.

Na základě těchto sebraných dat jsem byla schopna určit, jak se projevuje gender postav během příjemných a nepříjemných interakcí s ostatními postavami, jak postavy projevují emoce, jak v daných situacích uvažují a jak jednají. Díky kreslené formě příběhu je možné pozorovat i změny vzhledu postav v daných situacích, což je ona pátá zkoumaná kategorie.

### 4.4. Výzkumný vzorek

Každá z postav je důležitá svou povahou, svým fyzickým vzezřením, reakcemi na konkrétní situace a stylem, jakým jedná s ostatními postavami. Charakterové vlastnosti jsem díky anime lépe našla, byla je schopná lépe popsat a zanalyzovat, neboť dabing postav a jejich animované pohyby jsou výmluvné a konkrétní. Je to přímé a úplné vyjádření nálady, pocitů, emocí a myšlenek dané postavy.

Výběr postav závisel na zmíněném kategorizačním systému, který mi zajistil nezaujatý výběr dostatečného množství postav pro mou analýzu. Ze všech postav jsem získala bod pro každou kategorii v systému.

#### 4.5. Metody analýzy dat

Za prvé jsem si určila, jakým způsobem rozdělím vybrané postavy do dvou skupin. První skupinou jsou *genderově nekonvenční postavy*, jež mají takové vlastnosti, jednání nebo vzhled, které jsou z hlediska genderových stereotypů vnímány nepatřičně, např. muž, který umí dát najevo city, žena, která finančně zabezpečuje svou rodinu, zatímco muž je v domácnosti, nebo má menší plat, nebo i žena alkoholička, která má slabost pro hazard. V této skupině analyzuji celkem deset postav.

Druhou skupinou tedy jsou *genderově korektní postavy*, kterých je v mé analýze zastoupeno pět. Sem mohou patřit muži, kteří ochraňují ženy a jsou galantní, ženy, které se chovají nenápadně a skromně atd.

Po rozdělení postav do těchto dvou skupin jsem jejich jednání, chování a vzhled analyzovala z pohledu různých situací, které v manze a anime proběhly. Zajímalo mě, zda se chovají v každé situaci stejně, nebo mění své chování i byť jen s malou změnou situace. Dalším bodem zájmu bylo jednání a kontakt s dalšími postavami, jejich pozitivní i negativní konfrontace.

Protože manga série jsou obecně známé přehnaným vykreslením reakcí na konkrétní situace, snažila jsem se co nejvíce porovnávat s realitou, a zároveň co nejvíce ve svých poznámkách realizovat právě chování postav, jak by potenciálně mohlo nebo mělo ve skutečném světě vypadat. Poté jsem začala tyto situace a interakce analyzovat pomocí genderových stereotypů, o kterých jsem získala povědomí v literatuře, například v již zmíněné knize *Pohlaví, gender a společnost* [Oakley 2000].

#### 4.6. Etika výzkumu

Vzhledem ke zdrojům, které se staly základem mého výzkumu, jsem řešila především otázku autorských práv Masashi Kishimota a autorů anime. S přihlédnutím k tomu, že veškeré Naruto díly mangy jsou k sehnání online zdarma, stejně tak všechny díly anime, domnívám se, že se jedná především o záležitost oněch webových stránek. Autoři webových stránek sami musí uznat za vhodné, zda je správné přebírat z oficiálních placených zdrojů všechny díly mangy a anime a následně je vypouštět do světa zadarmo. Na druhou stranu, u každého dílu

anime a mangy, který překládají, vkládají i informaci, že tento díl je majetkem TokyoTV nebo Masashi Kishimota, a že titulky jsou jejich dílo, které nikdo nesmí vydávat za své.

Další otázkou, kterou jsem si kladla v rámci etiky, bylo správné citování, neboť bych se skutečně nerada stala plagiátorem. Díky informacím z webové stránky [www.iso690.cz](http://www.iso690.cz) jsem byla schopna určit, jak mám správně citovat.

Vzhledem ke skutečnosti, že jsem v rámci svého výzkumu nepracovala s lidmi, ani s choulostivými materiály, co se jejich využívání týče, nemusela jsem řešit problematiku informovaných souhlasů nebo jakýchkoliv jiných otázek.

## 5. Zjištění

Jak jsem se zmínila v předchozích kapitolách, v této kapitole se budu věnovat analýze nasbíraných dat, konkrétně analýze oněch pěti genderových kategorií, které jsem popsala o dvě stránky výše. Provedu Vás skrz tabulky jednotlivých postav, u každé z nich rozepíšu, zda je vnímám jako genderově konzistentní, či nikoliv, a na závěr kapitoly zhodnotím, zda jsou genderové vlastnosti postav postavené na určité pravidelnosti, nebo zda jsou vytvářeny náhodně.

Po prvotní, hrubé analýze jsem zjistila, že genderové rozložení postav má určitý řád, nebo spíše je samo řádem. Mohu říct, že vybrané postavy, které jsou v sériích Naruta výraznější než ostatní, mají častěji prohozené atributy feminity a maskulinity. Do určité míry jsem našla jeden ze základních vzorců, v němž platí: *výrazná žena = odbourání stereotypního vnímání genderu + výměna podstatných atributů s mužskými postavami*. Speciálním případem je Hyuuga Hinata, s jejíž postavou musím pracovat jako s dvěma různými charaktery, neboť se od počátku mangy a anime vyvinula natolik, že její dospělé Já působí jako zrcadlový odraz dětského.

Na základě této prvotní analýzy jsem si byla schopna určit pět různých typů postav: *emancipovaná žena, androgynní postavy, homosexuální postavy, zvrhlíci a ochránci*. Mezi emancipované ženy patří všechny vybrané ženské postavy, kromě Hinatina dětského Já, do androgynních postav se dají zařadit ty, které jsou genderově nekonzistentní, tedy téměř všechny vybrané. Homosexuální postavy byly zatím spekulativní kategorií, protože jsem nevěděla, jak dokázat, že jsou skutečně homosexuální. Mezi tyto postavy spadá Haku, Orochimaru a Rock Lee, ačkoliv Rock Lee má v sérii Shippuudenu dítě, nijak se to nevylučuje. Do typu zvrhlíci spadají jak mužské, tak ženské postavy, od Jiraiyi a Naruta s Orochimarem, až ke Karin. Posledním typem jsou ochránci, kam patří např. Tsunade nebo Naruto.

