



FILOZOFICKÁ FAKULTA
Univerzita Karlova

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha 2023

Bc. Markéta Grünerová



ÚSTAV
ASIJSKÝCH STUDIÍ
Filozofická fakulta
Univerzita Karlova

Specializace: Koreanistika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Markéta Grünerová

Korejské strašidelné příběhy (musoun ijagi) v internetové době

Korean Ghost Stories (musoun ijagi) in the Internet Era

2023

Vedoucí práce:
doc. PhDr. Miriam Löwensteinová, Ph.D.

Ráda bych poděkovala vedoucí práce doc. PhDr. Miriam Löwensteinové za odborné vedení, ochotu a pomoc při psaní práce a dále chci poděkovat jí a mojí editorce a mamince Ing. Markétě Grünerové za trpělivost s mým psaním a podporu při vypracování. Osobní poděkování patří i přátelům za jejich zájem a podporu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 29. června 2023


.....
Markéta Grünerová

Obsah

Abstrakt	8
1. Úvod	9
2. Vývoj korejských představ o nadpřirozenu a strašidelných příběhů.....	11
2.1 Čosŏn.....	11
2.1.1 Co je to küsin?	11
2.1.2 Vývoj pojmu küsin	13
2.1.3 Klasifikace	14
2.1.4 Vnímání smrti	20
2.1.5 Pchäsöl a Jadam.....	21
2.2 Období japonské anexe.....	25
2.2.1 Z kigö (奇怪) na kögi (怪奇)	25
2.2.2 Nový žánr ködam (怪談).....	26
2.3 Konec japonské anexe až současnost; Korejská republika.....	30
2.3.1 Přesun na nové platformy: rozhlas a televize	30
2.3.2 Městské pověsti	32
3. Folklor, pověsti, duchové a internet	40
3.1 Folklor	40
3.2 Pověst.....	41
3.2.1 Subžánry pověstí.....	42
3.2.2 Přenos pověstí.....	45
3.3 Folklor a internet	45
3.3.1 Charakter internetového folklóru.....	46
3.3.2 Creepypasta	48
3.3.3 Pověsti s prvky nadpřirozenu na internetu.....	48
3.3.4 Korejská republika.....	49

4.	Rozbor příběhů z korpusu	51
4.1	Členění podle místa	56
4.1.1	Voda.....	57
4.1.2	Les/Hory	59
4.1.3	Silnice	61
4.1.4	Hřbitov.....	63
4.1.5	Vojna	65
4.1.6	Škola	70
4.1.7	Ulice.....	73
4.1.8	Nebytové prostory	75
4.1.9	Opuštěný dům.....	78
4.1.10	Ubytování	79
4.1.11	Byt	81
4.1.12	Dům (na vsi)	85
4.1.13	Sen	88
4.1.14	Předměty a lidé	93
4.1.15	Vyhodnocení.....	96
4.2	Členění podle nadpřirozena	101
4.2.1	Viditelné nadpřirozeno	102
4.2.2	Slyšitelné nadpřirozeno	133
4.2.3	Aktivita	141
4.2.4	Prekognice	145
4.2.5	Kletby	148
4.2.6	Vyhodnocení.....	165
5.	Závěr.....	172
	Seznam tabulek	175
	Bibliografie.....	177
	Přílohy – Příkladový překlad.....	183

Byt 105, budova 304	183
Noční směna u hlavního vchodu	186
Nevolej jméno bezdůvodně	188
Zvláštní sny	191

Abstrakt

Práce Korejské strašidelné příběhy v internetové době bude pojednávat o internetových verzích duchařských příběhů – kōdamů – (současné verze jadamů), a to na korpusu jejich knižních vydání – *Musōun ijagi* (Strašidelné příběhy). Sbírkou strašidelných příběhů sestavil Song Čunüi prostřednictvím své webové stránky Thering. Tyto současné kōdamy, sdílené online, jsou prezentovány jako svědectví lidí o vlastní zkušenosti s nadpřirozenem. Tím reprezentují folklór v digitální době, tj. současné pověsti a osobní zážitky. Cílem práce je identifikovat, popsat a pochopit změny v představách o nadpřirozenu Korejců prostřednictvím analýzy naratologických kategorií zmíněného korpusu a jejich porovnání s předchůdci/obdobami tohoto žánru.

Klíčková slova: Korejské strašidelné příběhy, lokace, motivy, duchové, nadpřirozeno, kulturní symboly, současné pověsti, internet, biografická pověst, kōdam, jadam

Abstract

Subject of thesis Korean Ghost Stories in the Internet Era is internet version of ghost stories/goedam (what I believe is a modern version of Yadam) on the corpus of published books Musoeun iyagi which are collections of such stories compiled by an author Song Junui through a web page thering. These ghost stories – goedams – are presented as real experiences of people who left their testimonies online. As such, they represent folklore in digital age in form of contemporary legends and personal experience legends. My aim is to discover, describe and understand changes in supernatural beliefs of Koreans through analysis of narratological categories of said corpus and comparing them to their predecessor.

Key words: Korean ghost stories, location, motifs, ghosts, supernatural, cultural symbols, contemporary legend, internet, personal experience legend, goedam, yadam

1. Úvod

Duchové, příšery a jiné nadpřirozené bytosti, jevy a schopnosti jsou odedávna každodenní součástí života Korejců, a proto pochopitelně i jejich folklóru a literatury. Zajímavé ale je, že na rozdíl od západních zemí, kde většina současných/městských pověstí pojednává už jen o zločinu a vraždách, v Koreji v pověstech i v osobních zážitcích stále převažuje nadpřirozeno a hlavně duchové. Vystavují otázky, čím to je způsobeno, a zda byly představy o nadpřirozenu v průběhu doby aktualizovány či ovlivněny cizími představami. Zatímco první otázka zůstává otevřená pro diskusi, druhé se věnuje tato diplomová práce v příkladové studii. Přesněji řečeno pojednává o internetových verzích korejských strašidelných příběhů – ködamů – s motivy nadpřirozena, a to na korpusu jejich knižních vydání – *Kimjohan ijagi* (Podivné příběhy) a *Musoun ijagi* (Strašidelné příběhy) z let 2006, 2011 a 2019. Tyto současné ködamy, sdílené online, jsou prezentovány jako svědectví lidí o vlastní zkušenosti s nadpřirozenem. Tím odpovídají definici současných pověstí, protože obsahují jejich typické rysy jako je důraz na autentičnost, anonymita autora a existence různých variant jednoho příběhu, a reprezentují folklór v digitální době. Cílem diplomové práce je nalézt a pochopit změny v představách o nadpřirozenu Korejců v Korejské republice (dále jen Korejců) prostřednictvím analýzy naratologických kategorií a jejich porovnání s předchůdci/obdobami tohoto žánru v Koreji (např. motivy nadpřirozena v jadamech).

