

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2022

Bc. Pavlína Říhová

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Genderové stereotypy v japonském anime
na příkladu filmů Studia Ghibli**

Diplomová práce

Autor práce: Bc. Pavlína Říhová

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: PhDr. Lenka Vochocová, Ph.D.

Rok obhajoby: 2022

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 30. 6. 2022

Bc. Pavlína Říhová

Bibliografický záznam

ŘÍHOVÁ, Pavlína. *Genderové stereotypy v japonském anime na příkladu filmů Studio Ghibli*. Praha, 2022. 58 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Lenka Vochocová, Ph.D.

Rozsah práce: 109 574 znaků

Abstrakt

Tato diplomová práce zkoumá reprezentaci žen a mužů v japonském anime na příkladu filmů japonského Studia Ghibli. Cílem práce je v rámci případové studie zjistit, zdali a případně jakým způsobem jsou ve filmech Studia Ghibli reprodukovány genderové stereotypy, jestli se tyto stereotypy mění v čase a co souvisí s jejich případnou neměnností. Za využití zakotvené teorie byly analyzovány všechny filmy Studia Ghibli a následně vytvořeno pět hlavních kategorií, jež shrnují nalezená data. Výsledky analýzy byly porovnány se závěry jiného výzkumu na podobné téma.

Abstract

This master thesis examines representation of women and men in Japanese anime on the example of films by the Japanese Studio Ghibli. The aim of the work was to find out whether and possibly how gender stereotypes are reproduced, whether these stereotypes change over time and what is related to their possible immutability. The research was conducted as a part of case study. Using grounded theory, all Ghibli Studio films were analysed and five main categories were created. The results of the analysis were compared with the findings of another research on a similar topic.

Klíčová slova

gender, genderové stereotypy, anime, Studio Ghibli, mediální studia

Keywords

gender, gender stereotypes, anime, Studio Ghibli, media studies

Title

Gender Stereotypes in Japanese Anime on the Example of Films Made by Studio Ghibli

Poděkování

Na tomto místě bych velmi ráda poděkovala vedoucí mé diplomové práce PhDr. Lence Vochocové, PhD. za cenné rady a čas, který mé práci věnovala.

Obsah

Úvod.....	1
Odchýlení od teze	3
1. Teoretická východiska.....	4
1.1. Gender a genderové stereotypy	4
1.2. Sociologické přístupy k genderové problematice.....	6
1.2.1. Strukturální funkcionalismus	6
1.2.2. Feminismus.....	6
1.3. Role médií v genderové normativitě.....	7
1.4.1. Jazyk a média.....	9
1.4. Proměna role ženy a muže v Japonsku	10
1.5. Manga a anime jako součást japonské kultury	12
1.6. 5 typů anime	14
1.6.1. Shōnen	14
1.6.2. Seinen	15
1.6.3. Shōjo.....	15
1.6.4. Josei.....	16
1.6.5. Kodomomuke.....	16
1.7. Genderová reprezentace v japonské manze a anime	16
1.7.1. Vývoj vyobrazení žen v japonském anime	17
1.7.2. Genderová lingvistika v japonské manze a anime	20
1.8. Studio Ghibli	21
1.7.1. Motivy filmů	24
1.9. <i>Ong Zhen Jieh: Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime</i>	26
2. Metodologie.....	28
2.1. Případová studie a technika analýzy dat	28
2.2. Výzkumné zdroje.....	29
2.3. Výzkumné otázky a cíl práce	29
3. Analytická část.....	30
3.1. Ženy se musí líbit.....	31
3.1.1. Ženy dbají o svůj vzhled.....	31
3.1.2. Důležitost krásy žen	32
3.2. Ženy jako pobočnice svého muže.....	33
3.2.1. Ženy v domácnosti	33
3.2.2. Ženy respektují svého muže	35

3.3.	Respektované ženy	35
3.3.1.	Odvážné a silné ženy	35
3.3.2.	Samostatné ženy	36
3.3.3.	Ženy záchránkyňe	36
3.3.4.	Ženy se zbraněmi	37
3.3.5.	Ženy vůdkyně.....	37
3.4.	Správní muži by měli být maskulinní	38
3.4.1.	Muž má doma hlavní slovo.....	39
3.4.2.	Mužný vzhled.....	39
3.4.3.	Maskulinní jednání a zájmy mužů	40
3.4.4.	Muži bojovníci	42
3.5.	I muži mají city.....	42
3.6.	Genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli a její souvislost s vnímáním genderových rolí v japonské společnosti	43
3.7.	Porovnání genderových stereotypů ve filmech studia Ghibli a v <i>shōjo anime</i>	44
3.8.	Porovnání genderových stereotypů v raných a novějších filmech Studia Ghibli	45
3.9.	Porovnání se statí <i>Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime</i>	46
3.10.	Limity a návrhy k dalšímu výzkumu	47
	Závěr	48
	Summary	52
	Použitá literatura	53

Úvod

Genderové stereotypy jsou i ve 21. století součástí každodenního myšlení a chování lidí. Odráží se ve způsobu, jakým se oblékáme, jakým vychováváme své děti a jak přistupujeme k ostatním lidem. Stereotypům se nevědomky učíme již od narození, jsou nám vštěpovány ve školce, ve škole, v rodině i v médiích. Z tohoto důvodu jiným způsobem přemýšlíme o ženách a jiným zase o mužích. Tyto stereotypy vedou k nerovnosti obou pohlaví, a to ve všech možných oblastech, včetně pracovních příležitostí či přístupu do různých sociálních skupin či zařízení.

Nerovnost mezi pohlavími se v různých státech projevuje v jiné míře. Zajímavým příkladem je Japonsko, které se v oblasti genderové rovnosti umísťuje na velmi nízkých příčkách, a to přesto, že se jedná o velmi vyspělý stát. Jelikož se na genderové nerovnosti ve velké míře podílí také média, rozhodla jsem se věnovat tuto diplomovou práci zobrazení genderových stereotypů v japonském anime, které je v japonské společnosti velmi oblíbeným a rozšířeným médiem. Konkrétně se zaměřím na Studio Ghibli, které je známé vyobrazením silných hlavních hrdinek.

Mým cílem je provést analýzu všech filmů, které vyšly pod Studiem Ghibli od jeho založení až do května roku 2022, a zjistit, jakým způsobem jsou v nich vyobrazené ženy a jakým muži, zdali toto zobrazení podléhá stereotypům a jakým způsobem se případně tyto stereotypy měnily v čase. Zároveň zodpovím otázky, zdali a případně jak souvisí genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v Japonsku. Analytická část této práce se bude držet rámce případové studie, díky které mohu zkombinovat nástroj zakotvené teorie s výzkumem komparativním, kdy porovnáím výsledky vlastní analýzy s výsledky výzkumu *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime* provedeného Ong Zhen Jiehem, jenž se věnoval podobnému tématu.

Nejprve se ve své práci budu věnovat pojmu gender a genderovým stereotypům a vysvětlím, čemu se věnují genderová studia. Dále se zaměřím na sociologické přístupy k genderové problematice, konkrétně představím pohled strukturálního funkcionalismu a feminismu. Neméně důležitou kapitolou je role médií v genderové normativitě, v níž popíšu, jak velký vliv mají média na genderovou problematiku a jakým způsobem jsou v médiích zobrazena obě pohlaví. Zde se zaměřím také na konkrétní teorie, jež jsou s tímto problémem

spojené. Další kapitolu věnuji genderově orientované mluvě, se kterou se v médiích setkáme.

Ve druhé polovině teoretické části představím role žen a mužů v japonské společnosti a Studio Ghibli, na které je tato práce zaměřena. Jako první se věnuji proměně role muže a ženy v Japonsku a následně manze (japonským komiksům) a anime (japonské animované tvorbě) a jejich místu v japonské kultuře a každodenním životě Japonců. V další kapitole představím pět typů anime, které se rozlišují na základě demografické skupiny, které jsou určené. Následující kapitola s názvem „Genderová reprezentace v japonské manze a anime“ popisuje, jakým způsobem jsou především ženy zobrazeny v těchto médiích a jakým jazykem zde ženy a muži hovoří. Dále se zabývám Studiem Ghibli, jeho tvůrcům a filmografií a následně představím výzkum Ong Zhen Jieha s názvem *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, který zkoumal vyobrazení žen ve třech filmech Studia Ghibli. Poslední kapitolu teoretické části věnuji knize *Ženy-muži* od autora Hartmuta Karstena, ze které během výzkumu z části vycházím.

V praktické části se zaměřím na samotný výzkum, jehož cílem bylo zodpovězení výzkumných otázek týkajících se reprezentace žen a mužů ve filmech Studia Ghibli. S pomocí zakotvené teorie jsem našla pět hlavních kategorií a třináct subkategorií. Výzkum se zaměřuje nejen na genderové stereotypy vůči ženám, ale také vůči mužům. Na konci práce se objasním, jestli nalezené genderové stereotypy souvisí s vnímáním genderových rolí v japonské společnosti, porovnáám nalezené stereotypy v raných a pozdějších filmech Studia Ghibli a věnovat se budu také srovnání nalezených stereotypů ve filmech Studia Ghibli a stereotypů objevujících se v *shōjo anime* obecně. Jak jsem již zmínila, neopomenou ani srovnání vlastních výsledků se závěry výzkumu *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*.

Japonské pojmy, které v textu zmiňuji, nechávám v japonském přepisu. Názvy filmů a hlavních postav, jež byly přeloženy do českého jazyka, pak píšou v jejich oficiálním českém překladu.

Odchýlení od teze

Oproti schválené tezi jsem se rozhodla učinit ve finální podobě práce několik změn – tou první byla změna názvu práce z *Proměna genderové reprezentace v japonském anime na příkladu filmů Studio Ghibli* na *Genderové stereotypy v japonském anime na příkladu filmů Studio Ghibli*, který lépe vystihuje charakter diplomové práce. Dále jsem rozšířila práci o několik kapitol, a to jak v teoretické, tak v analytické části práce. Stejně tak jsem přidala několik výzkumných otázek. Výzkumná metoda i velikost vzorku zůstala stejná.

1. Teoretická východiska

1.1. Gender a genderové stereotypy

Dle Světové zdravotní organizace (WHO) lze gender popsat jako sociálně konstruované charakteristiky žen, mužů a jejich vzájemného vztahu. To zahrnuje normy, chování a role, které společnost přisuzuje oběma pohlavím. Vzhledem k tomu, že se jedná o sociální konstrukt, mění se pohled na gender v čase a liší se v různých společnostech (World Health Organization). Eagly poukazuje ve své knize na to, že je potřeba odlišovat gender od pohlaví, které značí rozdělení lidí do dvou kategorií, mužů a žen, na základě biologických rozdílů mezi nimi (Eagly, 1987, s. 8).

Genderová studia, která se otázkou genderu zabývají, jsou poměrně novou vědní disciplínou, jež podle WHO přináší kritický pohled na vše od pracovních podmínek či přístup ke zdravotní péči až po zobrazení genderu v populární kultuře. Gender souvisí i s dalšími činiteli, jako je například rasa, náboženství, původ, či přístup ke zdrojům. Genderová studia se kromě genderu jako identity zabývají také jeho strukturami a historickým a kulturním kontextem (World Health Organization).

Genderovým stereotypům se věnuje Ellemers ve své stati *Gender Stereotypes*. Dle Ellemers jsou stereotypy o myšlení a chování žen a mužů ve všech kulturách velmi rozšířeny. Stereotypní očekávání odráží rozdíly mezi oběma pohlavími a ovlivňují způsob, jakým se definují samotné ženy a muži a také to, jak se k nim chovají ostatní lidé (Ellemers, 2018, s. 275).

Genderové stereotypy jsou vysoce normativní, jak ve svém článku tvrdí Prentice a Carranza. Kvality, které se připisují ženám a mužům jsou shodné s těmi, jaké se od nich očekávají. Jako příklad lze uvést stereotypní přesvědčení, že jsou muži silní a aktivní, což se shoduje se sociálním předpisem, podle kterého by muži měli být silní a aktivní. Bylo vyzorováno, že genderové stereotypy jsou úzce spjaté s tradičními sociálními rolami a mocenskými nerovnostmi mezi muži a ženami (Prentice, Carranza 2002, s. 269).

Prentice a Carranza popisují typické vlastnosti, které jsou ženám stereotypně připisovány – jedná se o soucit, jemnost, důvěřivost, plachost, něžnost, pochopení či poddajnost. S muži jsou naopak spjaté vlastnosti jako jsou asertivita, agresivita, soutěživost, dominance či ráznost [Ibid]. Podle výzkumu Hentschel, Heilman a Peus genderové stereotypy přetrvávají dodnes – účastníci výzkumu, a to jak ženy, tak muži, hodnotili muže

jako více asertivní a ženy naopak jako citlivější, společenštější či starostlivější. Na druhou stranu bylo zjištěno, že se ženy častěji, než muži od genderových stereotypů odklánějí – samy sebe často vnímají jako nezávislé a kompetentní ve vedení, naopak dle velké části mužů ženy nemají předpoklad zvládnout tradiční mužské role (Hentschel et al., 2019, s. 13).

Genderovými rolemi, jejich vznikem a vývojem se více zabývá Hartmut Karsten ve své knize *Ženy – muži*. Karsten zde popisuje, jakým způsobem si lidé již od útlého věku vytvářejí subjektivní pohlaví a seznamuje čtenáře se čtyřmi psychologickými teoriemi vývoje pohlavních rozdílů (Karsten, 2003). Profesor ve své knize popisuje vlastnosti, které společnost přisuzuje jednotlivým pohlavím. Karsten uvádí jako příklady genderových stereotypů ženské charakteristiky, jako jsou bezmocnost, emocionalita, jemnost, citové založení, náladovost, nelogičnost, nesamostatnost, pasivita, ohleduplnost, pečlivost, poslušnost či slabost. Typicky mužskými vlastnostmi jsou pak dle něj agresivita, bojovnost, autoritářství, ctižádostivost, nezávislost, dobrodružnost, dominance, neohroženost, odolnost, podnikavost, racionalita, odvaha, sebejistota, síla, schopnost sebeovládání, soutěživost, spolehlivost nebo vůdčí schopnosti. Kromě toho, že jsou oběma pohlavím připisovány rozdílné vlastnosti, vykonávají také jiná povolání – ženy dle Karstena častěji najdeme v sociální sféře a muže naopak v technicky zaměřených zaměstnání (Ibid).

V knize auto přibližuje čtyři psychologické teorie vzniku a vývoje pohlavních rozdílů – jsou jimi teorie utvrzování, imitační teorie, identifikační teorie a kognitivní teorie. Dle teorie utvrzování jsou chlapci a dívky již od velmi nízkého věku utvrzování okolím ve způsobech chování, jež přísluší jejich pohlaví. Imitační teorie či teorie napodobování pak tvrdí, že „*chlapci a dívky získávají chování typické pro své pohlaví tím, že pozorují vzory téhož pohlaví a jejich pohlavně typické chování napodobují a přejímají*“ (Ibid, s. 36). Dle identifikační teorie, mají na chování dítěte vliv jeho blízké vztahy – v první fázi života tedy především vztah s rodiči, s nimiž se děti identifikují. Poslední zmíněnou teorií je kognitivní teorie vývoje pohlavních rolí, podle které se vývoj člověka odehrává zevnitř, a to v několika fázích. Dítě postupně zpracovává podněty z okolí a učí se rozlišit znaky obou pohlaví – nejprve se dítě orientuje především dle zevnějšku, v pozdějším věku pak rozlišuje ženy a muže podle zálib, chování, zaměstnání či postojů. Dle Karstena má každá ze čtyř teorií jak své přínosy, tak slabé stránky a nelze říct, která z nich má nejbližší k pravdě. Profesor tvrdí, že každá z teorií upozorňuje na některé významné procesy při tvorbě genderových rolí. Zároveň označuje kognitivní teorii za teorii rámcovou, pod kterou spadají ostatní tři (Ibid).

1.2. Sociologické přístupy k genderové problematice

Různí sociologové a socioložky mají k genderu odlišný přístup a zkoumají ho jiným způsobem. Existují různá paradigmat, tedy modely myšlení a zkoumání problému, v rámci kterých sociologové pracují. V knize *Ženy, muži a společnost* vysvětlují Renzetti a Curran dvě paradigmat a jejich pohled na gender (Renzetti, Curran, 1999, s. 23). Jedná se o strukturální funkcionalismus a feminismus, které představím níže.

1.2.1. Strukturální funkcionalismus

Strukturální funkcionalismus je paradigmatem, které převládalo v sociologické vědní disciplíně v době od 40. do 60. let 20. století. Dle slov Renzetti a Currana toto paradigmat „zobrazuje společnost jako stabilní, uspořádaný systém, jehož členové ve své většině sdílejí týž soubor hodnot, přesvědčení a očekávání“ (Renzetti, Curran, 1999, s. 23). Strukturální funkcionalisté a funkcionalistky spatřují vznik genderových rolí ve fyziologických odlišnostech ženského a mužského pohlaví. Rozdělení rolí ženy a muže ve společnosti má dle jejich názoru čistě funkční charakter a je tedy přirozené. Strukturální funkcionalismus tak v podstatě nerozlišuje pohlaví od genderu. Renzetti a Curran však tvrdí, že gender je sociálním konstruktem a z této podstaty je tvárný, nikoliv neměnný (Ibid, s. 23-24).

1.2.2. Feminismus

Na přelomu 60. a 70. let 20. století došlo k paradigmatické revoluci, tedy změně v převládajícím sociologickém paradigmatu. V tuto dobu se vědci a vědkyně začali přiklánět k několika novým paradigmatům, včetně feministického. Je třeba zmínit, že feminismus není jednotný a názory jeho představitelů se mohou v různých otázkách značně lišit. Společné má však feminismus to, že věří v sociální konstrukt genderu. Gender je podle feministů a feministek „soubor společenských očekávání, která se reprodukují a přenášejí sociálním učením a stávají se tak niternou součástí naší osobnosti“, jak píše Renzetti a Curran. Zároveň však feminističtí vědci a vědkyně nevylučují, že má na gender vliv kromě učení také fyziologie. Upozorňují také na problém, ke kterému se někdy tradiční sociologové uchylují, a to je sexismus¹. Dle Renzetti a Currana je tomu tak z důvodu nízkého počtu žen v

¹ Hodnocení jednoho pohlaví jako cennějšího než druhé (Renzetti, Curran, 1999: 31).

akademických institucích a také kvůli předsudkům, že ženské názory nejsou tak důležité. Z toho důvodu byly dříve sociologické výzkumy většinou prováděny na mužích a následně byly zobecněny na celou společnost. Feministická teorie považuje za důležité zahrnout do sociologických výzkumů také kategorii genderu, který je důležitým aspektem při zkoumání různých společenských problémů (Ibid, s. 31-32).