Následná analýza mi typy postav potvrdila, na dalších odstavcích vysvětlím jak.

### Výchozí tabulka

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce (odkaz na zdroje)	Skryté a nevýrazné	Vřelé, intenzivní, časté
Myšlení	Logické, praktické, klidné	Zmatečné, submisivní, nelogické
Chování	Odvážné, soutěživé, aktivní, klidné	Submisivní, hysterické



Sociální vztahy	Řídké, nutné, jen ty pravé	Mnoho, starající se, potřeba mnoha vztahů, adorace lidí
Vzezření	Prosté, krátké vlasy, kalhoty a kimono, případě uniforma	Postava s křivkami, dlouhé vlasy, oděv, doplňky

## Uzumaki Naruto



*Uzumaki Naruto*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce		X (intenzivní)
Myšlení		X (nelogické)
Chování	X (odvážné, mužné)	X (hysterické)
Sociální vztahy		X (vřelé)
Vzezření	X (čistě mužský vzhled)	

Naruto, jako hlavní postava, se stal stěžejním, protože se od něj odvíjí chování a jednání ostatních vybraných postav. Z outsidera stal hrdinou Konohy (Listové vesnice). Autor mangy, pan Kishimoto, se vyjádřil, že pokud by měl přiřadit povahou Naruta k jakékoliv národnosti, určil by ho jako Američana. Naruto má jasně modré oči, blondáté vlasy, šest jizev na tváři, které vypadají jako kočičí vousky, a je hubené, šlachovité postavy. Vyvolává rozporuplné emoce a sám je velmi intenzivně prožívá. Je hysterický, lehkovážný, přemýšlí nelogicky a není z nejbystřejších. Zároveň ale má skutečnou odvahu, potřebu chránit své přátele, ale i přemlouvát nepřátele, aby změnilí své názory, čímž se řadí do skupiny ochránců. Na první pohled po mentální stránce nevyrovnaná postava, druhý pohled už ale ukazuje zralého muže, který ví, co je v životě důležité, který se stará o dívky, miluje jen jednu jedinou a s tou také následně má dítě. Udržuje si své přátele i nepřátele nablízku a má charisma způsobené jeho bezelstností. Jeho vzhled je mužný, ale v anime ho dabuje žena, což mu dodává na

negativních charakterových vlastnostech, jako je právě ona hysteričnost, se kterou se pouští do většiny sociálních interakcí a úkolů. Jednoznačně patří do skupiny zvrhlíků, protože je vychováván mistrem Jiraiou, jakožto „Zvrhlým poustevníkem“, ale i jeho povahové rysy ho drží v blízkosti dívek v jeho věku.

Toto řazení jsem určila na základě genderového stereotypu vnímání muže jako zastávce žen a odvážného jedince společnosti. Zároveň jde i o stereotyp muže jako hráče, soutěživého tvora, neboť bojuje o přízeň žen okolo sebe, snaží se neustále předvádět před okolím [Bourdieu 2000: 48-49], aby všem dokázal, že je nejlepší a že se stane nejvýše postaveným ve vesnici. K tomuto tématu bych ráda uvedla, že Narutovým heslem, které neustále opakuje, je: „*Nikdy se nevzdám, nikdy neuhnu, nikdy nevezmu svá slova zpět, to je má cesta ninji.*“ A ačkoliv má nestabilní povahu, toto motto ho provází celým životem a skutečně ho dodržuje. Je to jeden z jeho mála mužských rysů v jinak ženské nátuře.

### Senju Tsunade

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (chladné)	
Myšlení	X (nedělá unáhlené závěry, klidné uvažování)	
Chování	X (agresivní)	
Sociální vztahy	X (úzký okruh přátel)	X (opatrující)
Vzezření		X (extra ženské)



*Tsunade - manga*

Tsunada je vnučkou prvního Hokageho a zároveň zakladatele Konohy, Senju Hashiramy. Díky této rodové přízni nese titul „princezna“. Kromě tohoto označení je i „Sannin“, jedna ze tří legendárních ninjů, díky nimž byla zažehnána třetí velká válka ninjů.

Je jednou z dosti rozporuplných ženských postav, jak ukazuje tabulka nahoře. Emoce nedává prakticky najevo, ani v manze, ani v anime. Je chladná v přístupu k ostatním postavám, ale jedinou emoci, kterou skutečně prožívá, je vztek. Vztek z nedokončených misí, vztek na nepřátele, kteří jí zabili přátele a rodinu, vztek na sebe sama, za to, že nedokázala ochránit své blízké.

S její emoční neprostupností a stabilitou úzce souvisí i to, jakým způsobem myslí. Z hlediska stereotypů má ryze mužské logické myšlení, které nezatěžuje zbytečnými informacemi a jde rovnou k jádru věci. Neostýchá se vést armádu, ani křičet na vedoucí radu, která je jí nadřazená. Ve chvíli, kdy v sobě dusí vztek, je agresivní a svou nepředstavitelnou silou rovnající se stovkám kilo dynamitu kosí nepřátele a srovnává města se zemí. Je nejsilnější známou ženou ve světě mangy a anime, tento titul jí byl neformálně udělen na ComicConu, který se před dvěma lety konal v Brně.

Vztahy s ostatními postavami se snaží udržet na profesionální úrovni, ale nejvěrnější přátele má úzce připuštěné k tělu, což ji následně zraňuje o to víc, když o ně přijde. Ale dokonce ani s nimi si nebere žádné servítky, i je dokáže fyzicky napadnout.

Kontrastní je v tomto případě její prototypní ženská postava. Má vyvinuté poprsí, úzký pas a široké boky, dlouhé blond vlasy, ale obléká se lehce do pánského stylu. Ačkoliv nosí podpatkové sandály, obléká se zároveň do tříčtvrtečních kalhot a tmavě zeleného kimona. Kimono takového typu je v Japonsku mužská záležitost.

Z hlediska typologie postav ji řadím do ochránců, právě kvůli její snaze ochránit své věrné přátele, do androgynních postav, protože ač po fyzické stránce působí žensky, genderové rysy nesou maskulinní atributy, a také samozřejmě do emancipovaných žen, protože se jako jediná dostala na pozici nejvyšší v celé vesnici a nikdy se nenechala ovládat jakýmkoliv mužem.

