

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra teorie kultury (Kulturologie)



Bakalářská práce

Věra Pavlenko

Vliv japonské populární kultury na západní svět

The influence of Japanese popular culture in the western world

Praha, 2013

Vedoucí: Mgr. Anna Křivánková

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 9. srpna 2013

.....
Jméno a příjmení

Anotace:

Ve své bakalářské práci představuji japonskou populární kulturu, která do sebe zahrnuje mangu, anime, japonský rock a pop a subkultury. Ve zkratce popíši jejich historii a současnou situaci. Pokusím se vysvětlit, jak tyto prvky vznikaly. Dále se zaměřím na vliv, který japonská populární kultura má na západní společnost.

Klíčová slova:

Populární kultura, Japonsko, manga, anime, subkultury, globalizace

Annotation:

In my bachelor's work I present japanese popular culture which includes manga, anime, japanese popular music and subcultures. In short I describe their history and present situation. I also explain how these components were formed. Lastly I focus on the influence of japanese popular culture in the western world.

Key words:

Popular culture, Japan, manga, anime, subcultures, globalisation

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní Mgr. Anně Křivánkové za trpělivost, cenné připomínky a odborné rady a dále Kryštofovi Šemberovi a Pavle Sýkorové za podporu, kterou mi poskytli při psání této práce.

Obsah

ÚVOD.....	6
1. POPULÁRNÍ KULTURA.....	8
2. JAPONSKÁ POPULÁRNÍ KULTURA.....	11
2.1 MAINSTREAM.....	11
2.1.1 Vizuální srovnání japonské a americké tvorby.....	12
2.1.2 Manga.....	13
2.1.3 Anime.....	16
2.1.4 Manga a anime – kategorie.....	20
2.1.5 J–Pop a J–Rock.....	23
2.2 SUBKULTURY.....	26
2.2.1 Japonská mládež a subkultury.....	27
2.2.1.5 Cosplay.....	33
2.3 SUBKULTURA OTAKU.....	34
3. GLOBALIZACE.....	37
3.1 ZEMĚ VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE A GLOBALIZACE.....	38
3.2 JAPONSKÁ POPULÁRNÍ KULTURA „JDE“ NA ZÁPAD.....	39
3.3 Japonská populární kultura v České republice.....	41
3.3.1 Počátky.....	41
3.3.2 Anime a manga festivaly v ČR.....	43
3.3.3 Japonské subkultury na území ČR.....	45
4. ZÁVĚR.....	47
5. POUŽITÁ LITERATURA.....	49
6. PŘÍLOHA.....	53

Úvod

Na světě najdeme jen málo zemí, které by byly tolik obestřené tajemstvím a mýty, jako je Japonsko. Přesto se Japonsko stalo během 20. století nedílnou součástí západní civilizace a zařadilo se mezi země s nejrozvinutější ekonomikou. Životním stylem a myšlením zůstávají však Japonci i nadále v mnoha směrech ve svém vlastním tradičním světě. Japonská populární kultura se v poslední době stala fenoménem, o němž se zajímají kulturologové po celém světě. Otázkou ale zůstává v čem vlastně tkví kouzlo této na první pohled zcela odlišné, ale přesto západem inspirované kultury.

Japonská kultura je svým způsobem univerzální a dokáže čerpat prvky z jakékoli části světa, ať už se jedná o ideje, hodnoty nebo trendy. Dokáže k sobě pustit vše a svým způsobem si to „osahat“, následně uznat jestli se to hodí do jejího světa. Zároveň dokáže tyto prvky bez mrknutí oka odhodit, aniž by to na ní zanechalo nějaké následky. Podobně je tomu i naopak – ostatní kultury z té japonské čerpají inspiraci, nechávají se ovlivňovat, někdy ji dokonce kopírují.

Důvodem k napsání této práce je především můj dlouhodobý zájem o tuto kulturu a o Japonsko celkově. Již několik let jsem studentkou japonského jazyka a mám mezi svými známými osoby japonské národnosti, které ve mně zájem o ní probudily. Pro prohloubení svých znalostí jsem se snažila vyhledat více informací, ale po delším pátrání jsem došla ke zjištění, že literatury v českém jazyce, která by čtenáře s touto tematikou seznámila, je málo. Proto jsem se rozhodla, že se sama pokusím tyto informace sjednotit do souvislého textu a dát tak možnost širšímu okolí se s tímto tématem blíže seznámit.

V západním světě si nejvíce fanoušků získala takovými fenomény jako jsou manga, anime a populární hudba. První kapitola seznámí čtenáře s jejich vznikem a vývojem. Daná kapitola si dává za úkol tyto atributy japonské populární kultury, které si prošly dlouhou cestu cenzur, zákazu, kritiky a uznání, než se staly takovými, jak je známe dnes, uvést a přiblížit.

Hlavním tématem druhé kapitoly této práce jsou subkultury japonské mládeže. V dnešní době je subkultur mnoho a značná část z nich má svůj původ v Japonsku. Paradoxem je, že tyto, v Japonsku vzniklé subkultury, se kdysi samy inspirovaly u Západu. Ve své práci uvádím pouze několik nejznámějších subkultur, které jsou zároveň nejvýznamnější a nejlépe odrážejí postoj dnešní mládeže v Japonsku.

Globalizace je proces změn v kultuře, který je ovlivňován socio-ekonomickými faktory, a jenž ovlivňuje lidské názory, postoje, někdy i život. Úkolem třetí části této práce je vysvětlit, jak vlastně globalizace vznikla a jak se projevila v Japonsku. Dále čtenáři přiblížím projevy globalizace japonské populární kultury ve světě s uvedením situace v České republice.

V této práci uvádím veškeré japonské názvy s českou transkripcí a japonská jména zachovávám v původním pořadí, tedy nejprve příjmení, poté vlastní jméno. Práce je doplněna grafickou přílohou, která čtenáři vizuálně přiblíží výše uvedené aspekty. A dotazníkem, který mi pomohl doplnit si informace o postoji českého publika.

1. Populární kultura

Populární kultura je dnes součástí našeho každodenního života v takové míře, že už ji ani nevnímáme. Stala se jedním z nejglobálnějších jevů dnešní doby. Jedná se o svérázný fenomén sociálních diferenciací moderní kultury, která je souborem množství kultur, které se v časoprostoru vzájemně ovlivňují a spolupracují. Proto definovat ji jako takovou se jeví jako problém. Pro pochopení pojmu „populární kultura“ je třeba vymezit pojmy, z nichž se skládá, tj. „kultura“ a „populární“.

Etymologický původ slova kultura je možné hledat již ve starověku. Tento pojem je odvozen z latinského „colere“ a byl spojován s obděláváním zemědělské půdy (agri cultura). V souvislosti s člověkem toto slovo poprvé použil Cicero, který označil filosofii jako kulturu (pěstění) ducha, čímž položil základ pojetí kultury jako charakteristiky lidské vzdělanosti. Ve středověku se tento pojem ve spojení s kultivací lidských schopností neužíval. Kultura souvisela s náboženstvím, a to ve smyslu uctívání (*cultus*). V 17. století německý filozof a historik Samuel Pufendorf pojem kultura osamostatnil tím, že do něj zahrnul veškeré lidské výtvořiny. V osvícenství je již kultura sférou lidské existence, která je stavěná v opozici k přírodě. V 18. století je osvícenské pojetí koncepce kultury překonáno. Johann G. Herder ve svém díle *Myšlenky k filosofii dějin lidstva* (1784–1791) označuje kulturu jako specifický nástroj adaptace člověka k prostředí.

Dlouhou dobu se chápání pojmu kultura měnilo. Anglický antropolog, Edward Burnett Tylor ve svém díle *Primitivní kultura* (1871) stanovil kulturu jako komplexní celek, který zahrnuje poznání, víru, umění, právo, morálku, zvyky a všechny schopnosti a obyčeje, jež si člověk osvojil jako člen společnosti.¹ Slovem populární označujeme něco, co je proslulé a všeobecně známé pro veřejnost.

Studium populární kultury začíná ve 30. letech minulého století, kdy světlo světa spatřila Frankfurtská škola. Jednalo se o pracovníky *Institutu pro sociální bádání*, který byl založen roku 1923 v německém Frankfurtu nad Mohanem a jehož náplní bylo rozvíjení a aplikace tzv. kritické teorie společnosti, v níž navazovali především na Marxova učení.² Populární kultura byla studována v rámci masové společnosti a byla stavěná proti té lidové, která se jevila jako spontánní a byla tvořena

¹ Tylor, Edward B.: *Primitive Culture*, N. Y. 1958, I. vol., s. 1, dle Václav SOUKUP: *Dějiny antropologie*, Praha 2004, s. 284

² ZAHŘÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Vyd. 1. V Olomouci: Periplum, 2009, s. 17.

spíše nevědomky. Studium bylo zpočátku zaměřeno na filmy, rozhlas a reklamu, tj. na ty formy kultury, jež byly produkovány industriálně. Důvodem ke studiu těchto aspektů byla teorie, že publikum konzumuje pouze pasivně a prostřednictvím médií je s ním manipulováno.

Tento názor se začal měnit v 60. letech téhož století, kdy v birminghamském *Centru pro současná kulturní studia* vzniká koncepce kulturních studií. Publikum konzumující populární kulturu přestalo být bráno jako „oběť“ masového průmyslu. A tím vznikají dva různé pohledy na konzumenty. Z prvního úhlu pohledu jsou spíše vnímáni jako producenti této kultury, díky čemuž se stává kulturou lidovou. Z pohledu druhého jsou konzumenti vnímáni jako interpreti, typická je distribuce populárních obsahů, ale i zde má publikum prostor pro interpretaci jednotlivých významů.³ Existuje množství názorů na to, co je vlastně populární kultura. Uznávaný literární kritik Dwight Macdonald, zastává názor, že populární kultura by měla být nazývána spíše „masová kultura“, protože se jedná o produkt určený masové spotřebě, jež je tvořen masami. Jedná se o dynamickou, revoluční sílu, jež stírá rozdíly mezi třídami a tradicemi.⁴

Pro lepší pochopení pojmu populární kultura je třeba rozlišit kulturu „vysokou“ a „nízkou“. Tímto rozdělením se ve druhé polovině 20. století zabýval americký historik kultury Lawrence Levine. V své knize *Highbrow/Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America (Vysoké a nízké: vznik kulturní hierarchie v Americe)* se pokusil vysvětlit rozdíl mezi těmito kulturami i důvod jejich vzniku. Domnívá se, že vysoká kultura vznikla až ve druhé polovině 19. století, kdy byla vyzdvížena umělecká díla a žánry, jež jsou pro ni typické, a jež do té doby byly shodné pro všechny společenské vrstvy.⁵ Zatímco vysoká kultura, která je nadprůměrnou a odlišnou, je určena elitě, nízká kultura je kulturou sdílenou všemi, kterou není třeba pěstovat ani se o ni starat.

³ Populární kultura. *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online] 2001. [cit. 2013-07-02]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/popularni_kultura.htm.

⁴ GUINS, Raiford a Omayra Zaragoza CRUZ. *Popular culture: a reader*. Wyd. 1 krajowe. Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications, 2005, x, s.39.

⁵ LEVINE, Lawrence W. *Highbrow/lowbrow: the emergence of cultural hierarchy in America*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988, s. 306.

2. Japonská populární kultura

V posledních letech si japonská populární kultura získala mnoho obdivovatelů. Když se na ni díváme, vidíme kulturu vyspělého kapitalistického státu, jež v sobě stále zachovává prvky historického vývoje spolu s množstvím tradic, dodávajícím jí svéráznost. Ta spočívá jednak ve vývoji, jehož země dosáhla v období izolace (polovina 17. – polovina 19. století), dále v tom, že tato ostrovní země musí často čelit přírodním katastrofám. To Japonce naučilo uctívat přírodu a užívat si kouzlo okamžiku.

Dnes je japonská populární kultura jednou z nejrozvinutějších a nejroznorodějších na světě. Svou strukturou je velice složitá a rozvrstvená. Zahrnuje různé druhy umění a množství žánrů.

V západním světě je zvykem nazývat masovou kulturu (*mass culture*) kulturou populární (*popular culture*), což je ale naprosto opačné pro Japonsko. Termín populární kultura má dva japonské překlady: *taišú bunka* (大衆文化) a *minšú bunka* (民衆文化). Anglickému pochopení termínu *popular culture* se nejvíce přibližuje slovní spojení *taišú bunka*, což by se doslova dalo přeložit jako masová kultura (*tai* – velký; *šú* – masa, lid; *bunka* – kultura).

První užití termínu *taišú* bylo v souvislosti s masovou literaturou, neboli *taišú bungaku* (大衆文学), která byla opakem *džunbungaku* (純文学), což slouží jako označení pro čistou literaturu – elitní, uměleckou. Dalším výkladem *taišú bunka* je kultura „národní“, a to i přesto, že samo označení „národní kultura“ má svůj vlastní termín – *minšú bunka* (doslova „kultura mas“⁶).

2.1 Mainstream

Dnes je chápání japonské společnosti a vnímání této země formováno hlavně fenomény posledních desetiletí – mainstreamem⁷ japonské populární kultury: anime, manga, *J-Rock* a *J-Pop* a subkultury mládeže. V dnešní době se japonská populární kultura čím dál více dostává do světového kulturního prostranství a formuje tak zájmy mládeže, jak na západě, tak i na východě. V první řadě se to týká jejich

⁶ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoj massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s.21.

⁷ *Mainstream* – převládající směr v jakékoliv oblasti (vědecká, kulturní, atd.) pro určitý časový úsek. Nejčastěji se užívá pro označení jakýchkoli populárních, masových tendencí v kultuře.

nejrozšířenějších aspektů – anime a mangy, které si našly své příznivce po celém světě. Následují japonská populární hudba, souhrnně označovaná *J-Pop*, a subkultury, které sice nejsou tolik rozšířené ve světě, ale i přesto nejsou neznámé.

2.1.1 Vizuální srovnání japonské a americké tvorby

Chceme-li japonskou mangu srovnávat se západní komiksovou tvorbou, tak je nejlepší si pro tento úkol zvolit komiksy americké, neboť patří k nejdistribuovanějším na světě. Dále jsou také velice populární, proto je možné je pro toto srovnání použít.

Japonská manga se vyvíjela pod vlivem západních komiksů, přesto se od nich graficky a literárně viditelně liší. Hlavní zvláštností mangy, která ji odděluje od ostatních komiksů je způsob čtení. Zatímco běžný západní komiks se čte zleva doprava, u mangy je tomu naopak. Čtenář si musí zvyknout na japonský způsob čtení, tj. odzadu a zprava doleva. Americký komiks se navíc více drží reálných scén, kdežto manga čtenáře často unáší do jiného světa.

Viditelným rozdílem mezi americkými komiksy a japonskou mangou je hlavně barevné schéma. Zatímco americký komiks je barevný, až se někdy zdá být pestrý, u mangy je tomu naopak – většina se jich tiskne černobíle (jedinou výjimkou jsou přebaly a bonusové ilustrace). Dalším rozdílem je velikost daných produktů. Manga je velikostně menší než komiks, někdy dokonce na třetinu. Navíc manga není vyprávěná tak detailně jako americký komiks. V mance je méně dialogů a děj se vyvíjí rychleji.

Zajímavostí je i to, že komiks není prací jediného člověka, nýbrž skupiny lidí, kde každý má jasně daný svůj úkol (autor příběhu, grafik, počítačový grafik a další).⁸ Oproti tomu manga je tvořena jedním autorem, který si k sobě na pomoc bere jednoho pomocníka (zřídka, je-li autor úspěšný, tak i více). Autor mangy je nazýván „mangaka“ (漫画家).