Ferree definuje feminismus jako „*aktivismus za účelem změny ženské podřízenosti vůči mužům*“ (Ferree, 2006, s. 6). Feminismus se snaží informovat různé instituce o problémech spojených s nadvládou mužů ve společnosti a za cíl si klade sociální změnu. Zároveň, jak píše Alcoff, se feminismus potýká s problémem definice ženy. Pro kulturní feminismus navíc není nepřítelem ženy sociální systém, ale maskulinita jako taková a jeho cílem je zbavit společnost mužských hodnot (Alcoff, 1988, s. 408).

Jak píší Renzetti a Curran, feminističtí vědci a vědkyně se zabývají otázkou, jakým způsobem genderové konstrukce ovlivňují život žen a mužů. Je potřeba dodat, že zastánci a zastánkyně feminismu řeší gender nikoliv z ženského pohledu, ale také z toho mužského. Nevěnují se tedy pouze postavení žen ve společnosti, ale také sociální konstrukci maskulinity. Zde odkazují na Bem (1993), dle které se pojem „moc mužů“ a reálná společenská moc týká pouze „*bílých, bohatých a heterosexuálních mužů*“ a ti ostatní bývají stejně jako ženy velmi často ve společnosti znevýhodňováni (Renzetti, Curran, 1999, s. 34).

1.3. Role médií v genderové normativitě

Jak píše Gill ve své knize *Gender and the Media*, žijeme ve světě, ve kterém jsou privilegia jednotlivých pohlaví, ras a tříd nerovnoměrně distribuovaná a kde mají média a informační technologie čím dál větší vliv na chod a uvažování společnosti. Otázku, jakým způsobem jsou média a obrazové a kulturní konstrukce spojené s nerovností a útlakem ve společnosti, si kladou feministé a feministky již od druhé poloviny 20. století. Studium genderu a médií je velmi nesourodé a různí vědci a vědkyně k tomuto tématu přistupují jinak, používají odlišnou metodu a rozumí různým částem problému rozdílně (Gill., 2007, s. 7).

Dle stati Adhikariho Shardy *Media and Gender Stereotyping: The need for Media Literacy* mají média obrovský vliv na masy lidí a v demokratických společnostech plní úlohu rozšiřování povědomí o politických, ekonomických a dalších tématech. Problém médií však Shardy vidí v upozadování sociálních problémů a neřešení genderových otázek. Dle jeho názoru by měla média svým obsahem posílit postavení žen ve společnosti ve všech ohledech

a zároveň by se měla oprostít od vyobrazování žen v reklamách jako sexuálních objektů či „slabších pohlaví“. Podle slov Shardy mohou být média „*bud' spolupachatelem genderové diskriminace, nebo mohou zpochybnit genderovou předpojatost poskytováním vyváženého pokrytí,*“ (Sharda, 2014, s. 43).

Vezmeme-li v potaz, že již na konci 20. století mělo televizi 98 % amerických domácností (Renzetti, Curran, 1999, s. 173), není o vlivu médií na náš každodenní život třeba diskutovat. Většina obsahu, jenž nám média předkládají, vychází však z určitých společenských norem, včetně těch genderových (Ibid).

Oppliger zmiňuje, že dle sociálně-kognitivního pohledu na osobnost, kterou představil Walter Mischel, jsou stereotypní chování, role a přístupy jednotlivců utvářeny již ve velmi nízkém věku, kdy je dítě těmto stereotypům vystavováno právě v médiích. Oppliger také uvádí, že dle jiných výzkumů se genderové stereotypy rozvíjí již ve školce a ovlivňují systém víry a sebepojetí malých dětí (Oppliger, 2007, s. 201). Ve své knize popisují Renzetti a Curran přístup psychoanalytické teorie k genderové socializaci. Podle ní se děti učí chovat genderově specifickým způsobem od čtyř let (Renzetti, Curran, 1999, s. 96).

Rolí médií jak v českém, tak světovém mediálním prostředí se zabývá Jana Valdrová ve svém článku *Stereotypy a klišé v mediální projekci genderu*. Valdrová upozorňuje na to, že ve světě stále přetrvává zvyk rozdělovat ho na „mužský“ a „ženský“, což se odráží i v mediálních programech, kde jsou často pořady věnované buď mužům nebo ženám, a to dle genderových stereotypů – pro ženy se vydávají články či pořady o módě nebo kosmetice a pro muže se píšou a natáčí rubriky o vědě nebo průmyslu (Valdrová, 2001, s. 185). Valdrová dále uvádí, že jsou ženy v médiích vykreslovány jako závislé na mužích a jejich role bývá jasně daná – jsou vyobrazovány jako matky, manželky, či spotřebitelky, ale jen velmi zřídka se v médiích setkáme se ženami podnikatelkami či například vědkyněmi (Ibid). Gill pak poukazuje na to, že stejně jako ženy jsou v médiích stereotypně vyobrazováni také muži – když se zamyslíme, jaké pohlaví mají ve filmech či seriálech například zloději, vězni či násilníci, zjistíme, že se většinou jedná o muže. Stejně tak bývají muži policisté nebo soudci (Gill., 2007, s. 30). Podobné myšlenky najdeme také v knize Woodové *Gendered Lives*, dle které jsou ženy i muži zobrazováni stereotypně takovým způsobem, kterým ovlivňují myšlení konzumentů médií (Wood, 2008, s. 258).

Vztahu médií a feminismu v českém prostředí se pak poměrně do hloubky věnuje česká novinářka a publicistka Barbora Osvaldová v knize *Česká média a feminismus*.

Osvaldová připomíná, že se média přizpůsobují kulturním, politickým a ekonomickým podmínkám a fungují tak jako „*prostředník sebepoznání, sebeuvědomování a sebereflexe, včetně reflexe „ženských“ a „mužských“ rolí*“ (Osvaldová, 2004, s. 89). Autorka upozorňuje na problém, kdy ještě v roce 2001 byly zaměstnání v mediálních organizacích především muži, kteří tím pádem řídili, co se v médiích objeví. Osvaldová dodává, že „*poměrné zastoupení žen v médiích a jejich zařazení na profesionálním žebříčku je nepopiratelným ukazatelem, nakolik má toto „druhé“ pohlaví možnost utvářet veřejný diskurz a zda je vnímáno jako rovnocenná součást společnosti,*“ (Ibid, s.95).

Osvaldová se mimo jiné zabývá také rolí příjemců mediálních obsahů – zde tvrdí, že české publikum na počátku 21. století nepokládalo feministický diskurz za součást své kultury. Problém vidí ve způsobu, jakým jsou informace o feminismu předávány – píše se o něm bez jakéhokoliv historického kontextu a bývá spojován s ideologiemi a mocenskými ambicemi. Dle autorky se také potvrdilo, že se ženy objevují v mediálních sděleních ve „*stereotypních zaměstnaneckých a domácích rolích, obecně jsou pasivnější a spíše v pozadí,*“ (Ibid, s. 98). Toto tvrzení potvrdila zmíněním analýzy médií od Asociace novinářek, dle které se ženy vyskytovaly pouze na 18 % titulních stran (Ibid, s. 99). Dle Newton Media bychom v roce 2021 nenašli ženu na pozici šéfredaktorky v ani jednom z deseti předních českých deníků a pouze jedna žena šéfredaktorka figuruje v první desítku zpravodajských online serverů (Newton Media, 2021).

1.4.1. Jazyk a média

Jazyk, jakožto nástroj zprostředkování veškerých informací a socializace, nese sám o sobě určité hodnoty a významy (Renzetti, Curran, 1999, s. 173-174). V České republice je zvykem psát o ženách použitím jejich křestního jména, zatímco při odkazování na konkrétního muže se používá jak jeho příjmení, tak pozice. Kromě toho jsou titulky zpravidla psány v mužském rodě, což vyvolává dojem, že se „*ženy nijak nepodílejí na chodu společnosti*“ (Valdrová, 2001, s. 185). Čtenářům média podsouvají názory citově zabarvenými výrazovými prostředky. Na vyznění textu se podílí také skladba věty, která může být použita nevhodným způsobem.

Již od útlého věku se učíme mluvit a chovat určitým způsobem. Zamyslíme-li se nad tím, jak určité věci nazýváme, zjistíme, že slova v mužském a ženském rodě mohou vyznít jiným způsobem. Renzetti a Curran uvádějí ve své knize některé příklady konotací, které

v ženské formě získávají hanlivý či vulgární charakter – jedná se např. o konotaci muž – mužatka či běh – běhna. Ve společnosti se také setkáme s generickými maskuliny (např. zaměstnanci, pracovníci, mluvčí či příslušníci), která mají označovat jak muže, tak i ženy (Renzetti, Curran, 1999, s. 175).

Jak již bylo zmíněno, média odráží hodnoty společnosti, což se projevuje i na užití genderově zaujatého jazyka. Tímto způsobem však média pouze přispívají k sociální nerovnosti, jak píše Messner, Duncan a Jensen ve své výzkumné zprávě s názvem *Separating the Men from the Girls: The Gendered Language of Televised Sports*. Autoři zprávy tvrdí, že jazyk není nikdy neutrální, ale skrývá různé sociální významy a utváří sociální realitu. Dle jejich názoru je rozhodnutí užívat neutrální nesexistický jazyk rozhodnutím uznávat (v jazykové rovině) rovnost žen a mužů (Messner, Duncan, Jensen, 1993: 132-134).

1.4. Proměna role ženy a muže v Japonsku

V japonské společnosti jsou podle Sata (1987) genderové role pevně stanoveny. Při každé společenské příležitosti je od mužů očekáváno, že budou plnit svoji „mužskou“ roli. To samé platí pro ženy, u kterých se předpokládá, že budou zastávat svoji „ženskou“ roli (Sato, 1987, s. 87).

Tradičně bylo Japonsko patriarchální společností. Sato tvrdí, že japonské ženy byly po dlouhá staletí v průběhu svého života nejprve závislé na svém otci, poté na manželci, a nakonec na svých dětech. Muži reprezentovali veřejnou část společnosti, zatímco ženy tu domácí. Od reformy japonského císaře Meidži² se ženy rok od roku čím dál více zapojovaly do chodu veřejného sektoru společnosti a začaly pracovat mimo domácnost. I přesto převládalo ve společnosti tradiční smýšlení, že by ženy měly zůstat doma, pečovat o rodinu a zastávat pouze domácí práce (Ibid, s. 88).

V roce 1946 nová japonská ústava zakázala diskriminaci v politických, ekonomických a sociálních záležitostech na základě rasy, pohlaví, víry, sociálního postavení nebo původu. V tomto roce získaly ženy poprvé možnost volit. V ústavě bylo navíc nově zakotveno, že manželství bude uzavřeno pouze po vzájemném souhlasu obou pohlaví a bude udržováno na základě vzájemné spolupráce a rovnosti práv manžela a manželky (Global

² Během období vlády císaře Meidži (1868-1912) došlo v Japonsku k radikálním změnám ve státoprávním uspořádání, systému školství, v mezinárodních vztazích a dalších oblastech (Švarcová).

Gender Equality Constitutional Database).

Zákony přijaté na základě nové ústavy vstoupily v platnost 1. ledna 1948. Hendry (2011) ve své knize poukazuje na to, že nová ústava zakazovala dosavadní výklad rodinného systému, podle kterého byl hlavou rodiny vždy muž. Společně se získem rovnoprávného statusu v manželství získaly ženy také právo na rozvod, kterého značně využívaly, o čemž svědčí výrazný nárůst počtu rozvodů po druhé světové válce (Hendry, 2011, s. 26).

Od roku 1946 měli všichni rodinní příslušníci – muži, ženy, i děti – stejná dědická práva, přičemž vdova měla nárok na třetinu pozůstalého majetku. Tento systém nahradil dřívější právo nejstaršího syna dědit veškerý majetek. Nově také všichni občané straší 20 let nepotřebovali souhlas rodičů ke svatbě a mužům starším 18 let a ženám starším 16 let stačil souhlas pouze jednoho z rodičů (Ibid).

Ve druhé polovině 20. let došlo také ke zvýšení příležitostí pro ženy dosáhnout vyššího vzdělání, stejně jako možností získat lukrativní a prestižní zaměstnání [Ibid]. Podle Sata (1987) se současně zvýšil počet pracujících žen a došlo k rozšíření druhů povolání, ve kterých byly ženy zaměstnané. Všechny zmíněné faktory ovlivnily i další aspekty života japonské ženy, jako bylo například snížení počtu dětí (Sato, 1987, s. 88-94).

Rovnoprávnost žen a mužů, která byla v roce 1946 dána novou ústavou, se však dle Henryho (2011) neodrážela v tom, jak bylo se ženami doopravdy zacházeno. Podle něj se na ženy v japonské společnosti nahlíželo jako na levnou a dočasnou pracovní sílu i ve druhé polovině 20. století a přistupovalo se k nim i nadále s domněnkou, že by neměly pracovat mimo domov. To vše se odráželo také v médiích – v televizních reklamách i pořadech, kde byly ženy vyobrazovány jako doprovod svého muže, který se směje jeho vtipům, podporuje ho a se vším, co řekne, souhlasí. Stejně tak se nedodržel ani dědický zákon (Hendry, 2011, s. 27-28).

Podle německé společnosti Statista specializující se na získávání dat přetrvávají v Japonsku i dnes tradiční genderové role a v některých oblastech jsou muži stále zvýhodňováni, a to i přes to, že mají ženy v současné době mnohem více svobody než kdy dříve. V globálním indexu genderových nerovností se v roce 2021 umístilo Japonsko na 120. místě z celkem 156 států (Statista, 2021).

1.5. Manga a anime jako součást japonské kultury

Jak píše ve své knize MacWilliam (2008), čtení *mangy* nebo sledování *anime* je pro mnoho Japonců každodenní součástí života, o čemž svědčí i čtenost novin a průměrná doba strávená u televize, která v Japonsku patří k těm světově nejvyšším. Dle MacWilliamových slov bývá Japonsko označováno jako „obrázkový svět“, kde jsou lidé neustále obkloповáni reklamou a všemi druhy masmédií. *Anime* je zdrojem zábavy nejen Japonců, ale také čím dál více se zvětšujícího počtu lidí na celém světě (MacWilliams, 2008, s. 3).

Manga neboli japonský komiks byla a je obvykle vydávána formou týdenních magazinů (*shūkanshi*) a prodávána v kioscích nebo ve specializovaných prodejnách. *Shūkanshi* jsou zaměřeny na konkrétní segmenty trhu, jako je *shōnen* nebo *shōjo manga* pro chlapce nebo dívky, nebo *seinen* či *josei manga* pro muže či ženy (viz kapitola 1.5). *Mangy*, jež se stanou úspěšnými, jsou následně upraveny do serializovaných grafických románů (*tankōbon*). Ty nejúspěšnější z nich jsou pak rychle hypermediovány na videohry, anime nebo celovečerní filmy a některé jsou licencovány pro merchandising nebo reklamu, jak píše Matanle, Ishiguro a McCann ve své stati (Matanle, Ishiguro, McCann, 2014, s. 475-476).

Manga je podle Kinselly jedním z nejrozšířenějších médií v Japonsku, jež generuje větší příjmy než filmový průmysl (Kinsella, 2000). V Japonsku je *manga* přítomná jak v sociokulturním, tak v politickém životě lidí. Kromě zábavy funguje v japonské společnosti zčásti také jako zdroj informací, příklad správného chování, nebo jako učební nástroj (Ibid: 476).

Jak píše Denison ve své knize, *anime* nemá na rozdíl od *mangy* jednoduchou a jasnou definici. Jedná se o kategorii mediální produkce, která bývá jednoduše označována jako „japonská animace“ – po bližším zkoumání však vyjde najevo, že se nejedná o příliš přesnou nálepku. *Anime* nemá jen jeden mód mediální produkce – můžeme ho najít jak v televizních pořadech, tak v reklamách. Na rozdíl od komiksů produkovaných v jiných zemích bývá *anime* silně spjato s japonskou kulturou – ať už se zvyky a tradicemi nebo historií. Pro účely této práce se spokojíme s širokým a zjednodušeným vysvětlením *anime*, tedy že se jedná o „japonskou animaci“, ať už se jedná o filmy či seriály (Denison, 2015, s. 1).

Na *mangu* je často nahlíženo jako na japonský ekvivalent západních komiksů. O tom, že se od západních komiksů poměrně zásadně liší, a to jak stylisticky, tak tematicky, píše Cavallaro (2015) ve své knize *Anime Art of Hayao Miyazaki*. Na rozdíl od západních

komiksů má *manga* mnohem větší kulturní vliv a ve společnosti je považována za respektovanou formu umění a důležitou součást populární kultury. Japonští spisovatelé *mangy* (*manga-ka*) nepíší jen pro děti, ale pro všechny věkové skupiny. Témata *mangy* a *anime* zabírají velmi široké spektrum – v *manze* lze najít vše od pohádek pro malé děti po příběhy s erotickým podtextem pro dospělé (Cavallaro, 2015, s. 15). Přestože je *anime* nejčastějším termínem pro animované filmy či seriály, tento pojem se v Japonsku začal používat až ve druhé polovině 20. století (Clements, 2013, s. 214).

Na rozdíl od západních komiksových knížek se *manga* a *anime* vyvinuly z historických uměleckých tradic japonské kultury. Forma sekvenčního umění, tedy i dnešní formát *mangy*, se v Japonsku objevila už ve dvanáctém století, kdy buddhističtí mniši vytvářeli svitky s ilustracemi, jak píše ve své knize Brenner (2007). Svitky s obrázky s různými tématy byly tvořeny stovky let a obsahovaly jak náboženské motivy, tak příběhy z každodenního života. Svitky s náboženskými tématy se brzy dostaly k obyčejným lidem, kteří si tuto formu umění oblíbili. Obrázky, které původně plnily funkci buddhistických amuletů, brzy zahrnovaly velkou škálu objektů od démonů po krásné ženy (Brenner, 2007, s. 1-2).

Během šestnáctého a sedmnáctého století došlo k masivnímu rozšíření užití dřevotisku. Umělci využívali tuto techniku k různým druhům ilustrací známým jako *ukiyo-e*. Panely s ilustracemi původně dokumentovaly život v Yoshiwaře, městské části hlavního města Edo³, známé díky restauracím, čajovým domům a divadlům. Právě z této doby pochází určité vizualizace, které využívá dnešní *manga* – od karikatury přes stříkající krev až po erotické prvky (Ibid).