## **Haku**



*Haku*



*První setkání Naruta a Hakua*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (chladné)	X (časté ukazování ironického úsměvu)
Myšlení		X (submisivní)
Chování		X (submisivní)
Sociální vztahy	X (nenavazuje sociální interakce)	
Vzezření		X (velmi ženské)

Haku jest nejtajuplnější postava ze všech vybraných. Nejvíce zarážející je vzhled, kterého si člověk všimne napoprvé, a dokud není obeznámen se skutečností, že je Haku mužského pohlaví, může se domnívat o opaku, neboť ani tón hlasu neodpovídá muži, ani adolescentnímu chlapci, kterým je.

Povahové rysy jsou rovnoměrně rozložené mezi maskulinní a feminní prvky. Kromě ženského vzhledu má komfortní, submisivní myšlení, podřizuje se svému zachránci z dětství, který ho vychoval jako vlastního. Bezmyšlenkovitě plní veškeré jeho rozkazy, jako loutka bez vůle, což odpovídá spíše ženskému postoji ve společnosti. Nesnaží se nijak navazovat kontakty s jinými lidmi, než je jeho ochránce, protože ho považuje za absolutního a jediného přítele, ačkoliv ho jeho ochránce viditelně využívá ve svůj prospěch. V podstatě se chová jako dítě, ačkoliv při prvním jeho setkání s Narutem mu bylo šestnáct let.

Právě pro jeho závislost na jeho zachránci, který je mužského pohlaví, a jeho příliš ženskému vzhledu předpokládám, že je homosexuál. Všechny jeho genderové kategorie hovoří jasně – jedná se o muže se slabostí pro muže, jemuž submisivně slouží a nevyhledává kontakt s nikým jiným. Domnívám se, že je to způsobeno dlouhou identifikací sebe sama ve vymezování vůči stejnému pohlaví, ačkoliv to protirečí teorii Ann Oakley, která tvrdí, že

homosexualita vzniká dlouhou sebeidentifikací s opačným pohlavím [Oakley 2000: 129]. Ale protože Haku nezná nic jiného než mužskou náklonnost, domnívám se, že v takovém případě je možnost vývinu homosexuality stejně nasnadě, jako při sebeidentifikaci s opačným pohlavím.

Zároveň dle tabulky i zkušenosti z čtení mangy usuzuji, že se jedná o androgynní postavu, protože její atributy jsou přesně napůl maskulinní a napůl feminní.

### Orochimaru



*Nejznámější tvář Orochimara*



*Ženská tvář Orochimara*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (chladné)	
Myšlení	X (nedělá unáhlené závěry)	
Chování	X (klidné)	X (nečekané)
Sociální vztahy		X (snaží se jich navázat co nejvíce)
Vzezření		X (dlouhé vlasy)

Jedná se o muže ze stejné věkové generace, jako je Tsunade-sama. Od útlého dětství byl ve skupině tří legendárních Sanninů, stejně jako Tsunade. Později se však stane nukeninem, protože zradí Konohu a snaží se jí zničit.

Vizuální podoba Orochimara není stálá, protože se díky technice *Chiméry* dokáže v určité době roku převtělovat.

Co se povahy týče, je bezcitný a tvrdý ke svému okolí. Na sebe je ale velmi opatrný, málokdy zasahuje sám do bojů nebo jednání, většinou vše za něj dělají jeho poskoci. Když už se ale zapojí do boje sám, je, díky svému výcviku z Konohy a vědeckým experimentům, jedním z nejsilnějších ninjů na bitevním poli. Mezi manga fanoušky existují dohady, že je homosexuál. Právě jeho sebestřednost spojená s opatrností vůči sobě považují za abnormální vůči jeho genderu, dá-li se u něj o genderu mluvit.

Tím se dostávám k jeho specifčnosti. Díky střídání těl pro dlouhověkost získal Orochimaru maskulinní i feminní genderové atributy. Dá se říci, že je androgynní, a to nejen z genderového, ale i pohlavního hlediska. Postrádá schopnost rozlišovat mezi ženskými a mužskými úkony, reakcemi a řešeními. Zároveň ho zařazují mezi zvrhlíky, neboť se obklopuje mladými chlapci, které odměňuje za správně odvedenou práci svou přítomností a lichotivými slůvky do ucha. Kromě homosexuality v něm tedy vnímám i znaky pedofilie.

### **Nara Shikamaru**



*Nara Shikamaru*



*Shikamaru v závěrečné fázi boje*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (nedává je najevo)	
Myšlení	X (analytické)	
Chování	X (klidné)	
Sociální vztahy	X (jen ty nejnutejší)	
Vzezření	X (mužské oblečení)	X (dlouhé vlasy, náušnice)

Shikamaru je chlapec ze stejného ročníku akademie, jako Naruto. Jeho charakteristickou vlastností je vysoká inteligence, perfektně zvládnuté umění strategie, ať už v boji, nebo v běžném použití, a lenost. Na většinu povinností reaguje hláškou „To je otrava...“, ale zároveň je velmi spolehlivý a vždy svou práci vykoná na výbornou. Díky těmto vlastnostem se stal jako první z Narutova ročníku chuuninem.

Vizuální stránku vnímám rozporuplně. Na jednu stranu má nevýrazné lícní kosti a jemný obličej, jako dívka, stejně tak má dlouhé vlasy a nosí peckové náušnice od svého mistra. I přesto ale má mužské grimasy, výraznou mimiku a žensky téměř nepůsobí. Původně jsem ho měla zařazeného v genderově konzistentních postavách, ale na základě získaných poznatků z literatury a vytvořené tabulky jsem svůj verdikt přehodnotila a řadím ho do maskulinního typu.

Jediná kategorie, do které jsem schopna ho zařadit, jsou ochránci. Stará se o svou rodinu a o svůj tým, za které je ochoten položit život. Ochraňuje i Naruta, když činí něco neuváženého. Zároveň to ale nečiní agresivním způsobem, ale snaží se vždy najít strategicky nejvhodnější řešení. Jeho neustálé využívání logického myšlení vnímám na základě západních stereotypů jako ryze maskulinní atribut.

## Temari



*Temari v původní sérii Naruta*



*Temari v sérii Naruta Shippuuden*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (bryskní)	
Myšlení	X (klidné)	
Chování	X (agresivní)	
Sociální vztahy	X (minimum)	
Vzezření		X (střídmě ženské)

Jedná se o první zmíněnou postavu, která nepochází z Listové vesnice. Temari se narodila ve vesnici skryté v Písku jako nejstarší ze tří sourozenců. Temari má větrnou podstatu, díky níž vytváří tornáda a sekavé poryvy větru. Není ze svých sourozenců nejkrutější, ale dokáže být bezcitná. Své nepřátele kosí pomocí větrných proudů a nikoho nešetří. Jedná se o postavu,



kteřá raději zabíjí, než jen ochromuje. Zároveň je k její povaze nutno dodat, že je v určitých situacích panovačná, přísná a ráda trestá porušení pravidel, která sama vytváří.