Práce je rozčleněna na teoretickou a praktickou část. V teoretické se budu v první části věnovat shrnutí historického vývoje představ o nadpřirozenu Korejců na základě dostupné literatury a ve druhé obdobně vysvětlím folklór, pověsti a osobní zážitky, jejich vývoj a jaký vliv na ně má internet a technologie se zohledněním specifík samotné Korejské republiky¹. Praktická část, vlastní analýza korpusu vytvořeného ze zvolených knížek, je rozdělená do dvou členění podle zvoleného základního charakteru pro kategorizování korpusu. První členění bere jako základní motiv místo, na kterém se příběh odehrává, a druhé samotné motivy nadpřirozena, které se v příbězích vyskytují. Korpus je zkoumán prostřednictvím naratologických kategorií, a to především vypravěčské strategie, časoprostoru a inventáře motivů a kulturních symbolů. K analýze jsou použity metody logické indukce a dedukce z dostupných příběhů jednotlivých kategorií, které byly vytvořeny podle nejčastějších a nejfunkčnějších motivů. Teoretický rámeček

¹ Práce se věnuje současným pověstem pouze z Korejské republiky. Závěry se tedy vztahují jen na ni a pro usnadnění je v práci na Korejskou republiku odkazováno jako na „Koreu“. Závěry vyvozené z dostupných jihokorejských zdrojů se nesnaží být aplikovatelné i na Korejskou lidově demokratickou republiku, ve které je autorovi diplomové práce vývoj žánrů po rozdělení země nejasný. Obzvláště s přihlédnutím k faktu, že v Severní Koreji pravděpodobně ani pověsti na internetu neexistují.

práce je převzatý od Vladimira A. Proppa a jeho způsobu zkoumání folklóru/pověstí, jak ho popisuje v kapitole *The Principles of Classifying Folklore Genres* knihy *Theory and History of Folklore* (anglický překlad Proppových prací z roku 1984), a zároveň od Trevora J. Blanka, který položil základy pro zkoumání folklóru na internetu ve své práci z roku 2014 *Toward a conceptual framework for the study of folklore and the internet*.

Pro práci jsem zvolila upravenou verzi české vědecké transkripce tak, jak je používána v posledních letech, tedy bez spojovníku u dvojslabičných vlastních jmen. Čínské znaky, resp. korejské písmo, zde až na nezbytné výjimky nepoužívám. Místní názvy uvádím v kráceném znění tak, aby se nedublovala část původního názvu a český překlad. Korejský fonetický systém je složitý a výslovnost, kterou zachycují přepisy, značně přibližná; problémy způsobuje fakt, že nejde o zápis čistě fonetický, ale i morfologický, zohledňující výslovnost hlásek, která se mění podle pozice. Česká vědecká transkripce zachycuje poměrně zdařile celou škálu vokálů, kde se rozlišuje dvojí e (e a ä), dvojí o: o a ō (Λ)- zadní o, spolu s dvojitým u: u a ū (u), což je zavřená zadní nezaokrouhlená samohláska, tj. samohláska vyslovovaná vzadu s jazykem v maximální zadní pozici. Diftongy ö a ü odpovídají zhruba výslovnosti v němčině. Souhlásky nejsou problematické, až na časté asimilace – progresivní i regresivní – na švech slabik, přepis rozlišuje i korelaci znělý/neznělý a tři základní řady – prosté, intenzivní a aspirované souhlásky. Jediným sporným bodem českého přepisu zůstává písmeno s po jotovaných, které se v Korejské republice změkčuje a výslovnost se blíží spíše š.

Na konec je třeba zmínit několik problematických omezení, které práci provázejí. Nejsem etnolog ani Korejec, takže do značné míry pracuji s méně dostupnými vědomostmi a zdroji a je možné, že mi v práci mohou uniknout detaily pro Korejce zcela zřejmé. Na druhou stranu Korejci samotní nevědí, odkud pramení jejich představy o nadpřirozenu, a často jim je neznámá starší literatura jako jsou jadamy, o které se v této práci naopak opírám, přesněji o definované motivy nadpřirozena z nich vytvořených korejskými literárními vědci. Závěry jsou tedy podložené, ale mohou být omezené.

2. Vývoj korejských představ o nadpřirozenu a strašidelných příběhů

2.1 Čosön

2.1.1 Co je to küsin?

Pro pochopení nadpřirozena v jakýchkoliv korejských příbězích je primární výraz küsin. Küsin (鬼神) označuje mnoho věcí a záleží na úhlu pohledu zvoleném k nahlížení, ale jedno je společné. Vždy jde o označení něčeho nadpřirozeného. Právě výraz küsin pomáhal vysvětlovat věci, které byly v minulosti nevysvětlitelné.² Lidé ze své podstaty potřebují vysvětlení věcí a dění kolem sebe, v dnešní době se nám ho dostává snadno, ale v minulosti věda, jak ji známe dnes, neexistovala, lidé nebyli natolik vzdělaní, a proto nejprostším a účinným vysvětlením bylo nadpřirozeno. Ve starých dobách se slovo používalo jako souhrnný název pro duše mrtvých lidí, ale i nadpřirozenou podstatu přírodních věcí. Toto pojetí pravděpodobně vychází z animismu, ve kterém mají všechny věci spirituální podstatu, protože lidé žili v souladu s přírodou, která je obklopovala a přinášela jim jak požehnání, tak i velká neštěstí. Základem pro küsiny je tedy příroda, která má na jednu stranu nekonečnou schopnost obnovy, života a hojnosti, ale na druhou stranu skrývá neodvratná a fatální nebezpečí. Lidé v dávné minulosti proto věřili, že když umře člověk, jeho podstata se změní, respektive se spojí s přírodou a stane se z něj küsin, který je schopný žehnat i ubližovat. Zároveň měly ducha/duši i věci v přírodě ať živé nebo neživé jako například přírodní jevy, jejichž küsin byl schopný ovlivňovat počasí.³

Samotné slovo küsin se dostalo do Koreje až s čínskými znaky. Korejci mají i vlastní názvy jako *tuduri*, *kütököt* či *tokkabi*, ale ty jsou méně rozšířené, většinou součástí nářečí a často více specifikované. Slovo küsin v sobě navíc obsahuje právě spojení dvou stránek širšího významu, kdy kü označuje zlé a děsivé bytosti a sin svého druhu bohy, kteří přinášejí štěstí.

² KANG, Sangsun. Küsin, turjödumgwa máhogül pullöirükchinün čondža. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža. Soul: Somjögčchulpchan, 2017, s. 13–35. ISBN 979-11-5905-152-4.

³ Ibid KANG, pozn. 1

KANG, Sangsun. Čosönsidä pchilgi, jadamül tchonghä pon küsinüi čondžajangsanggwa kü üimi. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža. Soul: Somjögčchulpchan, 2017, s. 36–73. ISBN 979-11-5905-152-4.;

PAK, Čongo. Hangugüi küsinsörhwa jöngu. 2008, Disertační práce, Chonnam national university.;

AN, Pjögnguk. Küsin sörhwa jöngu: Pigjo munhakdžök kwandžömesö pon wöngü. Kjudžanggak, 1995. ISBN 978-89-8150-002-3.

Vnímání jednoho či druhého se odvíjí od člověka, který se setkává s nadpřirozenem. Co je pro někoho požehnáním – sin, může být pro jiného děsivé – kü, a naopak.