O vznik termínu *manga* se dle Brennera (2007) zasloužil na přelomu 18. a 19. století umělec Hokusai Katsuhika, který je známý především pro svůj dřevotisk *Velká vlna u pobřeží Kanagawy*. Jako *mangu* označoval „kolekci skečů a obrázků“ (Ibid, s. 12). Jen pár let po smrti Hokusaie Katsuhiky se Japonsko otevřelo západnímu světu, jehož kultura ovlivnila japonskou kulturu. Japonští umělci si brzy oblíbili západní témata a začali ve svých dílech používat politickou a kulturní kritiku. Ta se poprvé objevila v časopise *The Japan Punch* inspirovaném oblíbeným londýnským magazínem *Punch*. Autorem a vydavatelem časopisu *The Japan Punch* byl zprvu anglický malíř a ilustrátor Charles Wirgman, později ho však převzali japonští editoři (Ibid). Na tento časopis navazoval první japonský

³ Název pro hlavní město Tokio v letech 1603 až 1868.

komiksový magazín *Eshinbun Nipponchi*, vytvořený roku 1874 Robunem Kanagakim a Kyosukem Kawanabem. *Eshinbun Nipponchi*, přestože se přestal vydávat již po třech číslech, započal nový trend, který následovali další japonští editoři. Více o prvních japonských mangách píše McCarthy ve své knize *A Brief History of Manga* (McCarthy, 2014, s. 12).

Změna ve stylu vyprávění příběhů a vznik moderního *anime* jsou dle Brennera (2007) přisuzovány Osamu Tezukovi, japonskému umělci, který je někdy přezdíván jako „japonský Walt Disney“, „bůh mangy“, nebo také „kmotr anime“. Jeho nejznámějším dílem je *Astro Boy* z roku 1952. Pro díla Osamua Tezuky byla typická dlouhá stopáž a velmi promyšlený vývoj postav. Jako první představil filmovou akci a změnil také vizáž postav – své hrdiny kreslil s velkýma očima podobně, jak to viděl na západě u *Mickeyho Mouse* či *Betty Boop* (Brenner, 2007, s. 1-7). V roce 1963 začal *Astro Boy* vycházet jako *anime* a stal se jednou z nejpopulárnějších televizních show v Japonsku (Ibid). Od roku 1950 až do své smrti vyprodukoval Tezuka téměř 500 epizod *anime*. Stal se velkou inspirací kromě jiných také pro Hayao Miyazakiho (Tofugu, 2013), jemuž se tato práce bude více věnovat v kapitole 1.4.

1.6. 5 typů anime

Dle populární fanouškovské webové stránky *Anime-planet* není *anime* žánrem, nýbrž typem média. Společně s *mangou*, ze které velmi často vychází, sdílí několik žánrů. Ty se často dělí do pěti typů podle toho, jaké demografické skupině jsou určeny. Už jen toto rozdělení *anime* lze dle mého názoru z určitého pohledu pokládat za stereotypní, jelikož vychází z předpokladu, že se dívkám/ženám a chlapcům/mužům líbí jiná témata.

1.6.1. Shōnen

Shōnen znamená v českém překladu „chlapec“ a jedná se o typ *mangy* či *anime* určený chlapcům zhruba do 15 let (*Anime-planet*). Zpravidla je zde hlavním protagonistou mladý muž, se kterým se může čtenář či divák ztotožnit. Příběh *shōnen anime* je, jak píše Kormilitsyna ve své stati, plný akce, bojů, dobrodružství, ale také komických prvků (Kormilitsyna, 2015, s. 22).

První japonský čistě komiksový magazín, *Shōnen Magazine*, vydaný roku 1959, obsahoval *mangy* určenou právě chlapcům. Tento časopis se postupem času stával nejen čím dál populárnějším, ale také obsáhlejšíím co do počtu stran. Ze *shōnen* žánru později vzešly i další typy *anime*, určené dívkám či starším čtenářům (Brenner, 2007, s. 8).

Shōnen anime mají nejen v Japonsku, ale po celém světě, jedny z nejpoblárnějších merchandise produktů. Nejznámějším příkladem *Shōnen anime* jsou podle Hutchinse *Naruto*, *Bleach*, *Full Metal Alchemist* nebo *One Piece* humoru (Hutchins, 2017).

1.6.2. Seinen

Seinen bychom mohli do českého jazyka přeložit jako „mladý muž“. *Seinen anime* cílí na dospívající a dospělé muže. Tento žánr mívá dle slov Hutchinse podobné příběhy jako *shōnen*, bývají však o něco více násilné, psychologicky náročnější, satirické či se sexuálními prvky. Tato *anime* bývají populární jak u dospívajících, tak u starších businessmanů. Příkladem *seinen anime* jsou seriály *One Punch Man*, *Tokyo Ghoul* nebo *Ghost in the Shell* (Ibid).

1.6.3. Shōjo

Jako *shōjo* označují Japonci mladé dívky do 15 let. Spíše než na boje a akci se zaměřuje na romanci a vzájemné vztahy mezi postavami. Hlavní hrdinkou zde bývají zpravidla dívky. *Shōjo anime* bývají, stejně jako *anime* určené chlapcům, plné dobrodružství a humoru (Hutchins, 2017).

Zprvu vytvářely dle Brennera *shōjo* žánr výhradně muži. Postupně byly v 70. letech 20. století do procesu tvoření *shōjo mangy* přizvány také ženy. V tu dobu došlo k významnému zvýšení prodeje *shōjo* titulů (Brenner, 2007, s. 8).

Jako příklady tohoto typu *anime* uvádí Hutchins seriály *Vampire Night*, *Maid Sama!* či film *Doručovací služba čarodějky Kiki* z dílny Studia Ghibli, který patří do zvláštního žánru označovaného jako *mahō shōjo* neboli magická či kouzelná dívka (Hutchins, 2017). Jak bude popsáno v kapitole 1.4.1, vůbec první *mangy* a *anime* pro dívky byly převážně žánru *mahō shōjo* (Ibid).

1.6.4. Josei

Podobně jako je *shōjo* opakem *shōnen anime*, je také *josei* protikladem *seinen anime*. Tento typ *anime* má téměř vždy jako hlavní téma romanci a hlavní postavou je převážně dospívající či dospělá žena. *Josei* bývá erotický, intenzivní, temný a velmi dramatický.

Jako *josei* jsou podle Hutchinse například označována *anime Usagi Drop*, *Nodame Cantabile*, *Paradise Kiss* nebo *Aggretsuko* (Ibid).

1.6.5. Kodomomuke

Pro malé děti předškolního věku a žáky nižšího stupně základních škol je určené tzv. *kodomomuke anime*. Obsahuje jednoduchý děj, který často vyústí v nějaké ponaučení a jeho cílem je učit děti společenským hodnotám. Příkladem tohoto *anime* je velmi populární *Doraemon* (Watson, 2019).

1.7. Genderová reprezentace v japonské manze a anime

Obraz japonských žen se během celosvětového šíření japonských médií po druhé světové válce značně změnil, jak píše ve své stati Kumiko Saito (2014). Zprvu se ženy v médiích objevovaly jen zřídka a v japonské společnosti zastávaly podřadné role, později se ženy čím dál častěji objevovaly jako hlavní postavy na stále dostupnějším trhu japonské populární kultury (Saito, 2014, s. 143).

V dnešní době vytváří hrdinky, které jsou nejčastěji k vidění právě v *anime*, *manze a videohráč*, nový stereotyp japonské ženy – ty jsou však „Japonkami“ jen z toho hlediska, že je jejich domnělý původ Japonsko, jak píše Saito. Ta poukazuje na to, jak je pro ženy obtížné přiblížit se těmto ideálům, a to z důvodu jejich zkreslování reality. Vizuál hrdinek z obrazovek je velmi přehnaný a nerealistický, stejně jako fantastický děj. Na rozdíl od skutečných žen hrdinky často předčí muže ve fyzické síle i sociálním statusu (Ibid, s. 143-144).

Podle Fusami (2003) se *Shōjo anime* stalo žánrem, který z jedné strany nabízí nereálné příběhy ženských hrdinek a z druhé strany reflektuje potíže, se kterými se dívky a ženy v Japonsku potýkají na každodenní bázi. Tradiční stereotypní koncept ženství

zdůrazňuje *shōjo anime* především prezentací žen závislých na svém partnerovi, který je „povede životem a bude je vždy milovat“ (Fusami, 2003, s. 790).

1.7.1. Vývoj vyobrazení žen v japonském anime

Vývoji ženských hrdinek v japonské manze a anime se poměrně do hloubky věnuje Kumiko Saito ve svém článku *Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society*. První japonské televizní animační programy, známé jako „*TV manga*“, se v Japonsku objevily roku 1962. První animovanou ženskou postavu vyprodukovalo o několik let později studio Toei Animation – jednalo se o seriál *Mahoutsukai Sally* (česky Čarodějka Sally) vycházející v letech 1966-68, jež se stalo prvním *anime* žánru *shōjo anime* a zároveň podžánru *mahō shōjo*, kde mají hlavní hrdinky magické vlastnosti (Saito, s. 148-149). Shimada ve své práci definuje žánr *mahō shōjo* jako „*televizní anime pro dívky, ve kterých vystupují předpubertální dívky nebo dívky s magickými schopnostmi a které jsou primárně určeny dívčímu publiku*“ (Shimada, 2007, s. 126). Kromě toho uvádí šest kódů popisujících *mahō shōjo anime* – hlavní protagonistkou je veselá štíhlá dívka ve věku od 8 do 12 let s průměrnou výškou, která se buď narodila jako čarodějka, nebo své schopnosti získala v průběhu života. Zároveň tato dívka pochází z dobře fungující heterosexuální rodiny, kde je nestarší ze sourozenců (Ibid, s. 127).

Hlavní hrdinka *anime Mahoutsukai Sally*, Yumeno Sally, je původně korunní princeznou z kouzelného království, která sestupuje do lidského světa, kde je fascinována lidskými dívkami v jejím věku. Sally, aby se stala královnou v kouzelném království, musí zůstat v kouzelném světě. Místo toho se však rozhodne zůstat se svými spolužáky na zemi, kde se učí společenským zvyklostem. Ve většině epizod je kromě příběhu Sally vyobrazena také dějová linka jejího otce, který dceru kontroluje skrze kouzelné zrcadlo a ovlivňuje její interakce s chlapci. Dle Saito vztah Sally a její rodiny odráží model tradiční patriarchální japonské rodiny v této době – otec je autoritou, matka poslouchá příkazy svého muže, a přitom tajně pomáhá dceři, která se snaží plnit otcova očekávání a podobat se své matce (Saito, s. 148-149).

Jen o rok později stejné studio začalo vysílat další *shōjo anime* s názvem *Himitsu no Akko-chan* (česky *Tajemství Akko-chan*). Prvky objevující se v obou *anime* byly převzaty z osvědčených soudobých televizních programů, jako byl například americký seriál

Bewitched, který se v televizi poprvé objevil v roce 1964 (Saito, 2014, s. 147). Dle Hartzheim (2016) jsou *mahō shōjo anime* nejpopulárnějším žánrem studia *Toei Animation*, do kterých také ve druhé polovině 20. století vkládalo nejvíce úsilí i peněz (Hartzheim, 2016, s. 1059).

Zatímco ve Spojených státech amerických se od tématu „čarodějnice“ hospodyňky rychle ustoupilo, v Japonsku se stalo velmi oblíbené. Americké *Bewitched* v sobě neslo koncept pojetí magie jako ženské síly, které je potřeba se po svatbě zřít – v Japonsku začal tento koncept definovat samotný žánr *mahō shōjo*, jak píše Saito. Děj *mahō shōjo* se často odehrává před svatbou, v době dospívání dívky, a poukazuje na zřetelný rozdíl mezi rolí ženy jako dospívající dívky a rolí manželky/matky. Saito se domnívá, že rané *mahō shōjo anime* mohly být reakcí na trend, který se v Japonsku objevil na přelomu 60. a 70. let, kdy začal převažovat počet sňatků založených na lásce nad domluvenými manželstvími (Saito, 2014, s. 148).

V prvních *shōjo anime* se objevuj určitý kontrast – dívky jsou schopné vzdorovat patriarchální společnosti s pomocí magie pouze do té míry, do které je stejná magie donutí vrátit se ke svým dospělým povinnostem. „*Symbolická implikace zmocnění a odporu v shōjo anime paradoxně utvrzuje systém sňatků a domácích prací prostřednictvím odkladu genderového vynucování,*“ píše Saito ve své stati. Výše zmíněné *anime Himitsu no Akko-chan* sice oproti *Mahoutsukai Sally* změnilo prostředí a postavení hlavní hrdinky, genderové symboly magie však zůstaly zachovány. Akko-chan byla obyčejnou japonskou dívkou bez magických schopností, svoji nadpřirozenou schopnost transformace získá až v průběhu života a svoji sílu využívá k záchraně svých přátel (Ibid).

Na rozdíl od Sally, která jako Japonska nevypadala, měla Akko-chan japonské rysy. I přes schopnost Akko-chan proměnit se v kohokoliv či cokoliv, což bylo v poválečné době v Japonsku poměrně revolucionářské a značilo to ženskou nezávislost, genderové role zůstaly zachovány – Akko-chan sní v *manze* o tom, že se stane princeznou, nevěstou a učitelkou. *Mahoutsukai Sally* a *Himitsu no Akko-chan* adaptovaly ideologické genderové modely předválečného i poválečného období. V obou *anime* je kouzelná moc dívek pouze přechodnou fází před tím, než budou muset vykonávat očekávané ženské povinnosti, jako je manželství nebo péče o děti [Saito, 2014, s. 150]. Jak píše Shimada, obě *anime* představovaly „moderní ženskost“ soudobého Japonska, jejíž ideál vycházel ze západní kultury, a to jak z pohledu módy, tak některých fyzických rysů (Shimada, 2007, s. 155).

Hlavní hrdinky *shōjo anime* 70. a 80. let byly dle Saito především milými, krásnými a roztomilými dívkami. V tuto dobu došlo k proměně vizuálů, ke vzniku kultury *otaku*⁴ a nárůstu počtu žen, které oddalují manželství. K nejoblíbenějším *shōjo anime* 70. let patřily dle Saito *Cutie Honey* nebo *Fushigima Merumo* (Saito, 2014, s. 156). V tuto dobu tvůrci *anime* kladli důraz na vyobrazení ženské sexuality – jako příklad *anime*, ve kterém je hlavní hrdinka dokonce sexuálně škádlena svým bratrem a spolužáky, uvádí Shimada *anime Majokko Megu-chan* (Shimada, 2007, s. 162). Všechny zmíněné *anime* sdílely poměrně agresivní vyobrazení ženského těla – z toho důvodu bylo například *Cutie Honey* považováno za téměř pornografické *anime*. Studio Toei ukončilo produkci *shōjo anime* v roce 1981, kdy se začalo věnovat jiným žánrům a žádné z jejich dalších děl nezaznamenalo příliš velký úspěch až do 90. let, kdy vzniklo populární *anime Sailor Moon* (Saito, 2014, s. 156–157). Poté, co se Studio Toei stáhlo, vstoupila do žánru *shōjo anime* jiná studia včetně Asahi Production a Studia Pierrot. V 80. letech zároveň započal prodej merchandise produktů a došlo k nárůstu mužských čtenářů a diváků (Ibid, s. 157).

Pozdější *anime* úplně popíraly ženskost a sexualitu, a naopak vyzdvihovaly roztomilost, pasivitu, bezstarostnost a odklad dospívání – jedná se o dobu, kdy byla v Japonsku na špičce popularity *Hello Kitty*. Japonské hodnoty roztomilosti a nevinnosti vznikly dle slov Saito „z odkladu a odmítnutí převzít genderové role očekávané společenskými standardy“. Tento trend pokračoval i do 90. let, kdy *shōjo anime* prodloužilo *shōjo* fázi – úkoly dospělých, včetně péče o děti, se staly jakousi dočasnou hrou. V této době vzniklo již zmíněné velmi populární *anime Sailor Moon* (Ibid).

V prvním desetiletí 21. století navázalo studio Toei Animation na *Sailor Moon*, jehož vysílání na konci 90. let skončilo, a uvedlo první *anime*, které nevycházelo z *mangy* – *Ojamajo Doremi*. To díky neexistující fanouškovské základně v době, kdy se začalo vysílat, mohlo cílit na mladší divačky a diváky. Na *Ojamajo Doremi* a *Sailor Moon* navázali tvůrci ze studia Toei Animation svou nejoblíbenější *mahō shōjo anime* franšízou *Pretty Cure*. *Pretty Cure* vyprávělo příběh původně dvou středoškolaček, které díky své kouzelné moci mohly bojovat proti temným silám. Na rozdíl od dřívějších *anime* kladlo *Pretty Cure* mnohem větší důraz na boj a násilí a přiblížilo se tak *shōnen anime*, které je určeno chlapcům (Hartzheim, 2016, s. 1065).

⁴ V kultuře otaku ... Ke vzniku kultury otaku přispěl mimo jiné vznik videorekordéru v 80. letech, jež umožnil fanouškům opakované sledování svých oblíbených *anime* (Saito, 2014, s. 156).

Jak píše Dianelda Pulido ve svém článku *The Anime Girl: Female Representation in Anime*, současné *anime*, stejně jako například *anime* ze 70. a 80. let 20. století, má tendenci zobrazovat ženské tělo velmi nerealisticky. Hrdinky jsou velmi často sexualizované – jako příklad uvádí autorka *anime En'en no šóbtai* (anglicky *Fire Force*), ve kterém mývá hlavní postava často zničené oblečení, které tak zčásti odhaluje její tělo. Ženské hrdinky, které ve většině případů nejsou ani plnoleté, mají štíhlou postavu, jsou krásné a roztomilé a jejich tělesné proporce jsou značně přehnané. Pulido upozorňuje na negativní dopad tohoto nerealistického zobrazení ženského těla, které vytváří u mladých dívek domněnky o tom, jak by i ony měly vypadat (Pulido, 2020).

1.7.2. Genderová lingvistika v japonské manze a anime

Přestože jsou jazykové aspekty japonského anime často podceňovány z důvodu, že se jedná o smíšená či vizuální média, jedná se o velmi důležitý lingvistický zdroj v Japonsku, který tvoří až 40 % všech publikovaných médií v této zemi. *Manga* a *anime* mají velký lingvistický vliv na mladé Japonce. Dosavadní výzkum ukazuje *mangu* jako rozporuplné jazykové prostředí, a to zvláště v oblasti genderových jazykových vzorců, které často využívají stereotypní mluvu (Unser-Schutz, 2010, s. 404-405).