Její fyzická stránka není nijak zvlášť atypická. Má delší blond vlasy, které svazuje do čtyř culíků, jemný obličej a vyvinutou ženskou postavu. Oblečení vytváří dojem sebevědomí a jistoty – nosí černé síťované punčochy, ladí se do neutrálních barev s výraznějšími detaily, většinou má oblečené i černé rukavice a neustále s sebou nosí svůj vějíř, pomocí něhož vytváří větrné techniky.

Její povaha, i přes panovačnost, je především ochrannitelská. Jedná se o emancipovanou ženu, které však záleží na svých sourozencích a manželovi, ale nikomu z nich se nepodvoluje. Svým způsobem je podobná postavě Tsunade, která má stejné atributy nelítosti, síly a častého vzteku. Rozdílem však je, že Temari své emoce dává najevo výrazným způsobem, aby se nestalo, že jí kdokoliv, na koho jsou mířené, neporozumí, protože se nerada opakuje.

Během Velké války ninjů se projevuje jako výrazná vůdkyně, vládnoucí strategickým myšlením, což jí nakonec svede dohromady se Shikamaruem, který si na ní této vlastnosti cení nejvíce. I přes manželství je však nespoutaná a neuchopitelná, jako element, který ovládá.

### **Uzumaki Kushina**



*Uzumaki Kushina*



*Ukázka agresivní povahy Kushiny*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (dusí je v sobě, až po pověstnou poslední kapku)	X (intenzivní)
Myšlení	X (logické)	
Chování	X (agresivní)	X (hysterické)
Sociální interakce	X (střídmé)	
Vzezření		X (ženské)

Kushina je matka Naruta, kterou nikdy nepoznal, protože zemřela pár hodin po porodu. I přes to je tato postava výrazná a důležitá pro celý děj. Povahově se podobá Temari, Naruto po ní podědil její hysteričnost a emotivnost. Je náladová, láskyplná, ale i přísná a agresivní, když k tomu vybízí situace. I přes to uvažuje logicky, nenechá si zastřít mozek emocemi, snaží se udělat maximum pro danou misi, ať už jde o rodinu, nebo práci.

Fyzicky nijak nevyniká, má průměrnou ženskou postavu s ženskými prvky, ale zajímavá je především pro své omezené vztahy s lidmi. Ačkoliv se jedná o extrovertní postavu, nikdy neměla potřebu si vytvářet mnoho vztahů s ostatními postavami. Výjimkou je její manžel, se kterým je od dětství a matka Narutova nejlepšího přítele Sasukeho. Právě pro její kontaktní nenáročnost a agresivitu ji přiřazují do emancipovaných žen.

Je těžké říct, zda by se vyvíjela nějakým jiným směrem, kdyby byla v průběhu děje na živu, ale domnívám se, že její urputnost by spíše měnila postavy okolo ní než ji samotnou.

## Ten Ten



*Ten Ten – manga*



*Ten Ten – anime*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (nevýrazné)	
Myšlení	X (klidné, analytické)	
Chování	X (útočné)	
Sociální vztahy		X (zbožňuje přátele)
Vzezření	X (spíše mužské – kalhoty, drdoly, kimono)	

Drobná Ten Ten spadá do kategorie, kterou jsem na začátku kapitoly nevypsala, protože se jedná o jedinou postavu této kategorie, a to cross-dressing. O tomto typu postav jsem mluvila v předchozích kapitolách v souvislosti s textem od Shunyao Yu, která o něm píše jako o snaze nabourat tradiční japonské genderové paradigma [Yu 2015: 25]. Jako jediná kunoichi v celém seriálu totiž běžně nosí kalhoty a vršek od kimona. Ženy jinak kalhoty nosí jen v bojové

uniformě dané Konohou, běžný úbor je složen ze sukně a tílka, případně trika s dlouhým rukávem. Je charakteristická tím, že jako jediná žena využívá svitkové přivolávací techniky, pomocí nichž vyvolává ruční zbraně – od shurikenů, přes nunchuky, až po výbušné listky. V celém anime se vyskytlo osm ninjů využívajících podobný styl technik, a pouze ona je ženského pohlaví.

Povahou je TenTen klidná, přátelská, obětavá a snaživá. Odjakživa si přála být tak silná a krásná, jako Tsunade-sama, ale naneštěstí neměla potenciál k velké síle.

Vybrala jsem ji proto, že chladné zbraně jsou tradičně mužskou záležitostí, ať už v Japonsku, které mělo samuraje, tak v západních civilizacích, které mělo rytíře a bojovníky. Zároveň drtivá většina atributů v tabulce je maskulinní, výjimkou jsou sociální interakce postavy. Ráda rozšiřuje řadu svých přátel, ačkoliv je zvyklá být osamocená pro svůj výběr zbraní.

### Rock Lee



*Rock Lee – anime*



*Rock Lee – manga*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
--	------------	-------------

Emoce		X (intenzivní)
Myšlení		X (nelogické)
Chování	X (agresivní)	X (výrazné, hysterické)
Sociální vztahy		X (zbožňuje navazování vztahů)
Vzezření	X (tělo)	X (oblečení)

Rock Lee je z hlediska povahy velmi výrazná postava celé mangy i anime. Je hysterický, přecitlivělý, zároveň ale ambiciózní a obětavý pro své přátele. Je hyperaktivní, neustále soutěží se svým senseiem a kamarády z akademie. Protože neovládá žádná ninjutsu, zabývá se od dětství jen taijutsu, ale díky tomu ho dovedl téměř k dokonalosti. Jeho mistr Gai je povahově prakticky stejný a snaží se do Leeho předat svou *sílu mláďi*, jak on nazývá elán.

Fyzická stránka Rock Leeho je kombinací mužské a ženské postavy. Má na mikádo ostříhané černé vlasy, tlusté černé obočí, kultaté, pro mangu neobvyklé, oči a nosí zelenou upnutou kombinézu. Tu ženskou stránku shledávám právě v oné kombinéze, která zvýrazňuje všechny křivky jeho postavy. Kvůli tomu působí jako narcis, nebo homosexuál. Na druhou stranu, tuto skutečnost kompenzuje svou silou a výdrží, která je charakteristická pro muže.