V užším pohledu slovo küsin označuje bytost – ducha, kterým se stane člověk po smrti. Küsin jsou vnímáni jako stvoření nebezpečná, která chtějí lidi zranit, ale zároveň i taková, která mohou lidem pomáhat, anebo dokonce samy pomoc potřebují. Lidé se k nim podle toho chovají. Buď se jich straní, anebo jim přirozeně pomáhají. Nicméně i u zlých küsinů převahuje snaha pomoci, a to většinou prostřednictvím obřadů. Příkladem jsou obřady k utěšení mrtvých v každém historickém období Koreje. Silla měla pchalgwanhö (八關會), za Korjŏ začalo surjukdža (水陸齋) a pokračují do Čosŏnu, kdy se změnilo na jödže (厲祭) a v současnosti za obdobný „obřad“ můžeme považovat Den obětí války (顯忠日). Obřady k pacifikaci küsinů vycházejí z přístupu, že küsin v ještě užším pojetí označuje zemřelé špatnou smrtí, za které právě nebyly odvedeny obřady vůbec. Vzniká paradox, kdy je člověk sice mrtvý z biologického pohledu, ale ne z pohledu náboženského a sociokulturního. Zemřelí se pohybují ve zvláštním prostoru na pomezí tohoto a druhého světa, ve kterém prakticky uvízli. Obřady za zemřelé jsou toto schopné vyřešit.⁴

Konfuciánský výklad slova küsin je ještě úplně jiný. Ve snaze navázat na Zhu Xiho vysvětlujícího sin jako kondenzované qi/ki projevující se životem a kü jako upadající a zanikající věci se i výklad korejských literátů, jako I Ik (李穡) a Kim Sisŏp, shoduje na tom, že küsin není nic z výše uvedeného, ale pouze druh energie qi/ki. Přesněji, že kü má jinovou podstatu a sin jangovou, a protože nemohou fungovat jeden bez druhého, při absenci jednoho jde vždy o kü, které nedokáže reagovat na obřady. Tento výklad zároveň vysvětluje, proč se duchové rádi zdržují ve tmě a v depresivních místech, jelikož se snaží vyhnout jangové energii. Qi/ki v těle člověka se navíc podle I Ika i Kim Sisŏpa dále dělí na hon – spirituální stránku – a bāk (魄) – fyzickou stránku, respektive tělo, a podle své podstaty se po smrti vrátí buď do nebe, nebo do země.⁵ Toto rozdělení je opět blíže starším představám. Hon (魂) je jangový a po smrti se má proto rozplynout ve vzduchu, postoupit výš, pokud ale umřel člověk špatnou smrtí anebo mu bylo za života křivděno, popřípadě pokud má nevyřešené záležitosti, zůstává

⁴ Ibid PAK, pozn. 2

KIM, Jŏnggho. Küsinsŏrhwaŏi sŏsa kudžowa ŏimi jŏngu. 2018, Disertační práce, Korea University.

⁵ Ibid PAK, pozn. 2

Ibid KANG, pozn. 1

v lidském světě a nazývá se wöngü (mstivý duch, 冤鬼). Zde je kladen důraz na rozdíl mezi wöngü, kteří se neposunuli dál, a duchy předků (viz dále), kteří přešli dál a vrací se zpět jako hosté.⁶ Další užší vymezení je na wöngü, jako ublížený duch, který je nezávislý na lidech, a jögü, jako duch, za kterého nebyly vykonány řádné obřady a je tedy ve své podstatě odkázán na pomoc živých tedy společnosti.⁷

Küsinové neměli v minulosti upřesněný vzhled. V Koreji existuje velmi málo vyobrazení, především v buddhistických a šamanských kresbách, takže je nutné spoléhat se na sporadický literární popis.⁸ Obecně se dá říct, že jen duchové se záští nebo nenávisť nabírají reálné podoby, která je k nerozeznání od lidské. Zároveň honbäk (spojený název pro dvě části duše vysvětlené výše) nemá žádný tvar, ale pokud chce něčeho dosáhnout, dokáže se přeměnit na cokoliv. Jejich schopnosti zahrnují vše, co dokážou lidé, i včetně nadpřirozených božských schopností, jako nadlidská síla, vyvolání harmonie, prodloužení života člověka apod., mnohdy umí předvídat budoucnost či dokážou lidi posednout. Na místě výskytu ducha přestává fungovat prostor podle běžných pravidel a řádu reality a mění se v chaos. Nicméně, pokud jde o küsina člověka, zůstává mu lidská podstata, emoce, ale i potřeby jako je hlad. Tím se ale usnadňuje práce živým lidem, kterým stačí vědět, jak pohostit živé, aby se uměli postarat i o mrtvé.⁹

2.1.2 Vývoj pojmu küsin

Jak bylo již zmíněno výše, výraz küsin lze vyložit podle jednotlivých znaků. Znak kü (鬼) označoval podle učenců z dynastie Han stvoření ze záhrobí, ve které se promění lidská duše po smrti.¹⁰

Výklad znaku sin období dynastie Han je „nebezpečné nadpřirozené stvoření nebo síla“, později se ale význam posunul k přírodní síle či záměru nadlidských schopností. Význam se dále měnil v samotné Koreji. Za království Korjŏ ho definoval I Kjubo jako „označení pro nadpřirozenou bytost s dobrými úmysly hodnou uctívání“. Kü zde postavil do opozice jako zlou

⁶ Ibid PAK, pozn. 2

⁷ JUN, Čöngan. Ögurhage čugün jöindül, wöngüro toraoda. In: Kodžönsosöl sok jösöng wöngü. Pchadžu: Pchurünsasang, 2017, s. 13–28. ISBN 979-11-308-1199-4.

⁸ KIM, Čöngsuk. Čosönsidä pchilgi, jadamdžip sok küsin, jogödamüi pjönhwa jangsang – küsin, jogö hjöngsangüi pjönhwawa kwansimčchungüi idongül čungsimüro-. Handžahanmungjok. 2008, roč. 21, s. 555–577. ISSN 1598-1363.

⁹ Ibid PAK, pozn. 2

¹⁰ Tento znak se ale podle Kanga pravděpodobně pletl se znakem kü (歸, toragada) s významem „navrátit se“, a proto se dodnes toto sloveso používá ve významu „zemřít“. (Kang 2017, str. 13-35) Jöldžo zde navázal konfuciánskou teorií, že záměna není omylem, ale odkazuje na jedinečnost lidského kí/qi v porovnání s kí přírodních věcí, které zanikají – čöl (絕, tandžöl), protože se na rozdíl od lidského kü nemají kam vrátit. (An 1995)

bytosť, ktoré je nutné sa vyhýbať. Slovo *küsin* sa tak nikdy nepoužívalo v návaznosti na duše vysoce postavených ľudí, alebo predkov, kde sa miesto toho využíval výraz *silljõng* (神靈). *Kü* bolo spajované s ďalšími znakmi s negatívnym významom, vzniklé složeniny označujú nevysvetliteľné prírodné sily spôsobujúce nešťastie alebo podvádzajúci ľudia pre vlastnú pobavenie.

Za dynastie Song bolo slovo *küsin* využito pre vysvetlenie vznikania a zánikania všetkých vecí v neokonfucianskej teórii o energii *ki/qi* (viz výše) a tým sa výraz stal veľmi abstraktným. Vládnucej vrstvy sa snažila v ranom období kráľovstva Čosõn prosazovať nový výklad se snahou vymýtiť poverčivosť z poverčivej kultúry prostých ľudí. Snaha bola do určitej miery úspešná, nímeneš staršie výklady nezánikli a spíš bol vytvorený Korejcõm vlastný hybrid, čímž sa samotný konfucianizmus rozšíril o prvky nadprírodné. Dobre to lze pozorovať na starých románoch, kde jsou *küsinové* popisováni na pomezí obou výkladõ. ¹¹

2.1.3 Klasifikace

V predešlých podkapitolách byl vysvetlen význam slova *küsin* a predstavy s ním spojené. Jednotlivé predstavy se dají dále dělit na základě popisõ v literatuře, které dávají *küsinõm* přesnějši formu.