Stejně jako japonskou komiksovou tvorbu, tak i tvorbu animační je nejlepší porovnávat s tou americkou. Důvodem je především to, že americká animovaná i filmová tvorba patří mezi nejrozšířenější. Za nejznámějšího tvůrce kreslených filmů minulého století lze zajisté považovat světově proslulého Walta Disneye, jehož animovaná tvorba je známá doposud a patří mezi oblíbenou klasiku. Ale jestliže v minulém století se mluvilo o vskutku kreslené animaci, tak dnes se toto označení již tolik nepoužívá, neboť převážná většina moderních animovaných filmů je tvořena

⁸ The Comic making process. *Hub Pages* [online] 2001. [cit. 2013-08-02]. Dostupné z: <http://cepubdude.hubpages.com/hub/The-Comic-making-process>.

počítačovou grafikou (např. Shrek, Příšerky s. r. o., atd.). Anime se nicméně od západní tvorby liší již na první pohled. Převážná část západní animace je určena hlavně dětem, kdežto anime má mnohem rozšířenější publikum.

Jedním z podstatných rozdílů mezi anime a západní animovanou tvorbou je symbolický jazyk, jež se užívá u popisu atmosféry nebo emocí. Zatímco v západní tvorbě jsou emoce postav vykreslené většinou do detailu, v anime se převážně využívají k výrazu emocí speciální znaménka. Pro vyjádření zlosti znaménko, které vypadá jako křížek, pro stud kapka, apod., nebo se obličej postavičky změní v grimasu, aby se ukázala komičnost nebo naopak vážnost dané situace. A tak zatímco západní tvůrci kladou velký důraz na mimiku, ti japonští spíše na vykreslování a detailizaci prostředí v němž se příběh odehrává.

2.1.2 Manga

Slovo manga (漫画) se skládá ze dvou čínských znaků – „man“ (komický/namátkou) a „ga“ (obrázek). Doslova tedy můžeme toto slovo přeložit jako „veselé obrázky“ nebo také „grotesky“. Poprvé tento výraz použil Kacušika Hokusai⁹, který tak nazval svou sbírku skic a dřevorezů *ukojo-e*¹⁰ *Hokusai manga*. Tu ovšem ještě nelze zcela považovat za komiks v dnešním slova smyslu, jelikož šlo o pouhé črty bez výrazných narativních prvků.

V období Meidži¹¹ se Japonsko otevřelo světu, díky čemuž mohla započít modernizace. Japonští umělci se začali učit metodám od svých západních kolegů, především kompozici, kresbě perem a užívání barev, čili něčemu, čemu se v *ukijo-e* nevěnovala přílišná pozornost nebo bylo pojímáno jinak než na západě. Mezi první kreslíře, kteří se nechali inspirovat západním komiksem (především kompozicí rámečků, užíváním bublin apod.) a vytvořili jeho vlastní, japonskou „odnož“, patřil mj. i Kitazawa Rakuten¹², který také nově vzniklé japonské komiksy jako první označil za „mangu“.

Období 2. světové války pro mangu znamenalo úpadek, neboť nebyla považována za vhodnou zábavu. Výjimkou byla propagandistická manga, která se tiskla na kvalitnějším papíře barevně a byla financována ze státního rozpočtu

⁹ *Kacušika Hokusai* (1760 – 1849) – japonský umělec, malíř, dřevorytec a autor *ukijo-e*.

¹⁰ *Ukijo-e* (浮世絵) – dosl. „plovoucí svět“ - druh kreseb vytvářených pomocí japonského dřevorezu s žánrovou tematikou.

¹¹ Reformy *Meidži* (明治維新 – Meidži išin) – série reforem japonského císaře Meidži, kdy započala modernizace pomocí západních mocností, jež probíhaly v letech 1868 – 1912.

¹² Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) – japonský kreslíř a autor komiksů, který je pokládán za otce moderní mangy

(neoficiálně byla nazývána „tokijskou“ mangou). Po skončení války, kdy se země ocitla v ruinách, na místo mangy „tokijské“ přišla manga „ósacká“, která se naopak tiskla na levný, nekvalitní papír a byla prodávána levně.¹³

Jak již bylo zmíněno, vznik moderní mangy je řazen do období po druhé světové válce, konkrétně do okupačního období (1945 – 1952). Její vývoj však probíhal až po okupaci. Důležitou osobou, jež na vzniku moderní mangy měla velkou zásluhu byl člověk, jež je nazýván „Bohem mangy“ – Tezuka Osamu.¹⁴ Roku 1947 vydal svou mangu *Šin takaradžima* (Nový ostrov pokladů – 新宝島), jež započala ve světě mangy revoluci. V této manze byly hojně používány zvukové a přibližovací efekty a zvýraznění pohybu – grafické postupy bez nichž si dnešní mangu jen těžko dovedeme představit. V podstatě se jednalo o filmové techniky. O ně se staraly nápisy sestávající se ze slov popisujících onen zvuk (*onomatopoeia*¹⁵).

V 50. letech začala vycházet Tezukova slavná manga *Astro Boy* (鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*), která vypráví o robotickém chlapci jménem *Astro Boy*. Tato manga se v Japonsku stala natolik populární, že se roku 1963 dočkala černobílého anime zpracování, které do japonské animace vneslo nové prvky. Tezuka zjednodušil technický proces tvorby tím, že používal rychlé obrazy a tím vytvářel dojem pohybu. Těmito technikami dokázal Tezuka snížit i náklady na produkci.

Během svého života Tezuka ovlivnil následující vývoj mangy a anime mj. i stylem kresby obličejů hlavních hrdinů, zejména výrazně velkých očí. Tento styl Tezuka přejal z americké animované tvorby, především od Walta Disneye, ale též z původní tvorby ilustrátorů Takahašiho Makota a Džuničiho Nakahary. Mnozí tvůrci anime a mangy dnešní doby tvrdí, že se Tezukou nechali inspirovat (patří mezi ně mj. i Mijazaki Hajao a Torijama Akira – autor slavného *Dragon Ballu*).

Za svého života Tezuka popsal hodně stránek a stvořil mnoho děl, jež jsou i nadále v oblibě. Zajisté mezi taková díla patří i manga o zázračném ilegálním chirurgovi jménem *Black Jack* (ブラック ジャック *Burakku Jakku*) a *Buddha* (ブツダ *Budda*) – příběh o Gautamovi Buddhovi, zakladateli buddhismu. Tezukovým životním dílem je *Fénix* (火の鳥 *Hi no Tori*). Jedná se o sborník 12 knih. Každá

¹³ IVANOV, Boris. *Vvedenie v japonskiju animatsiu* [2. vyd.]. Moskva: Fond razvitiia kinematografii, Regionalnyi obshchestvennyi fond "Eizenshteinovskii tsentr issledovaniu kinokul'tury", 2001, s. 43.

¹⁴ *Tezuka Osamu* (1928 – 1989) – japonský umělec, animátor, producent, doktor (nevykonával však lékařskou praxi).

¹⁵ *Onomatopoeia* – (z řec. *onoma* – jméno, název; a *poeió* – vytvářet) – zvukomalebná slova – slova, jež foneticky napodobují různé přirozené zvuky.

z nich vypráví příběh, který je nezávislý na ostatních. Po smrti Tezuky roku 1989 zůstal sborník nedokončený. Část příběhu byla převedená do anime seriálu sestávajícího se ze 13 dílů. Roku 1994 ve městě Takarazuka, kde Tezuka vyrostl, bylo na jeho počest otevřeno třípatrové muzeum, v němž má návštěvník možnost nahlédnout do mistrovy tvorby a přečíst si některá z jeho děl v tamní knihovně.

Jak již bylo uvedeno výše, skoro každá manga je tištěna černobíle. Barevné jsou v manze zpravidla pouze přebaly a bonusové ilustrace. Většina mang jsou seriály „na pokračování“, jež jsou tištěny buď v novinách, anebo častěji v časopisech, které jsou vydávány týdně i měsíčně. Manga časopisy se věnují výhradně manze, přestože se v nich občas objeví tematický článek nebo reklama. Jejich formát je B4 a obsahují 200 – 600 stránek. V každém z nich se tiskne jedna kapitola od každé mangy, jejichž počet většinou končí na několika desítkách kapitol. Takových časopisů je v Japonsku mnoho, a dnes se mnohé vydávají i v zahraničí. Pokud se manga vydávaná v některém z časopisů stane úspěšnou, začne vycházet v podobě *tankobonů* (単行本). Jedná se o formát knihy, jež se vydává samostatně. Kvalita papíru i tisku je rozhodně lepší než u časopisů.

Vedle oficiální mangy, která se tiskne v manga časopisech existuje i neoficiální, které se říká *dódžinši*. Slovo *dódžinši* (同人誌) se skládá ze dvou částí – první část „*dódžin*“ doslova znamená „tataž osoba“ a myslí se tím lidé, kteří mají stejné zájmy anebo chtějí dosáhnout stejných cílů. Část „*ši*“ je zkratka od slova „*zaši*“ (雜誌) tj. časopis. *Dódžinši* je tedy „časopisem pro stejně smýšlející lidi“¹⁶.

V 70. letech 20. století začala vznikat malá, nezávislá vydavatelství, která umožnila amatérům publikovat jejich tvorbu. Této amatérské tvorbě se později začalo říkat *dódžinši* a v počátcích se jednalo o původní autorskou tvorbu. Zatímco velká nakladatelství, zaměřená na mainstream vydávala známé příběhy, tento nový trh s amatérskou tvorbou obsahoval velké množství experimentů a nových žánrů.

Autory *dódžinši* jako fanovské mangy jsou nejčastěji amatéři, ale stává se, že i profesionální autoři si volí pseudonymy a vydávají oddělené práce, které jsou nad rámec jejich profesionální činnosti. Skupinám autorů *dódžinši* se říká anglickým termínem *circle* (kroužek). Takové kroužky mají často pouze jednoho člena. *Dódžinši* je součástí mangy. Svým způsobem univerzální výtvar, který dokáže čerpat prvky

¹⁶ SCHODT, Frederik L. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 1996, s. 36.

z jakéhokoliv kouta světa a svojí žánrovou pestroostí k sobě přilákat pohledy mnoha lidí, ať už děti či dospělých.

Popularitu mangy v Japonsku lze snadno kvantifikovat. V roce 2009 tvořila přibližně čtvrtinu veškeré tištěné produkce publikované v Japonsku¹⁷. Již na přelomu století byla snaha učinit z japonské populární kultury ekonomicky výhodné podnikání. Dnes k tomu slouží manga, která je vyzdvihována jako symbol Japonska a má za úkol nalákat západní turisty do Země vycházejícího slunce. Za patrona tohoto nápadu je považován nynější ministr financí Asó Taró¹⁸. Zavedení mangy na světový trh považuje za potenciální pomoc při řešení ekonomické krize v Japonsku, a proto financování její tvorby a distribuce ze státního rozpočtu zařadil do „Strategie vývoje budoucnosti“. Globální expanze mangy má i další důvod – probudit v západním světě zájem o tajemnou japonskou duši.

2.1.3 Anime

První japonské pokusy s animací započaly již počátkem minulého století, kdy se filmoví režiséři rozhodli začít pracovat se západní filmovou technikou. Za první japonské anime (アニメ) byl považován snímek „Vrátný Imokawa Mukuzó“ (*Imokawa Mukuzó Gentoban no Maki* – 芋川椋三玄関番の巻). Tato animace, jejímž autorem byl tehdy šestadvacetiletý Šimokawa Óten (Hekoten), vznikla roku 1917 a trvala přibližně 5 minut. Názor, že tento film byl prvním anime vůbec přetrvával až do roku 2005, kdy byl v Kjótu objeven kreslený film z roku 1907. Jedná se o 4 vteřiny trvající animaci, jež obsahuje 50 snímků nakreslených na celuloidovém filmu. Hlavní postavou je chlapec oděný do námořnické uniformy, jenž na tabuli vypisuje čínské znaky *Kacudó šašin* (活動写真), což by se do češtiny dalo přeložit jako „pohyblivá fotografie“. Autor ani název tohoto filmu nejsou známi, a proto se film jmenuje tak, jak to vypisuje chlapec na tabuli – „Pohyblivá fotografie“¹⁹.

Animace, které vznikly v roce 1917 je možné považovat za průkopnické: jedná se například o *Dekoboko Šin Gačó: Meian no Šippai* (凸凹新画帳: 名案の失敗) a *Čamebó Šin Gačó* (茶目坊新画帳) – jejich autorem je opět Šimokawa Óten (Hekoten)²⁰. Stejně jako jeho předchozí snímek, i je jejich délka shodná – 5 minut.

¹⁷ Manga. *Enciklopédija Japonii ot A do Ja* [online] 2010. [cit. 2013-05-03]. Dostupné z: <http://slovari.yandex.ru/dict/japan/article/m8.htm>.

¹⁸ Asó Taró(1920) – japonský vládní a politický činitel, 2008 – 2009 – Japonský ministr, od 2012 – ministr financí.

¹⁹ KORNEEV, Viacheslav. Pervyje polveka anime. *Anime Guide*. 2008, roč. 3, č. 29, s.37

²⁰ Šimokawa Óten (někdy též Šimokawa Hekoten) (1892 - 1973) – japonský mangaka, jeden z prvních tvůrců anime.

Ještě téhož roku se objevilo anime *Saru-kani gassen* (さるかに合戦) od Kitojamy Seitara²¹, které bylo založeno na stejnojmenné národní pohádce o opičce, která zabila kraba a o pomstě, která za toto zabití byla vykonána. Dále roku 1918, opět od Kitojamy, vzniklo anime *Momotaró* (桃太郎), jež bylo též inspirováno folklorem. Pojednává o chlapci, který byl poslán bohy z nebes, aby byl synem pro staré manžele, kteří z řeky vyloví velkou broskev, v níž se *Momotaró* nacházel (proto se mu říká *Momotaró*; *momo* se překládá jako broskev, *taró* je v obecné japonštině jméno chlapce. Celý název se obvykle překládá „Broskvový chlapec“)²².

Krom filmu z roku 1907, jenž byl objeven roku 2005, se ani jeden z výše uvedených do dnešní doby nedochoval. Dle odborníků na japonskou historickou animaci však žádný nebyl natolik umělecky cenný, aby se toho litovalo. Důvodem k tomuto názoru je, že všechny zmíněné snímky byly čistě experimentálního charakteru, a tudíž z kinematografického hlediska nemají žádný přínos.

Ve 20. letech se trvání filmů prodloužilo na 15 minut. Ale filmy vznikaly spíše díky nadšení umělců a byly financovány kinematografickými společnostmi, které si za to nárokovali distribuční právo.

Třicátá léta znamenala pro anime velký pokrok, neboť animátoři Masaoka Kenzó a Seo Mícujo pokročili v technice animace. K tomu jim velmi přispěla pomoc vlády, jež animaci využívala za účelem propagace a vzdělávání. Roku 1932 otevřel Masaoka Kenzó první rýze animační studio „*Masaoka film productions*“ a rok nato vytvořil první ozvučené anime *Čikara to Onna no Jononaka* (česky „Síla a ženy světa“²³). Ale pozadu nezůstal ani Masaokův kolega Seo. V očekávání druhé světové války začal platit zákaz, aby se japonská produkce podobala té západní. Roku 1934 byl Seovi poskytnut tým animátorů, se kterým za podpory císařského japonského námořnictva vytvořil první celovečerní anime – *Momotaró: Umi no Šinpei* (桃太郎海の神兵 – česky „Božský námořník *Momotaró*“²⁴). Film byl o skupině silných a nebojácných zvířat, která pravděpodobně představovala japonské vojsko a o tom, jak tato skupina hrdinně osvobodila Indonésii a Malajsii od nadvlády ďábelských mimozemšťanů, kteří očividně představovali vojska spojenců.

²¹ *Kitajama Seitaró* (1889 – 1945) – japonský umělec a jeden z prvních japonských animátorů.

²² OZAKI, Compiled by Yei Theodora. *Japanese fairy tales: Momotaro, or the story of the Son of a Peach*. Middlesex: Echo Library, 2007, s. 120.