Jak píše Hiramoto, současné sociologické a antropologické výzkumy potvrdily, že psaný text je místem, kde lze stereotypy nalézt – postavy se vyjadřují podle toho, jaká je jejich genderová role a jaká jsou od nich lingvistická očekávání (Hiramoto, 2013, s. 51-52).

Podle výzkumu Unser-Schutz (2010) se liší mluva, jakou používají ženské postavy v *shōjo manze* od té v *shōnen manze*. V *shōnen manze*, která je určená chlapcům, mluví ženy více „žensky“ a používají mnohem častěji ženské koncovky slov. V *shōjo manze* se mluva žen a dívek více podobá tomu, jak mluví ve skutečnosti, kdy občas zakončují slova mužskou koncovkou (Unser-Schutz, 2010, s. 404-405).

1.8. Studio Ghibli

Studio Ghibli je jedním z nejvlivnějších animačních studií na světě. Vzniklo v roce 1985, kdy se spojili bývalí kolegové Hayao Miyazaki, Isao Takahata a Toshio Suzuki, kteří tak po letech práce pro různé produkční a animační společnosti mohli společně svobodně vytvářet animované filmy tak, jak by sami chtěli (Lioi, 2015, s. 111).

Dle článku Rendella a Denison *Introducing Studio Ghibli* se filmy Studia Ghibli staly celosvětovým fenoménem díky spojení studia s dceřinou společností Disney Buena Vista International. To umožnilo Miyazakimu a dalším režisérům získat několik mezinárodních filmových cen včetně Oscara (Rendell, Denison, 2018, s. 1).

Hayao Miyazakiho, narozeného roku 1941 v hlavním městě Tokiu, na rozdíl od již dříve zmíněného „boha mangy“ Osama Tezuky nikdy nezajímaly filmy Walta Disneyho, které pokládal za příliš jednoduché a povrchní. I přesto se v jeho dílech objevovaly prvky západní kultury. Témata Miyazakiho filmů jsou hluboká a mnoho z nich řeší ekologické problémy, jako jsou dlouhodobé efekty průmyslového odpadu, škoda způsobená válkou či atomovými útoky, vztah ekotopie a umělé inteligence či ničení lesů a ztráta přirozeného prostředí, jak píše Lioi ve své stati (Lioi, 2015, s. 111-112).

Předlohou filmů mohl být Miyazakimu podle Le Blanca v určité míře samotný osud – se svojí rodinou se musel z důvodu dlouhodobé nemoci jeho matky stěhovat po celé zemi, aby našli tu nejlepší zdravotnickou pomoc – tato situace je podobná příběhu hlavních hrdinek filmu *Můj sourozenec Totoro*, jejichž matka je během celého filmu v nemocnici s vážnou nemocí. Miyazakiho otec pracoval pro svého bratra v Miyazaki Airplanes a malý Hayao si tak velmi oblíbil letadla, která začal kreslit. Tyto kresby později využíval nejen ve svých animovaných filmech, ale také ve specializovaných modelářských magazínech, kterým je dodával. Různé létající stroje jsou důležitým prvkem hned několika jeho filmů (Le Blanc, Odell, 2019).

Miyazakiho kariéra v oblasti *anime* započala poté, co dokončil studia politologie a ekonomiky na Gakushuin University. Mladý Hayao začal pracovat pro společnost *Tōei Dōga*, která byla později špičkou v produkci *anime*. V tuto dobu se Miyazaki setkal s Isao Takahatou, který v roce 1968 režíroval svůj první film s názvem *Horusu: Prince of the Sun*. Tento film byl velikým neúspěchem a Takahata společně s Miyazakim a dalšími lidmi, kteří se na filmu podíleli, odešli ze společnosti Tōei Dōga (Ibid).

Prvním společným dílem Takahaty a Miyazakiho, který Takahata režíroval a k němuž Miyazaki vytvořil dějovou linii, design a klíčovou animaci, byl film *Panda Kopanda* z roku 1972. V 70. letech vylepšovali oba umělci své dovednosti a podíleli se na tvorbě několika animovaných filmů ve společnosti *Nippon Animation*. V první polovině 80. let nakreslil Miyazaki *mangu Naušika z Větrného údolí*, která sklídila úspěch. Hayao tak dostal povolení vytvořit její animovanou adaptaci a k tvorbě si přizval Takahatu (Ibid). Na filmu se podíleli také Joe Hisaishi a Suzuki Toshio, kteří o něco později stáli společně s Miyazakim a Takahatou v roce 1985 u zrodu Studia Ghibli (Bauer).

Cesta k úspěchu *Studia Ghibli* nebyla jednoduchá, jelikož produkce animovaných filmů je nejen velmi nákladná, ale také zdlouhavá. První filmy studia nebyly nijak výdělečné a trvalo několik let, než si tvůrci zajistili finanční stabilitu. Filmům *Laputa: Zámek v oblacích* (1986), *Hrob světlušek* (1988) a *Můj soused Totoro* (1988) se sice dařilo, finance se však studiu vrátily až po uvedení filmu *Doručovací služba čarodějky Kiki* (1989). Studio Ghibli se postupně stalo národním pokladem, jehož filmy se v žebříčku výdělečnosti umísťovaly na předních příčkách (Le Blanc, Odell, 2019). Popularitu filmů nejen v Japonsku, ale i na západě dosvědčuje fakt, že film *Cesta do fantazie* získala cenu americké filmové akademie Oscar za nejlepšího animovaný film roku 2003 (IMDb: Spirited Away). Filmy Studia Ghibli režírovalo celkem sedm umělců – kromě Hayao Miyazakiho, který má na svědomí většinu děl, a Isao Takahaty, režírovali díla *Studia Ghibli* po jednom filmu Tomomi Mochizuki, Yoshifumi Kondo a Hiroyuki Morita. Dva filmy jsou připsány Hiromasa Yonebayashimu a tři filmy synovi Hayaa Goro Miyazakimu (The Studio Ghibli Collection: Filmography).

Každý z režisérů rozvíjí příběhy okolo témat, kterým se věnuje a jež ho zajímají. Filmy Hayao Miyazakiho jsou ve většině případech fiktivní, vynalézavé a v divácích budí smysl pro úžas. Miyazaki ve svých dílech utváří nové světy a jeho příběhy jdou vždy velmi do hloubky. Na rozdíl od jiných režisérů pracuje s použitím tradiční techniky, kdy načrtává příběhy na papír. Hayao nechává příběh plynout, nemá jasně daný scénář. Hlavní postavy nikdy nejsou čistě „zlé“ nebo „hodné“ a například ve filmu *Můj soused Totoro* nenajdeme jedinou ani trochu zápornou postav (Le Blanc, Odell, 2019).

Do konce roku 2021 režíroval Hayao Miyazaki dvanáct filmů, přičemž deset z nich se počítají jako filmy vydané pod Studiem Ghibli. Scénář napsal celkem ke čtrnácti filmům, z nich třináct spadá pod Studio Ghibli (The Studio Ghibli Collection: Filmography). Podle

deníku The Cornell Daily Sun by měl být poslední snímek Hayao Miyazakiho s názvem *Kimitachi wa dō ikiru ka* (anglicky „Where do you live?“) uveden do kin někdy mezi lety 2023 a 2024 (Kassorla, 2022).

Přínos Isao Takahaty pro studio byl obrovský. Takahata byl perfekcionista, který si dával na čas při tvorbě těch nejvíce do detailů zpracovaných děl. Na rozdíl od Miyazakiho se nepodílel přímo na vytváření animace, která by ho dle jeho vlastních slov limitovala tak, že by byl omezený svým vlastním stylem a schopnostmi. Z toho důvodu nechával kreativní proces na ostatních a sám se zaměřoval pouze na režii své vize. Isao často vycházel z již napsaných literárních děl, které byly většinou zasazeny do reálného světa. Jeho díla se odehrávají v Japonsku a odkazují na japonskou kulturu – na lidové pohádky, básně, mýtické příběhy a historii. Od Miyazakiho, jehož animační styl zůstával po celou dobu tvorby konzistentní, se odlišoval tím, že často experimentoval s různými technikami animace a vyprávění příběhu. Posledním filmem, který Isao Takahata produkoval, byl *Příběh o Princezně Kaguje* z roku 2013. O něco později mu byla diagnostikována rakovina plic a dne 5. dubna 2018 zemřel ve věku 82 let (Le Blanc, 2019).

Doposud vyšlo pod Studiem Ghibli dvacet dva animovaných filmů včetně Miyazakiho prvního autorského celovečerního díla *Naušika z Větrného údolí*, které bývá považováno za tvorbu Studia Ghibli i přesto, že vyšlo rok před jeho založením. Konkrétně se jedná o následující filmy (The Studio Ghibli Collection: Filmography):

- *Naušika z Větrného údolí (1984)*
- *Laputa: Zámek v oblacích (1986)*
- *Hrob světlušek (1988)*
- *Můj soused Totoro (1988)*
- *Doručovací služba čarodějky Kiki (1989)*
- *Vzpomínky jako kapky deště (1991)*
- *Porco Rosso (1992)*
- *Umi ga kikoeru (anglicky Ocean Waves) (1993)*
- *Pom Poko (1994)*
- *Šepot srdce (1995)*
- *Princezna Mononoke (1997)*
- *Naši sousedé Jamadovi (1999)*
- *Cesta do fantazie (2001)*

- *Království koček (2002)*
- *Zámek v oblacích (2004)*
- *Příběhy ze Zeměmoří (2006)*
- *Ponyo z útesu nad mořem (2008)*
- *Arrietty ze světa půjčovniček (2010)*
- *Maková hora (neoficiální překlad, anglicky From Up on Poppy Hill) (2011)*
- *Zvedá se vítr (2013)*
- *Příběh o princezně Kaguje (2013)*
- *Léto s Marnie (2014)*

1.7.1. Motivy filmů

Motivy filmů Studia Ghibli popisuje poměrně do hloubky Rowland ve své stati *Exploring Shinto Themes and their Contribution to Environmental Education in Miyazaki's Studio Ghibli*. Dle jejích slov sdílí filmy Studia Ghibli podobná témata, a to i přesto, že se na produkci, režii, psaní scénářů i animaci podílelo několik umělců. I přesto si však každý film zachovává určitou originalitu a charakteristiky typické pro jeho režiséra (Rowland, 2020, 53).

Významným prvkem, který filmy Studia Ghibli sdílí, je environmentalismus a zobrazení vztahu člověka a přírody. Animované filmy se snaží za pomoci příběhů ukotvit v divácích environmentální myšlení, schopnost ocenit přírodu a upozornit na důsledky ničení životního prostředí. Filmy zobrazují každodenní vztah mezi člověkem a přírodou, seznamují diváky s řadou přírodních božstev a zároveň velmi často poukazují na to, jak křehký je ekosystém planety, jehož je lidstvo součástí stejně tak, jako jiné živé bytosti. Velmi často snímky Studia Ghibli upozorňují na důsledky lidských činů (Rowland, 2020, s. 53). Jak píše Newell ve své eseji, hlavní hrdinky či hrdinové často představují jakýsi most mezi reálným světem lidí a světem duchů (Newell, 2004, s. 83).

Jiné filmy pak odkazují na socioekonomické problémy a propast mezi životem bohatší vrstvy obyvatel ve městě a životem lidí na vesnici a na morálku obyčejných lidí, kteří pilně pracují v industrializovaných oblastech Japonska, i když mají tyto činnosti v určité míře neblahé důsledky právě na životní prostředí. Přestože některým hrdinům záleží na tom, jak se k přírodě chovají a mají k ní kladný vztah, sami často buď pracují v dolech,

nebo například používají různé létající stroje, které jsou dalším velmi oblíbeným prvkem ve filmech *Studia Ghibli* (Rowland, 2020, s. 53).

Létání je prvkem, který se objevuje téměř v každém filmu Studia Ghibli. Především v dílech Hayao Miyazakiho hrdinové zpravidla buď využívali různé létající stroje (*Naušika z Větrného údolí*, *Porco Rosso*, *Laputa: Zámek v oblacích*, *Zvedá se vítr* atd.), košťata (*Doručovací služba čarodějky Kiki*), nebo jsou sami schopni létat (*Zámek v oblacích*, *Můj soused Totoro*, *Cesta do fantazie* atd.). Dle slov Le Blanca a Odella létání nejen dodává ději dynamiku, ale přidává příběhu nový zajímavý prvek. Pohled na svět „shora“ navíc ukazuje lidem svět z trochu jiné perspektivy (Le Blanc, Odell, 2019).

Téměř každý film z dílny Studia Ghibli nese několik důležitých aspektů japonského náboženství šintoismu. Mezi ně patří hluboké spojení člověka a přírody, koncept božství *kami*, rituální očista a svatyně a symboly, jako jsou například brány *torii* či kastrovníky. *Kami* bývají chápáni jako duchové, jež jsou přítomni ve všem živém – v horách, ve vodě či ve stromech. Někdo *kami* popisuje jako „živou podstatu všech věcí“. Podle Rowlanda sám Miyazaki chápe *kami* jako „velmi vřelé uznání pro různé skromné venkovské rituály, které jsou dodnes dodržovány na japonském venkově,“ (Rowland, 2020, s. 47).

V téměř každém animovaném filmu Studia Ghibli se vyskytují antropomorfové neboli zvířata, která mají lidské charakteristiky. Kupříkladu v *Doručovací službě čarodějky Kiki* cestuje s hlavní hrdinkou kočka Jiji, se kterou může hlavní hrdinka konverzovat stejně jako s člověkem. Ve filmech *Šepot srdce* a *Porco Rosso* pak mají lidé podobu zvířat. Často dochází také k proměně ze člověka na zvíře a zpět v rámci děje jednoho filmu, jako je tomu například v *Cestě do fantazie*, kde se rodiče hlavní hrdinky promění v prasata a na konci filmu se opět stanou lidmi (Le Blanc, Odell, 2019).

Společným tématem filmů Studia Ghibli je také válka, která se odehrává v několika filmech. Přestože se Miyazaki věnoval především fantasy žánru, některé jeho filmy se odehrávaly ve válečné době – jedná se o snímky *Zvedá se vítr* nebo *Porco Rosso*. Velmi reálný pohled na konec druhé světové války v japonském Kobe pak zpracoval Takahata ve svém *Hrobě Světlušek*. Jak zde, tak v dílech Miyazakiho, má válka destruktivní důsledky nejen pro lidstvo, ale také pro životní prostředí (Ibid).

1.9. Ong Zhen Jieh: Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime

Za účelem závěrečného srovnání výsledků své analýzy s výsledky výzkumu na podobné téma představím v následujících řádcích výzkum Onga Zhena Jieha ze Sunway University s názvem *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, který byl proveden v roce 2018.

Cílem Jiehova výzkumu bylo zjistit, jakým způsobem ovlivňuje vyobrazení žen ve filmech Studia Ghibli japonské animační průmyslové odvětví, co stojí za tím, že hlavními hrdinkami filmů studia jsou silné ženy, jaká jsou znevýhodnění ženských postav v japonském *anime* a jakým způsobem se liší hrdinky filmů Studia Ghibli od těch v jiných japonských *anime*. Na rozdíl od této diplomové práce, která zkoumá reprezentaci všech žen a mužů v japonském Studiu Ghibli, Ong Zhen Jieh se věnuje výhradně hlavním ženským postavám.

K zodpovězení výzkumných otázek si autor vybral případovou studii tří filmů Studia Ghibli – *Naušiku z Větrného údolí*, *Princeznu Mononoke* a *Cestu do fantazie*. V rámci výzkumu pracoval s metodou online etnografie, s pomocí které shromáždil informace z různých článků, knih, webových stránek či fanouškovských portálů.

Výsledky výzkumu uspořádal Jieh do tří kategorií, kterými byly genderová rovnost, role žen a stereotypy. V rámci první kategorie autor popisuje, že v případě každého ze zkoumaných filmů se hlavní hrdinka a ostatními postavy ve filmu vzájemně podporují, na místo toho, aby jí mužští hrdinové pomáhali. V druhé kategorii upozorňuje autor na to, že ve všech třech filmech je hlavní postava silnou a odvážnou dívkou – Naušika je princeznou, která zachraňuje lid svého království, San z filmu *Princezna Mononoke* je bojovnicí vychovanou vlky a Chihiro z *Cesty do fantazie* si musí sama poradit v neznámém světě. V kategorii stereotypů autor shrnuje své poznatky a dochází k závěru, že ženské hlavní hrdinky ve zkoumaných filmech Studia Ghibli nepodléhají stereotypům, ba naopak jsou silnými ženami, kterých si pro jejich schopnosti ostatní velmi cení.

Jieh ve svém výzkumu tvrdí, že hlavní hrdinky filmů Studia Ghibli nezapadají do tradičního pojetí žen v japonském *anime*. Ženské postavy zde sice mají roztomilý vzhled, nicméně jsou odvážnými nezávislými dívkami, nikoliv submisivními druhořadými postavami, jak to v japonském *anime* bývá. Jieh poukazuje na to, že standardem japonského

anime je především poskytnout divákům vizuální zážitek prostřednictvím vyzývavého vyobrazení žen. V posledních letech se však dle jejího názoru začínají objevovat animované příběhy se silnými hlavními hrdinkami, a stejně tak se pomalu zvyšuje počet ženských animátorek, které mohou být nadějí na posílení postavení žen v odvětví, kterému doposud dominovali muži (Jieh, 2018).

2. Metodologie

2.1. Případová studie a technika analýzy dat

Tato práce má za cíl zjistit, jakým způsobem jsou ve filmech produkovaných japonským Studiem Ghibli vyobrazeny ženské a mužské postavy, zdali a z jakého důvodu se tento obraz v čase měnil a jak to souvisí s vnímáním genderových rolí v Japonsku.

Při přípravě diplomové práce vycházím z knihy Jana Chrastiny *Případová studie – metoda kvalitativní výzkumné strategie a designování výzkumu* z roku 2019. Rámec případové studie je vhodný pro analýzu filmů, do kterých jako výzkumnice nemohu nijak zasahovat, a umožní mi zjistit odpovědi na otázky „jak“ a „z jakého důvodu“. Výzkumná případová studie byla představena již v roce 1829 Frédericem Le Play a bývá řazena k neexperimentálním typům výzkumu a monografickým metodám. Dle Chrastiny se jedná o nejčastěji používanou kvalitativní metodu, která se váže ke čtyřem klíčovým slovům – jsou jimi případ, detailnost, kontext a vícedruhovitost sběru dat. Z toho je patrné, že se jedná o metodu, která v určitém kontextu zkoumá případ či případy do hloubky a s využitím více zdrojů dat (Chrastina, 2019, s. 56-59).