Následující klasifikace jsou vytvořeny různými korejskými autory, kteří se snaží *küsin* a specificky duchy definovat podle kritérií, na které se rozhodli zaměřit. Shrnutí obsahuje, jak staršie literátské snahy definovat duchy, tak i snahy moderních a současných vědcõ, kteří žánr jadam a *pchäsõl* s odstupem a z prismatického Korejce. Některá dělení proto spolu nemusí být vzájemně kompatibilní.

Folklorní predstavy o *küsinech* lze dělit podle jejich původu na přírodní a lidské a dále dle jejich podstaty na dobré a zlé. Na jedné straně tedy existují *čajõnsin* a *insin* a na druhé *mulgõ* a *ingõ*. Folklorní rozdělení je dobře aplikovatelné, ale nebylo ustálené.

- Čajõnsin (自然神)

Čajõnsin jsou ve své podstatě přírodní božstva oplývající nezměrnou mocí, které člověk nemůže ovlivnit (klima, úroda apod.). Korejci je proto uctívali a skládali jim obětiny. Obřady nevykonávali běžní jedinci, nýbrž zástupci větších uskupení jako je stát, nebo vesnice. Obzvlášt' za kráľovství Čosõn směli vykonávat lidé obřady jen podle svého postavení a prostým lidem

¹¹ Ibid KANG, pozn. 1

bylo povoleno vykonávat pouze obřady za rodiče. V případě, že vykonávali obřady pro vyšší „božstva“, bylo to považováno za obřady pro nečisté duchy – ũmsa – kam spadaly i obřady šamanek. Literáti samotní pravděpodobně v čajönsiny nevěřili, ale obřady na jejich uctívání jim dobře sloužily k uspokojení lidu a dodržování konfuciánské doktríny.

- *Insin* (人神)

Slovem insin jsou označeni duchové předků nebo vysoko postavených osob (králů, generálů apod.), kteří si zaslouží uctívání, za které se pak svým potomkům/následovníkům odvděčují ochranou proti pohromám, žehnáním apod. Insinové se uctívali už ve starých státech. Za království Kogurjō přibyl kult zakladatele státu. Situace se trochu zkomplikovala s nekonfuciánským výkladem küsinů skrze ki/qi, které se plně rozvinuli za království Čosön. Proto se debatovalo, zda se při obřadech sangdžerje jen dodržuje konfuciánská morálka synovské oddanosti, anebo jestli slouží k naklonění si duchů předků. V druhém případě by to přiznalo existenci posmrtného života, který v konceptu ki/qi neexistuje.

- *Mulgü* (物鬼)

Mulgü označuje vše přírodní, co se přeměnilo a ožilo nadpřirozenými schopnostmi. Mohlo jít o staré stromy, kameny, lišky, hady, ale i lidmi vytvořené nástroje. Dalšími názvy pro ně bylo kümül, kümä či jomul. Všechna tato slova zdůrazňují děsivost a ne-lidskost těchto stvoření. Tito küsinové páchali hrozné věci vymykající se lidské etice a morálce. Nicméně někteří byli původně čajönsiny, než se změnili a začali lidem ubližovat. Mulgü pravděpodobně sloužili jako vysvětlení nevysvětlitelných nebezpečí v přírodě (např. nečekané pohromy, prokletí), a proto se jednalo o nejširší a nejdiskutovanější skupinu.

- *Ingü* (人鬼)

V případě ingü se přirozeně jedná o zlé duchy lidí, ale rozdělení mezi insin a ingü není tak přesné jako mezi čajönsin a mulgü. Tito duchové lidí byli často označováni wöngü nebo jögü a jejich krutost vykonávaná na živých byla mnohdy nezáměrná. Vždy se navíc jedná o duše lidí, kteří umřeli s křivdou nebo

špatnou smrtí. Právě tento aspekt v příbězích vždy odkazuje na kontradikce a sociální problémy ve společnosti.¹²

Küsiny dělili za království Čosön podle způsobu jejich smrti a míry jejich agresivity i korejšti literáti.

Kim Sisüp duchy rozdělil podle místa výskytu a úrovně jejich nebezpečnosti. Živí lidé jsou lidské bytosti (inmul, 人物), ze kterých se po smrti stane küsin. Lidi, kteří umřeli s křivdou, nazývá jomä (妖魅, schopný posednout člověka, podivný). Ti žijí v horách, ve vodě, na stromech, v kamenech apod. a podle úrovně nebezpečnosti se dají dělit dál.¹³

I Ik také küsiny kategorizoval. Lidé, kteří utonou nebo je sežere tygr, jsou čchangü. Duše mrtvých dětí nazval tchädžagü/soagü a vysvětlil, že se umí přichytit k živým a nutí je říkat hrozné věci. Všechny bezprecedentně zlé kü označil za magü. I Ik také konstatoval, že existuje více duchů se špatným ki/qi než s dobrým, do kterých spadají duchové předků. Zároveň se snažil obhájit obřady v neokonfuciánské teorii tím, že není zřejmé, jak rychle se energie ki/qi rozpadá.¹⁴

Söng Hjön küsiny rozdělil pravděpodobně podle toho, čeho se lidé báli nebo co uctívali, na následující.

- i. Duch, který zní jako člověk, ale nezjeví svou podobu – ukazuje se jen šamanům. Jde o typického ducha tradičních náboženství, který je i vyobrazován v šamanských svatyních.
- ii. Duch zneklidňující lidi odkrytím své strašidelné podoby – wöngü
- iii. Duch objevující se v noci s ohněm – tokkäbi
- iv. Duch připoutaný k příbytku prostých lidí s podobou člověka, kterému jsou obětovány peníze.
- v. Duch obrazů nebo hliněných sošek s lidskou podobou
- vi. Bohové přírody, kterým je nutné skládat obřady, aby nezpůsobovali neštěstí.
- vii. Duchové předků.

Söng Hjön dále uvedl, že druhy jedna až tři pravděpodobně existují, ale správní konfuciáni nemají důvod se jich obávat. Na druhou stranu typ čtyři a pět označil za výmysl

¹² Ibid KANG, pozn. 1

¹³ Ibid PAK, pozn. 2

¹⁴ Ibid PAK, pozn. 2

buddhismu, kterým se mniši snaží mást a okrádat lidi. První až pátý typ navíc kritizoval za jejich krutost a doporučoval neskládat jim obřady a zbavit se jich. Na druhou stranu šestý a sedmý typ označil za správné duchy, kterým se obřady skládat musí.¹⁵

I v současné době pokračují snahy o rozřazení küsinů z literárních děl království Čosön do nejrůznějších skupin. Autor Pak Čongo¹⁶ shrnuje některé práce svých předchůdců. Im Tongwon v roce 1975 navázal na starší rozdělení a uvedl, že küsinové mohou být i duchové zvířat. Kim Tchägon v roce 1976 zaujal postoj, že küsinové jsou jen zlí a jedná se o aksin neboli bytosti snažící se zranit lidi, a Ha Hjogil rozdělil duchy v roce 1982 na ducha zakladatele národa či státu, který je opěvován i po smrti se s názvem kukčosin (předkové státu), na ženského ochranného ducha, druhého v důležitosti za národním s názvem Söngmosin (Svatá matka) a dále na čajönsin, tokkäbi a wöngü. Küsinové pojmenování wöngü jsou, shodně s jinými autory, duchové lidí, kteří umřeli s křivdou, nepřirozenou smrtí či měli hodně těžký život a umřeli proto se záští. Ha je dělil dál na kängsagüsin, susagüsin, sonkaksi, mongdanggüsin atd.¹⁷