Jak už bylo zmíněno, řadím ho do kategorie homosexuálů, neboť jeho vzhled a nelogické myšlení odpovídají feminním stereotypům. Zároveň je i velmi kontaktní, ať už jde o stejné pohlaví, či opačné. Všemi atributy se zasloužil i o své místo ve skupině androgynů.

### Jiraiya



*Jiraiya – anime*



*Jiraiya při výcviku Naruta*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce		X (vřelé)
Myšlení	X (klidné)	
Chování		X (trhlé, nečekané)
Sociální vztahy		X (mnoho navázaných)
Vzezření	X (postavou mužný)	X (dlouhé vlasy – zbraň)

Jiraiya je mistr Naruta, jehož charakteristickým povahovým rysem je chlípné chování. Právě kvůli této vlastnosti získal přezdívku „Ero-Sennin“, což v překladu znamená „Zvrhlý poustevník“. Po fyzické stránce se jedná o statného, svalnatého, vysoké muže z dlouhými bílými vlasy, které dokáže používat jako obranný mechanismus. Má sílu, umí používat vzácné techniky, a to díky své disciplíně a odhodlání. Pokud se nejedná o ženy, dokáže si zachovat chladnou hlavu v jakékoliv situaci a obětovat se pro vyšší dobro, ale i jen pro své přátele, nebo někoho, koho sotva zná, ale vnímá ho jako podstatného pro budoucí vývoj společnosti.

Z výše popsaných důvodů jsem ho zařadila do dvou skupin, a to do ochránců a zvrhlíků. Zvrhlík je už jen podle jména, ale má i charakterové vlastnosti, které umístění odpovídají. Když jde o ženy, je stydlivý, nerozvázný, trhlý a přehnaně úlisný. Zároveň je však opatrovníkem Naruta, což z něj činí ochránitele. Také je jedním ze tří Sanninů, stejně jako Tsunade a Orochimaru, takže se zasadil i o ochranu vesnice a svých přátel při Velké válce ninjů.

Původně jsem postavu Jiraiyi považovala za genderově konzistentní, ale po vytvoření tabulky vyšlo najevo, že obsahuje více feminních atributů než maskulinních.

## Hyuuga Hinata – malá



*Hinata jako studentka Akademie*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (nedává je najevo)	
Myšlení		X (iracionální)
Chování		X (stydlivé)
Sociální vztahy	X (prakticky žádné)	
Vzezření	X (krátké vlasy, kimono)	

Hinata je postava, která prošla rozsáhlým vývojem, proto ji mám rozdělenou na dvě postavy. Dětská verze Hinaty je velmi něžná, křehká dívenka, která neumí bojovat, bojí se konfliktů, je stydlivá, neustále se červená, a komunikuje jen minimálně v případě potřeby. Její vystupování je dáno výchovou, protože je vychovávána v jednom z nejstarších klanů v Listové, a jako taková musí plnit své povinnosti a být adekvátní pokračovatelkou rodu. Naneštěstí se svou úlohou není smířená a má strach ze zklamání svých rodičů, což se děje neustále, protože není schopna plnit své povinnosti. Jedná se o zamotaný kruh emocí skrytých v ní, chování a myšlení, které neodpovídají požadovanému.

Svým vzhledem ani povahou nespadá do žádné kategorie, které jsem popsala na začátku kapitoly, a proto jsem ji vybrala jako zástupkyni genderově konzistentních postav. Ačkoliv má krátké vlasy a nenavazuje žádné vztahy s lidmi okolo, její chování odpovídá ženě.

## Hyuuga Hinata – dospělá



*Hinata aktivující Byakuugan*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (nevýrazné)	
Myšlení	X (klidné, propracované)	
Chování	X (odvážné, agresivní)	
Sociální vztahy		X (velké množství)
Vzezření		X (extrémně ženská postava)

Dospělá Hinata je už z hlediska genderu zajímavější. Má výrazně ženskou postavu s vyvinutým poprsím a štíhlým pasem, ale zároveň se vyvinula v odvážnou, klidně uvažující ženu, která se o sebe umí postarat. Vylepšila své bojové techniky a stala se jednou z nejsilnějších a nejmocnějších žen v Listové. Vnímám ji jako zástupkyni emancipovaných žen, ale i ochránců, neboť pro svého manžela, jímž se v Shippuudenu stane Naruto, schopna obětovat vlastní život, stejně jako pro své přátele, které získala v průběhu dospívání.

Dospělé Já Hinaty už se nedá brát jako genderově konzistentní, právě pro jeho odvážnost a agresivitu, jako i pro jasné a nezmatené uvažování.

## Nara Shikaku



*Shikaku – manga*





*Shikaku – anime*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (chladné)	
Myšlení	X (analytické)	
Chování	X (klidné)	
Sociální vztahy	X (střídmě navazující)	
Vzezření	X (mužná postava)	X (dlouhé vlasy, náušnice)

Jedná se o otce Shikamarua, kterého jsem zmiňovala o pár stránek výše. Povahově je Shikaku stejně neustále dumající, jako jeho syn, ale postrádá jeho lenost. Naopak, angažuje se v politickém dění vesnice, je neustále připraven na stav nouze a potvrzuje stereotyp opatrovatele a živitele rodiny.

Postavu má poměrně vysokou se širokými rameny. Má černé husté vlasy, které si stahuje do rozvětveného culíku, na tváři má dvě jizvy kolem oka, nosí špičatou bradku a neustále nakrčením obočím působí přísným dojmem.

Co se charakteru týče, má klidné a jasné uvažování, strategické myšlení a nedává příliš najevo emoce. Když už nějakou emoci najevo dá, je to radost, kterou ukáže skrze svůj úšklebek, jako má na obrázku výše.

Zařadila jsem ho do ochránců, protože jeho rodina a vesnice jsou pro něj vším, žije pro ni, brání ji do posledního dechu. Vnímám ho jako genderově velmi konzistentního muže.

## Karin



*Karin poskytující pomoc Sasukemu*



*Karin – anime*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce	X (skrývané)	X (intenzivní)
Myšlení	X (kruté)	X (iracionální)
Chování		X (hysterické)
Sociální vztahy	X (střídmě navazující)	
Vzezření		X (ženské)

Karin je sirotek, kterého vychoval Orochimaru, protože chtěl využívat její vrozený dar, jímž je léčení skrze vlastní krev. Tato technika je vzácná a ona sama je na ni velmi háklivá, protože pokaždé, když má někomu pomoci, dotýčný se do ní musí zakousnout.