K analýze dat jsem zvolila metodu zakotvené teorie. Jedná se o teorii odvozenou ze zkoumaného jevu, jenž reprezentuje, což znamená, že je vytvořena během výzkumu ze shromážděných dat a jevů. Na rozdíl od jiných způsobů analýzy dat zde nezačínáme teorií, kterou bychom následně ověřovali, ale začínáme zkoumaným problémem, ze kterého se teorie vytvoří. Výsledkem výzkumu tak bude spíše „*teoretické vyjádření zkoumané reality, než sada čísel nebo skupina volně vztažených pojmů*“ (Strauss, Corbinová, 1999: 14-15). Data budu analyzovat za pomoci kódování, které mi pomůže identifikovat objevující se jevy. (Strauss, Corbinová, 1999: 14-15).

Dle Strausse a Corbinové je potřeba začít se sběrem a uložením dat. Autoři ve své knize popisují tři druhy kódování v zakotvené teorii. Prvním je otevřené kódování, při kterém je nutné projít data a přiřadit jim označení. Následuje kategorizace (axiální kódování), při němž je potřeba najít v datech kategorie. Další fází je selektivní kódování, díky kterému se výzkumníkovi podaří určit hlavní témata problému. To je zakončeno ve chvíli tzv. teoretické saturace – jedná se o okamžik, kdy další interpretace dat nepřinese žádné nové poznatky. Poté, co jsou data roztříděna do kategorií, dojde k výběru ústřední a vedlejší kategorie. Jako poslední následuje fáze interpretace.

2.2. Výzkumné zdroje

Výzkumným zdrojem budou všechny filmy, které byly od roku 1984 až do května roku 2022 vyprodukovány Studiemi Ghibli. Celkem se tedy jedná o dvaadvacet snímků. Každý film budu analyzovat na základě otázek uvedených v kapitole 2.3. Následně zjištěné jevy porovnáám v rámci celé filmografie Studia Ghibli a zasadím je do kontextu uvedeného v teoretické části této práce. Svě vlastní poznatky porovnáám s výsledky výzkumu Onga Zhena Jieha *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, který se věnoval podobnému tématu.

2.3. Výzkumné otázky a cíl práce

Cílem této diplomové práce je zodpovědět následující výzkumné otázky:

- Jakým způsobem jsou ve filmech produkovaných japonským Studiemi Ghibli reprezentováni ženy a muži?
- Objevují se ve filmech Studia Ghibli genderové stereotypy?
- Souvisí genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v Japonsku?
- Liší se genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli od vyobrazení žen a mužů v japonském *shōjo anime*?
- Změnila se v průběhu času reprezentace genderových rolí ve filmech Studia Ghibli?
- Pokud ano, s čím taková změna souvisí?
- Pokud ne, s čím neměnnost reprezentace genderových rolí souvisí?

Z důvodu, že budu nejprve analyzovat každý film zvlášť, si budu u každého z nich klást následující otázky:

- Jaké role zaujímá ústřední hrdina/hrdinka ve zkoumaném filmu?
- Objevují se ve zkoumaném filmu genderové stereotypy?
- Jakým způsobem jsou ve filmu zobrazovány ženy a muži?

Veškeré poznatky po analýze jednotlivých animovaných filmů porovnáám a zaměřím se na jevy, které mají filmy společné. Kromě snahy zobecnit, jakým způsobem jsou v dílech vyobrazení ženy a muži, se budu zabývat také tím, zdali a případně jakým způsobem toto vyobrazení odráží způsob, jakým japonská společnost připisuje ženám a mužům role.

3. Analytická část

V této části práce se zaměřím na zodpovězení výzkumných otázek, které jsem formulovala v metodologické části práce. Nejprve představím výsledky výzkumu, který jsem provedla s využitím metody zakotvené teorie. Díky otevřenému a následnému axiálnímu kódování jsem získala několik desítek pojmů, které jsem postupně seskupovala dohromady. Tímto způsobem jsem nakonec získala následující hlavní kategorie:

- Ženy se musí líbit
- Ženy jako pobočnice svého muže
- Respektované ženy
- Správný muž by měl být maskulinní
- I muži mají city

S výjimkou poslední kategorie zastřešuje každá z nich několik subkategorií, kterým se budu podrobněji věnovat v dalším textu. Cílem výzkumu bylo zodpovědět následující výzkumné otázky: „**Jakým způsobem jsou ve filmech produkovaných japonským Studiem Ghibli reprezentováni ženy a muži?**“ a „**Objevují se ve filmech Studia Ghibli genderové stereotypy?**“. Druhé výzkumné otázky se budu společně s třetí výzkumnou otázkou („**Souvisí genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v Japonsku?**“) zabývat v kapitole 3.6.

Čtvrtou výzkumnou otázkou, jež se ptá, zdali se liší genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vyobrazením žen a mužů v japonském *shōjo anime*, zodpovídám v kapitole 3.7 a kapitole 3.8 věnuji tomu, zdali se nějakým způsobem změnila v průběhu času reprezentace genderových rolí ve filmech Studia Ghibli a s čím případně jejich změna či neměnnost souvisí, čímž zodpovídám poslední tři výzkumné otázky. V kapitole 3.9 porovnávám výsledky své analýzy s výsledky výzkumu Onga Zhena Jieha s názvem *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, a nakonec popisují limity své práce a návrhy k dalšímu výzkumu.

Během analýzy jednotlivých filmů jsem se zaměřila na vzhled žen a mužů, na to, jaké role jsou jim přisuzovány a také na jejich vlastnosti či aktivity, kterým se věnují.

3.1. Ženy se musí líbit

Tato kategorie se ve snímcích Studia Ghibli vyskytuje ve dvou hlavních podobách, jež jsem shrnula do dvou subkategorií – první subkategorii je způsob, jakým se ženy starají o svůj vzhled, a tou druhou je vnímání žen jinými mužskými i ženskými postavami, kterým záleží na jejich kráse. Na obě subkategorie se zaměřím níže.

3.1.1. Ženy dbají o svůj vzhled

Všechny hlavní hrdinky filmů Studia Ghibli splňují představy o tom, jak by měla žena vypadat – mají štíhlou postavu a velké oči. Pouze Sophie ze snímku *Zámek v oblacích* sama sebe považuje za ošklivou, i přesto však splňuje dvě výše zmíněné charakteristiky. Ženy se chtějí líbit, a proto se oblékají do růžových šatů a sukní a líčí se. Příkladem zde mohou být ženy pracující pro Lady Eboši ve filmu *Princezna Mononoke*, které na to, že by je Ašitaka rád navštívil v práci, odvětily následovně: „*Jo? To se do práce nalíčíte,*“ (Princezna Mononoke, 34:20). Módu řeší například také Kiki ze snímku *Doručovací služba čarodějky Kiki*, když jí maminka dá na cestu modré šaty. Kiki se šaty nelíbí, jelikož se dle jejích slov nehodí ke kocourovi. Ženy dbají o svůj vzhled proto, aby se líbili ostatním a byly považovány za krásné. Tato subkategorie je tedy důsledkem představy společnosti o ženském vzhledu, dle kterého by ženy měly být krásné.

Zdali a jak se žena stará o svůj vzhled souvisí také s jejím věkem. Mladé dívky do zhruba dvanácti let příliš neřeší, aby se líbili chlapcům (ve filmech Studia Ghibli nenajdeme jediný případ, kdy by se dívka chtěla zalíbit jiné konkrétní dívce). Zhruba ve 13 letech se již více zajímají o to, jaké oblečení nosí, aby se líbili ostatním. Žena o svůj vzhled pečuje až do doby, než dosáhne určitého věku – ženy starší zhruba osmdesáti let se již nelíčí a ani neřeší, jaké nosí oblečení. Tento jev koreluje s tím, kdy je žena biologicky schopná mít potomky. I přesto, že se tedy tento jev může zdát přirozený, způsob oblékání či líčení je daný aktuálními trendy ve společnosti, jež se řídí genderovými stereotypy v oblékání. Jinými slovy tyto trendy určují, jakým způsobem by se měl oblékat muž a jakým žena.

3.1.2. Důležitost krásy žen

Způsob, jakým se dívky a ženy oblékají a jak vypadají se následně odráží na tom, jak se k nim ostatní (ženy i muži) chovají. Ve většině filmů nalezneme ženu či muže (příčemž převážně se jedná o muže), která či který lichotí přímo některé z žen, často zvoláním „*Ty jsi krásná!*“. Důležitost krásy ženy se projevuje také tím, že muži chtějí s takovou ženou trávit čas či alespoň být v její blízkosti. Tímto způsobem se chovají například vzdušní piráti ve filmu *Laputa: Zámek v oblacích*, kteří nejen neustále opakují, jak je hlavní hrdinka Sheeta krásná, ale postupně za ní všichni chodí do kuchyně se záminkou, že by jí rádi pomohli.

Podobné chování můžeme pozorovat také ve filmu *Porco Rosso*, kde se všichni piráti z okolí sjíždí do putiky, ve které zpívá krásná Gina, a to především proto, aby se na ni mohli dívat. Hlavnímu hrdinovi filmu *Porco Rosso* záleží na kráse ženy – ve chvíli, kdy přijede do hotelu, zvolá: „*Bílý prostěradla, krásný ženský!*“ (*Porco Rosso*, 21:09), čímž vyjadřuje svoji spokojenost s daným ubytováním. Porco si všimá také vzhledu vnučky svého známého, když vysloví poznámku „*Co to tady máš za pěknou holku?*“ (*Porco Rosso*, 28:00), a to ve chvíli, kdy dívku uvidí poprvé. Této dívce Porco později domlouvá, aby nepracovala v noci, jelikož dle jeho slov nevyspalost nesvědčí jejímu vzhledu (*Porco Rosso*, 33:35).

Důraz na krásu ženy nalezneme také ve filmu *Zvedá se vítr*. První věta hlavního hrdiny filmu poté, co po několika letech poprvé spatří svoji sestru, zní následovně: „*Vyrostla jsi. A taky jsi zkrásněla.*“ O tom, jak je krásná, říká Džiro své přítelkyni a později ženě hned několikrát. Důležitost krásy ženy je patrná také z vyjádření jedné mužské postavy ve chvíli, kdy se s Džirem baví o smrti jeho ženy. Ten místo toho, aby se vyjádřil k tomu, jakým byla člověkem, zvolá: „*Byla krásná,*“ (*Zvedá se vítr*, 2:02:00). Vzhled ženy je jedním z důležitých témat také ve filmu *Příběh o princezně Kaguju*, v němž Kaguju, o které se říká, že je krásná, žádají o ruku muži vysokého postavení z celého císařství.

Výše zmíněné příklady dokazují, že krása bývá v posuzování ženy na prvním místě. Muži, kteří žádají Kaguju o ruku, ji nikdy neviděli a ani ji neslyšeli promluvit. Vědí pouze to, že je obecně považována za krásnou – na ničem jiném jim nezáleží. To, jak lidé na krásu pohlížejí, se navíc mění v čase – v případě filmů Studia Ghibli jsou za krásné označovány dívky, které mají velké oči, štíhlou postavu a oblékají do šatů či sukni.

Jak jsem již dříve naznačila, tato subkategorie úzce souvisí se subkategorií předchozí – ženy se starají o to, aby vypadaly krásně, jelikož společnost krásné ženy opěvuje. Jak můžeme vidět na příkladu Giny ve filmu *Porco Rosso*, díky své kráse je Gina všemi

milována a také respektována. Gina se líčí a krásně obléká, aby se zalíbila Porcovi, muži, kterého miluje. Krásný vzhled je tedy předpokladem pro to, aby si žena našla co „nejkvalitnějšího“ partnera, a to opět dle představy o ideálním muži, které se budu věnovat v kapitole 3.4.

3.2. Ženy jako pobočnice svého muže

Pod tuto kategorii jsem zařadila dvě subkategorie, jež zobrazují ženu v podřazené roli vůči jejímu muži. Subkategorie „ženy v domácnosti“ se věnuje rolím, jež žena zastává v domácnosti – jedná se o roli matky, uklízečky, zahradníka, opraváře, pečovatele i sluhy, jak bude zmíněno níže. Subkategorie „ženy respektují svého muže“ pak poukazuje na existující hierarchii v rodině. Do této kategorie nepatří některé hlavní hrdinky, které se obecně vymykají společenským představám o tom, jaké povahové rysy a záliby by měla žena mít.

3.2.1. Ženy v domácnosti

Jev, kdy se ženy starají o domácnost a muži chodí práce, je ve filmech Studia Ghibli velmi rozšířený a můžeme ho pozorovat v téměř každém filmu. V několika případech se ženy nejen starají o domácnost, ale zároveň také pracují – jedná se například o snímky *Můj soused Totoro*, kde starší žena vypomáhá v domě svých sousedů, kde bydlí pouze muž s dětmi, a zároveň pracuje na poli. Podobně je tomu ve filmu *Porco Rosso*, kde se ženy podílí na konstrukci letadla a současně vaří, či ve filmech *Příběhy ze Zeměmoří* a *Léto s Marnie*, kde se v obou případech žena stará o domácnost a k tomu o pole či zahradu. O chodící dům mocného čaroděje Howla se pak stará Sophie ve filmu *Zámek v oblacích*.

Žena je k této roli vedena již od malička – malé dívky pozorují své matky, jak uklízí a vaří a své otce vídají večer po práci při čtení novin či sledování televize a kouření cigaret. Kromě samotného úklidu domu či vaření pro celou rodinu ženy také například vyměňují žárovky. Otec se zajímá převážně o své zaměstnání, výchova dětí je tedy opět na matce. Žena nese v domácnosti tedy hned několik rolí – je uklízečkou, kuchařkou, vychovatelkou, opravářem i zahradníkem.

Ženy, které uklízí a muže, jenž mají nepořádek, můžeme vidět ve filmu *Maková hora*. Středoškolští studenti zde bojují proti zbourání studentské klubovny, kterou mají na starosti výhradně chlapi. Umi, přítelkyně jednoho z nich, v jednu chvíli navrhne následující řešení, které by podle ní mohlo zbourání domu zabránit: „*Zkuste pozvat holky, jestli by vám ho nevypucovaly.*“ Chlapci se tento návrh zalíbí a studentky tak skutečně přijdou klubovnu uklidit. Tato situace ilustruje, že je výše popsaná role ženy ve společnosti brána jako samozřejmost a nikdo se nad ní nepodivuje, naopak se od ženy očekává. Žena je jakýmsi pobočníkem svého muže, který se o něj stará, obskakuje ho a pečuje o společný domov. Údělem muže je naopak nosit domů peníze. Samotné ženy jsou se svojí rolí ztotožněny a v ani jednom snímku jsem nezaznamenala, že by ji nebraly jako samozřejmost. Naopak, velmi často se zdá, že jsou s ní spokojené.

S představou, že ženy patří do domácnosti souvisí také vize společnosti, že by smyslem života ženy mělo být vdát se a mít děti, o které se pak bude v podstatě celý svůj život starat. Toto očekávání můžeme pozorovat ve snímku *Vzpomínky jako kapky deště*, jehož hlavní hrdinkou je dvacetiletá Taeko. Okolí Taeko, především její rodina, jí často připomíná, že by se ve svém věku již měla vdát a usadit se. Z následujícího rozhovoru Taeko s jejím kamarádem Toshieem je však znát, že se od tohoto stereotypu mladší generace pomalu vzdaluje (*Vzpomínky jako kapky deště*, 1:06:30):

Toshio: „Jak to, že nejsi vdaná?“

Taeko: „Tobě to připadá divné?“

Toshio: „Vlastně ani ne.“

Taeko: „Spousta žen dneska pracuje. Většina mých kamarádů nemá po svatbě.“

I přes to Taeko po chvíli dodává, že ženy, které jsou již vdané a vychovávají děti, mají snadný život. Ve stejném snímku je představa společnosti o ženě-ploditelce patrná také ze scény odehrávající se na základní škole, kde se pro dívky koná přednáška o menstruaci. Zde paní učitelka mladým dívkám říká následující věty: „*Vychodíte základní školu a vystudujete střední. Pak budete dospělé a budete mít děti.*“

3.2.2. Ženy respektují svého muže

V rámci jedné domácnosti můžeme ve snímcích Studia Ghibli vyzorovat jednotné schéma vztahu mezi manželi – jak již bylo zmíněno, žena se ve většině případů stará o domácnost a muž chodí do práce. Ze strany ženy je při vzájemných interakcích patrný velký respekt k jejímu muži – žena ve většině případů respektuje veškeré jeho názory a také se dle nich řídí.

Stejně jako v předchozím případě je možné tvrdit, že se dívky učí respektu k mužům již od dětství, kdy takový vzorec chování vidí u svých rodičů – neplatí jen, že manžela respektuje jeho žena, ale také jeho děti. S touto kategorií úzce souvisí subkategorie „Muž má doma hlavní slovo“, kterou se budu zabývat později.

3.3. Respektované ženy

Z analýzy vyšlo najevo, že jsou ženské hlavní a některé vedlejší postavy ve snímcích Studia Ghibli respektované, a to nejen jinými ženami, ale také muži. Ti je respektují pro jejich odvahu, sílu i samostatnost. V několika případech lze dokonce říct, že by někteří muži chtěli být stejně tak odvážní a silní jako ony. Na nalezené subkategorie, které mají ženské hrdinky filmů Studia Ghibli společné a za něž jsou společností respektované, se zaměřím níže.

3.3.1. Odvážné a silné ženy

Ženské postavy filmů Studia Ghibli, a to především hlavní či vedlejší hrdinky, bývají odvážnými ženami, které se ničeho nebojí. Díky své odvaze se pouštějí do bojů za ochranu svého lidu a domova či například do objevování nových světů. Díky této vlastnosti se například podaří Džihiro adaptovat se v neznámém světě a zachránit své rodiče, Nausice bojovat za své království i živou přírodu, Sen ochránit zvěř a jejich domov a Kiki vydat se ve svých třinácti letech do nového města a osamostatnit se. Na těchto příkladech je zřejmé, že odvaha není potřeba jen k boji, ale především k vystoupení ze své komfortní zóny.