²³ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: očerki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 111.

²⁴ CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Rev. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2006.

Po skončení války japonská ekonomika značně upadla, což vedlo k pozastavení vývoje japonské animace. Tato situace se začala měnit roku 1956, kdy vzniklo studio *Toei Animation Company, Limited* (東映アニメーション株式会社 *Tōei Animéšon Kabušiki-gajša*), které roku 1958 vydalo své první barevné anime natočené dle čínské legendy *Hakudžaden* (Legenda o bílém hadovi) režisérů Taidži Jabušity a Kazukiho Okabeho. Jednalo se o první barevné anime, jež zároveň jako první bylo promítáno v USA²⁵.

Roku 1961 nejslavnější umělec, Tezuka Osamu založil svou *Mushi Production* (虫プロダクション – česky „Hmyzí produkce“), která již od počátku vytvářela úspěšné anime seriály, z nichž je třeba zmínit jeden z těch nejslavnějších vůbec – *Astro Boy* (鉄腕アトム – *Tecuwan Atomu*), který byl natočen dle stejnojmenné, neméně úspěšné mangy. Jeho díla tak na obrazovkách zopakovala úspěch, který si kdysi vydobyl jako mangaka. A stejně jako u mangy, tak i u anime Tezuka znamenal jakousi revoluci. Do té doby nebylo zvykem vytvářet anime pro dospělé diváky, ale Tezuka se rozhodl experimentovat. A tak pod hlavičkou *Mushi productions* roku 1969 režisér Jamamoto Eiči dle scénáře Tezuky natočil „1001 noc“ (千夜一夜物語 – *Senja ičija monogatari*). Toto anime se stalo první částí erotické trilogie, po níž následovaly „Kleopatra“ (クレオパトラ – *Kureopatora*) a „Smutná Belladonna“ (哀しみのベラドンナ – *Kanašimi no Beradonna*). Poslední část se natáčela již bez Tezuky, který v té době společnost opustil.

Podobně jako 60. léta znamenala pro *Mushi Productions* období vzrůstu a produktivity, tak léta 70. pro ni znamenala období úpadku. Společnost se stala obětí bankrotu a její zaměstnanci odešli jinam. Což paradoxně znamenalo úspěch anime, neboť vzniklo několik jiných produkčních společností, které znamenaly příležitost pro mladé a talentované animátory.

Na konci 70. let vyšel první film ságy *Star Wars*, který vedl k tomu, že po celém světě začala být oblíbená vesmírná tematika. Výjimkou nebyli ani japonští producenti, kteří se na základě vesmírného šílenství, které se kolem *Star Wars* odehrávalo, rozhodli financovat celovečerní snímek *Space Battleship Yamato*.²⁶ S tímto filmem je spojován i počátek „Zlatého věku anime“.

²⁵ Hakudžaden (movie). *Anime News Network* [online] 2008 - 2013. [cit. 2013-05-03]. Dostupné z: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=655>.

²⁶ Review: *Space Battleship Yamato* (animated – 1977). *Freakengine* [online] 2008 - 2013. [cit. 2013-05-03]. Dostupné z: <http://freakengine.com/2011/07/review-space-battleship-yamato-animated/>.

V době, kdy tento snímek vyšel se stala událost, jež vývoj anime v následujících letech ovlivnila. Vznikla subkultura *Otaku*. Zpočátku se jednalo o fanoušky kosmických seriálů a sci-fi, ale nebylo jich mnoho. Seznamovali se díky společným zájmům, a to hlavně přes nově vzniklý časopis *Animage* (アニメージュ animédžu), jehož první číslo vyšlo roku 1978. Tento časopis vznikl hlavně jako reakce na narůstající popularitu anime.²⁷

Závěr 80. a počátek 90. let znamenaly konec „Zlatého věku“, neboť na anime dopadla ekonomická krize. Kvůli nedostatku financí končily slibné projekty, aniž by došlo k jejich realizaci. Producenti nechtěli riskovat podporováním experimentálních filmů. Kritici v té době poukazovali na úpadek kvality seriálů a filmů

Situace se mění roku 1995, kdy začíná vycházet anime–seriál *Evangelion* (Neon Genesi Evangelion). Režisér Anno Hideaki ze studia *Gainax*, který kdysi býval *otaku*, změnil obyčejný žánr mecha na psychologický příběh plný různých zápletek a neočekávaných zvrátů. Zpočátku tento seriál nebyl přijat s nadšením, ale časem, kdy se režisér přestal jakkoli omezovat (hlavně finančně a přesáhl rámec žánrů mecha) začal seriál přeci jen nabírat na popularitě, a to nejen v rodném Japonsku, ale i ve světě.

Přechod do 21. století byl pro anime jedním z nejdůležitějších okamžiků. Mijazakiho anime „Cesta do fantazie“ (千と千尋の神隠し, 2001, *Sen to Čihiro no kamikakuši* – doslova „Zmizení Sena a Čihiro“) roku 2002 získalo celosvětová ocenění – „Cena japonské akademie“ a „Zlatého berlínského medvěda“. Rok nato vyhrál „Oscara“ za nejlepší celovečerní animovaný film. Bylo to poprvé, co jej vyhrál japonský animovaný film. Takové uznání vedlo k tomu, že se tento snímek stal nejvýdělečnějším filmem v japonské historii. O několik let později režisér Kató Kunio Mijazakiho úspěch zopakoval a za svůj snímek *Le Maison de Petits Cubes* si roku 2009 odnesl též „Oscara“ za „Nejlepší krátký animovaný film“.

Tato ocenění, jichž se anime dostalo po celém světě, ukazují, že za pozornost opravdu stojí. K dnešnímu dni jej sledují lidé nejen v Japonsku, ale i v ostatních zemích světa. Jeho různorodost není ohraničená pouze fantazií autora. Kromě anime s kosmickou tematikou existují také anime popisující historické události či například každodenní život obyčejných lidí.

²⁷ IVANOV, Boris. *Vvedenie v iaponskiju animatsiiu* [2. vyd.]. Moskva: Fond razvitiia kinematografii, Regionalnyi obshchestvennyi fond "Ėizenshteinovskii tsentr issledovanii kinokul'tury", 2001, s. 103.

2.1.4 Manga a anime – kategorie

Jak již bylo zmíněno, manga a anime jsou v Japonsku vskutku velmi populárními jevy. Natolik populárními, že existuje jak rozdělení žánrové, tak i rozdělení dle věkových kategorií. Vzhledem k tomu, že většina anime vzniká na základě mangy, uvedu nyní kategorie a žánry spíše s důrazem na mangu, neboť ta má delší historii než anime. Nicméně uvedená rozdělení lze aplikovat i na anime.

Jónen (幼年) – je zkratkou ze slovních spojení *jónen manga* (幼年漫画). Slovem *jónen* se označují manga a anime, jež jsou určeny pro děti do 8 let. Jedná se zejména o veselá a poučná díla, která svou barevností zaujmou již na první pohled. Příběhy jsou většinou založeny na morálce a snaží se formovat osobnost u dětí. Nejlepším příkladem *jónen mangy*, dle níž bylo natočeno i anime, je *Doraemon* (ドラえもん) od Fudžiko Fudžio²⁸. Děj pojednává o kočičím robotovi, který přicestoval v čase z 22. století, aby pomohl chlapci jménem *Nobita Nobi* (野比のび太). Stejně jako ostatní druhy mangy, tak i manga *jónen* je tištěná ve specializovaných časopisech. Jedná se především o měsíčníky *Koro Koro Komikku* (*Koro Koro Comic*) a *Komikku bon bon* (*Comic bom bom*).

S věkem se lidé mění, stejně tak se mění i jejich zájmy, a to děti vede k tomu, že z *jónen mangy* přecházejí na mangu *šódžo* (少女) nebo *šónen* (少年). Jedná se o mangy určené pro dospívající dívky a chlapce.

Šódžo – manga a anime určené pro dospívající dívky. Dějová linie se zakládá na mladých dívkách, jež dospívají, poznávají kouzlo první lásky a zažívají trable, jaké jsou pro toto věkové období charakteristické (přátele, škola, móda, brigáda,...). Žánr *šódžo* má svůj vlastní podžánr, kterému se říká *mahó-šódžo* (魔法少女). Hlavní dějovou linií je příběh o dívce, která disponuje nadpřirozenými schopnostmi, které využívá pro boj se zlem, ochranu Země, apod. Občas je v do příběhu zasazeno několik dívek, které mají kouzelnou moc a zpravidla pracují ve skupině (např. *Sailor Moon*).

Roku 1966 studio *Toei Animation* stvořilo první *šódžo* anime pro dívky, *Čarodějka Sally* (魔法使いサリー *Mahó cukai Sally*, 1966 – 1968). Toto anime bylo založeno na manze od Jokojamy Micuterua „Čarodějka Sanny“, který se inspiroval americkým televizním seriálem „Bewitched“ (1964). Příběh vypráví o čarodějce Sally,

²⁸ *Fudžiko Fudžio* (藤子不二雄) - pseudonym autorského dua sestávajícího z mangak *Fudžimota Hirošiho* (1933 – 1996) a *Abiko Motóa* (1934), kteří spolu působili v letech 1954 – 1987.

kteřá se jednoho dne ocitne na Zemi, kde zachrání dvě pozemské dívky před zloději. S dívkami se spřátelí a rozhodne se, že na nějakou dobu zůstane na Zemi. Pomocí kouzel pomáhá svým kamarádkám.

Dalším velmi známým seriálem je *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン *Bišódžo senši Sérámun*), který je též založen na stejnojmenné manze. Vypráví o dívce jménem Cukino Usagi, která jednoho dne zachrání mluvící kočku, která ji prozradí, že Usagi je reinkarnací jedné ze strážkyň Měsíčního království – *Sailor Moon*. V průběhu děje se Usagi seznamuje s dalšími čtyřmi dívkami, které jsou též strážkyněmi. Všechny spolu bojují se zlem a chrání tak Zemi a její obyvatele.

I *šódžo* bylo a stále je tištěno ve specializovaných časopisech. Některé z časopisů *šódžo* a *šónen* vycházely již na počátku století. Prvním takovým časopisem byl *Šódžo sekai* (少女世界, Dívčí svět, 1906 – 1931). Původně se v něm publikovaly povídky, ilustrace, poezie či fotografie. Tento časopis vznikl jako alternativa *Šónen sekai* (viz níže), který byl oblíbeným časopisem pro chlapce. Ale opravdový vydavatelský boom začal v 50. letech, kdy se objevilo mnoho časopisů s danou tematikou. Některé z nich vycházejí dodnes. Například časopisy *Ribon* (りぼん, od 1955), *Bessacu Margaret* (別冊マーガレット, od 1963), *Margaret* (マーガレット, od 1963) vydávané vydavatelstvím *Šúeiša* (集英社) nebo časopis *Nakajoši* (なかよし, od 1954) od vydavatelství *Kódanša* (講談社)

Šónen (少年) – japonské označení pro mangu a anime určené pro dospívající chlapce. V podstatě se jedná o ekvivalent žánru *šódžo*. Hlavním hrdinou je představitel mužského pohlaví a děj se zaměřuje na mužská přátelství a soupeření. Ženy, které jsou vedlejšími postavami, jsou skoro vždy velmi krásné a sexuálně přitažlivé. Stejně jako *šódžo* i *šónen* se tiskne ve specializovaných časopisech. Prvním *šónen* časopisem byl *Šónen sekai* (少年世界, Svět chlapce, 1895 – 1914) a byl zaměřen na dětskou literaturu a příběhy založené na válce či na statečném jednání během ní. Dnes jsou nejznámějšími týdeník *Shounen Jump* (少年ジャンプ, *Šónen Džampu*), který vznikl roku 1968 ve vydavatelství *Šúeiša* a *Shounen Magazine* (少年マガジン, *Šónen magadžin*) spadající pod vydavatelství *Kódanša* již od roku 1959.

Anime a mangy v kategorii *šónen* je vskutku mnoho. Mezi nejznámější *šónen* mangu a anime patří již zmíněný „Astro Boy“ (1963 – 1966), příběh o robotickém

chlapani od Tezuky Osamua. Další velmi známé anime je „Fullmetal Alchemist“ (鋼の錬金術師 *Hagane no renkindžucuši*, 2003 – 2004), které je též adaptací stejnojmenné mangy od Arakawy Hiromu. Příběh se odehrává v paralelním světě, v zemi zvané Amestris, kde je rozšířená alchymie jako věda. Dva hlavní hrdinové, bratři Edward a Alfons Elrikové, hledají legendární Kámen mudrců, aby vrátili zpět tělo Alfonse a končetiny Edwarda, o která přišli při nezdařeném pokusu oživit svou mrtvou matku.

Džosei (女性) – tvorba určená pro již dospělé ženy, které už mají za sebou pubertální období (tj. od cca 18 let a dále). Na rozdíl od *šódžo* je *džosei* viditelně vyspělejší. *Džosei* má většinou schéma, dle něž se vyvíjí dějová linie. Častým obsahem je popis rutinního života dospělé ženy. Počátek příběhu většinou spadá do studentských let, kdy se hlavní hrdinka seznamuje s vedlejšími postavami, které jsou následně součástí děje. Vzhledem k tomu, že tato manga je určena hlavně pro ženy, které již vedou zcela dospělý život, tak i děj této mangy je vyspělejší. Sexuální vztahy jsou rozepsány podrobněji a bez idealizování. Hlavním vydavatelstvím specializujícím se na *džosei* mangu je vydavatelství *Ohzora Publishing, Inc.* (宙出版, *Ohzora Šuppan*), které bylo založeno roku 1990. Vydává takové časopisy jako je *Harlequin*, *P-mate* či *Project X*. Dalšími časopisy, jež čtenáře s *džosei* mangou seznamují jsou hlavně magazín *YOU* (1980 – doposud) od *Šueiši* a časopisy *Be Love* (1980 – doposud) a *Kiss* (1992 – doposud) od *Kódanši*.

Posledním typem je manga *seinen* (青年), což je mužská obdoba *džosei*. *Seinen* je srovnatelný s termínem a žánrem „pro dospělé“. Stejně jako *džosei* je určen pro mladé ženy, *seinen* je určen pro mladé muže (tj. od cca 18 let a více). Pro tento žánr je charakteristický složitější a „dospělejší“ děj, než jak je tomu zvykem u *šónen*. Často obsahuje erotické a krvavé scény a celkově působí realističtější dojmem. Dalšími známými časopisy jsou týdeníky *Morning* (モーニング, *Móningu*) a *Young Magazine* (ヤングマガジン, *Jangu magadžin*) od *Kódanši* a týdeník *Young Jump* (ヤングジャンプ, *Jangu Džampu*) od *Šueiši*.

Seinen manga má mnoho děl, jež se proslavila díky hloubce příběhů. Příkladem pro to může sloužit *Maison Ikkoku* (めぞん一刻 *Mezon Ikkoku*, 1986 – 1988) od Rumiko Takahaši o studentovi, který se kvůli hlučným sousedům nemohl pořádně připravit na přijímací zkoušky a propadl u nich, či futuristický policejní thriller *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊, *Kóaku Kidótai*) z roku 1995 o policejních kyborzích, kteří

mají za úkol vyhledat a zadržet hledaného hackera jménem „Loutkář“.

Pokud jde o časopisy, je samozřejmostí zmínit i vydavatelství, v nichž časopisy vycházejí. Mezi největší Japonská vydavatelství patří již zmíněná *Kódanša* (celý název *Kabušiki-kaiša Kódanša – 株式会社講談社*), založená roku 1909 a vydavatelství *Šúeiša*, které je podstatně mladší (1925), ale rozhodně neméně významné. Tato vydavatelství jsou nejvíce publikujícími v Japonsku (*Kódanša* uvádí, že za rok 2010 tvořila manga až 45% veškerých vydání, *Šúeiša* podobnou informaci neposkytla²⁹). Původně *Šúeiša* vznikla jako dceřiná společnost vydavatelství *Šógakukan*, založeného 1922. Poté, co se *Šúeiša* osamostatnila bylo roku 1973 založeno vydavatelství *Hakusenša*, které se následně též osamostatnilo. Dnes jsou tyto tři společnosti největšími vydavatelstvími v Japonsku a vystupují pod označením *Hitocubaši gurúpu* (*Hitotsubashi Group*).