An Pjöngguk ve svém rozboru literárního žánru jadam rozděluje samotné wöngü do pěti kategorií.¹⁸

i. Wönsa (冤死) wöngü: duchové lidí, kteří byli nespravedlivě zabiti, čímž jim bylo ukřivděno.

ii. Čöngjok (情慾) wöngü: duchové lidí, kteří umřeli před naplněním základní lidské přirozenosti – sexu. Často se jedná o duchy mladých lidí, kteří nestihli před smrtí svatbu. An je dále dělí na pasivní typ, který čeká, až jim někdo pomůže a aktivní typ, který přímo vyhledává někoho, kdo mu pomůže.

iii. Sangsa (相思) wöngü: duchové, kteří se nedokázali oprostít před smrtí od vztahů ke své druhé polovičce. Anovy intelektuální a spirituální podtypy jsou vesměs shodné, duchové se snaží nějak komunikovat s živými. Třetí podtyp je perverzní, který svou touhu či zášť napodobuje v podobě něčeho připomínajícího sex, například jako had (sönggü/sangsabäm). Proměna lidského ducha v nadpřirozené

¹⁵ Ibid KANG, pozn. 2

¹⁶ Ibid PAK, pozn. 2

¹⁷ Ibid PAK, pozn. 2

¹⁸ AN, Pjöngguk. Küsin sörhwa jöngu: Pikjo munhakdžök kwandžömesö pon wöngü. Kjudžanggak, 1995. ISBN 978-89-8150-002-3.

zvíře dokazuje hloubku jejich sexuálního chtíče nenaplněného za živa. Pokud je hadem muž, jde mu většinou o naplnění chtíče, zatímco v případě ženy jde o pomstu.

iv. Kolčchul (骨出) wöngü: duchové požadující nějakou aktivitu kolem jejich hrobů.

Tito duchové se často zjevují s žádostí ve snu. Může se jednat o obnovení obřadů u hrobek historických postav, ale i o opravu nebo přesunutí hrobu obyčejného člověka, protože duch samotný není schopný se svým mrtvým tělem nic dělat. Pro ctnostného člověka je pomoc duchovi přirozená.

v. Mimjǒng (未命) wöngü: Duch manželky nebo manžela, který umřel nepřirozenou smrtí, ale plný lásky ke svému protějšku. Jsou buď velmi záštiplní, nebo velmi milující a nápomocní.

Kang Sangsun rozděluje duchy podle jejich podstaty do tří skupin¹⁹:

i. Duchové s božskou podstatou. Sdílejí stejné ctnosti a hodnoty jako živí lidé. Do této skupiny řadí duchy historických postav a předků, potažmo přátel. Tento druh se rozšířil hlavně v pozdním období království Čosǒn především díky rozšíření a normování konfuciánských představ a rodinné struktury. Absolutní většina duchů tohoto typu jsou muži z přímé pokrevní linie. Tito duchové se v realitě objevují, aby ochránili klanovou rodinnou strukturu. Díky tomu jsou na jednu stranu vykresleni jako benevolentní bytosti dohlížející a pomáhající svým následovníkům, ale zároveň jako děsivé bytosti, které upozorňují na každou malou chybu v domácnosti a přísně ukáznují. Tento typ zároveň přináší útěchu ze smrti, protože se řád v záhrobí neliší od života.

ii. Duchové chovající zášť kvůli své nepřirozené smrti. Kang sem obdobně jako ostatní autoři řadí wöngü a jǒgü. Tento typ vysvětluje vědomým či nevědomým pocitem viny a zadlužení přeživších k obětem neštěstí vzniklým kvůli nedostatkům a neschopnosti sociální komunity.

iii. Duchové bez lidské podstaty. Tito duchové způsobují neštěstí nebo dělají kruté žerty lidem bez zjevného důvodu. Mají zrudnou podstatu. Tento typ v konfuciánském světě, kde není prostor pro příšery, nedává smysl. Jejich výskyt se neřídí žádnou logikou a dá se jim vyhnout jedině předem a to opatrností. Kang mezi tento druh řadí duchy motivované sexuálním

¹⁹ Ibid KANG, pozn. 2

chtíčem, duchy spojené s nějakým druhem špatné smrti (utonutí) či duchy nemocí. Jinými slovy duchy odkazující na problémy těžko zachytitelné vládnoucí konfuciánskou rétorikou, morálkou a hodnotami. Proto byly tyto těžko pochopitelné sociální problémy odsunuty na fantaskní rovinu.

Pak Čongo ve své práci rozdělil duchy podle jejich podstaty na pozitivní a negativní typy.²⁰

- Pozitivní typy

i. Žehnající typ (sinhje, 神惠): Duch pomáhající či radící lidem bezpodmínečně. Duchovu pomoc dostává většinou nadaný literát, oddaný syn nebo přítel. Pokud duchovu radu nevyslyší, nevyhnou se hrozbě a utrpi újmu.

ii. Typ oplácející dobrotu (poŭn, 報恩). Zde nejdřív duchovi nějak pomůže člověk a duch se mu poté odvděčí v podobě něčeho lidskými silami nedosažitelného (požehnání vytouženým potomkem, prodloužení života, náhlé zbohatnutí). Jsou příběhy, kdy pomáhá první typ ducha, ale při tom se snaží z člověka vytvořit osobu schopnou vyřešit duchův problém (např. pomocí se zkouškami).

iii. Žádající typ (čchöngwön, 請願): Duch vyžadující lidskou pomoc. Lidí nechce nijak zranit. Ženský duch se objevuje před úředníky, kteří mohou vyřešit bezpráví, mužský duch před literáty, kteří dokážou dokončit jejich práci (např. báseň). Vyslyšet takového ducha dokážou jen lidé, kteří v duchovi vidí lidskou podstatu a nemají z něj strach.

iv. Typ zaměřený na potomky (kjeson, 系孫): Typ snažící se zachovat si pokrevní linii sexuálním spojením s člověkem nebo adopcí, aby se stal duchem předků. Dítě počaté s duchem nese specifické aspekty a je odlišitelné od ostatních (např. absence stínu).

- Negativní typy

i. Klamavý typ (hjönhok, 眩惑): Tento typ dokáže člověka posednout a nikdy neodhaluje svou skutečnou podobu. Lidem o sobě dá vědět

²⁰ Ibid PAK, pozn. 2

v různých formách (např. zvukem, ohněm, zjevením). Člověk, který je tomuto typu ducha vystaven, pocítuje silnou hrůzu, která ho může i zabít. Pokud přežije, může záhadně onemocnět. Z tohoto typu vyplývá, že je potřeba se duchů stranit.

ii. Trestající typ (čingböl, 懲罰): Tento typ ducha existuje v různých rovinách. Může trestat svého vraha nebo člověka zodpovědného za smrt, ale i za špatně vykonávané obřady. Lidi této hrozbě nemají, jak čelit a nezbyvá jim než ji přijmout. Trestající typ ducha působí didakticky, protože se zastává slabších, kteří ve společnosti nejsou slyšet, a příběhy jim propůjčují hlas na projevení kritiky.

iii. Ustupující typ (pchätchö, 敗類): Zde jde spíše o typ člověka než ducha. Tento člověk je natolik nadaný, že umí poznat a vidět duchy a dokáže je odvrátit jen svou vlastní inteligencí. Když duch na takového člověka narazí, sám ustoupí a je schopen vyřešit si svou zášť sám.