Stejně tak přídavným jménem „silná“ není myšlena pouze síla fyzická, ale také mentální. Sílu Nausiky v obou těchto podobách vyzdvihuje například jedna z žen z Větrného údolí, když mluví o nedávno narozeném miminku: *„Kéž by byla stejně silná jako naše*

princezna,“ (Naušika z Větrného údolí, 17:57). Fyzicky i mentálně silné ženy při výkonu velmi náročné práce v železárně můžeme vidět například v *Princezně Mononoke*. Tyto dvě vlastnosti jsem se rozhodla spojit jako jednu subkategorii z důvodu jejich úzkého propojení.

3.3.2. Samostatné ženy

Samostatnost je opět vlastností, která je u dívek a žen ve filmografii Studia Ghibli velmi rozšířená a jež částečně souvisí s kategorií předchozí. Hlavní hrdinky filmů se často dostávají do situací, ve kterých si musí samy poradit, a to i přes svůj ve většině případů nízký věk. Jak již bylo zmíněno, například Kiki se ve svých třinácti letech vydá sama pouze se svým kocourem hledat město, ve kterém bude rok žít. Poté, co se v jednom městě usadí, je schopna se sama uživit. Jiným příkladem může být Naušika, která sama přežívá v apokalyptickém prostředí, na které se také jako jedna z mála lidí adaptuje. Tato jejich vlastnosti indikuje, že se hlavní hrdinky Studia Ghibli mohou v životě spolehnout pouze samy na sebe a nepotřebují nikoho jiného, na kom by byly závislé.

3.3.3. Ženy zachránkyně

Kategorie „ženy zachránkyně“ popisuje jednu z významných rolí hlavních hrdinek snímků Studia Ghibli. Ženy jsou velmi často vyobrazovány v roli spasitelky světa i zachránkyně svých blízkých. Vedlejší hrdina, který je přítelem ženské hlavní hrdinky, jí pomáhá – důležité akce, které k záchraně vedou, však často nechává na dívce.

Příkladem žen zachránkyň mohou být Naušika, která, zachrání nejen krále a království, ale celé lidstvo, či Kiki, která na konci filmu zachrání svého kamaráda, který padá z rozbité vzducholodi. Muže zachrání také San ze snímku *Princezna Mononoke*, když ho zraněného přivede k bohovi lesa, stejně jako Chihiro ve filmu *Cesta do fantazie*, jež zachrání život svému příteli Hakuovi. Opomenout nelze ani Haru, jež v *Království koček* skočí do silnice, aby zabránila nákladnímu vozu v přejetí kočičího krále. Svým způsobem zachrání život čarodějovi Howlovi také Sophie, které se podaří rozbít smlouvu mezi ním a Calciferem a vrátit mu tak srdce.

Všechny zmíněné dívky mají jednu společnou vlastnost, kterou jsem rozebírala v předchozí kapitole a bez které by jejich role ženy zachránkyně nebyla možná – odvahu.

Díky své odvaze se dívky nebojí bojovat za záchranu toho, na čem jim nejvíce záleží. Pokud bychom se zaměřili na důvod, proč dívky tak často riskují svůj vlastní život pro záchranu jiných, zjistíme, že tak činí, jelikož jsou laskavé, hodné, milující a obětavé. Díky tomu, že těmito vlastnostmi disponují a pro záchranu se rozhodnou, jsou následně respektované a oblíbené.

3.3.4. Ženy se zbraněmi

Tato kategorie zahrnuje méně častý jev než kapitoly předešlé, nicméně i tak považuji za důležité ho do své analýzy zahrnout, jelikož na konci poskytne komplexnější obrázek o tom, jakým způsobem a v jakých rolích jsou ženy ve filmech Studia Ghibli zobrazovány.

Tato kategorie opět úzce souvislý s kategoriemi předešlými – ženy a dívky, které používají zbraně, jsou odvážné a silné. Některé z nich zbraně používají nejen v boji proti nepřátelům, ale především aby ochránily to, na čem jim záleží – ve snímku *Princezna Mononoke* brání ženy, které zaměstnává Lady Eboshi, usedlost se zbraněmi v ruce. Ve stejném filmu používá ručně vyrobenou zbraň také San, a to za účelem zabránit lidem v ničení lesa. Záporné ženské postavy pak používají zbraně čistě ve svůj vlastní sobecký prospěch. I tak zde nicméně platí, že jsou tyto ženy silné a odvážné a svým okolím respektované.

3.3.5. Ženy vůdkyně

Kategorie „ženy vůdkyně“ se zaměřuje na ženy, jež jsou ve snímcích Studia Ghibli vyobrazeny ve vedoucím postavení. V této roli bývají často záporné ženské postavy. Pro to, aby se žena do pozice vůdkyně dostala, existuje několik předpokladů – žena musí být v první řadě respektovaná svými podřízenými či poddanými. Zároveň bývají lidé ve vedoucí pozici – ať už ženy či muži – odvážní a silní. Zde tedy opět vidíme souvislost této kategorie s předchozími.

V *Naušice z Větrného údolí* se setkáme hned se dvěma ženami ve vedoucím postavení – princezna Naušika převezme společně se svým strýcem Lordem Yupou velení nad Větrným údolím. Naušiku všichni poddaní respektují a obdivují její odvahu. Cizí vojsko, jež do údolí jednoho dne vtrhne, vede také žena. Stejně jako Naušika i ona je svými lidmi respektována. Ženu ve vedoucím postavení nalezneme také ve druhém snímku Studia Ghibli,

kterým je *Laputa: Zámek v oblacích*. Vzdušným pirátům, jejichž cílem je získat od hlavní hrdinky kouzelný kámen, velí žena jménem Dora. Dora je matkou pirátů, kterým zároveň velí během krádeží.

I v této kapitole je nutné zmínit Lady Eboshi z *Princezny Mononoke*, jež vládne hornickému Železnému městu. Této postavě se více věnuje Alice Vernon ve svém příspěvku *Beyond Girlhood in Ghibli: Mapping Heroine Development against the Adult Woman Anti-hero in Princess Mononoke*. Vernon popisuje Lady Eboshi jako autoritativní, půvabnou a sebevědomou postavu. Ke stejným závěrům jsem došla i během vlastní analýzy. Eboshi je milována a respektována nejen muži, kteří pro ni pracují, ale také ženami, jež jsou jí vděčné za to, že je vykoupila z nevěstinců a nabídla jim práci.

Ženu ve vůdčí pozici dále najdeme v oscarové *Cestě do fantazie*. Čarodějnice Jubaba zde vede lázně, do kterých jezdí bohové. Mocnou vládkyni najdeme také ve filmech *Zámek v oblacích* a *Ponyo z útesu nad mořem* – v prvním případě se jedná o královnu čarodějnicí, která učila hlavního hrdinu filmy umění kouzel. Ve filmu *Ponyo z útesu nad mořem* je matkou rybičky a později pětileté holčičky Ponyo samotná vládkyně moří.

3.4. Správní muži by měli být maskulinní

Během otevřeného a axiálního kódování jsem získala několik kategorií, které jsem se rozhodla seskupit pod hlavní kategorii „správní muži by měli být maskulinní“. Všechny subkategorie staví muže do podobné role jak v rodině, tak v celé společnosti. Veškeré níže popsané vlastnosti a role by bylo možné obecně označit jako „maskulinní“ - konkrétně jsem během analýzy vyzorovala následující subkategorie, kterým se opět podrobněji věnuji níže:

- Muž má doma hlavní slovo
- Mužný vzhled
- Maskulinní chování a zájmy mužů
- Muži bojovníci

3.4.1. Muž má doma hlavní slovo

Muž, který má v rodině vždy poslední slovo a jehož všichni v rodině respektují, se ve snímcích Studia Ghibli objevuje poměrně často. Muž je tradičně brán jako autorita, jako pán domu, a to všemi členy rodiny, kteří se tak vůči němu dostávají do podřízené pozice. Z toho vyplývá, že role členů domácnosti jsou značně nevyrovnané a je zde jasně daná hierarchie. Pánem domu či nadřízenou osobou je otec, za ním následuje matka (v případě, že s rodinou bydlí babička dětí, je jejich matka až za ní) a děti jsou až na posledním místě. Muž má poslední slovo v jakémkoliv rozhodování či argumentu. Tento model je předáván z generace na generaci, všichni svoji roli respektují a berou ji jako samozřejmost.

Muže, jenž má doma hlavní slovo, můžeme vidět například ve filmu *Vzpomínky jako kapky deště*, ve kterém hlavní postava Taeko vzpomíná na své dětství. Když malá Taeko dostane nabídku, aby hrála v divadelním představení, všechny ženy v domácnosti respektují a berou jako nejdůležitější názor otce, který se postaví proti.

Právě otec má hlavní slovo také ve filmech *Šepot srdce*, *Arietty ze světa půjčovniček*, *Příběh o princezně Kaguje*, *Zvedá se vítr* a *Earwig a čarodějnice*. V každém případě žena svého muže respektuje, poslouchá a často také obsluhuje. Hlavní rolí muže je přinášet do rodiny peníze. Žena vaří, uklízí, stará se o děti a o muže a často také opravuje rozbité věci, jak můžeme vidět ve filmu *Naši sousedé Jamadovi*, kde žena vyměňuje rozbitou žárovku.

3.4.2. Mužný vzhled

Tato kategorie se věnuje vzhledu mužů ve filmech Studia Ghibli. Muži jsou zpravidla vyobrazováni s krátkými vlasy a trikem či košilí s kalhoty, případně s oblekem, a naopak je neuvídíme nosit šperky ani šaty. Pokud se zaměříme na barvu oblečení, ve většině případů je mužské oblečení modré nebo černé. Zajímavým aspektem, jenž se týká vzhledu mužů, je také jejich neupravenost. Na rozdíl od žen, které bývají upravené, můžeme spatřit muže špinavé a v roztrhaném oblečení. Tento jev proto určitým způsobem souvisí s kategorií „ženy v domácnosti“, kde se zmiňují o tom, že jsou ve snímcích Studia Ghibli chlapani vnímáni jako ti, kdo mají nepořádek. Pokud bychom oba jevy zobecnili, dalo by se říci, že se muži Studia Ghibli nestarají o vzhled, ať už se jedná o vzhled místa, kde tráví čas, nebo jejich vlastní vzhled.

Ve způsobu maskulinního vyobrazení vzhledu muže jsem však vpozorovala výjimku, kterou tvoří čarodějové. Ti často nenosí kalhoty a ani nemají krátké vlasy. Čaroděj Howl, jedna z hlavních postav filmu *Zámek v oblacích*, může divákům na první pohled připomínat dívku. Má delší blondřaté vlasy a nosí šperky. Stejně tak připomíná spíše ženu mág Cob z *Příběhů ze Zeměmoří*, který má dlouhé vlasy a nosí dlouhé šaty. Dlouhé vlasy a šperky má také čaroděj ze snímku *Ponyo z útesu nad mořem*. Tito čarodějové se od ostatních mužů liší také svojí povahou, která by se dala popsat jako emočně velmi nestálá – povaha čarodějů, ať už ženského či mužského pohlaví, se tedy ve filmech Studia Ghibli nijak zásadně neliší a muži čarodějové tím pádem splňují spíše společensky definované femininní normy.

3.4.3. Maskulinní jednání a zájmy mužů

Tato kategorie popisuje způsob, jakým Studio Ghibli zobrazuje jednání a zájmy mužů. V rámci této subkategorie jsem došla k závěru, že se chlapci a muži chovají dle maskulinních norem a stejně tak jim odpovídají jejich zájmy a profese. Maskulinní chování je více patrné u dospělých mužů nežli u mladších chlapců. Dospělí muži bývají asertivní, rázní i agresivní. U chlapců pak můžeme vpozorovat soutěživé, roztržité a v některých případech opět agresivní chování. Zájmy, činnosti a povolání, kterým se muži věnují, popíšu níže.

Hned několikrát se ve filmech Studia Ghibli setkáme s pojmy „*kus chlapa*“, „*správný chlap*“, „*pořádný chlap*“ či „*opravdový chlap*“. Ve filmu *Princezna Mononoke* podobné slovní spojení použije jedna z žen pracující pro Lady Eboshi, když mluví ke svému muži, který přijede domů zraněný: „... *Kéž by tě sežrali vlci. Pak bych si možná našla pořádného manžela,*“ (Princezna Mononoke, 31:40). Se slovními spojeními „*pořádněj*“ a „*opravdovej chlap*“ se setkáme ve snímku *Naši sousedé Jamadovi* – poprvé v následujícím rozhovoru, který se uskuteční ve chvíli, kdy se chce babička Shige vydat se stavebnickou přílbou a baseballovou pálkou vynadat hlučným motorkářům na ulici, načež jí ve dveřích zastaví její zeť Takashi:

Takashi: „*Ta helma je památeční. Ještě ze stavby našeho domu. Tu Vám nepůjčím.*“

Shige: „*Opravdu? To je Pech.*“

Takashi: „*Ano, je to škoda. A nechod'te tam.*“

Shige: „*Nedá se nic dělat. Nasad' si ji a jdi tam pěkně ty.*“

Takashi: „*Co? Proč já? ... Nejsou to takoví lotři. Stačí jen chvílku počkat, odjedou sami.*“

Shige: „*Jestli to nejsou lotři, tak se jich nemusíš bát. Domluv jim jako pořádněj chlap. Jsou to proti tobě cucáci.*“

Takashi: „*Pořádněj chlap?*“

Tímto argumentem otce pravděpodobně přesvědčí a on se opravdu vydá za motorkáři. Podruhé babička použije slovní spojení „*opravdovej chlap*“ poté, co Takashi pronese na svatbě známých velmi povedený projev.

Muži jsou ve filmech Studia Ghibli vyobrazení během výkonu profesí, jež bývají přisuzovány právě jim. Můžeme spatřit muže letce, námořníky, dělník či deratizátory. Naopak ani v jediném případě nespátříme muže v roli vychovatele, pečovatele či muže v domácnosti. Tyto profese vyžadují jemnou a starostlivou povahu, která je ve společnosti označována jako femininní. Práce letce, námořníka a dělníka naopak vyžadují odvahu a sílu, jež jsou přisuzovány mužům. Z těchto maskulinních a femininních rysů tedy vychází také profese, kterým by se dle společenských norem měli obě pohlaví věnovat.

Činnost, během které filmy Studia Ghibli vyobrazují pouze muže, je kouření cigaret. Hned několikrát můžeme vidět otce, jak si doma u stolu čte noviny a kouří. Další činností, již vykonávají pouze muži, je řízení vozidel. Muži řídí auta, motocykly, lodě, letadla a koně. Ženu vidíme řídit pouze ve filmu *Earwig a čarodějnice*, kde matka Earwig jezdí na motocyklu. Dopravní prostředky zajímají chlapce již od útlého věku – ve snímku *Ponyo z útesu nad mořem* můžeme vidět pětiletého Sosukeho hrát si s hračkou lodí. Ve filmu *Naši sousedé Jamadovi* si pak chlapec Noboru koupí místo učebnice knihu o Formuli 1. Kontrast mezi zálibami, jež jsou považovány za femininní a maskulinní, vyobrazuje Takahata ve filmu *Naši sousedé Jamadovi*, kde se v jedné ze skic snaží muž zabránit své ženě, aby přepnula v televizi sport na jiný televizní program, na kterém zrovna dávali romantický film.

Muže můžeme ve snímcích Studia Ghibli spatřit v rolích rváčů, zlodějí či milovníků žen. Za zmínku stojí také objevující se představa, dle které jsou chlapci dobří v matematice a dívky nikoliv. Tu je možné pozorovat ve filmu *Vzpomínky jako kapky deště*, kde se hlavní hrdinka Taeko ptá svého kamaráda, zdali uměl ve škole dělit zlomky. Toshio odpoví, že si zlomky nepamatuje, ale matematika mu vždycky šla. Taeko následně říká, že očividně

všichni, kdo uměli na základní škole dělit zlomky, měli následně jednoduchý život. Taeko však dělení zlomků vždy dělalo problém. Matematika patří k technickým oborům, jež jsou společensky brány jako obory maskulinní.

Jaký by naopak být muž dle společenských norem neměl je zobrazené v jedné scéně filmu *Pom Poko*, kde si mýval dobírá jiného mývala, a to slovy „*Jseš podělanej jako malá holka.*“ Když ho starší mývalice napomene, že „*takto se o dámách nemluví*“, odvěti následovně: „*Fajn. Ale kdybych byl holka, byl bych přesně takhle podělanej,*“ (*Pom Poko*, 1:30:21). Tato situace opět vychází z představy, podle níž by muž měl být odvážný.

3.4.4. Muži bojovníci

Stejně jako předchozí kategorie i tato souvisí s vnímáním genderových rolí mužů a žen ve společnosti. V roli bojovníka můžeme vidět muže velmi často. Přestože jsou v této roli vyobrazené i ženy, jedná se spíše o výjimky, které tvoří především hlavní hrdinky. Co se týče armády či skupin vzdušných pirátů, tvoří je výhradně muži. Tato role opět vychází z maskulinní normy, dle níž jsou to právě muži, kteří jsou odvážní, silní a agresivní.

3.5. I muži mají city

Přestože tvůrci zobrazují muže stereotypně v roli vůdců, agresivních rváčů či zlodějů, některé z hlavních i vedlejších mužských postav mají naopak povahové rysy vnímané kulturně jako spíše femininní. Kromě již dříve zmíněných čarodějů se často jedná o chlapce, kteří se přátelí s hlavní hrdinkou. Ti jsou starostliví, zajímá je názor žen, a především dávají najevo své city.

Příkladem může být Pazu ze snímku *Laputa: Zámek v oblacích*. Pazu uvaří hlavní hrdince filmu, Sheetě, volské oko, naslouchá jí a pomáhá. Citlivou a zranitelnou povahu má také Asbel z *Naušiky z Větrného údolí* či Toshio ze snímku *Vzpomínky jako kapky deště*. Ten své kamarádce a hlavní hrdince Taeko, do které je zamilovaný, vyčte, že „*holky nikdy nechápou, jak se kluci cítí,*“ (*Vzpomínky jako kapky deště*, 1:47:00) čímž dává najevo, že i muži jsou zranitelní a mají city. Role těchto mužů je být ženě oporou a přítelem.

3.6. Genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli a její souvislost s vnímáním genderových rolí v japonské společnosti

Z analýzy provedené na principech otevřeného a axiálního kódování vyplynulo, že role, do kterých jsou muži a ženy ve filmech Studia Ghibli zasazeny, odpovídají ve velké míře genderovým stereotypům. Výjimkou, která tato stereotypní přesvědčení boří, jsou hlavní a některé vedlejší postavy. Nalezené kategorie odpovídají genderovým stereotypům, jaké popisují ve svém článku *What Women and Men Should Be, Shouldn't be, are Allowed to be, and don't Have to Be: The Contents of Prescriptive Gender Stereotypes* Prentice a Carranza (Prentice, Carranza, 2002) nebo Hartmut Karsten ve své knize *Ženy – muži* (Karsten, 2006).