2.1.5 J–Pop a J–Rock

Ve světě je mnoho různých hudebních stylů a žánrů, je tedy z čeho vybírat – vážná klasika, drsný rap, smutná balada, taneční hip hop a podobně. Poslední dobou však čím dál tím častěji narážíme na názvy *J–Rock* a *J–Pop*, přičemž počáteční písmeno *J* nám dává jasně najevo, že se jedná o hudbu z Japonska..

Jako první termín *J–Pop* uvedla do oběhu japonská populární rozhlasová stanice *J–Wave*³⁰, která si dala za cíl posílení národního citění a propagaci domácích kulturních pokroků. Tím, že do celosvětového označení hudebních žánrů přidala na začátek písmeno „J“ (z angličtiny „džej“), tak vlastně stanovila hranici, jež od sebe oddělovala západní a domácí tvorbu. Ale co víc, zatímco v západní společnosti se rozlišují pop, jazz, soul, rap a další, tak v Japonsku je tomu jinak. Veškerá moderní populární hudba se označuje souhrnným názvem *J–Pop*, přičemž *Pop* neoznačuje hudební styl pop. Jedná se o zkratku z anglického *popular*; tedy populární. Termínem *J–Pop* se označuje moderní hudba, jež hlavně na domácí scéně nabyla popularity.

Prvopočátky *J–Popu* je možné začít hledat již v období *Šówa*³¹, kdy začal být populární jazz, který si s sebou přinesl i mnoho hudebních nástrojů, jež v Japonsku tehdy nebyly známy. Jenže během druhé světové války císařská armáda uvalila na

²⁹ Manga: Tendencii 2010 goda i reklamnyie priiomy. *MANGAVEST* [online]. 2010 [cit. 2013-05-05]. Dostupné z: <http://mangavest.ru/events/7400>.

³⁰ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: očerki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostočnaia literatura RAN, 2012, s. 163

³¹ *Šówa* (昭和時代 – *Šówa džidai*) – označení pro japonské historické období v letech 1926 – 1989.

cizokrajnou hudbu zákaz, a tak jazz přestal znít. Tento zákaz ale netrval dlouho, neboť v poválečném období, kdy nastala okupace země si s sebou vojáci Spojených států amerických přivezli spoustu jiných hudebních stylů³², které si v tehdy konzervativním Japonsku získaly oblibu a proslavily tak skladby Kasagi Šizuko³³, Eri Čiemí³⁴ a představitelku stylu *enka*³⁵ Misory Hibari^{36, 37}.

Roku 1952 vypukl jazzový boom, jenž ale pro tehdy neznalé Japonce byl těžký na hraní, proto se většina umělců, kteří byli plni entuziasmu, rozhodla spíše tvořit hudbu ve stylu country. A právě vliv country hudby vedl roku 1956 k tomu, že se v Japonsku rozpoutala rock–n–rollová horečka, která ale trvala jen do roku 1959, neboť ani v Americe tento styl neměl dlouhého trvání, a to se odrazilo i na japonské hudební scéně. Po jejím skončení v Japonsku přetrvávala snaha spojit tradiční japonskou hudbu a rock–n–roll, ale mnohým se to nedařilo. Jediným hudebníkem, jemuž se tento krok povedl byl Sakamoto Kjú³⁸, jehož skladba *Ue o Muite Arukó* (上を向いて歩こう – Za chůze hledím vzhůru³⁹) se proslavila po celém světě pod názvem *Sukiyaki* (*Sukiyaki*)⁴⁰. Ostatní umělci, vzhledem ke svému neúspěchu, se proto radši rozhodli překládat texty amerických songů do japonštiny, a pak je zpívat, což vedlo ke vzniku hnutí nazývaného *cover pop*. Avšak stejně jako rock–n–roll, tak ani vlna *cover popu* neměla dlouhého trvání.⁴¹

V období od 70. let do poloviny 80. let došlo ke vzniku složitých kompozicí, jež dostaly souhrnný název „nová hudba“ (ニューミュージック – *njú mjúdzikku*). Jedněmi z nejvýznamnějších představitelů této vlny se stali zpěváci a skladatelé Jošida Takuró (1946) a Josui Inoue (1948), kteří položili základy „nové hudby“.⁴² Právě jejich tvorba vedla ke vzniku názvů *wasei pop* (japonská popová hudba), který zahrnoval i popovou hudbu velkých měst (*city pop*). V 90. letech je pojem *wasei pop* nahrazen

³² Především se jednalo o *Boogie-woogie*, *Mambo*, *Blues* a *Country*.

³³ *Kasagi Šizuko* (1914 – 1985) – populární japonská jazzová zpěvačka a herečka.

³⁴ *Eri Čiemí* (1937 – 1982) – japonská populární zpěvačka a herečka.

³⁵ *Enka* (演歌) – japonský populární hudební žánr, jenž se objevil v období *Šówa* – jedná se především o hudbu, jež se podobá tradiční japonské hudbě a je s romantickým obsahem.

³⁶ *Misora Hibari* (1937 – 1989) – japonská populární zpěvačka, herečka a kulturní ikona.

³⁷ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: očerki sovremennoi Japonskoj massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 165.

³⁸ *Sakamoto Kjú* (1941 – 1985) – japonský populární zpěvák a herec.

³⁹ Roku 1964 skladbu *Sukiyaki* přezpíval český zpěvák Josef Zima (*1932). Skladba vyšla pod názvem *Bílá vrána*.

⁴⁰ Early days of Japanese Pops. *The History of J-Pop* [online] 2013. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z:

<http://www.t-fukuya.net/j-pop.pdf>

⁴¹ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: očerki sovremennoi Japonskoj massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 168.

⁴² J-Pop History. *GoJapanGo.com* [online] 2008. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: http://www.gojapango.com/culture/j-pop_history.html

označením *J-Pop*, a ten se drží až do dnešního a je užíván celosvětově.

V 80. letech spolu s „novou hudbou“ dává o sobě vědět také rock, který si získává svůj osobitý styl. Jednou z nejznámějších kapel té doby se stal hudební kolektiv *X-Japan*, který si k rockové tvorbě prošel dlouhou cestu překážek. Ve své rodné zemi je kapela brána jako kultovní, a je považována za vůbec první *J-Rockovou* kapelu. Zpopularizovali *J-Rock* a vyvedli ho z undergroundu⁴³. A i přesto, že velký vliv na jejich tvorbu v 80. letech měl *glam rock*⁴⁴, si umělci dokázali zachovat svůj osobitý styl, jenž se zakládal hlavně na užívání obvyklých rockových hudebních nástrojů spolu s houslemi či klavírem a tradičními japonskými nástroji. I přesto, že byli označováni za *J-Rockovou* kapelu, tak sami představitelé o sobě uvažovali jako o metalové kapele.

Popularita rocku začala v Japonsku v období mezi 60. – 70. lety 20. století. Nadšení tehdejší mládeže vyvolávaly hlavně západní rockové kapely, zatímco domácí tvorba zůstávala spíš bez povšimnutí. Důvodem k tomuto opomíjení bylo hlavně to, že japonští rockeři hráli spíše předělávky západní hudby, zatímco obecenstvo více vítalo originální tvorbu. Ale brzy japonská rocková scéna začala vnášet do rocku svůj vlastní, osobitý styl. Jednalo se především o scénický obraz muzikantů – neobvyklé účesy, výrazný make-up, futuristické nebo historické kostýmy.

I hudba v *J-Rocku* je stejně různorodá jako scénické obrazy umělců. Jednu chvíli se hraje agresivní *hardcore*⁴⁵, který se může přehoupnout až do znění romantické rockové balady, což dokazuje, že *J-Rocková* hudba není nikterak omezená. Tradiční japonské nástroje ve spojení s klavírem a basovou kytarou. Spojení japonštiny s angličtinou nebo (zřídka) s němčinou. Tyto dva na první pohled zcela nespojitelné prvky se v nahrávacím studiu mění na plnohodnotné, často chytlavé, skladby. A vedle této schopnosti spojit nespojitelné má japonská populární hudba ještě jednu zajímavou zvláštnost. Představitelé jak *J-Popu*, tak i *J-Rocku* se dělí na dvě kategorie – *Majors* a *Indies*.

Majors jsou kapely, jež mají uzavřené smlouvy s velkými, vlivnými nahrávacími společnostmi. Jedná se hlavně o kapely, které se již proslavily a mají vybudovanou reputaci, anebo naopak o kapely, jež sice reputaci nemají, ale vzhledem k tomu, že byly již od začátku vytvořeny pro komerční projekty, jsou slavné i tak.

⁴³ *Underground* – soubor uměleckých směrů v moderním umění (hudba, literatura, filmy), jež jsou postaveny proti populární kultuře, mainstreamu a oficiální kultuře.

⁴⁴ *Glam rock* - (angl. *glamorous* – půvabný) – styl rockové hudby vzniklý ve Velké Británii v polovině 70. let.

⁴⁵ *Hardcore* – styl punku vzniklý v polovině 80. let, někdy až na pomezí metalu.

Naopak kapely kategorie *Indies* jsou teprve na začátku budování své kariéry a mají volnější podmínky. Nejsou vázány žádnou smlouvou, která je nutí k dodržování pravidel a podmínek. Nevýhodou takovéto svobody je, že si svá alba vydávají na vlastní náklady. Tyto dvě protipólně postavené kategorie jsou však spolu propojeny. Většina kapel, jež jsou dnes označovány jako *Majors* původně začínaly jako *Indies*. A byly to právě kapely *Indies*, jež do japonské hudební scény přinesly nové trendy, směry, styly.

V současné době hudební hvězdy *J-Popu* a *J-Rocku* zaujímají špičky téměř všech hitparád. A právě *J-Pop* zůstává nejposlouchanějším hudebním stylem Japonska. Dobrým příkladem pro toto tvrzení je celostátně populární dívčí kapela *AKB48 (EKEBI FÓTY EJTO)*, jež je ve všech směrech vskutku výjimečná. *AKB* byla kapela pojmenována na počest největší nákupní čtvrti na světě *Akihabara*⁴⁶, číslo 48 znamená počet účastnic v kolektivu. Tato výhradně dívčí skupina se proslavila ve světě natolik, že byla zapsána do *Quinnessovy knihy rekordů*, jako kapela s největším počtem účastníků.⁴⁷

2.2 Subkultury

Subkultura je všeobecně brána jako menšinová kultura, jež existuje v rámci kultury majoritní čili většinové. Jak již bylo uvedeno výše, kultura představuje soubor artefaktů, sociokulturních regulativů a idejí sdílených společností v určitém čase a na určitém místě. Studium subkultur mládeže je důležitou součástí sociologie mládeže. Subkultura se může od majoritní kultury lišit jazykem, oblečením, chováním, apod. Základem pro subkulturu může posloužit hudební styl, životní styl nebo například politika.

Zatím nebyla stanovena přesná definice toho, co to vlastně subkultura je. Poprvé byl pojem použit ve 40. letech 20. století. Zřejmě nejstarší definici subkultury vytvořil roku 1947 Milton M. Gordon: „*pododdělení národní kultury, složené z kombinace sociálně situačních složek, jako je třídní status, etnický původ, městské nebo venkovské osídlení a náboženská příslušnost, které tvoří svou kombinací fungující jednotu, jež integračně upevňuje na ní se podílející jedince.*“ Podle Gordona je subkulturou jakékoliv společenství lidí, charakterizované určitými společnými

⁴⁶ What is AKB48?. *AKB48 Official Site* [online] 2008. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: <http://www.akb48.co.jp/english/akimoto/index.html>.

⁴⁷ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 177.

znaky uvnitř vyššího celku.⁴⁸ Pohled většinové společnosti na příznivce jednotlivých subkultur je zkreslován množstvím předsudků, pověr, obav a neznalostí. Svou roli sehrávají i masová média, která často popisují subkultury mládeže nesprávně a pouze negativně.⁴⁹ Subkultury mládeže jsou v dnešní době velmi aktuálním tématem. Je možné zde narazit na množství různých stylů, které se od sebe buď velmi liší nebo se naopak přitahují a ovlivňují.

Subkultura mládeže vytváří prostor, v němž se mladí lidé mohou cítit svobodně, jako plnoprávní představitelé této společnosti, zatímco v rodině či ve škole se musejí podřizovat autoritě. Subkultura jim pomáhá si vybrat své vlastní hodnoty a role, které budou hrát. Některé subkultury dopřávají mládeži dosáhnout sociálního uznání v dané skupině a tím kompenzovat případný pocit méněcennosti či nepotřebnosti.

2.2.1 Japonská mládež a subkultury

V dnešní době je hlavním tvůrcem a spotřebitelem japonské populární kultury mládež, která určuje hlavní žánry, styl, estetiku, způsob šíření a směr, jakým se populární kultura bude ubírat.⁵⁰ Japonská populární kultura je vsuktu různorodá a má mnoho charakteristických rysů. Ale přeci jen jeden prvek populární kultury vyčnívá nad ostatní – subkultury mládeže, jež začaly vznikat hlavně jako protest proti tradiční japonské společnosti.

Kořeny většiny japonských subkultur vycházejí ze západní kultury, který dopadal na tradiční japonskou společnost. Zpočátku Japonci nebyli ochotní Evropany přijímat. Vzhled a oblečení Evropanů byly brány jako něco „neetického“. Hlavní vliv západu na japonskou módu je datován na přelom 19. a 20. století, do období *Meidži*, kdy začíná „westernizace“ japonské módy, kdy je buď částečně nebo dokonce zcela zaměňována na západní typ oblečení, anebo je „pouze“ půjčována evropská styl oblékání a již ve 20. letech minulého století byl západní styl oblečení brán jako moderní a byl vidět čím dál tím častěji. Zašlo to dokonce tak daleko, že bylo možné vidět i ženy, které si svlékly tradiční roucha a zcela ignorovaly zavedené hodnoty a pravidla chování, která jim byla vštěpována od útlého dětství. Avšak toto chování nemělo dlouhého trvání. Ve 30. letech v rámci patriotismu a národnostního cítění byly

⁴⁸ *Interkulturní vzdělávání*. Editor Jan Buryánek. Praha: Člověk v tísni, 2005, s. 143.

⁴⁹ SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Editor Jan Buryánek. Praha: Grada, 2010, s.18.

⁵⁰ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 183.

tyto tendence zakázány. Ovšem po porážce ve druhé světové válce vše začalo nanovo a s větší silou. Japonská mládež nebyla spokojená s konzervatismem tradiční japonské kultury, a proto často navštěvovala oblast *Haradžuku*, jenž byla v době okupace osídlená hlavně americkými vojáky, kteří si zde žili svůj vlastní, západní život. Důvodem k těmto návštěvám bylo především přání japonské mládeže přiblížit se k západní kultuře, jež bylo pro ně ukázkou vyspělosti a svobody. A již v 50. letech minulého století se *Haradžuku* stalo symbolem západní kultury, jejíž součástí se stávalo čím dál více Japonců.⁵¹

První japonské subkultury vznikly díky mládeži, která se rozhodla experimentovat. Liší se svou vlastní filosofií, stylem oblékání, hudebním stylem. Hlavním poznávacím znamením japonských subkultur je hlavně pouliční móda, a to natolik, že tyto dva termíny jsou občas spolu zaměňovány. Zpočátku se pro tento jev užívalo označení *street fashion* (ストリートファッション – *sutorito fašón*), což je vlastně japonské zkomolení anglického označení „uliční móda“. Časem, kdy už se tento fenomén začal rozšiřovat, tak se začalo objevovat stále více různých stylů. Vzniklo tedy jednotné označení „japonská pouliční móda“, které se v Japonsku často užívá jako označení subkultur všeobecně.