Povahově se jedná o křehké děvče s hysterickými sklony, citlivou na změny nálad okolí, ale zároveň dokáže vytvořit nepříjemnou atmosféru, pokud se zlobí, ačkoliv své emoce příliš najevo nedává, i když jsou intenzivní. Zároveň dokáže být opravdu krutá ke svým nepřítelům, nezná s nimi slitování, což je velmi dáno výchovou chladného Orochimara. Často se červená, když jí její přátelé říkají, že je zamilovaná do Sasukeho, a snaží se to popírat. Její tělo je pokryto jizvami po vkusech od Orochimara, Sasukeho, i spoluobyvatel z její původní vesnice,

kteří ji využívali jako zásobárnu zdraví a regenerace. Má červené, polodlouhé vlasy, černé brýle a oči a nosí dohialova laděnou košili a černé, velmi krátké, šortky.

Postavu Karin vidím jako emancipovanou ženu, která ale svou emancipovanost není schopna využít, protože je zvyklá žít pod nátlakem mužů. V podstatě se jedná o oběť psychického i fyzického týrání, což si kompenzuje svou hlasitostí a hysteričností. Dle atributů v tabulce se jedná o genderově konzistentní postavu.

### Yondaime Raikage – A



*Yondaime Raikage – anime*



*Yondaime Raikage v doprovodu Yondaime Kazekageho a Godaime Mizukage*

	<b>Muž</b>	<b>Žena</b>
Emoce		X (procítěné)
Myšlení	X (logické)	
Chování		X (hysterické)
Sociální vztahy	X (střídmě navazující)	
Vzezření	X (extrémně mužné)	

Pravé jméno čtvrtého raikageho je A (čteme Ej), ale nikdo ho nepoužívá. Jedná se o muže, který svou fyzickou podobou znázorňuje archetypálního muže, neboť je silný, vysoký, se širokými rameny, bradkou a přísným výrazem v obličejí. V anime i manze se o něm mluví

jako o nejsilnějším raikagem vůbec, je totiž pověstný svou silou, která se vyrovná té, kterou ovládá Tsunade. Je tmavě opálený, protože jeho vesnice se nachází na mořském pobřeží, a má polodlouhé blond'até vlasy. Nosí rozevlátý bílý plášť, krátké kalhoty a zlatý opasek kolem pasu a kolem obou zápěstí.

Povahu má výbušnou, neústupnou, vše si dělá po svém a snaží se, aby vše v jeho okolí fungovalo tak jak má. I když se účastní společných schůzek všech kage, stojí si vždy za svým názorem a je vážně těžké ho přesvědčovat. Pro ochranu své vesnice, a především svého nevlastního bratra B, který v sobě má také démona, jako Naruto, udělá cokoliv, bez váhání zradí ostatní i ostatní kage, se kterými udržuje mír.

Jak už jsem napsala, postavou i povahou jde o archetyp muže japonské i západní společnosti. Tvrdost a neústupnost spojená s ochranou a silou jsou atributy čistě maskulinní.

Pro vytvoření tabulek a analýzu jsem vybrala situace, které se co nejvíce blížily reálným. To znamená, že jsem se vyhýbala sociálním interakcím mezi postavami, které obsahovaly nadpřirozené jevy, bojové techniky, nebo příliš přehnané emoce. Celkem jsem vybrala patnáct situací, tedy tolik, kolik je postav. Výjimkou je postava Hinaty, která se objevila jako dítě v sociální interakci se Shikakuem, a poté jako dospělá dostala svou vlastní interakci s postavami, které nejsou v mém výběru.

Stejně, jako je nám při porodu přisouzena identita tím, že o nás někdo řekne: „To je hezký chlapeček.“, nebo „To je roztomilá holčička.“ [Fafejta 2004: 32], je při stvoření postav i jim přidělena určitá identita, která je provází celým dějem. Z tabulek a popisů vyplývá, že je celkem pět skupin identit postav a jedna postava je oddělena. Gender postav odpovídá těmto skupinám a je s nimi spjat.

Na základě analýzy mohu říct, že přiřazování genderu postavám není jen nesourodý chaos, ale jedná se o určitý typ pravidelnosti, nebo pravidelností. První z těchto pravidelností je to, že u většiny genderově nekonvenčních postav (9 z 16), především u žen, je propojení mužského stylu myšlení s ženským vzezřením. Krutost a klidné, chladné uvažování jsou doprovázeny dlouhými vlasy, nebo velmi vyvinutou ženskou postavou.

Druhá pravidelnost je spojena především s genderově nekonvenčními mužskými postavami. U nich je viditelná propojenost kategorií sociálních interakcí a chování. Tato pravidelnost se vyznačuje tím, že obě kategorie jsou zastoupeny ženskými atributy. Tedy například Orochimaru velmi rád navazování kontaktů pro svou potřebu, a zároveň jeho chování je často nevyzpytatelné, což je především ženská vlastnost, dle západních genderových stereotypů.

U genderově konzistentních mužských postav je vidět pravidelnost mezi kategoriemi vzezření a sociálními interakcemi. Gender postav odpovídá mužskému atributu u obou kategorií. Příkladem může být třeba Shikamaru nebo Raikage. I mimo vybrané postavy jsou tyto kategorie u mužských postav v Narutovi propojovány. Vzhled konzistentní s maskulinitou postavy je spojován s jejich střídmostí, co se týče navazování jakýchkoliv sociálních interakcí.

Poslední pravidelností je propojení maskulinních atributů emocí a myšlení u genderově nekonvenčních ženských postav, kromě malé Hinaty. Stejně tak se tato pravidelnost ukazuje i u mužských nekonzistentních postav, ale naopak u nich jsou tyto kategorie pod vlivem feminních atributů. Za mužské postavy se to týká Hakua, Naruta a Rock Leeho, což jsou zároveň nejvýraznější genderově nekonzistentní mužské postavy.

## 6. Diskuze

Skrze analýzu jsem se skutečně dostala k odpovědím na hlavní otázku, ale i na další, které z ní vzešly. Na otázku, zda jsou genderové vzorce postav v manze a anime náhodné, nebo naopak pravidelné, mohu s určitostí říct, že se ve genderech postav dá najít několik pravidelností, konkrétně tedy čtyři zmíněné o kapitole výše.