2.1.4 Vnímání smrti

K lepšímu pochopení fenoménu küsin v příbězích, a to především těch, kteří mají být duchy lidí, je potřeba se podívat, jak Korejci vnímají smrt. Ze starých příběhů je zřejmé, že Korejci hodně psali o lidech zabitých bez viny, kteří pak na světě zůstanou jako wöngü – duch s pocitem křivdy. Podstata takových duchů nemůže postoupit výš. Zůstávají proto v prostoru lidí, které trápí bez ohledu na to, jestli je za živa znali nebo ne. Čím větší je jejich zášť, tím větší je i jejich aktivita. Plyne z toho, nakolik literáti za Čosönu takovou smrt kritizovali a nakolik se jí chtěli vyhnout. Ideálním odchodem ze světa pro ně byla smrt bez fyzické bolesti a psychických útrap, kdy se umírající vyrovná s jakýmkoliv smutkem nebo křivdou ze života. Pokud umře při přírodním neštěstí, má to přijmout a být vděčný za svůj status a klidný život, který měl do té doby, a chápat, že jeho dny jsou u konce. Odchod má být bezstarostný jako usínání. Aby tohoto mohli dosáhnout i duchové v příbězích, často dojdou znovuzrození, či se zázrakem navrátí do původního života, čímž dostanou ještě jednu šanci na dobrý život a smrt.²¹

Zároveň je kladen velký důraz na pohřeb, protože bez něj se duše nemůže posunout dál. Tato potřeba navazuje na části duše bāk a hon, ale odkazuje na starší korejské představy, ve kterých hon spočívá tam, kde je tělo, přesněji v hrobě (na rozdíl od konfuciánské představy,

²¹ Ibid AN, pozn. 17

kdy má spočívat v tabulkách předků).²² Pokud třeba někdo utonul, jeho duch zůstává ve vodě.²³ Právě voda uvedená jako příklad není ideálním prostorem, duše zůstává „zaseklá“ a znečišťuje negativní energií reálný svět. V příbězích takové tělo nevykazuje známky hniloby ani po dlouhé době. Je nutné dokončit smrt i z náboženského hlediska – pohřbem – aby se mohla duše posunout dál.²⁴ Tyto představy zcela zjevně nevycházejí z konfucianismu, ale z původních náboženství. Šamanky mají obřad ůho (衛護), ve kterém se předává duch předků šamance, která ho má uklidnit, protože v původních představách se může stát i duch předka prokletím pro rodinu a přenášet neštěstí/nemoci na své potomky. Vychází to z představy, že duch zůstává u svého těla a rodiny jako vznětlivá a náladová bytost, dokud se nevyrovná se svou smrtí a neodejde do záhrobí. Obřad ůho byl natolik neslučitelný s konfuciánskými představami, že byl za vlády krále Sedžonga zakázán.²⁵

Dalším aspektem těchto küsinů i duchů předků je fakt, že získávají nadlidské, prakticky božské schopnosti a živé podle zásluhy trestají nebo odměňují. Lidská bytost omezená životem se tak se smrtí povznese na neomezenou, nesmrtelnou úroveň s božskou mocí i vůlí. Nicméně dobrým duchem – duchem předků – se může stát jen duch muže, který má potomky, respektive syna. To je obzvláště důležité, protože duchové předků mají stále lidskou podstatu, takže mají i hlad a mohou cítit bolest. Proto je nutné vykonávat obřady.²⁶ Zároveň je kladen důraz na to mít syna a v případě ženy nejdřív manžela, jinak se jí v konfuciánském světě obřadů nedostane a po smrti bude trpět, takže začne jako duch ubližovat lidem.²⁷

2.1.5 Pchäsöl a Jadam

Pchäsöl (稗說) a jadam (野談) se v Koreji nazývají literární žánry s prostým stylem oblíbené vzdělanou vládnoucí vrstvou východní Asie. Korejští literáti se snažili těmito žánry v období království Čosön prozaicky zachytit vlastní zkušenosti s nejrůznějším obsahem, které jim přišly hodnotné, ale nehodily se do oficiálních dějin nebo z nich byly záměrně vynechány. Často šlo o klepy nebo o popis vlastního zážitku, případně zážitek jejich známých. Protože šlo o žánry vzdělané vrstvy, která se snažila o v zásadě didaktickou náplň literatury, je zřejmá jejich snaha o zachycení reality spíše než o zachycení smyšleného příběhu. Na druhou stranu jsou tyto

²² KANG, Sangsun. Pchilgi, jadamül tchonghä pon Čosön hugiüi küsingwangwa saugwan. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža. Soul: Somjŏngčhulpchan, 2017, s. 185–225. ISBN 979-11-5905-152-4.

²³ Ibid PAK, pozn. 2

²⁴ Ibid KIM, pozn. 3

²⁵ Ibid KANG, pozn. 21

²⁶ Ibid PAK, pozn. 2

²⁷ Ibid KIM, pozn. 3

žánry specifictější a komplexnější ve srovnání s filozofickými texty, jejichž záměrem byla logická konzistence a ideologické ospravedlnění či výklad představy o světě. Pchäsöl a jadam mají také větší hodnotu pro výzkum historie představ než výzkumy provedené na podobná témata v moderní době. Nicméně je podstatné zmínit, že nejde o přesný popis představ obyvatel království Čosön, jelikož autoři byli muži z vládnoucí vrstvy, pro které bylo snadné vynechat nebo potlačit hlas či úhel pohledu „ostatních“.²⁸

Pchäsöl bylo oblíbené v raném období království Čosön a jeho styl byl prostší než jadam, který se prvně objevil v 17. století v knize Őu jadam autora Ju Mongina. Jadam má silnější naratologické prvky, ale oba žánry zdůrazňují pravdivost, zápletky jsou prosté a otevřené.²⁹

2.1.5.1 Kūsin v písemnictví raného a středního období království Čosön

Představy o posmrtném životě a kūsinech se v příbězích pchäsöl z raného období Čosönu vyskytují zřídka, pravděpodobně proto, že se literáti snažili od těchto představ oprostít. Příběhy, které existují, pojednávají o uctívání duchů obyčejnými lidmi často s odporem a snahou vyvrátit rozšířené lidové představy o existenci duchů a záhrobí a ospravedlnit neokonfuciánské představy. Právě jejich nesouhlasný přístup ke kūsinům dokazuje, že představy o nich byly velmi rozšířené. V pchäsölu je častá myšlenka, že duch neschopný opustit svět lidí dokáže posednout živého člověka, který pak ze setkání onemocní. Duchové zároveň nemají žádnou specifickou podobu, ale mohou být dokonce ptáky, každopádně nikdy neodhalují svou skutečnou formu a vládnou strašlivou silou.³⁰

V 16. a 17. století lidé zažívali kvůli dvěma velkým válkám a častým epidemiím smrt z blízka. V písemnictví té doby duchové nabrali jasnější podobu. Často se psalo o duších obývajících opuštěné domy nebo likvidujících celé rodiny. Ve snovém Kangdo mongjurok se dokonce objevil poprvé prototyp ženského mstivého ducha – s nožem zapíchnutým v krku a ústy a hrudí pokrytých krví. V Őu jadamu se objevil popis kūsinů jako příšer se dvěma křídly nebo s velkým rohem a pachem tuku. Právě Őu jadam měl 7,3 % příběhů věnovaných nadpřirozenu, více než kterákoliv sbírka do té doby (Jun, 2007 cit. dle Kim, 2008, s.564). Pojem kūsin zde zahrnuje úkazy vyvolávající strach z nevysvětlitelného s groteskním obsahem. Duchové s lidskou podstatou, často se objevující ve snu, jsou označeni jako jōnghon (靈魂),