Hlavními centry subkultur je *Haradžuku*⁵² v tokijské čtvrti *Šibuja* a *Akihabara* ve čtvrti *Čijoda*. Zatímco *Šibuja* je kolébkou různých módních stylů, *Akihabara* je hlavně Mekkou fanoušků komiksů (mangy) a animace (anime). Počet japonských subkultur je opravdu velký. Prozatím se jejich číslo pohybuje přibližně kolem 20 – 25 různých stylů. Tolik je jich proto, že některé subkultury mají své podkategorie, jež z té původní vycházejí a každá má svoje charakteristické rysy. Mají mnoho následovníků, kteří touto kulturou žijí, ale zároveň i mnoho odpůrců, kteří je kritizují.⁵³ Ale ať je takových lidí kolik chce, tak jedno je jasné – japonské subkultury jsou vskutku jedinečné a stojí za pozornost. Nejznámějšími subkulturami, jež jsou napodobovány i ve světě a na něž zaměřím svou pozornost jsou subkultury *Lolita*, *Gjaru* a *Kogjaru*, *Fruits*, *Visual kei*, *Cosplay* a kultura *Otaku*.

2.2.1.1 Lolita

Když se řekne *Lolita*, většině lidí se vybaví kontroverzní román Vladimíra

⁵¹ TAMTÉŽ. s. 222.

⁵² Encyklopedija ot A do YA. *Japan Today* [online] 2008. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: <http://www.japantoday.ru/entsiklopediya-yaponii-ot-a-do-ya/haradzyuku.html>.

⁵³ A Guide to the Fashiony Subcultures of Japan. *Complex Style* [online] 2013. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: <http://www.complex.com/style/2013/02/a-guide-to-japanese-fashion-subcultures/>

Nabokova, jenž upřímnými a zcela otevřeně popsanými postelovými scénami mezi mladou dívkou a dospělým mužem vyvolal v literatuře jakousi sexuální revoluci. Tento koncept *Lolity* se však na tu japonskou nikterak neváže. Móda *Lolita* (ロリータ・ファッション – *rorita faššón*) je založena na prvcích gotické módy, oděvech z období rokoko a stylu viktoriánské doby. Dnes je možné setkat se s asi 30 různými druhy *Lolit*. Sladká *Lolita* (*amarori*), bílá *Lolita* (*širorori*), gotická *Lolita* (*gosurori*), japonská *Lolita* (*warori*), klasická *Lolita* (*kurarori*), apod.⁵⁴ Nejrozšířenějším je styl světlá *Lolita* neboli *širorori*, kde barvy jsou výhradně bílé a jemně pastelové. Dívky, které se do stylu *širorori* oblékají, jakoby vystoupily z pohádkových knížek a svým zjevem připomínají porcelánové panenky. Mají rády velké množství krajek, široké sukně a různou bižuterii. Jejich pravým opakem jsou *Gosurori* neboli *Gotické Lolity*, pro něž je typický silný bílý make-up, černá barva a kovové nebo stříbrné ozdoby s gotickými motivy.

Není zcela jasné, kdy přesně se tento styl zrodil (předpokládá se, že v 70. letech minulého století), ale je zjevné, kdy se rozvinul. Stalo se tak na konci 90. let minulého století, kdy byl styl *Lolita* zpopularizován kapelou *Malice Mizer*⁵⁵, přesněji díky jejich kytaristovi jménem *Mana*, který se proslavil právě tím, že se na pódiu či na tiskových konferencích a dalších společenských akcích vždy objevoval pouze v kostýmu a s make-upem. Právě díky němu se styl *Lolita* stal jedním z nejmasovějších jevů v Japonsku, a to nejen v módě, ale i v hudbě.

2.2.1.2 Gjaru a spol.

Název pochází ze 70. let minulého století, kdy se stala populární reklamní kampaň na džíny GALS se sloganem „Nemůžu žít bez mužů“ (orig. *I can't live without men*), jenž se stal mottem pro mnohé tehdejší dívky a od té doby se nezměnil.

Sám styl *Gjaru* se netýká pouze módních tendencí, ale jeho působnost je mnohem širší. *Gjaru* se stává životním stylem, kdy dívky dávají najevo svou sexualitu. V Japonsku ale tento způsob života není příliš vítán.⁵⁶ Proto se pro dívky vyznávající tento styl objevila hanlivá označení *oya o nakaeru* (dosl. dohánějící rodiče k slzám) a *daraku džókusei* (degenerativní školačky). Hlavním důvodem pro takováto označení je ten, že mladé Japonky narušují tradiční morální tabu a jsou uneseny západním stylem

⁵⁴ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 177.

⁵⁵ *Malice Mizer* (1992 - 2001) – japonská rocková kapela, jedna z nejvýznamnějších ve stylu *visual kei*.

⁵⁶ KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, s. 229.

života.

Styl se posléze stal velice oblíbeným hlavně díky magazínu *Popteen* (*popputínu*), který se pro mnohé Japonky stal kultovním čtením. Poté se na toto téma začalo vydávat postupně více časopisů, které diktovaly, co a jak se musí nosit. Zajímavým faktem je, že hlavními vydavateli takovýchto časopisů se stali tvůrci z pornografického průmyslu, kdy se filmy pro dospělé, v nichž hrály herečky oblečené do stylu *Gjaru*, staly velmi populární mezi japonskými diváky.⁵⁷

Jak již bylo zmíněno, *Gjaru* vyzdvihuje hlavně ženskou sexualitu. Dívky jsou vždy upravené – dokonale nalíčené s vyčesanými vlasy a bez nadsázky se podobají princeznám. Využívají svůj útlý věk a snaží se přitom zdůraznit svou sexualitu a vypadat co nejextravagantněji. Celkově je *Gjaru* velmi rozšířené mezi staršími studentkami středních škol.

Styl samotný se začal formovat v 90. letech a hned zpočátku se distancoval od tradičního pohledu na japonskou ženu. Hlavními atributy tohoto stylu jsou především tmavé opálení, světlé vlasy (z obvykle světlých až ke stříbřitým) a pestré oblečení. *Gjaru* jako styl na rozdíl od ostatních subkultur nevznikal jako protest proti hodnotám či zvykům. Tento styl byl inspirován velmi populární *j-popovou* zpěvačkou Amuro Namie, která jako první předvedla silné opálení a světlé vlasy na veřejnosti. Tento vzhled doplňovala i typickým oblečením pro *Gjaru* – minisukně a kozačky. Její fanynky nebo i pouze dívky, jež napodobovaly její styl, dostaly přezdívku *amura*. A právě v té době se *Gjaru* začíná aktivně šířit a stávat se módním slovem. Začalo se tak říkat mladým dívkám, které sex, zábavu a značkové oblečení vyzdvihly na první příčku v žebříčku svých životních hodnot.

Mají svůj vlastní slang nesoucí název *Gjaru-modži* (ギャル文字 – abeceda *Gjaru*). A tím jak se tento styl propagoval, vznikalo stále více a více podkategorií. Nejrozšířenějšími jsou *Kogjaru* (コギャル), *ganguro* (ガングロ) a *Himegjaru* (姫ギャル). *Gjaru* a *Kogjaru* se většinou od sebe moc nerozlišují, jen v *Kogjaru* je více zvýrazněná dětskost představitelk (*ko* – dítě + *gjaru* – dívka). *Kogjaru* mají dokonce i vlastní slang, který se jmenuje *Kogjarugo* (コギャル語) a který se stal důležitou součástí jejich kultury. Například svého přítele nenazvou jinak, než *ikemen* (イケ面 – super frajer), který je *čókawaii* (ちょうかわいい – moc rozkošný).

⁵⁷ TAMTÉŽ. s. 230.

Další důležitou, a hlavně velmi rozšířenou, variantou *Gjaru* je již zmíněný styl *ganguro*. Ten se od hlavního stylu dá rozeznat docela snadno. Již název (*ganguro* – černá tvář/zcela černý) sám o sobě napovídá, že hlavním atributem je tmavá barva, která je pouze jiným označením pro velmi opálenou pleť, jež je doplňována silným líčením (hlavně okolo očí).

Mnohá média zaujímají negativní postoj, a to nejen vůči *ganguro*, ale vůči *Gjaru* celkově. V tisku jsou často označovány za bláznivé a nevybíravé, co se intimních vztahů týče. Občas jsou dokonce srovnávány s vědmami z japonského folkloru. A ač o sobě *ganguro* tvrdí, že to tak není, tak mnozí badatelé se domnívají, že *ganguro*, stejně jako *Gjaru*, je protest proti tradičním japonským představám o ženské kráse. Tvrdí, že se jedná o protest proti konzervatismu na japonských školách a zároveň se jedná o napodobování mladých, opálených žen ze sluneční Kalifornie, které jsou tak často viděny v amerických filmech nebo hudebních hip–hopových klipech.⁵⁸

Ganguro je bráno jako radikální odnož *Gjaru*, ale není tomu tak, neboť samotné *ganguro* má svou radikální verzi, které se říká *mamba* (マンバ). *Mamba* vyčňuje silnějším líčením, než jaké je u původních stylů, většinou zcela černá tvař. *Mamby* tvrdí, že *ganguro* je pouze jejich *raito verdžion* (z angl. light version – lehká verze) a srovnání s *ganguro* jim přijde urážející.

Styl *Gjaru* byl vždy kritizován ze strany masmédií, pedagogů, rodičů, a dokonce i vlády. Kritika se znásobila od doby, kdy se objevilo *ganguro*. Jako hlavní důvod pro toto kritizování se uvádí propagace prostituce, materiální touhy a „parazitický“ způsob života.⁵⁹ Samotné dívky tyto názory popírají s tím, že tento názor je předpojatý. Předpojatost samotná vznikla ze způsobu oblékání se, nikoliv z chování dívek samotných, a také kvůli médiím, jež tento styl označují za démonický. Jako sebeobranu užívají tvrzení, že *Gjaru* napomáhá v tělesné přitažlivosti.

Avšak jestliže byla *Gjaru* ryze dívčí záležitostí, dnes je tomu již jinak. Na počátku 21. století nastávají v této subkultuře významné změny, neboť se objevuje nová odnož *Gjaru*, nesoucí název *Gjaruo* (ギャル男). Jedná se o mladé muže, kteří stvořili tento styl kvůli úspěchu u dívek *Gjaru*. Tato snaha přivedla k popularizaci metrosexuality⁶⁰ mezi japonskými muži, a dokonce i ke značnému vlivu ženské módy

⁵⁸ TAMTÉŽ. s. 230.

⁵⁹ TAMTÉŽ. s. 231.

⁶⁰ *Metrosexuál* – muž jakékoli sexuální orientace, který věnuje spoustu času i peněz na úpravu svého zevnějšku.

na mužskou.⁶¹

2.2.1.3 Haradžuku gáruzu (Fruits)

Haradžuku – kultovní místo pro milovníky módy, kteří jsou představiteli vlny „japonské pouliční módy“. Nejznámějším stylem, jenž v této oblasti vznikl je *Haradžuku gáruzu* (原宿ガールズ, z angl. *Harajuku girls* – dívky z *Haradžuku*), jehož vznik je datován do 90. let minulého století. Tehdy se objevilo množství mladých lidí, jejichž kostýmy se sestávaly z různorodých kousků oblečení a doplňků. Žádná konkrétní pravidla pro *Haradžuku gáruzu* neexistují. Snad jen nesmí chybět barevnost a pestrost. A právě to zaručilo, že tento styl nezůstal bez povšimnutí. Hlavním účelem stylu je najít si svůj vlastní ideál krásy, jenž je dostupný lidem s různými finančními možnostmi. Důležitou roli tu při hledání hraje hlavně lidská fantazie a neomezené množství možností.

Roku 1997 se o *Haradžuku gáruzu* začal zajímat fotograf Šoiči Aoki, který se rozhodl vydávat časopis *Fruits* (z angl. ovoce) zabývající se tímto stylem. A právě díky *Fruits* se subkultura *Haradžuku gáruzu* dostala do podvědomí široké veřejnosti. Časopis se postaral také o to, že se tomuto stylu občas říká *Fruits*. O subkulturu se začali zajímat i módní návrháři Jamamoto Jódži a Mihara Jasuhiro. Díky nim si vydobyl popularitu nejen doma v Japonsku, ale i na Západě.

2.2.1.4 Visual kei

Počátek subkultury je datován do 80. let minulého století, kdy se na japonské scéně objevil rock, který si dokázal získat své přívržence. Původně *visual kei* vznikl jako odnož japonské rockové a metalové hudby, ale posléze se z něj stala i subkultura, jež se zformovala mezi fanoušky tohoto stylu. Samotní muzikanti zpravidla bývají mužského pohlaví, ale pro scénický obraz využívají původně ženské atributy, jako jsou líčidla, složité účesy a manikúra. Výsledkem takového experimentování se vzhledem je, že představitelé tohoto stylu působí androgynně. A právě tato skutečnost způsobuje, že lidé ze západu připisují japonským muzikantům homosexuální orientaci, přestože podle samotných Japonců je opak pravdou. Je tu patrná snaha lidí nalákat ostatní na svou hudbu, ale také i šokovat širokou veřejnost. Často se *visual kei* inspiroje japonskou animací (anime), komiksy (mangou) a videohrami.

Jedním z nejznámějších protagonistů tohoto stylu byl Macumoto Hideto,

⁶¹ The History of Gjaru: Part three. *Neojaponisme* [online]. 2001 [cit. 2013-05-18]. Dostupné z: <http://neojaponisme.com/2012/06/06/the-history-of-the-gvaru-part-three/>.

rockový zpěvák známý spíš pod jménem hide. V 80. letech byl natolik ohromen albem *Alive!* od kultovní kapely *KISS*, že se rozhodl, že je zkusí napodobit vlastním stylem. Roku 1982 vstoupil do tehdy již poměrně známé kapely *X*, z níž se později stala *X-Japan*. Tato skupina je považována za průkopníka stylu *visual kei*.

V 90. letech však popularita stylu upadá, pravděpodobně i vinou zániku jedné z nejoblíbenější skupin tohoto stylu – *X-Japan* – a následně i předčasného úmrtí jednoho z jejích členů a zároveň zakladatelů *Visual Kei* kytaristy hideho. Tato krize však netrvala dlouho. Na počátku tisíciletí vzniká hnutí, kterému se říká *Neo Visual Kei* (*neo vidžuaru kei*). V té době se daly dohromady takové skupiny, jako jsou *An Cafe* (zal. 2001), *The Gazette* (2002), *DeathGaze* (2003), *lynch* (2004) a *Alice Nine* (2004). Všechny jsou populární dodnes.

2.2.1.5 Cosplay

Cosplay (コスプレ – *kosupuré*) – název je zkratkou anglického výrazu *costume play* neboli „kostýmová hra“. Moderní *cosplay* jako subkultura vznikl v Japonsku mezi fanoušky anime a mangy. Jedná se v podstatě o jakési „divadlo“, v němž hlavní roli hrají různé postavy z videoher, anime, mangy, j–music a historických filmů. Subkultura se časem rozšířila i do západního a světa, a tak je vcelku běžné mezi *cosplayery* narazit na postavy z moderních filmů či třeba na slavné zpěváky a zpěvačky.

Prvotním úmyslem *cosplayerů* bylo co nejvěrněji napodobit vybranou postavu. Přičemž nestačilo mít pouze stejné oblečení, ale též i vlasy či make–up musely působit věrohodně. A stejně tak i chování. Dnes tyto zásady platí též, ale již ne v takové míře jako na počátku.⁶²

Poprvé se *cosplay* objevil mezi fanoušky anime na počátku 80. let. Tehdy ovšem postavení této subkultury nebylo tak stabilní jako dnes. Ani japonští *otaku*, jak sami sebe označili japonští fanoušci anime, neviděli v *cosplayi* žádné kouzlo, a pouze ho považovali za zbytečnost. Boom *cosplaye* byl až na přelomu 80. a 90. let minulého století, kdy tato subkultura pronikla i do zahraničí a získala si srdce fanoušků ze západních zemí.