Ano, opravdu se dá mluvit o pravidelnostech, protože vzhledem k mým zkušenostem s anime a mangou mohu tvrdit, že se nejedná konkrétně jen o série Naruto/Naruto Shippuuden, ale i další druhy mangy a anime, např. Bleach, Fairy Tail nebo Death Note. I v těchto anime je možné pozorovat pravidelnosti v utváření genderových rolí postav, ať už ženských, nebo mužských.

Otázka, zda se v něčem genderové vzorce překrývají, nebo naopak v čem vystupují z pravidelnosti, byla zprvu náročná na zodpovězení. Po analýze všech postav mi však vystoupilo z řady několik nepravidelností ve vzorcích, např. postava Hakua byla těžko zařaditelná, protože její genderové atributy byly rovnoměrně rozloženy mezi feminní a maskulinní, což je jediný případ ze všech šestnácti postav. Sice u něj byla nalezena pravidelnost mezi emocemi a myšlením, ale jako jediná postava zapadá pouze to jedné, této, pravidelnosti. Překrývání nastalo u většiny postav, a to díky zařaditelnosti do několika existujících pravidelností.

Věřím, že s větším vzorkem postav, zároveň z více druhů mangy a anime, bych byla schopna najít více pravidelností. I přesto se domnívám, že čtyři pravidelnosti na šestnáct postav odpovídají předpokladu, který jsem zmínila v kapitole *Výzkumná otázka*, a to, že do každé pravidelnosti bude spadat čtyři až pět postav ze vzorku.

Zjistila jsem, že série Naruto/Naruto Shippuuden jsou z velké části, ne-li z valné většiny tvořeny především genderovými předpoklady, stereotypy a identifikátory západních kultur. Z japonské kultury v nich zůstalo mnoho, od stylu oblékání, až po architekturu, ale styl dabingu, dialogů, sociálních interakcí, nebo projevoování emocí, je především západní.

Lewis Terman, konstruktér Stanford-Binet IQ testu, a Catharine C. Miles vytvořili novou škálu, která pracuje především s rozlišením genderových atributů na základě instinktivních a emotivních vlastnostech a sentimentu, zájmech jedince, jeho hodnotách a módech chování. který se domníval, že gendery se liší v instinktivních a emotivních vlastnostech a sentimentu, zájmech, hodnotách a módech chování. Tato nová škála může být zakončena jen třemi reálnými výstupy – cokoliv se vychyluje mimo maskulinitu a feminitu je špatné, tedy

patologické; feminita a maskulinita jsou jedna dimenze, jen každá na jejím opačném konci; a lidská povaha formuje a konkretizuje maskulinitu a feminitu, protože je to její vlastností [Terman, Miles 1936: 52-80]. Zmiňuji tuto škálu proto, že souhlasím s Termanovým přístupem k genderovým rozdílům. Genderové role postav z mého vzorku jsem rozlišovala především na základě instinktivních a emotivních vlastnostech. Emoce, myšlení a chování jsou založeny na instinktech a na socializaci v rámci společnosti. Hodnoty se mi znázorňují ve stylu oblékání nebo účesu, které postavy nosí, a zájmy postav se zrcadlí v sociálních interakcích.

Skrze tuto práci jsem navázala na předchozí výzkumy, které se zabývaly genderem v manze a anime, především na práci Yu [2015], která se zaměřuje na změnu vnímání genderu v manze. Mluví o Japonsku a jeho tradičním vnímání feminity a maskulinity, které je velmi striktní, dbá se na heterosexuální sňatky a ženy musí plnit především roli matky, ale svět mangy ovlivněný západní kulturou dovoluje ženám upustit od takového životního stylu a dostat se do svého imaginárního světa, kde mohou být emancipované a samy sebou. Můj výzkum rozvíjí tuto myšlenku dál, směrem k racionalizaci genderových rolí postav v manze a anime. Tím, že jsem dokázala zjistit pravidelnosti v jejich vytváření, které jsou založeny především na západních genderových požadavcích, jsem potvrdila Yuinu teorii, že japonské přísné společenské hodnoty jsou na mangu uplatňovány jen minimálně.

Během práce jsem narazila na několik překážek, které jsou i limity práce. První z nich je volba typu výzkumu. Kvalitativní pojetí mi dovolilo vzít téma ze široka, zároveň mi umožnilo analyzovat psaný text a videozáznamy. Ale umím si představit, že bych vytvořila dotazník pro respondenty, ve kterém bych ji dala za úkol na škálách přiřazovat jednotlivé genderové atributy k postavám, na základě čehož bych vytvořila výslednou tabulku, ve které bych měla stejně objektivní data, jako ve své analýze.

Zároveň bylo náročné vybrat relevantní literaturu, která by nebyla příliš zastaralá, aby ještě odpovídala společenským poměrům týkajících se maskulinity a feminity, protože vnímání genderu v západní kultuře i ve východních kulturách se dynamicky rozvíjí a mění. Veškeré vykonané výzkumy se stávají poměrně rychle zastaralými, i moje práce může být za tři, pět nebo deset let zastaralá a neodpovídající poměrům soudobého vnímání genderu.

Posledním omezením byl jistě výběr konkrétní mangy a anime, protože jsem byla omezená jen na jeden příběh. Další příběhy by rozšířily rozdělení do skupin postav, i výslednou analýzu a hodnotu výzkumu. I když znám další mangu i anime, a vím, že je gender postaven ve všech na podobných pravidlech, nemám to nijak dokázané.

## 7. Závěr

Uvědomuji si, že má práce má limity, i přesto se domnívám, že přispěje k povědomí o manze a anime, nejen jako o komiksech a seriálech, ale především jako o kulturním fenoménu spojeným se západními i východními kulturami. Má práce nepokryla celkovou problematiku mangy a anime, nýbrž jen její část. Domnívám se, že v rámci problematiky genderu, tedy přístupů k němu a jeho variabilit, by se mělo v budoucnu pracovat na výzkumu vlivu mangy a anime na jedince, jako je například fenomén cosplay, který jsem krátce popsala na počátku práce.