²⁸ Ibid KANG, pozn. 21

²⁹ Ibid KANG, pozn. 2

³⁰ Ibid KANG, pozn. 21 & KIM, pozn. 7

pod který spadají i duchové předků, který v těchto příbězích není nijak popisován ani není objektem strachu, protože má být lidem velmi blízký.³¹

2.1.5.2 Pozdní období Čosŏn

V 18. a 19. století se snižuje děsivost a cizost popisu všech druhů duchů. Typy bližší příšerám začaly být popisovány jako „vysocí s děsivýma očima“ nebo „postava skákající na jedné noze ve slaměném klobouku a kabátu s očima zářícíma jako oheň“. Nicméně většina duchů v příbězích z pozdního období byla spojená s konfuciánskými pohřebními obřady. Tyto příběhy byly zjevně populární, jelikož například více než padesát procent Im Pangovy sbírky Čchönjerok jsou příběhy s nadpřirozenem (Kim 2008, str. 567). Všechny podle Kima vycházejí z konceptu oddanosti rodičům, ale fakticky se spíše odvíjí od všech pěti základních vztahů orjun (五倫). Duch v nich hledá správné místo pro hrob, nebo se z přítele po smrti stal duch nemoci a děj příběhu se točí kolem jeho uklidnění.³² Dalším příkladem jsou příběhy kritizující společenský systém. Některé příběhy pojednávají o duších s neukojitelným hladem, kteří vraždí, aby se nasýtí. Takoví duchové odkazují na hladomor a nespokojenost prostých obyvatel. Dalším příkladem je karikované vykreslení správné jangbanské morálky skrze ducha, který vyžaduje nekonečné pohoštění, a nakonec promrhá celé jmění rodiny, kterou obtěžuje.³³

Nicméně nejdůležitějším typem, který se stal i nejtradičnějším korejským příběhem s duchy, je wŏnhondam (冤魂談)– příběh s pomstychtivým duchem ženy. Tento druh příběhu pravděpodobně existoval už dřív, ale s posíleným patriarchátem a útlakem žen v pozdním Čosŏnu se stal nejběžnějším po příbězích s duchy předků. Napomohl tomu i fakt, že kvůli konfuciánským hodnotám reálně zemřelo hodně žen, aby si zachovaly cudnost. Ani tyto příběhy neunikají oddanosti rodičům, protože mrtvá žena není nikdy našťvaná na své biologické rodiče, ale vždy na macechu nebo mladšího bratra otce, kteří přímo nebo nepřímo zavinili její smrt. Na těchto příbězích je zajímavé, že všichni ženští „wŏngü“ vyhledávají pomoc u mužské postavy s úřední mocí. Jde možná o snahu o konsolidaci chyb způsobených patriarchálním konfucianismem, který by měl být schopný jako vládní ideologie nastalé problémy vyřešit.³⁴

³¹ Ibid KIM, pozn. 7

³² Ibid KIM, pozn. 7

³³ Ibid KANG, pozn. 2.

³⁴ Ibid KANG, pozn. 2 a & KIM, pozn. 7

2.1.5.3 Aspekty z hlediska vedení narativu küsinů v pchäsölu a jadamech

Mimo historický vývoj konceptů küsinů a příběhů v pchäsölu a jadamech je důležité zmínit pár specifických naratologických aspektů. Kim Jönggho³⁵ příběhy z naratologického hlediska rozdělil na dvě skupiny. První skupinou je „rozdělení a znovuspojení“, ve kterých se jedná o wöngü – mstivé duchy – ohrožující komunitu. Vše se napraví, protože se vyřeší duchův „nedostatek“ a odvedou se za něj obřady. Duch se přesune na „druhou stranu“ a tím je jeho smrt dokončená i ze společenského a náboženského hlediska. Druhou skupinu Kim označil „nondisjunkce – konfrontace“, ve kterém duch dosáhne své pomsty nebo naplnění chťiče. Jinými slovy uspěje, ale ve skutečnosti to pro něj neznamená nic dobrého, protože se nemůže posunout dál a zůstává zaseklý mezi lidským světem a záhrobím. Takové příběhy směřují k opakování a pokračování, což vyvolává strach u čtenáře.

V obou skupinách duch dojde své pomsty, ale rozdílné je, zda jí dosáhne vlastními silami, nebo pomocí živého člověka. V prvním případě příběh nedopadne dobře pro nikoho a moci ducha nejsou schopné uniknout ani osoby s úřední mocí. V druhém případě nejde duchovi jen o pomstu, ale také o znovunalezení hlasu, aby si mohl postěžovat na své utrpení a odkrýt skrytou pravdu. Duchův „nedostatek“ nemusí být něco, co se děje mnoha lidem, ale musí jít o něco, s čím může čtenář soucítit. Zde pak pomsta není nutná, ale je vykonána, protože příběhy jsou zaměřeny na spravedlnost a morálku.³⁶

K popisu vzhledu duchů, kromě již dříve uvedeného lze doplnit, že na rozdíl od duchů předků, kteří jsou běžně bez popisu, a monstrózních küsinů, kteří jsou popsáni barvitě, je nejdůležitější popis ženských wöngü, zejména od pozdního Čosönu. Obecně lze říci, že vypadají tak, jako v okamžiku smrti. Přesný popis situace, v jaké se wöngü objevuje, byl v pár případech šířen i starými romány, hlavně Čanghwa Hongnjön, a právě ten se zachoval do moderní doby. S příchodem vizuální kultury získal svůj hororový vzhled. Duch se neobjevuje najednou. Nejdřív začne foukat silný vítr, zhasnou svíce a zavřené dveře se samy otevrou. Scéna má vyvolat strach, ale zároveň označit změnu prostoru na „hraniční prostor“ mezi živými a mrtvými. V další chvíli se objeví rozčuchaná příšera, ze které teče krev, čímž příběh přitvrzuje v děsivosti. V tu chvíli není jasné, kdo nebo co se objevilo. V závěru se ozřejmí, že jde o ženu ve smutečním hanboku s nožem zapíchnutým v krku, která přišla za úředníkem, aby jí pomohl.

³⁵ Ibid KIM, pozn. 3

³⁶ Ibid KIM, pozn. 3 & JUN, pozn. 6

Duchův zjev vyjadřuje fakt, že jde o mrtvolu, která informuje úředníka o způsobu násilné smrti. Kim tento popis převzal z pověsti o Arang (Arang čönsöl).³⁷

2.2 Období japonské anexe

Základy současných korejských představ o nadpřirozenu sahají až do království Čosön, zatímco jejich moderní podoba se odvíjí od doby japonské anexe, především od konce dvacátých a začátku třicátých let dvacátého století a tzv. kulturní politiky. Právě v tomto období se začaly původně naučné a podivuhodné jadamy měnit na hororové příběhy v moderním slova smyslu se záměrem děsit. Jejich děsivost ale neměla za cíl žádnou výchovnou lekci, nýbrž prosté pobavení a vyvolání zájmu. Díky tomu začaly nadpřirozené bytosti dostávat jasný popis, který se často udržel dodnes, a k odlišení od starých příběhů se vžil nový název *ködam* (怪談).