Dnes je japonský *cosplay* natolik populární po celém světě, že se stal základní součástí mnoha velkých festivalů anime, jež se každoročně pořádají v Japonsku,

⁶² Chto takoe cosplay. *Anime i Manga v Rossii* [online]. 2003 [cit. 2013-07-23]. Dostupné z: <http://animemanga.ru/Articles/cosplay.shtml>

Evropě a USA. Tyto festivaly jsou nejen místem, kde se scházejí fanoušci, promítají filmy a pořádají soutěže. Pro představitele této subkultury jsou takovéto festivaly šancí se seznámit se stejně smýšlejícími lidmi, podělit se o zkušenosti či se jednoduše pobavit a předvést.

Cosplay byl vždy součástí conů, nicméně v současnosti je možné *cosplayery* potkat i na dalších kulturních akcích, jako jsou například premiéry filmů či představení knížek nebo i pouhá setkání fanoušků. Dobrým příkladem pro takováto setkání mohou být premiéry Pána prstenů či Harryho Pottera, kdy se tisíce fanoušků oblékli do kostýmů svých oblíbených postav a vydali se tak na premiérová promítání.

Jak u anime, tak i u *cosplaye* se s každým dnem objevuje čím dál, tím více fanoušků, přičemž se nejedná pouze o žáky základních či studenty středních škol. Fanoušky se stávají i studenti univerzit, nebo dospělí lidé, kteří jinak chodí do práce.

2.3 Subkultura Otaku

Slovo *otaku* (オタク) doslova znamená „váš dům“ (*o* – zdvořilostní sufix; *taku* – dům, obydlí). Poprvé se slovo objevilo roku 1983 ve článku „Zkoumání *otaku*“ (オタクの研究 – *Otaku no Kenkyū*), jehož autorem je známý japonský publicista Nakamori Akio⁶³. Dle Nakamoriho se tímto slovem mezi sebou oslovují sami přívrženci subkultury.

Otaku se v Japonsku užívá jako označení pro lidi, kteří jsou fanoušky, až fanatici něčeho konkrétního. *Ongaku-otaku* (milovníci hudby), *pasokon-otaku* (milovníci počítačů), *tecudo-otaku* (milovníci železničních drah), apod. Tito fanoušci se masově spojují do komunit, kde platí vlastní pravidla chování a komunikace, a kde existuje i vlastní slang. Většinou jsou tyto skupiny uzavřené a pro člověka, jenž se nepohybuje ve stejném sociokulturním prostoru, působí místy až nepochopitelně.

Dříve byli *otaku* spojováni s různými koníčky, ale dnes je to hlavně s populární kulturou, anime a mangou. Občas také platí, že jsou *otaku* spojováni s počítačovými hrami. Tento případ platí hlavně v západním pojetí tohoto pojmu, kdy *otaku* nejsou nijak rozlišováni. A vzhledem k tomu, že se tyto aspekty týkají populární kultury, tak i *otaku* jsou již bráni jako její součást.

Existují *otaku*, kteří čtou a sledují téměř vše nevyjímaje žánrů, které jim nejsou sympatické. Někteří se zaměří pouze na něco konkrétního – režiséra, autora nebo na

⁶³ Akio Nakamori (*1960) – japonský publicista a redaktor, jehož zásluhou se proslavil termín *otaku*.

konkrétní studio. Dále je možné narazit na *retro-otaku*, kteří mají rádi jenom starou tvorbu. Zařazení jedince do nějaké konkrétní kategorie závisí nejvíce na psychologickém a biologickém věku, světonázoru a na tom, kolik času tráví sledováním anime a jak moc je na něm jedinec závislý.

Sami sebe *otaku* rozdělují dle toho, jak dlouho již do této subkultury kdo patří. Dohromady jsou 4 kategorie, jež o tomto čase vypovídají – *kóhai*, *senpai*, *dono* a *sensei*. Za *kóhaie* je označen nováček, jenž sleduje to, na co buď narazí sám nebo mu bude doporučeno. *Senpai* většinou stojí na hranici. Ještě pořád není *otaku*, ale zároveň již není nováčkem. Už má zjištěno, co které žánry obnáší, a které mu nejvíce vyhovují. Nad *senpaiem* stojí osoba, která je označována jako *dono*. Velice dobře se vyzná v anime a sleduje jen to, co je dle většiny nejlepší a nejkvalitnější. Nejvyšší příčku v tomto žebříčku zaujímá *sensei* nebo také *dai otaku* (大オタク – jap. „Velký otaku“). Viděl prakticky vše, co se dalo, a pokud ne, tak má rozhodně přehled o celé kultuře anime. Často zaujímají kritický postoj vůči všem anime produkcím a uznávají jich jen několik.⁶⁴

Stejně jako jakýkoliv druh moderního umění, který je nekontrolovatelně konzumován, může i anime přivést jedince k odcizení se od společnosti. A k takovéto situaci může přivést nejen anime, ale i manga, počítačové hry a sociální sítě. Psychologové se domnívají, že problém tkví v moderní společnosti, která je dnes lhostejná k dospívající mládeži.

Příkladem takového asociálního chování jsou jedinci *hikikomori* (引き籠もり – ostrá sociální samoizolace). Toto japonské slovo se používá pro označení zvláštního narušení sociální adaptace (převážně u dospívajících a mládeže), kdy se jedinec naprosto izoluje od svého okolí a vyhýbá se kontaktům se společností. Důvodů pro takovéto chování je mnoho – diskomfort, strach ze společnosti, pocit obavy, pocit méněcennosti, tj. vše, co by se dalo označit za sociofobii. Tito jedinci nemají práci a jsou živeni svými rodiči.⁶⁵

Dalším problémem, s nímž se *otaku* potýkají, jsou předsudky ze strany většiny Japonců. Na *otaku* se tu pohlíží skrze prsty. Důvodem k tomu je jednak to, že *otaku* jsou bráni jako fanatici, a jednak spojení s masovými vraždami, jež se odehrály na

⁶⁴ Otaku: Krajne uvlechennyie japonci. *Fushigi Nippon* [online]. 2005 [cit. 2013-05-18]. Dostupné z: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=1427>

⁶⁵ Hikikomori. *VitaExtensa* [online]. 2005 [cit. 2013-08-05]. Dostupné z: <http://vitaextensa.narod.ru/hikikomori.htm>

konci 80. let.

V letech 1988 a 1989 došlo v Tokiu a v sousední prefektuře Saitama k zohavením a vraždám čtyř dívek ve věku od 4 do 7 let. Vrahem, kterého policii pomohla najít náhoda, byl Mijazaki Cutomu. Když policie prohledávala jeho dům, odnesla si přibližně 5700 videokazet, jež sloužily jako důkazní materiál. Všechny tyto kazety obsahovaly především *hentai*⁶⁶ a hororové anime. Tyto nálezy vedly k tomu, že se Mijazakimu začalo přezdívat *Otaku–zabiják*. Tato událost v Japonsku vyvolala ostré diskuze ohledně toho, jaký vliv měla populární kultura a masová média na formování osobnosti, a zda to mělo vliv na to, že se z malého, tichého kluka stal bezcitný masový vrah.

Psychologové se shodli na tom, že sice na formování jeho osobnosti konkrétně populární kultura vliv vskutku měla, ale byly tu ještě další faktory, jež jej ovlivnily – nezájem rodičů, nepřátelské prostředí ve škole, špatné vztahy se sourozenci. Tím se vysvětluje to, že se Mijazaki nechal strhnout do smyšleného světa, kde figurovalo hlavně násilí a surovost, přičemž zcela zapomněl na reálný život. Psychologové, kteří se o tento případ zajímali se shodli na tom, že Mijazakiho případ sice není jedinečný, ale i přesto je jeden z mála. Ostatní *otaku*, které zkoumali, prokázali to, že jsou sice někdy až fanatičtí, ale přesto pro širokou společnost neškodní, neboť si žijí jen pro svůj koníček.⁶⁷

⁶⁶ *Hentai* (へんたい) – japonské označení pro *zvrhlý*, *perverzní* či *úchylný*.

⁶⁷ WHIPPLE, Charles T. The Silencing of the Lambs. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. 1999 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.net/miyazaki.html>.

3. Globalizace

Když se mluví o vlivu jedné kultury na jinou, tak by se nemělo zapomínat na důležitý fenomén – globalizaci. Ale jak je možné ji definovat? Na toto téma již bylo napsáno mnoho odborných publikací, nicméně každý z odborníků má jinou odpověď. Například Václav Mezřický uvádí, že „*Globalizace je především spontánní, neřízený proces. V jisté míře vede k vzájemné integraci některých společností na vyšší, právě globální úrovni. Jednoznačná definice globalizace přitom však neexistuje, tak jako neexistuje její jednotná a ucelená teoretická reflexe.*“⁶⁸

Moderní svět žije v epoše globálních změn, jejichž rozměry se zvětšují ze dne na den. Jedná se o výsledek vědecko–technického pokroku minulého století, který zachvátil všech pět kontinentů. A právě s ním jsou pod souhrnným názvem „globalizace“ spojovány úspěchy jak v ekonomice, tak i v sociálním a společensko–politickém životě.

Počátky globalizace, jak ji známe dnes, lze hledat ve druhé polovině minulého století. Samotný pojem globalizace se objevuje na počátku 60. let, kdy byl na vrcholu tzv. „Zlatý věk kapitalismu“, tj. období, kdy byla ekonomika na vzestupu. Ale její opravdový boom nastal až na přelomu 70. a 80. let, kdy se velké národní podniky spojily s dalšími a pomáhaly tak vzniknout velkým mezinárodním společnostem.⁶⁹ Lze tedy říci, že globalizace je historicky objektivní proces, jenž přetrvával až do dnešního dne. Její součástí je několik aspektů – sociální, ekonomický, vojenský, ekologický, politický a kulturní. Pro tuto práci je nejdůležitější ten kulturní.

Proces globalizace je tedy úzce spjat se západním stylem života, expanzí populární kultury a myšlením, proto je někdy zaměňován pojmem westernizace (west – angl. západ). Westernizace, doslova „pozápadnění“, je však proces, kdy se kultura přizpůsobuje západním standardům a stylu života. Na úrovni s westernizací stojí pojem amerikanizace, kdy je okolní svět ovlivňován různými prvky kultury Spojených států amerických.

S tím, jak se americká populární kultura šíří po světě, je čím dál více omezována kultura národní. Americká kultura proniká jak do malých, tak i do velkých měst. Často se to děje prostřednictvím mládeže, jež si například navykla užívat

⁶⁸ MEZŘICKÝ, Václav. *Globalizace*. 1. vyd. Praha: Portál, 2003, s. 10.

⁶⁹ RITZER, George. *Globalization: the essentials*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2011, xi, s. 9.

americká slova v rodném jazyce.⁷⁰ U nás je tak možné často slyšet OK, out, cool, good, apod. Příkladem mohou být i oblíbené řetězce rychlého občerstvení McDonalds, Burger King a KFC (Kentucky Fried Chicken). Či například jeden z nejpopulárnějších seriálů Kriminálka Las Vegas (2000 – doposud).⁷¹ V sociokulturní sféře tak probíhají značné změny, jež se projevují na fungování a vývoji národních kultur, a to jak evropských, tak i kultur dálného východu, včetně Japonska.

3.1 Země vycházejícího slunce a globalizace

Větší část japonské historie nám vypovídá o tom, že země formovala svou kulturu na základě osvojování kultury asijského kontinentu. O tomto vlivu svědčí například čínské písmo *kandži*, které si japonští učenci osvojili při svých misích do Číny či buddhismus, který je původně nábožensko–filosofickým systémem ze severovýchodní Indie.

Po dlouhou dobu, kdy zemi vládl rod Tokugawa⁷², zůstávalo Japonsko až do druhé poloviny 19. století relativně uzavřeno světu. Avšak počínaje restaurací Meidži (1868), kdy se země otevřela, započala prudká westernizace země. Globalizace kultury, jež by se pro uzavřený národ mohla jevit jako pozitivní, však vzala Japonsku jednu z jejích hlavních výsad, kterou doposud mělo. Jestliže dříve vnější vlivy mohlo pouze přijmout a změnit si je k obrazu svému (dobrým příkladem tomu je Čína, jež po dlouhou dobu byla pro Japonce jakýmsi „kulturním inspirátorem“), tak nyní to nebylo možné. Vzhledem k informačním kanálům, jež pronikaly i za hranice země, se museli Japonci na oplátku podělit o svou vlastní kulturu, když do své země vpustili cizince.

Nelze zde mluvit pouze o kulturním vlivu západu na kulturu východní, neboť zde existuje i zpětná vazba. Již v polovině 19. století se do Evropy dostávala výtvarná díla japonského původu či se napodobovaly japonské motivy. Týkalo se to například zdobeného dřeva (nábytku) či módy. Ve stejné době v Evropě vzniká označení „žaponismus“ (z francouzského *Japonisme* – poprvé slovo užito roku 1872⁷³). Původně tento pojem sloužil pro označení vlivu japonského umění, kultury a estetiky. Nábytek, umělecké svitky, keramika – to vše v Evropě vyvolalo zájem o exotickou Zemi vycházejícího slunce. Až do 20. let minulého století se tomuto období říkalo „éra

⁷⁰ ALPATOV, Vladimír. *Japoniya: Jazyk i obschestvo*. 2. vyd. Moskva: Nauka, 2003, s. 71.

⁷¹ CSI show 'most popular in world'. *BBC NEWS* [online]. 2005 [cit. 2013-08-07]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5231334.stm>.

⁷² *Tokugawove* (1603 – 1867) – Japonská vládnoucí dynastie, jež byla založená šógunem Tokugawa Iejasu (1543 – 1616).

⁷³ Japonism. *Marc Maison* [online] 2012. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: <http://www.marcmaison.com/architectural-antiques-resources/japonism>.

žaponismu“. Zájem o Japonsko byl tehdy vyvolán především zručností a estetickým cítěním tehdejších japonských mistrů, kteří byli v Evropě vysoce ceněni.

Takovýto zájem trvá dodnes, ale od předchozí „éry žaponismu“ se značně liší. Od 2. poloviny 20. století se stalo moderním chodit na kurzy východní meditace a medicíny, učit se čajovému obřadu, cvičit asijská bojová umění, kupovat si věci s exotickými motivy východních kultur. Pro japonskou kulturu v Evropě existují různé stereotypy. Když se řekne „kultura Japonska“, tak člověka napadnou slova, jevící se jako symboly Japonska – samurajové, gejši, tamagoči, suši, kamikaze, jakuza, atp. Japonsko 2. poloviny 20. století se jeví především jako země, jež se po okupaci dokázala odrazit ode dna a získat si uznání. Vyšplhala se mezi velikány ekonomiky a tím se dostala na stejnou pozici, jakou zaujímal Evropa a Amerika.

Jakožto nositel bohaté historie a tradiční kultury se Japonsko stalo nejen symbolem úspěchu a pracovitosti, ale i tvůrcem populární kultury, jež je velmi bohatá. A na rozdíl od „éry žaponismu“ z počátku minulého století má mnohem více zájemců a fanoušků.

Japonská kultura zasahuje do různých oblastí lidského života – od čajového obřadu a umění *ikebany*, jež jsou nositeli kultury tradiční, k anime, manze a *J-Popu*, jež jsou nositeli kultury populární. Pro mnohé země Evropy, včetně České republiky, se vliv japonské populární kultury projevuje především ve větším zájmu o tuto zem. Často se stává, že lidé, kteří se s mangou či anime seznámili, projeví zájem o studium japonského jazyka a o tradiční japonskou kulturu.