Většina mužů, kteří jsou ve filmografii Studia Ghibli vyobrazeni, splňuje maskulinní normy jednání a zájmů – bývají agresivní, asertivní, nebojácní, soutěživí a zajímají se o letadla, zbraně, lodě nebo auta. Stejně tak vykonávají profese, které z těchto maskulinních povahových rysů vychází. Genderové stereotypy boří hlavní hrdinky snímků Studia Ghibli a některé vedlejší ženské postavy. Tyto ženy nesou stereotypně definované maskulinní povahové rysy, jako jsou například odvaha a asertivita, a můžeme je vidět v roli bojovnic či vůdkyň, jež jsou opět společensky přisuzovány mužům.

V japonské společnosti bychom mohli najít identické genderové stereotypy, jaké byly nalezeny v dílech Studia Ghibli. Přestože ženy již nadále nezůstávají jen doma, ale většina také pracuje, domácí práce i vaření zůstává i nadále především na nich, jak píše Dinca, Floricel a Zottu ve svém výzkumu „*Japanese women in the contemporary society*“, který je opět blíže popsán v kapitole 1.4. (Dinca, Floricel, Zottu, 2017, s. 612). Dle tohoto článku bylo v 80. letech 20. století vdaných 70 % žen ve věku kolem 20 let a na konci 90. let 20. století jich bylo v tomto věku vdaných zhruba 50 %. Taeko z filmu *Vzpomínky jako kapky deště*, jež je ve svých 27 letech stále svobodná, je tedy na svoji dobu výjimkou (snímek byl uveden v roce 1991). Stejně jako ve filmech Studia Ghibli je muž v japonské společnosti pánem domu a hlavou rodiny – dle nedávného výzkumu japonské ženy i nadále oslovují svého muže „*shujin*“, neboli v překladu „můj/náš pán“, či „*uchi no shujin*“, česky „pán domu“. Japonské postoje k rozdělení genderových rolí se tak v mnoha ohledech liší od západního postoje k tomuto problému (Ibid, s. 612-613).

3.7. Porovnání genderových stereotypů ve filmech studia Ghibli a v *shōjo anime*

Ze závěrů této diplomové práce je patrné, že přestože se ve filmografii Studia Ghibli stejně jako v *shōjo anime* objevují genderové stereotypy, v mnohém se snímky Studia Ghibli od jiných japonských animovaných filmů a seriálů liší.

Prvním bodem, ve kterém se Studio Ghibli odlišuje od jiných japonských *shōjo anime*, je konzistentnost genderových stereotypů a trendů napříč celou filmografií – japonské *anime* obecně se v průběhu let a desetiletí měnilo – jak obsahově a tematicky, tak vizuálně. Trendy a stereotypy, které se objevují ve filmografii Studia Ghibli, se naopak v čase příliš neměnily a většinou se objevovaly nezávisle na tom, zdali byl snímek vytvořen v 80. letech 20. století, nebo po roce 2000. Vizuální stránka snímků se pak lišila spíše nežli v čase v závislosti na tom, jaký režisér se na nich podílel – jinak vypadají postavy Hayao Miyazakiho a jinak například Isao Takahaty, který s vizuálním aspektem experimentoval. Snímky Hayao Miyazakiho lze poznat na první pohled – jeho hrdinky a hrdinové vypadají všichni velmi podobně. Co se týče vizuálního zobrazení ženského zevnějšku, v tomto ohledu nalezneme mezi tvorbou Studia Ghibli a japonským *shōjo anime* velký rozdíl. Přestože ženy ve snímcích Studia Ghibli nosí sukně a šaty, ve většině případů nejsou vyobrazeny nijak vyzývavě – jiné *shōjo anime*, jako byly například v 70. a 80. letech 20. století *Cutie Honey* nebo *Fushigima Merumo* či mnohá současná *shōjo anime*, se naopak zaměřovaly na zobrazení ženské sexuality.

V japonském *shōjo anime* bývá otec hlavní hrdinky vyobrazen jako přísný muž, kterého dcera i žena poslouchají a plně ho respektují. Tento aspekt se hojně vyskytuje také ve filmech Studia Ghibli, i když nezachází tak daleko – například v *anime Mahoutsukai Sally* ovlivňuje otec dokonce interakci Sally s chlapci, jak je popsáno v kapitole 1.7.1.

Co se týče žánru, velmi oblíbeným tématem japonského *shōjo anime* byly od druhé poloviny 20. století dívky čarodějky – tento pod žánr je označován jako *mahō shōjo anime*. Jak již bylo popsáno v kapitole 1.7.1., pro hlavní dívčí hrdinky bylo období, kdy disponovaly kouzelnou mocí, pouze přechodnou fází před tím, než se usadí jako ženy v domácnosti. Pokud to srovnáme se snímkem *Doručovací služba čarodějky Kiki*, Kiki o své budoucnosti nikdy nepřemýšlí a pouze si užívá své nezávislosti.

Pokud se zaměříme na vyobrazení nezávislosti, síly a odvahy ženských postav, je možné říci, že Studio Ghibli předběhlo svoji dobu – bojovné hlavní hrdinky, které se vyznačují svojí silou, se začaly v japonském *shōjo anime* objevovat až po roce 2000. Pro srovnání – v době, kdy byla v Japonsku na vrcholku popularity roztomilá *Hello Kitty*, vytvořil Hayao Miyazaki snímek *Princezna Mononoke*.

3.8. Porovnání genderových stereotypů v raných a novějších filmech

Studia Ghibli

Jedním z hlavních cílů této práce bylo zjistit, zdali a případně jakým způsobem se v čase měnily genderové stereotypy ve filmech Studia Ghibli. Nejprve bylo potřeba zjistit, jestli se ve filmech stereotypy objevují – tomuto tématu se věnuje kapitola 3.6. S pomocí principů zakotvené teorie jsem došla k závěru, že se ve snímcích Studia Ghibli genderové stereotypy objevují.

Pokud porovnáme stereotypy, jež se objevují v prvních filmech, a jaké nalezneme v posledních filmech, zjistíme, že se nijak nemění. Toto zjištění je zajímavé především z důvodu, že je mezi prvním a posledním filmem časový rozdíl třicet šest let. Zde je třeba zmínit, že v úplně prvním snímku Studia Ghibli režirovaným Hayao Miyazakim hlavní hrdinka boří hned několik stereotypů.

Jedinou změnou, kterou jsem zaznamenala, bylo častější nošení kalhot u dívek ve filmech vytvořených po roce 2000 – úplně poprvé má na sobě kalhoty Taeko ve snímku *Vzpomínky jako kapky deště* z roku 1991 a dále až Chihiro ve filmu *Cesta do fantazie* z roku 2001. Dalším snímkem, ve kterém nosí kalhoty téměř všechny ženy, a nejen hlavní hrdinka, je *Léto s Marnie* z roku 2014. Ve starších filmech jsme také častěji mohli spatřit ženy oblečené do *yukaty* či *kimona*, tradičního japonského oblečení pro ženy, které dívky ve filmu *Léto s Marnie* dokonce označují za staromódní. Ženy oblečené do kalhot najdeme také ve filmu *Ponyo z útesu nad mořem* z roku 2008 či v nejnovějším snímku Studia Ghibli *Earwig a čarodějnice*. Neměnnost genderových stereotypů ve filmografii Studia Ghibli můžeme přisuzovat stále převládajícím genderovým stereotypům v Japonsku, o kterých píše v kapitole 1.4.

3.9. Porovnání se statí *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*

Ong Zhen Jieh se ve svém výzkumu zaměřuje na vybrané tři filmy Studia Ghibli, jež jsou všechny od režiséra Hayao Miyazakiho. Konkrétně se zabývá snímky *Naušika z Větrného údolí*, *Princezna Mononoke* a *Cesta do fantazie*, na jejichž příkladech zkoumá, jakým způsobem jsou zde vyobrazené hlavní hrdinky. Jieh došel k několika závěrům shodným s výstupy této diplomové práce – hlavní hrdinka dle něj nepotřebuje, aby jí mužské postavy pomáhaly, nýbrž si pomáhají vzájemně. Ve druhé kategorii také uvádí, že jsou všechny tři hlavní hrdinky odvážnými a silnými ženami, což se opět shoduje s kategorií, o které píše v kapitole 3.1.8. Svě poznatky uzavírá Jieh tvrzením, že hlavní hrdinky filmů Studia Ghibli nepodléhají stereotypům. Svůj závěr Jieh rozšířil na obecné tvrzení, že protagonistky filmů Studia Ghibli nezapadají do tradičního pojetí žen v japonském *anime*.

K výsledkům výzkumu Onga Zhena Jieha bych ráda dodala, že autor analyzoval pouze tři snímky, které jsou obecně známé právě tím, že v nich figuruje silná hlavní hrdinka. Z mého pohledu vzorek není tak velký, aby se závěry výzkumu daly aplikovat na celou filmografii Studia Ghibli.

Přestože výsledky této diplomové práce souhlasí se závěry prvních dvou kategorií výzkumu *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, dle kterých jsou hlavní hrdinky tří zkoumaných filmů silnými a odvážnými dívkami, které nepotřebují od mužských postav pomoc, rozšiřuje tato práce poznatky Jieha také o další kategorie, které z důvodu již zmíněného malého výzkumného vzorku nemohly být v jeho výzkumu nalezeny. Lze však souhlasit s tvrzením autora, že filmy Studia Ghibli nemají stejný cíl jako jiné *shōjo anime*, tedy poskytnout divákům především vizuální zážitek prostřednictvím atraktivního vyobrazení žen, stejně jako s názorem, že se v japonském prostředí *anime* čím dál častěji objevují příběhy se silnými hlavními hrdinkami.

3.10. Limity a návrhy k dalšímu výzkumu

Analýza, při které jsem použila principů otevřeného a axiálního kódování zakotvené teorie, byla provedena na všech filmech Studia Ghibli, nikoliv pouze na části filmografie studia. Z toho důvodu není potřeba snažit se výsledky zobecňovat, ale lze je pokládat za komplexní analýzu jednoho výzkumného problému.

Tato práce by mohla sloužit jako podklad pro další výzkum genderových stereotypů v japonském anime – zajímavé by mohlo být zaměřit se na tvorbu jiného studia či jiných autorů a porovnat, jak se v ní liší genderové stereotypy od těch nalezených ve filmografii Studia Ghibli. Dále by pro zkoumání genderové reprezentace ve snímcích Studia Ghibli mohlo být velmi přínosné prozkoumat s pomocí hloubkových rozhovorů pohled přímo tvůrců Studia Ghibli na tuto problematiku a zjistit, zdali se jejich vnímání genderových otázek promítlo do jejich tvorby.

Závěr

Cílem práce bylo zodpovědět několik výzkumných otázek týkajících se genderové reprezentace ve snímcích japonského Studia Ghibli a poskytnout tak komplexní popis reprezentace žen a mužů v jeho filmografii.

V první kapitole teoretické části se věnuji pojmům gender a genderové stereotypy a vysvětluji, jak se k těmto problémům staví genderová studia. Dále se zabývám dvěma sociologickými přístupy k genderové problematice, a to konkrétně strukturálním funkcionalismem a feminismem – oba přístupy zkoumají problém jiným způsobem a mají na něj odlišný pohled. Mezitím co strukturální funkcionalismus příliš nerozlišuje gender od pohlaví, feminističtí vědci a vědkyně považují gender za sociální konstrukt a zabývají se mimo jiné otázkou, jakým způsobem genderové konstrukce ovlivňují životy žen a mužů. V následující kapitole se zaměřuji na vztah médií a genderové problematiky a zkoumám, jakým způsobem jsou média a obrazové a kulturní konstrukce spojené s nerovností ve společnosti, jakou funkci ve společnosti média plní a v neposlední řadě také jaký je vztah médií a feminismu v českém prostředí. V souvislosti s tímto tématem poukazuji na genderově zaujaté užití jazyka v médiích.

Druhá polovina teoretické části se věnuje *manze*, *anime* a genderovým stereotypům v Japonsku. Nejprve představuji pojmy *manga* a *anime* a vysvětluji, jakým způsobem ovlivňují japonskou kulturu. Dále se zabývám pěti typy *anime*, které se odlišují dle toho, pro jakou demografickou skupinu jsou určeny. Následně se zabývám genderovou reprezentací v japonské *anime* – zde popisuji vývoj vyobrazení žen v rámci tohoto mediálního prostředí a také způsob, jakým genderové jazykové vzorce ovlivňují způsob mluvy mladých Japonců. Další kapitolu věnuji Studiu Ghibli, konkrétně tvůrcům, kteří pod ním působí, tématům a motivům filmů a stručně také jeho vzniku. Následně představuji výzkum Onga Zhena Jieha s názvem *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*, s nímž na konci práce srovnávám výsledky vlastního výzkumu.

V části metodologické se zaměřuji na představení svých výzkumných otázek, cílů diplomové práce a výzkumných zdrojů. Vysvětluji, z jakého důvodu jsem si jako rámeček práce vybrala případovou studii a odůvodňuji použití zakotvené teorie jako nástroje k získání dat.

V praktické části diplomové práce se věnuji samotnému výzkumu. První výzkumná otázka, kterou jsem si položila, zní následovně: „**Jakým způsobem jsou ve filmech produkováných japonským Studiem Ghibli reprezentováni ženy a muži?**“ S použitím principů otevřeného a axiálního kódování zakotvené teorie jsem identifikovala pět hlavních kategorií a celkem třináct subkategorií, které reprezentují způsob, jakým jsou obě pohlaví ve snímcích Studia Ghibli prezentována. Kategorie „ženy se musí líbit“ se zaměřuje na způsob, jakým ženy vnímají samy sebe a jakým je vnímá okolí, kterému záleží na jejich vzhledu. Zároveň popisuje genderový stereotyp, dle kterého musí být ženy krásné a měly by se ve svém životě zaměřovat na to, aby se líbily mužům – to zahrnuje oblékání se dle aktuálních trendů, líčení a další způsoby péče o vzhled.

Druhá kategorie „ženy jako pobočnice svého muže“ poukazuje na to, že jsou ženy Studia Ghibli zasazeny do role ženy v domácnosti, jejímž úkolem je pečovat o domov a svoji rodinu. Ženy mají v domácnosti hned několik rolí – jsou uklízečkami, pečovatelkami, opravářkami, kuchařkami a zahradnicemi. Muž má naopak jedinou roli, a to finančně zabezpečit svoji rodinu.

Třetí kategorie „respektované ženy“ popisuje ženy a dívky jako odvážné, silné a samostatné bojovnice a záchránkyně. Je třeba dodat, že zmíněné charakteristiky a role mají především hlavní ženské postavy. Tyto ženy boří genderové stereotypy, jež jsem popsala výše u ostatních ženských postav, a naopak jsou jejich role a charakteristiky společensky popisovány jako maskulinní. Kromě odvážných, silných a samostatných žen jsem pod tuto kategorii zahrнула také subkategorie „ženy se zbraněmi“ a „ženy vůdkyně“. Díky těmto aspektům jsou hlavní a některé vedlejší hrdinky Studia Ghibli respektované, a to nejen jinými ženami, ale také muži.

Kategorie „správní muži by měl být maskulinní“ se věnuje vzhledu, charakteristikám a zálibám mužů – ve většině případů splňují muži ve snímcích Studia Ghibli společensky uznávané maskulinní normy, dle kterých má být muž asertivní, agresivní, krátkovlasý, oblečený do kalhot a měl by se zajímat například o létání, sport či auta. Poslední kategorie s názvem „i muži mají city“ se naopak zaměřuje na muže, kteří se těmto normám vymykají a jejichž povahové rysy bývají ve společnosti považovány za femininní. Ve filmografii Studia Ghibli můžeme tyto muže vidět především po boku hlavní hrdinky.

Z identifikovaných kategorií je patrné, že se ve filmech Studia Ghibli objevují genderové stereotypy, čímž byla zodpovězena druhá výzkumná otázka: „**Objevují se ve filmech Studia Ghibli genderové stereotypy?**“ Těto a třetí a výzkumné otázky, jež zní „**Souvisí genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v Japonsku?**“ se věnuji v následující kapitole. Došla jsem k závěru, že genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v japonské společnosti úzce souvisí.

Další výzkumnou otázkou, která zní „**Liší se genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli od vyobrazení žen a mužů v japonském *shōjo anime*?**“, se zabývám v kapitole 3.7. Zjistila jsem, že se v japonském *shōjo anime* obecně časem měnily trendy v zobrazování žen, zatímco Studio Ghibli zůstalo v této oblasti poměrně konzistentní a vyobrazování žen se měnilo spíše v závislosti na tom, jaký režisér se na daném snímku podílel. Dále jsem odhalila, že Studio Ghibli předběhlo svoji dobu co se týče představení silných, odvážných a samostatných hrdinek. Nalezla jsem však také stereotyp, který se objevuje jak v *shōjo anime*, tak ve snímcích Studia Ghibli – jedná se o muže, kteří mají v rodině hlavní slovo.

Kapitola 3.8. zodpovídá následující tři výzkumné otázky:

- „**Změnila se v průběhu času reprezentace genderových rolí ve filmech Studia Ghibli?**“
- „**Pokud ano, s čím taková změna souvisí?**“
- „**Pokud ne, s čím neměnnost reprezentace genderových rolí souvisí?**“

V této kapitole popisuji, že se genderové stereotypy nijak zásadně neliší v závislosti na tom, zdali se jedná o film vytvořený před rokem 2000 či později. Jediným stereotypem, který byl několikrát narušen v novějších snímcích, bylo nošení sukní a šatů u žen. Na rozdíl od raných filmů Studia Ghibli, kde bychom mohli najít pouze jedinou výjimku, bychom se ve snímcích vytvořených po roce 2000 mohli setkat hned několikrát s ženami, které nosí dlouhé či krátké kalhoty.