Trh s mangou je čím dál rozlehlejší, obsahuje nespočet děl a výtisků. Nejenže se zvyšuje počet jednotlivých příběhů, ale rozšiřují se i ty původní, a tím vzniká veliký manga chaos, proto bude náročné v budoucnu zmapovat celý manga svět, pokud se o to vůbec někdo pokusí. Na trhu se dají najít výtisky, které by křesťan pravděpodobně přirovnal ke svatému Grálu, stejně tak se v něm jistě schovává totální odpad manga světa. Obchoduje se hmotně, obchoduje se skrze internet, ale i na černém trhu – tam především s hentai mangou nebo mangou zakázanou v daném státě, proto už je těžké držet krok se všemi příběhy a novinkami. V budoucnu se bude manga dál rozvíjet a je jen na našich společnostech, ze kterých autoři čerpají, jak budou vypadat budoucí charaktery postav.

Stejně tak se rozvíjí i přístup k genderu, ať už v západních, východních, nebo tzv. primitivních společnostech. To, co dnes vnímáme jako přirozené, může být v budoucnu bráno negativně, až trestuhodně, anebo přesně naopak. Budoucí výzkumy budou o to zajímavější, o co se změní vnímání genderu. Domnívám se, že do budoucna zde bude mnoho co zkoumat, mnoho co analyzovat a popisovat.



## 8. Seznam literatury

- 1) BEM, Sandra L. *The lenses of gender: transforming the debate on sexual inequality*. New Haven: Yale University Press, c1993. ISBN 0300056761.
- 2) BOURDIEU, Pierre. *Nadvláda mužů*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2000. ISBN: 80-7184-775-5.
- 3) CAMERON, Deborah. *Mýtus o Marsu a Venuši*. Praha: Filosofia, 2018. ISBN: 978-80-7007-513-5.
- 4) CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Rev. & expanded ed. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, c2006. ISBN 9781933330105.
- 5) EKACHAI, Daradirek. *Gender Roles in Japanese Comics*. Illinois: Journal of the Illinois Speech and Theatre Association, Vol. 47 (1996): 19-24.
- 6) FAFEJTA, Martin. *Úvod do sociologie pohlaví a sexuality*. Věrovany: Nakladatelství Jan Piszkiwicz, 2004. ISBN: 80-86768-06-6.
- 7) GREENBERG, David F. *The construction of homosexuality*. Chicago: University of Chicago press, 1990. ISBN 0-226-30628-3.
- 8) HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-0982-9.
- 9) HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj: vybrané metody sociálněvědní analýzy textů*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. Studie. ISBN 978-80-7419-161-9.
- 10) KARSTEN, Hartmut. *Ženy – muži: Genderové role, jejich původ a vývoj*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-145-X.
- 11) KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Praha: Crew, 2011-2018. Světové komiksy česky.
- 12) OAKLEY, Ann. *Pohlaví, gender a společnost*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-403-6.
- 13) RENZETTI, Claire M. a Daniel J. CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Přeložil Lukáš GJURIČ, přeložila Marcela LINKOVÁ, přeložila Blanka KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, přeložila Viola PARENTE-ČAPKOVÁ. Praha: Univerzita Karlova Nakladatelství Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0525-2.
- 14) SILVERMAN, David. *Interpreting qualitative data: A guide to the principles of qualitative research*. SAGE Publications Limited, 2011.

- 15) STRAUSS, Anselm L. a Juliet CORBIN. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Brno: Sdružení Podané ruce, 1999. SCAN. ISBN 80-85834-60-X.
- 16) TERMAN, Lewis M. a Catherine C. MILES. *Sex and Personality: Studies in Masculinity and Femininity*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc, 1936. ISBN: 1406769541.
- 17) TURNER, Jonathan H. a Jan E. STETS. *The Sociology of Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005. ISBN: 978-0-521-61222-7.
- 18) WELKER, James. Beautiful, borrowed, and bent: "Boys' Love" as girls' love in Shojō manga. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 2006, 31.3: 841-870.
- 19) YU, Shun Yao. *Japanese Anime and Woman's Gender-Role Changing*. Jyväskylä, 2015. Diplomová práce. University of Jyväskylä.
- 1) Anime sekce. Konoha.cz. *Vítejte na KONOHA.CZ. Konoha.cz* [online]. Dostupné z: <http://147.32.8.168/?q=anime-sekce>
  - 2) Gender – Fenomén gender. *CAVI* [online]. [cit. 08.04.2018]. Dostupné z: <http://www.cavi.cz/gender.html>
  - 3) Gender: Základní pojmy. *Český statistický úřad. ČSÚ* [online]. ČSÚ. Poslední změna 29.2.2016 [cit. 06.04.2018]. Dostupné z: [https://www.czso.cz/csu/gender/gender\\_pojmy](https://www.czso.cz/csu/gender/gender_pojmy)
  - 4) HISTORIE ANIME A MANGY. Welcome in my world. *Welcome in my world* [online]. [cit. 08.04.2018]. Dostupné z: <http://aikoshizuki-world.blog.cz/1312/historie-a-slovnicek-anime-a-mangy>
  - 5) Historie mangy aneb po stopách japonského komixu. Manga a anime. *AsianStyle.cz*. Denní zpravodajství z asijské hudby, filmu a kultury. *AsianStyle.cz* [online]. Copyright ©2012 [cit. 08.04.2018]. Dostupné z: <http://www.asianstar.cz/manga-anime/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komixu>
  - 6) Hokage.cz - Naruto Shippuden a Boruto. *Hokage.cz –Naruto, Naruto Shippuden a Boruto* [online]. Copyright © Hokage.cz [cit. 06.05.2018]. Dostupné z: <http://www.hokage.cz>
  - 7) Jak odkazovat na zdroje. doc. Ing. Mgr. Radim Bačuvčík, Ph.D. - informace pro studenty [online]. Copyright ©2014 [cit. 11.05.2018]. Dostupné z: <https://bacuvcik.webnode.cz/news/jak-odkazovat-na-zdroje/>

- 8) Manga – japonské umění. Mineralfit.cz. *Hlavní stránka - Mineralfit.cz* [online]. Copyright © 2018 Railsformers s.r.o. [cit. 08.04.2018]. Dostupné z: <https://mineralfit.cz/clanek/manga-japonske-umeni>
- 9) Manga sekce. Konoha.cz. *Vítejte na KONOHA.CZ. Konoha.cz* [online]. Dostupné z: <http://147.32.8.168/?q=manga-sekce>
- 10) Oslovení v japonštině: -san, -kun, -čan. Taro, 2011. *zenbu z dálného východu* [online]. [cit. 09.05.2018]. Dostupné z: <http://www.zenbu.cz/2011/10/osloveni-v-japonstine-san-kun-can/>