3.2 Japonská populární kultura „jde“ na Západ.

„Moderní populární kultura Japonska dokázala uzavřít smlouvu s globalizací, a proto má jistotu, že bude existovat všude ve světě.“⁷⁴ Těmito slovy autoři knihy „Populární kultura, globalizace a Japonsko“ uvádějí čtenáře do problematiky globalizace japonské populární kultury na Západě.

Na přelomu 70. a 80. let 20. století si japonská vláda dala za cíl aktivně propagovat národní kulturu v zahraničí, přičemž se zaměřila na svou minulost. Důraz kladla na unikátnost své kultury a tradice. A tak měli západní diváci možnost spatřit japonské samurajské filmy, hry divadel *nó* a *kabuki* či se učit tradičnímu umění *ikebana*. Tyto aspekty japonské národní kultury na západě znovu probudily zájem o

⁷⁴ ALLEN, Matthew a Rumi SAKAMOTO. *Popular culture, globalization and Japan*. 1st ed. New York: Routledge, 2006, s. 12.

Japonsko, avšak to nestačilo k tomu, aby se japonská kultura vyšplhala na vrchol kulturní globalizace. Důvodem této překážky bylo, že diváci si přáli hledět do budoucnosti. Více se zajímali o univerzalitu a demokracii americké populární kultury. Neboť ta byla v té době na vrcholu kulturní globalizace.⁷⁵

Vědomí toho, že původní plán nevyšel, vedl japonskou vládu k zamyšlení se, jakým způsobem zvýšit zájem o svou vlast. Rozhodla se, že pro získání vedení ve světovém kulturním exportu, a tím i zvýšení cestovního ruchu, je potřeba jednat radikálně. Došla k závěru, že je třeba znovu propagovat kulturu, ovšem tentokrát ne národní, ale populární. Zanedlouho po tomto rozhodnutí byl v Americe roku 1979 vysílán první anime seriál, který se dostal do zahraničí. Jednalo se o anime *Star Blazers* (pův. *Space Battleship Yamato*). Právě v tomto období začíná éra aktivního seznamování se západního publika s japonskou animací. Ve Spojených státech amerických vycházejí dabovaná a předělaná anime. Důvodem pro předělávání byla hlavně cenzura násilí, smrti, sexu a dalších jevů, které by mohly jakkoli pohoršovat či psychicky ohrožovat americké publikum. Výsledkem takové cenzury byla změna Davidovy hvězdy v anime *Yu Gi Oh*. Dalšími anime, kterých se americká úprava dotkla jsou *Sailor Moon* a *Pokémoni*. V obou případech hlavních postavám změnili původní jména na americká (Serenity se stala Serenou, zatímco Ash byl původně Satoši). Přes veškeré změny, které anime zažívá, zůstává i nadále velmi oblíbeným jevem, který se díky popularitě v Americe dostává na světový trh, což pro Japonsko znamená finanční úspěch.⁷⁶

S úspěchem anime začali mít fanoušci potřebu najít si někoho, kdo smýšlí podobně. Existovaly různé kulturní akce, kde se scházeli (například Star Wars či Star Trek, apod.), ale žádná taková se netýkala anime ani mangy. Tato situace se změnila v 70. letech 20. století, konkrétně roku 1977, kdy v Los Angeles proběhl sraz fanoušků, tzv. con, jehož součástí byla japonská animace a komiksová tvorba. Ale vzhledem k tomu, že con byl i pro fanoušky americké kultury, tak se nedá mluvit o ryze anime conu. Zřejmě nejstarším čistě anime setkáním byl roku 1983 *Yamatocon*, který se konal v Texaském Dallasu. Zatímco festival tehdy navštívilo cca 100 lidí, tak o 3 roky později se již počet návštěvníků zdvojnásobil.⁷⁷ Paralelně se šířením japonské

⁷⁵ MOLODIAKOVA, E. A. N. DMITRIEVSKAIA. *Globalnye vyzovy – japonskij otvet (Global challenges – Japanese response)*. 1. vyd. Moskva: AIRO-XXI, 2008, s.126.

⁷⁶ IVANOV, Boris. *Vvedenie v iaponskiju animatsiiu* [2. vyd.]. Moskva: Fond razvitiia kinematografii, Regionalnyi obshchestvennyi fond "Ėizenshteinovskii tsentr issledovaniu kinokul'tury", 2001, s 123.

⁷⁷ Covention Shedule: Pre-2001. *AnimeCons.com* [online] 2001. [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://animecons.com/events/state.shtml/002800000>

populární kultury v Americe, získávala svou popularitu postupně i v Evropě.

Prvním evropským státem, který pořádal anime sraz byla roku 1993 Velká Británie, a až do konce 90. let byla jedinou zemí, jež v Evropě takovéto akce pořádala. Na ně se každým rokem sjíždělo více a více fanoušků, proto se na přelomu 20. a 21. století cony rozšířily i do dalších zemí Evropy. Prvním takovým státem se roku 1999 stalo Nizozemsko, jehož *Anime 1999* navštívilo 208 fanoušků. Roku 2000 následovalo Dánsko s *J-Popcornem*. Tyto tři státy byly jedinými, kde se tyto cony konaly až do roku 2002, kdy se konal *J-Junk* v Německu. Následovalo rozšíření i do Francie, Švýcarska, Belgie a dalších států. S každým rokem se počet návštěvníků zvyšoval. Roku 2004 tato vlna došla i do České republiky, kdy se v Brně konal první anime festival s jednoduchým názvem *Animefest*.

V současnosti návštěvnost takovýchto festivalů převyšuje tisíce návštěvníků, někdy i více jak deset tisíc.⁷⁸ Vedle mezinárodních festivalů zde existují festivaly národní, kterých je velké množství, a jejichž hlavním tématem je hlavně japonská kultura doplněná některými prvky kultury západní. Na těchto festivalech návštěvníci získávají nové známosti, znalosti a zkušenosti. Účastní se různých soutěží či si kupují dovezené mangy, DVD s anime a různé předměty, jež se japonské populární kultury nějakým způsobem týkají.

3.3 Japonská populární kultura v České republice

Manga a anime zatím v České republice nejsou tolik rozšířené, jako například v sousedním Německu a Polsku. Přesto se již pomalu, ale jistě zvyšuje jejich popularita. Jestliže zpočátku se manga překládala pouze nadšenci pro milovníky nebo se sháněly překlady v anglickém jazyce, dnes se na vydávání mangy zaměřují i některá nakladatelství fungující v České republice. V horší situaci se nachází anime. Existují sice programy, jež vysílají světově známá anime v České republice, ale pořád jich ještě není tolik, aby uspokojily přání domácího publika sledovat anime v rodném jazyce.

3.3.1 Počátky

Původně se Češi mohli na anime v televizi podívat hlavně díky německým a rakouským televizním stanicím RTL2 a ZDF, které vysílaly klasiky jako *Dragon Ball*, *Ranma* či třeba *Sailor Moon*. V České republice se anime začalo vysílat až na podzim roku 2000, kdy televize NOVA zařadila do svého programu *Pokemony*, kteří se tak stali prvním oficiálně vysílaným anime. Vysílání *Pokemonů* se stalo skvělým

⁷⁸ AnimeCons.com. *Covention Shedule* [online] 2001. [cit. 2013-07-25]. Dostupné z: <http://animecons.com/events/>.

marketingovým tahem, neboť jejich úspěch v České republice byl obrovský. Netrvalo dlouho a na pultech obchodů se objevila spousta produktů z jednotlivých odvětví – trička, hrací karty, cukrátky schovaná v *Pokeballu*, žvýkačky s nálepkami, alba, apod. Zajímavé je i to, že spolu s nimi vzrostl prodej hracích konzolí GameBoy a Nintedo. Samozřejmě se tím zvýšil i zájem o *pokemonné* hry na tyto konzole.⁷⁹ Pak přišly na řadu další dětské seriály, ale na úspěch *Pokemonů* již nenavázaly.

Roku 2003 začala v České republice vysílat dětská stanice *Jetix*, která fungovala do roku 2009. Vysílala jak západní, tak i japonskou tvorbu. Jednalo se hlavně o seriál *Sonic X*, jehož hlavními postavami byli modrý mluvící ježek *Sonic*, který se na zemi dostal z paralelního vesmíru a lidský kluk jménem Kris, který *Sonica* zachránil a nechal ho žít u sebe. Dalšími známými seriály na *Jetixu* byly *Král šamanů* a *Naruto*. Po skončení své existence se *Jetix* transformoval na *Disney Channel*. Ještě než skončil, začala v Evropě vysílat nová stanice *Animax*. Jednalo se o noční japonskou stanici, která se zaměřovala výhradně na anime. Původně byla tato stanice spuštěna již roku 2004 jako *A+*, avšak roku 2006 byla zakoupena společností *Sony Pictures Television International*, která změnila její chod. Hlavní změnou bylo to, že většina anime nyní bylo předabováno do jazyku země, v níž se vysílalo (doposud bylo vysílání v japonštině s českými titulky). Bohužel ale překlad nebyl kvalitní, a proto zájem o tuto stanici upadal. Rok 2010 byl pro české fanoušky anime naprostým zklamáním, neboť se stanice přestala zaměřovat výhradně na japonskou tvorbu a zařadila do vysílání americké pořady, čímž od sebe diváky odehнала. V průzkumu prováděném v rámci této práce jsem položila otázku, jaký názor mají diváci na anime v českém jazyce.⁸⁰ Některé reakce byly mírné, ale většina zaujala zcela negativní postoj.

Dnes je anime (podobně jako manga) šířeno hlavně přes internet pomocí, buď placených portálů, nebo fanouškovských stránek s volně stažitelným obsahem, což potvrzuje i výzkum českých fanoušků, který bude uveden na konci této práce. Za posledních pět či šest let vzniklo na českém internetu mnoho stránek a blogů zaměřených na japonskou populární kulturu, a obzvláště na mangu a anime. Vznikly a stále vznikají překladatelské skupiny, jež mají za cíl přeložit českému obecnstvu mangy i anime. Takových stránek je na českém internetu mnoho a je opravdu z čeho

⁷⁹ Fenomén Pokémon už řadí i v Čechách. *BonusWeb*. [online]. 2000 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/fenomen-pokemon-uz-radi-i-v-cechach-d5o-/Magazin.aspx?c=A001120_pokemonuvod_bw_monuvod_bw.

⁸⁰ Viz otázka č. 16 v příloze č.3. s. 84

vybírat.

Co se mangy týče, průkopníkem na české scéně se stal komiks z roku 1995 *Gon* od autora Tanaky Masaši. Hlavním hrdinou je dinosaurus *Gon*, který jako jediný přežil vymírání svého druhu a snaží se koexistovat spolu s ostatními zvířaty. Tato manga však u nás neměla valný komerční úspěch, a proto se čeští čtenáři překladů dalších pokračování nedočkali. Vzhledem k tomu, že ještě neexistovalo tolik překladatelských skupin, které by poskytovaly kvalitní český překlad, museli se Češi spokojit hlavně s mangou, kterou s stáhli z anglických stránek. Nebylo možné ani zakoupit oficiální mangu, neboť vydavatelství nechtěla riskovat podobný neúspěch jako s mangou *Gon*. Ale vzhledem ke zvyšujícímu se zájmu se vydavatelé odhodlali k dalšímu pokusu. A tak roku 2008 nakladatelství *Zoner Press* začalo vydávat mangu *Dveře Chaosu* od Rjóko Micuki. Manga se setkala s úspěchem, což vedlo k tomu, že následovaly další tituly.

Nyní v České republice fungují 4 nakladatelství, která vydávají mangu v českém jazyce – *Zoner Press*, *Tallpress*, *Hanami* a *Crew*. Jak již bylo zmíněno, moderním průkopníkem ve vydávání japonské mangy v češtině bylo nakladatelství *Zoner Press*, které doposud vydalo 15 mang, včetně takových jako jsou *Gravitation* od Murakami Maki, *Hetalie – mocnosti Osy* od Himaruje Hidekazeho či *Spirála* od Džundžiho Itóa.⁸¹ Dalším nakladatelstvím, které vydává světově proslulé mangy je nakladatelství *Crew*, které českým čtenářům přineslo hity jako jsou *Naruto* od Kišimota Masašiho, *Death Note* od Óby Cugumi a *Obaty Takešiho*, *Bleach* od autora Kubo Tite a *Gantz* od Okua Hiroji.⁸²

3.2.2 Anime a manga festivaly v ČR

Do České republiky se manga začala dostávat až na přelomu 20. a 21. století. Již od roku 1996 v České republice existuje Festival Fantazie, jenž je k dnešnímu dni největším a nejstarším festivalem populární kultury v České republice. Ačkoli se věnoval tvorbě z celého světa, té japonské příliš prostoru vyhrazeno nebylo, a proto se několik nadšenců dohodlo, že by bylo zapotřebí zorganizovat akci, jež by byla zaměřená hlavně na japonskou populární kulturu. A tak roku 2000 proběhla akce *Raukon*, která byla pořádána pod záštitou CSWU (Czech Star Wars Union). Na *Raukonu* měli návštěvníci možnost seznámit se s japonskou kulturou, a to v rámci

⁸¹ Manga a komiks. *Zoner Press*. [online]. 2000 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://www.zonerpress.cz/manga-a-komiks/>.

⁸² Vydali jsme. *CREW*. [online]. 2000 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://www.crew.cz/vydali-jsme.php>.

programu „Tajemné Japonsko“. Publikum tak mělo možnost si poslechnout o japonské architektuře, umění origami, či se seznámit s komiksovou tvorbou Ótomo Kacuhira. Na konci večera diváky čekalo promítání anime.⁸³

Dalším důležitým okamžikem se stal vznik sdružení „Česko–slovenský klub přátel mangy a anime“ (zal. 2000), které vzniklo pod záštitou sci–fi klubu *Terminus* a funguje dodnes.⁸⁴ Od té doby se konaly malé cony, kde se populární kultura Japonska věnovala malá část programu. Tato situace přetrvala do roku 2004, kdy se poprvé konal festival *Animefest*, jehož návštěvnost přesáhla 200 diváků.⁸⁵ Dva roky poté se objevil další festival, který začal rychle nabírat na popularitě – pražský *Anime Dance Víkend* (zkr. *Advík*), jehož návštěvnost v prvním roce byla 72 fanoušků. Zdá se to být jako malé číslo, ale vzhledem k tomu, že tyto festivaly se ještě pořádně nedostaly do podvědomí lidí, jednalo se o relativně slušný počet. Třetím velkým festivalem, který si dává za cíl potěšit fanoušky mangy a anime je *AkiCon*, jehož návštěvnost roku 2006 přesahovala 200 účastníků.⁸⁶ Tyto tři festivaly, jež jsou největšími v České republice, se konají každý rok a rok od roku se jejich popularita zvyšuje. Svědčí o tom následující údaje, jež jsou čerpány z oficiálních webových stránek událostí a jsou uvedeny níže.

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<i>Animefest</i>	200	350	450	800	1000	1200	1300	1600	2000
<i>Advík</i>	–	–	72	420	923	1300	2050	2412	2200
<i>AkiCon</i>	–	–	200	250	350	300	300	450	750

Programy těchto festivalů se většinou neliší a jsou dost podobné těm, které se organizují v sousedních zemích – čítárny mangy, workshopy⁸⁷, promítání anime, hudební koutky, *cosplay* soutěže o hodnotné ceny a mnoho dalšího. Lidé z celé republiky i ze sousedního Slovenska se sem sjíždějí, jen aby zažili exotickou atmosféru, seznámili se s dalšími fanoušky, anebo za zábavou. Takovéto festivaly mají

⁸³ Program "Tajemné Japonsko". *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. 2000 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20020816004818/http://www.cswu.cz/raukon/2000/program-japonsko.html> .