Na konci diplomové práce srovnávám výsledky vlastní analýzy se závěry výzkumu Onga Zhena Jieha *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*. Zde upozorňuji na to, že rozdílnost výsledků spočívá především ve zvoleném výzkumném vzorku – mezitím co autor analyzoval vyobrazení žen ve filmech

Studia Ghibli pouze ve třech snímcích, ve svém výzkumu jsem pracovala se všemi dvaadvaceti filmy. Z toho důvodu jsou Jieho poznatky poměrně omezené. I přesto se jeho výsledky s mými shodují v tom ohledu, že se ve filmografii Studia Ghibli objevují silné a nezávislé hlavní hrdinky a že na rozdíl od jiných japonských *anime* není primárním cílem tvůrců filmů Studia Ghibli poskytnout divákům vizuální zážitek co se týče vzhledu žen.

Součástí mé práce je také objasnění limitů mého výzkumu a představení návrhů na další zkoumání – zde navrhuji provedení podobného výzkumu na příkladu tvorby jiných tvůrců japonského *anime* či uskutečnění rozhovorů na téma genderové problematiky s tvůrci snímků Studia Ghibli.

Summary

This master thesis examined whether there are gender stereotypes in the movies of Japanese Studio Ghibli and how they may have changed over time. The research was conducted as a part of case study and the data were found by using grounded theory.

The theoretical part of the thesis included an explanation of the concept of gender, gender stereotypes and sociological approaches to gender issues. It has examined the relationship between the media and gender and it has given information about Japanese anime, gender stereotypes in Japanese society and in anime and provided information about Studio Ghibli.

The second part focused on methodology that I used to be able to understand the issue and provide answers to my research questions. The analysis was based on all twenty-two movies made by Studio Ghibli from its inception to the year 2022.

In the practical part of the master thesis, I introduced five main categories that I found during the analysis – Women have to be likable, A woman is an adjutant to her husband, Respected women, The right man should be masculine and Even men have feelings. I came to a conclusion that there are gender stereotypes reproduced in the films of Studio Ghibli. At the end I compared results of the analysis with the findings of another research on a similar topic.

Použitá literatura

Knihy a elektronické články

BRENNER, Robin E., 2007. *Understanding Manga and Anime*. Greenwood Publishing Group. ISBN 978-1-59158-332-5. CAVALLARO, Dani, 2015. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson: McFarland. ISBN 13:978-0-7864-2369-9.

CAVALLARO, Dani, 2006. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland. ISBN 0786423692.

CLEMENTS, Jonathan, 2013. Tezuka's Anime Revolution in Context. *Mechademia: Second Arc: Tezuka's Manga Life*. University of Minnesota Press, 8, 214-226. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.5749/mech.8.2013.0214>

CORBIN, Juliet a Anselm STRAUSS, 1999. *Základy kvalitativního výzkumu*. Albert. ISBN 80-85834-60-X.

DENISON, Rayna, 2015. *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury Publishing PLC. ISBN 1847884792.

DINCA, Violeta Mihaela, Teodora FLORICEL a Monica ZOTTU, 2017. Japanese women in the contemporary society. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*. De Gruyter Open, 11(1), 607–615. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1515/picbe-2017-0065>

EAGLY, Alice, 1987. *Sex Differences in Social Behavior: A Social-role interpretation*. New York: Psychology Press.

ELLEMERS, Naomi, 2018. Gender Stereotypes. *Annual Review of Psychology*. (69), 275-298. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011719>

FUSAMI, Ogi, 2003. Female subjectivity and Shoujo (girls) Manga (Japanese comics): Shoujo in ladies' comics and young ladies' comics. *Journal of Popular Culture*. 36(4), 780-803.

GERBNER, George, 1998. Cultivation Analysis: An Overview, *Mass Communication and Society*. 1 (3/4), 175-194.

GILL, Rosalind, 2006. *Gender and the Media*. Polity. ISBN 978-0745619156.

HARTZHEIM, Bryan Hikari, 2016. Pretty Cure and the Magical Girl Media Mix. *The*

Journal of Popular Culture. 49(5), 1059-1085. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1111/jpcu.12465>

HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Portál. ISBN 978-80-7367-485-4

HENDRY, Joy, 2011. *Marriage in Changing Japan: Community & Society*. New York: Routledge. ISBN 13:978-0-415-56498-4 (Set).

HENTSCHEL, Tanja, Tanja HEILMAN a Claudia, 2019. The multiple dimensions of gender stereotypes: A current look at men's and women's characterizations of others and themselves. *Frontiers in Psychology*, 10, Article 11. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00011>.

HIRAMOTO, Mie, 2013. Hey, you're a girl? Gendered expressions in the popular anime, Cowboy Bebop. *Multilingua – Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication*. 32(1), 51-78. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1515/multi-2013-0003>

CHRASTINA, Jan, 2019. *Případová studie – metoda kvalitativní výzkumné strategie a designování výzkumu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5373-6.

JIEH, Ong Zhen, 2018. *Hayao Miyazaki and Studio Ghibli: Reimagining the Portrayal of Women in Japanese Anime*. Research Project. Sunway University.

KARSTEN, Hartmut, 2006. *Ženy – muži: genderové role, jejich původ a vývoj*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-145-X.

KORMILITSYNA, Ekaterina, 2015. The Otaku-Hero, *Film Matters*. 6(3), 21-27. Dostupné z: doi: https://doi.org/10.1386/fm.6.3.21_1.

LAI, Wing Tung, Cheuk Wun CHUNG a Nga Sze PO, 2015. How do Media Shape Perceptions of Social Reality? A Review on Cultivation Theory. *Journal of Communication and Education*. 2(2), 8-17.

LE BLANC, Michelle a Colin ODELL, 2019. *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. 3. vydání. Kamera Books. ISBN 9780857303561.

LIOI, Anthony, 2015. Introduction to Studio Ghibli. *A Journal of the Environmental Humanities*. University of Nebraska Press, 2(3), 111-1122.

MATANLE, Peter, Kuniko ISHIGURO a Leo MCCANN, 2014. Popular Culture and Workplace Gendering among Varieties of Capitalism: Working Women and their Representation in Japanese Manga. *Gender, Work and Organization*. 21(5), 472-489. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1111/gwao.12050>

MCCARTHY, Helen, 2014. *A Brief History of Manga*. Ilex Gift. ISBN-10 1781570981

MESSNER, Miachel A., Margaret Carlisle DUNCAN a Kerry JENSEN, 1993. Separating The Men From The Girls: The Gendered Language of Televised Sports. *Gender & Society*. 7(1), 121-137. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1177/089124393007001007>

NEWELL, Charles, 2013. The Films of Hayao Miyazaki: Shinto, Nature, and the Environment. *Education About Asia*. 18(3), 82-83.

OPPLINGER, Patricia, 2007. Effects of Gender Stereotyping on Socialization. In: PREISS, R. W., B.M. GAYLE, N. BURRELL, M. ALLEN a J. BRYANT. *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, s. 199–214.

PRENTICE, Deborah A. a Erica CARRANZA, 2002. What Women and Men Should Be, Shouldn't be, are Allowed to be, and don't Have to Be: The Contents of Prescriptive Gender Stereotypes. *Psychology of Women Quarterly*. 26(4), 269-281. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1111/1471-6402.t01-1-00066>

RENDELL, James a Rayna DENISON, 2018. Introducing Studio Ghibli. *East Asian Journal of Popular Culture*. 4(1), 5-14. Dostupné z: doi: https://doi.org/10.1386/eapc.4.1.5_2

ROWLAND, Grace, 2020. Exploring Shinto Themes and their Contribution to Environmental Education in Miyazaki's Studio Ghibli. *LOGOS: A Journal of Undergraduate Research*. 13, 41-58.

SAITO, Kumiko, 2014. Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studies*. Cambridge University Press, 73(1), 143–164. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1017/S0021911813001708>

SATO, Kazuko, Mitsuyo SUZUKI a Michi KAWAMURA, 1987. *International Journal of Sociology of the Family*. International Journals, 17(1), 87-108. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/23028449>

SHARDA, Adhikari, 2014. Media and Gender Stereotyping: The need for Media Literacy. *International Research Journal of Social Sciences*. 3(8), 43-49. ISSN 2319-3565.

TOSHIO, Kuroda, James C. DOBBINS a Suzanne GAY, 1981. Shinto in the History of Japanese Religion. *The Journal of Japanese Studies*. 7(1), 1-21.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla, 2010. Girls, boys and manga: Sentence final particles in Japanese comics for girls and boys. *Proceedings of the 6th Biennial International Gender and Language Association Conference IGALA6*. Tokyo, 404-424.

WATSON, Matthew, 2019. Translation Studies: Shifts in Domestication and Foreignisation in Translating Japanese Manga and Anime (Part Three). *鹿児島純心女子短期大学研究紀要* (49), 67-76.

Webové stránky

BAUER, Patricia. Studio Ghibli: Japanese film studio. In: *Britannica* [online]. [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Studio-Ghibli>

Constitution of Japan 1946. In: *Global Gender Equality Constitutional Database* [online]. [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://constitutions.unwomen.org/en/countries/asia/japan?provisioncategory=b21e8a4f9df246429cf4e8746437e5ac>

Gender and health. In: *World Health Organization* [online]. [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: https://www.who.int/health-topics/gender#tab=tab_1

Godfather of anime, Osamu Tezuka. In: *Tofugu* [online]. 21. 10. 2013 [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://www.tofugu.com/japan/osamu-tezuka-history/>

HUTCHINS, Riley. 5 Types of Anime and How to Identify Them. In: *Comicbook* [online]. 5. 9. 2017 [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://comicbook.com/anime/news/5-types-of-anime-and-how-to-identify-them/#2>

KASSORLA, Matthew, 2022. Miyazaki's Final Film, and Ghibli's Undying Influence. In: *The Cornell Daily Sun* [online]. 18 March 2022 [cit. 2022-04-10]. Dostupné z: <https://cornellsun.com/2022/03/18/miyazakis-final-film-and-ghiblis-undying-influence/>

KETTENHOFEN, L. Gender equality in Japan - statistics & facts. In: *Statista* [online]. 6. 12. 2021 [cit. 2022-01-23]. Dostupné z: <https://www.statista.com/topics/7768/gender-equality-in-japan/#dossierKeyfigures>

Ohaguro: The Beauty of Blackened Teeth in Old Japan. In: *Live Japan: Perfect Guide* [online]. 4. 1. 2019 [cit. 2022-05-18]. Dostupné z: <https://livejapan.com/en/article-a0001026/>

PULIDO, Dianelda. The Anime Girl: Female Representation in Anime. In: *Her Campus* [online]. 27. 10. 2020 [cit. 2022-05-23]. Dostupné z:

<https://www.hercampus.com/school/ufl/anime-girl-female-representation-anime/>

Spirited Away. In: *IMDb* [online]. [cit. 2022-01-23]. Dostupné z:

https://m.imdb.com/title/tt0245429/awards/?ref =tt_awd

ŠVARCOVÁ, Zdeňka. Osvícená vláda císaře Meidži. In: *Dějiny a současnost*. [online].

[cit. 2022-03-08]. Dostupné z: <http://dejinyasoucasnost.cz/archiv/2006/7/osvicena-vlada-cisare-meidzi/>

The Studio Ghibli Collection: Filmography. In: *The Studio Ghibli Collection* [online]. [cit.

2022-01-23]. Dostupné z: <https://ghiblicollection.com/filmography>

SCHVÁLENO

5.8.21

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK**Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce****TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:****Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**

Pavčina Říhová

Razítko podatelny:**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**

2020/2021

Univerzita Karlova	
Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	16 -07- 2021 -1-
Čj. 97	Příloh:
Přideáno:	

E-mail diplomantky/diplomanta:

40002697@fsv.cuni.cz

Studijní obor/forma studia:

Mediální studia/distanční

Název práce v češtině:

Proměna genderové reprezentace v japonském anime na příkladu filmů Studia Ghibli

Název práce v angličtině:

Changing Gender Representation in Japanese Anime on the Example of Films Made by Studio Ghibli

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2021/2022

Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):

Japonské anime je obecně známé svým specifickým přístupem k genderovým rolím. Proporce těla žen a dívek jsou zobrazovány nerealisticky, jejich role v rodině i v celé společnosti bývá submisivní a naivní. Muži jsou naopak často stereotypně zachycováni jako přepracovaní a nebojácni jedinci, jejichž hlavním cílem je uživit rodinu. Vyobrazení žen v animovaných filmech je mimo jiné spjata s kulturou "kawaii", která je založena na roztomilosti - dívky by podle tohoto konceptu měly být roztomilé, naivní až hloupé. Filmy Studia Ghibli jsou však známé bouráním těchto stereotypů.

V České republice se stejným tématem doposud nikdo nezabýval. Nejpodobnější práci je pravděpodobně bakalářská práce Bc. Martina Hájka, který prováděl analýzu genderově nekonvenčních postav v japonském anime a manze. Kromě toho existují cizojazyčné práce zabývající se genderovou reprezentací v japonském anime a manze obecně. Často lze najít také výzkumy zabývající se přístupem fanoušků anime k genderovým reprezentacím v jejich oblíbeném žánru. Genderovou reprezentací v anime a manze se zabývá například kapitola knihy *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):

Cílem diplomové práce je zjistit, jaké je vyobrazení genderových rolí ve filmech produkovaných Studiem Ghibli a jak toto zjištění zapadá do problematiky genderových stereotypů. Dále je cílem porovnat, jak se vyobrazení žen a mužů změnilo v současných filmech Studia Ghibli oproti prvním filmům z 80. a 90. let 20. století. Pokud dojde ke zjištění, že v genderových reprezentacích ve zkoumaných filmech nastal posun, bude mým cílem určit, s čím by mohl souviset, případně jak je možné, že k žádnému posunu nedošlo.

Výzkumné otázky:

- Jakým způsobem jsou ve filmech produkovaných japonským Studiem Ghibli reprezentovány ženy a muži?
- Jak souvisí genderová reprezentace ve filmech Studia Ghibli s vnímáním genderových rolí v Japonsku?
- Změnila se v průběhu času reprezentace genderových rolí ve filmech Studia Ghibli?
- Pokud ano, s čím taková změna souvisí?
- Pokud ne, s čím neměnnost genderové reprezentace souvisí?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

I. Úvod

II. Teoretická východiska (vysvětlení pojmů, jejich historie, seznámení s tvorbou Studia Ghibli, vysvětlení problematiky genderových rolí v Japonsku)

- II. I. Gender a genderové stereotypy
- II. II. Genderová reprezentace ve filmu
- II. III. Proměna role ženy a muže v Japonsku
- II. IV. Studio Ghibli

III. Metodologie (výběr a popis metody, formulace problému a výzkumných otázek, metodologický postup)

- III. I. Výběr metody
- III. II. Výzkumné otázky
- III. III. Metodologický postup

IV. Analytická část (provedení výzkumu pomocí zakotvené teorie, komparační analýza)

- IV. I. Sběr dat
- IV. II. Analýza dat
- IV. III. Vyhodnocení a formulace teorie
- IV. IV. Komparace raných a nejnovějších filmů Studia Ghibli

V. Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Pro účely případové studie, která bude zkoumat, jakým způsobem se ve filmech produkováných Studiem Ghibli mění genderové stereotypy, bude nejvhodnější analyzovat všechny filmy vydané tímto studiem. Celkem se tak bude jednat o 22 filmů vydaných v období od roku 1986 až 2020. Časové rozmezí 34 let by mělo být dostačující k vyhodnocení toho, jestli a jak se genderové stereotypy ve filmech nějakým způsobem změnily.

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Práce bude mít charakter případové studie. K ucelení problematiky a zjištění výzkumných otázek bude využito vícero metod. K analýze jednotlivých filmů bude použita metoda zakotvené teorie, díky které bude možné zjistit, jakým způsobem jsou žena a muž zobrazováni v jednotlivých animovaných filmech. Na konci práce bude využita metoda komparativní analýzy, kdy budu srovnávat genderové stereotypy v raných a nejnovějších filmech Studia Ghibli.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

HENDL, J. *Kvalitativní výzkum*. 1. vyd. Praha: Portál, 2005

Hendlova kniha je velmi užitečným průvodcem kvalitativním výzkumem. Nabízí přehled o jednotlivých typech výzkumu, školách a teoriích. Popisuje všechny kroky, které výzkumník musí během výzkumu provést.

YIN, R. K. *Case Study Research. Design and Methods*. 4th ed. London: Sage Publications, 2009.

Kniha Case Study Research se do hloubky zabývá případovou studií a jak ji provést. Kniha je komplexním průvodcem pro všechny, kteří chtějí dosáhnout kvalitního a spolehlivého výzkumu.

STRAUSS, A., CORBIN, J. *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Sdružení Podané ruce, 1999.

Kniha je přehledným průvodcem kvalitativním výzkumem a především pak zakotvenou teorií. Každá kapitola je doplněná užitečnými příklady z praxe každého z autorů.

SHIRAKAWA, Y., SHIRASHI, T., SUKEMUNE, S. *Current research on gender roles in Japan*. *Psychologia: An International Journal of Psychology in the Orient*, 1992. 35(4), 193–200.

Jedná se o experimentální výzkum zabývající se průzkumem genderových rolí v japonské společnosti v 80. letech 20. století. Průzkum byl prováděn v časovém období deseti let.

REBICK, M., TAKENAKA, A. *The Changing Japanese Family*. 1. vyd. Routledge, 2006.

Kniha pojednává o změně v japonských rodinách, která nastala především v 90. letech 20. století. Tyto změny se odehrály mimo jiné na poli toho, jaké mínění o sobě sami Japonci mají. Rebick a Takenaka seznamují čtenáře s tím, jakým způsobem se japonské rodiny změnily a z jakého důvodu.

COATES, J., FRASER, L., PENDLETON, M. *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. 1. vyd. London: Routledge, 2019.

Kniha se zaměřuje na genderové otázky v japonské společnosti a kultuře. Zkoumá mnoho perspektiv na tyto otázky – jak z pohledu práva, historie, jazyka tak i anime, které je součástí kultury. Konkrétně se genderovou reprezentací v anime a manze věnuje kapitola „Gender, manga and anime“ od Grace En-Yi Ting.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

LESKAČOVÁ, Valérie. Analýza genderově nekonvenčních postav v japonském anime a manze. Praha, 2018. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra sociologie. Vedoucí práce Hájek, Martin.

KRATOCHVÍLOVÁ, Eliška. Proměna feministického diskurzu v mainstreamovém superhrdinském komiksu na příkladu MS. Marvel. Praha, 2020. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Hrdina, Matouš.

HALAMÁSEK, Šimon. Sama doma: případová studie s důrazem na genderové stereotypy. 2018. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. Vedoucí práce Vochocová, Lenka.

Datum / Podpis studenta/ky

16.7.2021

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

PhDr. Vochocová Lenka, Ph. D.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE GARANT PŘÍSLUŠNÉHO STUDIJNÍHO OBORU.