⁸⁴ Něco málo o klubu. *MANGACZ*. [online]. 2011 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://www.manga.cz/index.php?druh=2>

⁸⁵ Animefest 2004. *ANIMEFEST* [online]. 2011 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://www.animefest.cz/historie/animefest-2004>

⁸⁶ AkiCon 2006. *AKICON* [online]. 2011 [cit. 2013-08-06]. Dostupné z: <http://akicon.cz/archiv/2006/>.

⁸⁷ *Workshop* – dílna; pracovní setkání.

velký význam pro vývoj anime a manga komunit v České republice. Svým vznikem spojily dohromady různorodé skupiny fanoušků japonské kultury a daly možnost ukázat se i domácí tvorbě, jež je shromážděná ve sborníku české mangy „Vějíř“. Ale festivaly nezůstávají pouze u zavedených programů. Každý rok se vyvíjejí a přidávají stále nové možnosti.

3.2.3 Japonské subkultury na území ČR

Současná doba je rozmanitá ve všech sférách lidského života. Něco je přijímáno s radostí, něco s pochopením a vůči některým věcem zaujímáme odmítavý postoj. Ať už v minulosti či v současnosti, pokud existovalo něco, co bylo proti zavedeným pravidlům a působilo nezvykle, vyvolalo to v okolí pohoršení nebo posměšek. Například homosexualita, která byla dříve brána jako nemoc, nicméně v dnešní době jsou lidé otevřenější a spíše se jí snaží nevnímat a nekritizovat.

Stejná situace může platit i pro módu. Dobrým příkladem je punk, který se objevil v 70. a 80. letech minulého století. Lidé s vyčesanými číry a řetězy kolem krků dokázaly upoutat pozornost okolí, které se za nimi často otáčelo a někteří nevěřícně kroutili hlavou. Ale zatímco během své existence různé subkultury, které se objevily před 30 a 40 lety, přestaly být brány jako něco neobvyklého, pro ty japonské to neplatí. Jsme zvyklí vidět fotografie mladých Japonek, které na sobě mají množství líčidel či módních doplňků. Nicméně, když se s nimi setkáme v reálu, stále nás dovedou udivit.

V rámci dotazníkového průzkumu bylo fanouškům nabídnuto 5 fotografií subkultur, které jsem uvedla v této práci (*Lolita*, *Ganguro*, *Fruits*, *Cosplay* a *Visual Kei*). Měli si jednu vybrat a označit ji jako tu, která se jim nejvíce líbí. Nejvíce kladných odpovědí si získala subkultura *cosplay*, na kterou jsou fanoušci zvyklí (71,72 % procent ze 100 respondentů), na druhém skončily *Lolity* (18,18 %), třetí místo zaujali představitelé stylu *visual kei* (7,07 %) a jako poslední skončily *Fruits* (3,03 %). Všechny tyto subkultury již byly k vidění v České republice. Na conech (především *cosplay*, *Lolita*) či koncertech japonských kapel (*Visual Kei*). Bez hlasů skončily dívky *Ganguro*, neboť se něčím podobným jsme se u nás ještě nesetkali. Z osobní zkušenosti vím, že se najdou lidé, kteří se v běžném životě oblékají do *Lolita* stylu, občas se najdou i tací, kteří nosí *Visual Kei* (nebo přinejmenším se ho snaží napodobit). A vzhledem k tomu, že nespádají do rámce normality, tak se často stane, že se za takovými lidmi ostatní ohlédnou.

Češi si na japonskou populární kulturu, která se sem pomalými krůčky dostává,

už jistě zvykají ale pořád ještě jsou hodně pozadu za svými sousedy. Ze zkušenosti vím, že například v Německu již není neobvyklé vidět představitele mužského pohlaví, který je oblečen do *Visual kei* stylu a je i patřičně nalíčen. Stejná situace platí například i ve Francii. Tam se tyto fenomény dostaly dřív, než sem k nám a lidé měli více času, aby si ně zvykli. Věřím, že jednou taková situace jistě nastane i v Čechách, neboť s dnešními možnostmi, kdy je možné se dostat prakticky kamkoli na světě, se japonská populární kultura bude snáze šířit i nadále. A pokud ne, tak lidé, kteří se do japonské pouliční módy oblékají, si budou muset zvyknout na to, že budou středem pozornosti, a to jak v kladném, tak i v záporném smyslu tohoto slova.

4. Závěr

Ve své práci jsem se snažila čtenáři přiblížit vznik a vývoj japonské populární kultury a její roli v současné době globalizace. Po celou dobu, kdy se moderní japonská kultura vyvíjela, inspirovala se, či se přímo nechávala ovlivňovat západní kulturou, což vedlo k tomu, že dnes je japonská populární kultura plná různorodostí. Dotklo se to téměř všech oblastí života japonského lidu.

Japonsko má tendenci globalizaci přijímat. Je to vidět na vývoji takových fenoménů jako jsou manga či anime. Takováto globalizace je znát i na vývoji takových fenoménů, jako jsou manga či anime, na hudebních stylech či na subkulturách, jejichž hlavní částí je móda. Přes všechnen vliv, který na zemi ze západu dopadal, si tato země i přesto dokázala zachovat své exotické tajemno. Ale krom toho, že vlivy přijímá, tak je i sama rozdává. Několik generací Američanů a Evropanů vyrostlo na manze a anime, které svou oblibu spíše zvyšují, než ztrácejí.

Podobná situace, která platí ve světě, je i u nás. I když ne v takové míře. Je tu sice fanouškovská základna, která se stará o šíření těchto fenoménů širšímu okolí, ale i přes veškerou jejich snahu je Česká republika pořád ještě v kolébce tohoto průmyslu. Již jsou nakladatelství, která mangu vydávají, ale když se počet mangy zde vydané srovná například se sousedním Německem, tak se jedná o vsutku malé číslo. Podobně je na tom i anime. I když v dané situaci se nejedná tolik o omezenou dostupnost programů, jako spíše o kvalitu českého dabingu, o němž by se dalo polemizovat. Čeští diváci jsou více zvyklí dívat se na anime v originále, tj. v japonštině s českými titulky, proto český dabing, kde velkou roli hraje i japonská výslovnost, divákům “drásá” uši.

Zatímco situace s japonskou animací a komiksovou tvorbou je jakžtakž snesitelná, s hudbou je to jinak. Většina japonských kapel (*The Gazette*, *Girugamesh*, apod.), které jsou u nás oblíbené sem jen tak nezavítají. Češi ještě nejsou natolik uvědomělí o japonské populární hudbě a tomu odpovídá i návštěvnost těch několika málo koncertů, které se tu konaly. Například na koncert kapely *Dire en Grey* se roku 2009 přišlo podívat necelých 300 lidí, nebo v případě kapely *Orochi* návštěvnost nepřesáhla ani 100. Proto jsou fanoušci, mají-li pro to možnosti, nuceni jezdit do sousedního Německa či Polska, kde je návštěvnost koncertů vysoká, a proto i pro umělce lákavá.

Lépe je na tom móda. Většina fanoušků si v běžném životě na sebe nevezme

oblečení *Lolity*, ale existence anime festivalů jim tuto možnost dopřává, neboť se na několik dní mohou stát někým jiným, a přitom nezažít udivené pohledy kolemjdoucích. Ba co víc, nejsou v tom sami a mohou se podělit o zkušenosti či zážitky.

Na závěr tedy lze říci, že v otázce šíření a přijímání japonské populární kultury je situace v České republice relativně složitá, neboť i přes snahu fanoušků a japonských institucí (například Česko–japonská společnost) je zde obecný zájem o japonskou kulturu, tradiční i populární, prozatím relativně malý. Ovšem s každodenním nárůstem fanoušků anime a mangy se tato situace pomalu, ale jistě mění. Informace o anime festivalech se již dostávají i do tisku a na českém internetu existuje nespočet webových stránek, které nabízejí přeložené mangy, titulky k anime, popisy jednotlivých částí japonské kultury, apod. Též skutečnost, že se každým rokem zvyšuje počet zájemců o japonská studia mluví ve prospěch japonské populární kultury⁸⁸. Je tedy velmi pravděpodobné, že se různým formám japonské populární kultury nakonec dostane přijetí srovnatelného se tím, kterého dosáhly v okolních státech.

⁸⁸ Křivánková Anna: *Gakušū ijoku tošite no Nihon no poppukaručá. Dai san-kai KU wákušoppu hókoku ronbunšū* (Kansai Daigaku, Ósaka, 2010)

5. Použitá literatura

ALLEN, Matthew a Rumi SAKAMOTO. *Popular culture, globalization and Japan*. 1st ed. New York: Routledge, 2006, 240 s. ISBN 04-153-6898-7

ALPATOV, Vladimir. *Japoniya: Yazyk i obschestvo*. 2. vyd. Moskva: Nauka, 2003, 208 s. ISBN 5-8463-0093-6.

CLEMENTS, Jonathan a Helen MCCARTHY. *The anime encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*. Rev. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, c2006, xxiv, 867 s. ISBN 978-1933330105.

Collector's edition. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2011, 356 s. ISBN 19-333-3095-3.

DRAZEN, Patrick a Helen MCCARTHY. *Anime explosion!: the what? why?*. Rev. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, c2003, xvi, 369 s. ISBN 18-806-5672-8.

GUINS, Raiford a Omayra Zaragoza CRUZ. *Popular culture: a reader*. Wyd. 1 krajowe. Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications, 2005, x, 549 s. ISBN 978-076-1974-727.

Interkulturní vzdělávání. Editor Jan Buryánek. Praha: Člověk v tísni, 2005, 169 s. ISBN 80-903-5105-0

IVANOV, Boris. *Vvedenie v iaponskujū animatsiiu* [2. izd.]. Moskva: Fond razvitiia kinematografii, Regionalnyi obshchestvennyi fond "Ėizenshteinovskii tsentr issledovaniia kinokul'tury", 2001, 335 s. ISBN 59-016-3101-3.

KATASONOVA, Elena Leonidovna. *Japontsy v real'nom i virtual'nom mirakh: ocherki sovremennoi Japonskoi massovoi kul'tury*. Moskva: Vostochnaia literatura RAN, 2012, 356 s. ISBN 978-502-0365-223.

LEVINE, Lawrence W. *Highbrow/lowbrow: the emergence of cultural hierarchy in America*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988, xii, 306 s. ISBN 9780674390775.

MEZŘICKÝ, Václav. *Globalizace*. 1. vyd. Praha: Portál, 2003, 147 s. ISBN 80-7178-748-5.

MOSHNIAGA, Pavel Aleksandrovič. *Globalizatsiia japonskoj kul'tury*. 1.vyd. Moskva: MAKS Press, 2010, 244 s. ISBN 978-531-7032-654.

OZAKI, Compiled by Yei Theodora a Helen MCCARTHY. *Japanese fairy tales: the what? why?*. 1st ed. Tokyo: Tuttle Pub, 1970, xvi, 369 p. ISBN 48–053–0881–8.

RITZER, George a Helen MCCARTHY. *Globalization: the essentials*. 1st ed. Malden, MA: Wiley–Blackwell, 2011, xi, 356 p. ISBN 04–706–5561–5.

SCHODT, Frederik L. a Helen MCCARTHY. *Dreamland Japan: writings on modern manga*.

SLABÝ, Zdeněk Karel. *Japonské reflexe*. Praha: Marsyas, 1994. ISBN 80–901–2759–2.

SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Vyd. 1. Editor Jan Buryánek. Praha: Grada, 2010, 281 s. ISBN 978–802–4729–077.

SOUKUP, Václav. *Dějiny antropologie: (encyklopedický přehled dějin fyzické antropologie, paleoantropologie, sociální a kulturní antropologie)*. Praha: Karolinum, 2004, 667 s., [32] s. obr. příl. ISBN 80–246–0337–3.

VODÁKOVÁ, Olga, Václav SOUKUP a Alena VODÁKOVÁ. *Sociální a kulturní antropologie*. Vyd. 2., rozš. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000, 175 s. ISBN 80–85850–29–x.

ZAHRÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Vyd. 1. V Olomouci: Periplum, 2009, 123 s. ISBN 978–80–86624–48–8.

Internetové zdroje (řazeno dle data):

Review: Space Battleship Yamato (animated – 1977). *Freakengine* [online] 2008 – 2013. [cit. 2013–05–03]. Dostupné z: <http://freakengine.com/2011/07/review-space-battleship-yamato-animated/>.

Hakujaden (movie). *Anime News Network* [online] 2008 – 2013. [cit. 2013–05–03]. Dostupné z: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=655>.

Manga: Tendencii 2010 goda i reklamnyie priiomy. *MANGAVEST* [online]. 2010 [cit. 2013–05–05]. Dostupné z: <http://mangavest.ru/events/7400>

The History of Gyarū: Part three. *Neojaponisme* [online]. 2001 [cit. 2013–05–18]. Dostupné z: <http://neojaponisme.com/2012/06/06/the-history-of-the-gyaru-part-three/>

- Otaku: Krajne uvlechennyie japonci. *Fushigi Nippon* [online]. 2005 [cit. 2013–05–18]. Dostupné z: <http://leit.ru/modules.php?name=Pages&pa=showpage&pid=1427>
- Populární kultura. *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online] 2001. [cit. 2013–07–02]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/popularni_kultura.htm
- Čto takoe cosplay. *Anime i Manga v Rossii* [online]. 2003 [cit. 2013–07–23]. Dostupné z: <http://animemanga.ru/Articles/cosplay.shtml>
- Encyklopedija ot A do YA. *Japan Today* [online] 2008. [cit. 2013–07–25]. Dostupné z: <http://www.japantoday.ru/entsiklopediya-yaponii-ot-a-do-ya/haradzyuku.html>
- What is AKB48?. *AKB48 Official Site* [online] 2008. [cit. 2013–07–25]. Dostupné z: <http://www.akb48.co.jp/english/akimoto/index.html>
- J–Pop History. *GoJapanGo.com* [online] 2008. [cit. 2013–07–25]. Dostupné z: http://www.gojapango.com/culture/j-pop_history.html
- Early days of Japanese Pops. *The History of J–Pop* [online] 2013. [cit. 2013–07–25]. Dostupné z: <http://www.t-fukuya.net/j-pop.pdf>
- A Guide to the Fashiony Subcultures of Japan. *Complex Style* [online] 2013. [cit. 2013–07–25]. Dostupné z: <http://www.complex.com/style/2013/02/a-guide-to-japanese-fashion-subcultures/>
- The Comic making process. *Hub Pages* [online] 2001. [cit. 2013–08–02]. Dostupné z: <http://cepubdude.hubpages.com/hub/The-Comic-making-process>.
- Hikikomori. *VitaExtensa* [online]. 2005 [cit. 2013–08–05]. Dostupné z: <http://vitaextensa.narod.ru/hikikomori.htm>
- Covention Shedule: Pre–2001. *AnimeCons.com* [online] 2001. [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://animecons.com/events/state.shtml/002800000>
- Fenomén Pokémon už řádí i v Čechách. *BonusWeb*. [online]. 2000 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/fenomen-pokemon-uz-radi-i-v-cechach-d5o-/Magazin.aspx?c=A001120_pokemonuvod_bw
- Vydali jsme. *CREW*. [online]. 2000 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://www.crew.cz/vydali-jsme.php>
- Manga a komiks. *Zoner Press*. [online]. 2000 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://www.zonerpress.cz/manga-a-komiks/>

Něco málo o klubu. *MANGACZ*. [online]. 2011 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://www.manga.cz/index.php?druh=2>

Animefest 2004. *ANIMEFEST* [online]. 2011 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://www.animefest.cz/historie/animefest-2004>

Akicon 2006. *AKICON* [online]. 2011 [cit. 2013–08–06]. Dostupné z: <http://akicon.cz/archiv/2006/>

Přílohy:

Příloha č. 1: Grafické doplnění textu. Pokud není uvedeno jinak: archiv autorky

Příloha č. 2: Kopie dotazníku, který byl respondentům šířen pomocí internetu

Příloha č. 3: Statistika odpovědí