2.2.1 Z kigö (奇怪) na kögi (怪奇)³⁸

Autorka Kim (Kim, 2010) uvozuje počátek děsivé kultury z pohledu současníka následovně. Díky rozvoji sdílení informací a masové kultury se podle ní zrodily i nové kulturní fenomény a jedním z nich byla kultura kögi, která prý byla přímo spojovaná s „moderním“. Nicméně v předmoderní době se jednotlivé znaky tvořící slovo kögi používaly běžně dle jejich významu pro označení něčeho jednoduše neobvyklého. Znak pro kö v sobě má jistou negativní konotaci ve smyslu klamu či něčeho podezřelého, ale spojení znaků se mělo používat pro označení pozitivních, negativních i neutrálních věcí. Častěji se navíc používalo kigö, a tak to přetrvalo i do moderní doby. S příchodem moderní doby se začala slova kigö i kögi překládat do angličtiny jako „to be marvelous, odd or strange“. Čchö Namsön definoval slovo kögi jako temnou, odvrácenou stranu věcí či těžko vysvětlitelné příhody z lidského života a založil stejnojmenný časopis, ve kterém odkrýval „realitu podivnější/zázračnější (*kiihada*, 奇異) než děj románu“. Ve stejné době začaly snahy o psaní domácích detektivních románů, i když žánr jako takový ještě neexistoval, které v popisu používaly kigö, zde s významem „mystery“ a toto použití se uchytilo lépe než Čchöovo. Na konci dvacátých let se podle Kimové začalo používat slovo kögi k překladu slova „groteskní“, které bylo součástí nové moderní kultury *erotika, groteskno a nesmysly* (*erö, kürö, nonsensü*) (viz dále) a slovo kögi tak začalo být spojováno

³⁷ Ibid KIM, pozn. 3

³⁸ KIM, Čijöng. „Kigö"esö „Kögi"ro, sikmindži tädzungmunhwawa hwanmjörüi motönitchi. Känjömgwa sotchong. 2010, roč. 5, s. 39–78. ISSN 2005-1492.

s krví, vražděním, mrtvolami a podobnými reálnými hrůznostmi, ale i s duchy, fantomy a příšerami, a mělo odkazovat na nepochopení demoralizované městské civilizace.³⁹

2.2.2 Nový žánr *kōdam* (怪談)

Japonci Koreu ovlivnili a kultura se demokratizovala, zatímco se zvyšující se gramotností se změnil obecný vkus. V období těsně po anexi se šířila nejistota. Vlastní země zmizela a náhlá změna vládního systému na zcela nový a systém samotný byl z počátku pro Korejce těžko pochopitelný. Cizí vládě ani sdělovacím prostředkům se pravděpodobně úplně nevěřili, takže nejdůvěryhodnějším zdrojem informací byly podle I zvěsti a drby.⁴⁰ Tak tomu bylo nejspíš i v minulosti, a právě zvyšující se gramotnost a narůstající množství novin, do kterých se dalo psát, mohl způsobit, že se zapisovaly právě i zvěsti, ne nutně naopak, jak tvrdí I. Obdobně jako v minulosti i za koloniálního období kolovaly ústně i děsivé příběhy. Koloniální vláda nejistotu a strach mas vyřešila jejich přetvořením na něco zábavného popularizací děsivých příběhů, které se staly velmi oblíbenými.⁴¹ S příchodem kultury erotika, groteskno a nesmysly se pro tyto příběhy uchytil název *kōdam*, který jako první v tomto smyslu použily noviny *Mäil sinbo* v roce 1927, když vydaly první sérii strašidelných příběhů sesbíraných od čtenářů. Do té doby *kōdam* označoval smyšlené příběhy nebo těžko uvěřitelné příběhy na pomezí reality a fikce. Tento význam si do jisté míry *kōdam* zachoval i v novém použití, ale přibyl k němu aspekt groteskna, který si Korejci převzali pouze jako „příšerné, odporné a podivné věci a události“ bez konotací veselosti a komedie.⁴² Importovaný koncept grotesknosti byl považován za moderní, ale projevoval se skrze aktualizované tradiční příběhy. Intelektuálové jako Pak Noa a Čchö Mansik se shodli, že příběhy označené za groteskní jsou duchařské a o příšerách. Korejci si tak tuto moderní kulturu užívali díky tradičním konceptům duchů a příšer a *kōdamy* se staly na začátku třicátých let, v jejich největším rozpuku, populárnějšími než romantické romány. Označení příběhů slovem *kōdam* bylo navíc vymezením od příběhů s označením *kidam* (奇談). Zatímco *kidam* byly příběhy o podivných věcech a často obsahovaly nadpřirozené aspekty, odpovídaly *jadamům* z Čosönu a snažily se být historické a naučné, tak *kōdam* byly příběhy groteskní a strašidelné s prostým záměrem

³⁹ Ibid KIM, pozn. 37

⁴⁰ I, Čura. Ildžegangdžömggi *kōdamūi* tchügđžinggwa hanguk kongpchomurūi čangnüdžök kwansüp - 『Mäil sinbo』 sodžä *kōdamūl* čungsimūro. Uri munhak jöngu. 2015, roč. 45, s. 341–374. ISSN 1229-7429.

⁴¹ Ibid I, pozn. 39

⁴² JÖM, Wönhüi. Ildžegangdžömggi *kōdamūi* tchügđžinggwa hjöndä tosidžönsörūi hjöngsöngge kwanhan sigo - 『Mäilsinbo』 jöndžä *kōdamūl* čungsimūro. Hanguk mindžök munhwa. 2018, č. 69, s. 57–90. ISSN 1226-7562. DOI: 10.15299/jk.2018.11.69.57

děsit pro zábavu. Ködam byl natolik novým žánrem, že všechny příběhy takto označené měly na konci vysvětlení významu tohoto slova.⁴³

Žánr ködam byl zároveň definován v roce 1927 v literární rubrice jako „příběh, který se stal vypravěči nebo jeho blízkým“ a tato definice odpovídá kjönghömdamu (經驗談) neboli osobním zážitku/biografické pověsti. Tento způsob prezentace žánru dával důraz na reálnost příběhu a cílil na lidi, kteří ködamům nevěřili. Ve čtenářích měl vyvolat strach, že se může stát obsah příběhu i jim. Jak již bylo zmíněno výše, realitou je, že většina ködamů byla přepsaný folklor, jadam nebo i starý román a pouze byl prezentován jako něco, co se někomu nedávno skutečně stalo, a to navíc na specifickém/konkrétním místě. Původní příběh byl ale mnohdy desítky i stovky let starý. V mnoha ködamech z koloniální doby není ani používána ichforma běžná pro kjönghömdam. Žánr svým důrazem na pravdivost a dodáním specifické lokace odpovídá více definici legendy, proto jsou ködamy jako legendy často vnímány. Strašidelnost ködamů paradoxně spočívá ve „strachu z neznámého“. Obsahem sice byly známé tradiční nadpřirozené koncepty, ale ty byly s příchodem moderní doby potlačeny a jejich znovuobjevení má vyvolávat hrůzu. Jejich obsah se proto s časem mění, aby byl tento strach zachován. Dále se v ködamech objevuje snaha vypravěče vyřešit nereálnou situaci (např. manželku lišku) moderními způsoby, tedy medicínou a vědou, a když se nedaří, obrací se na tradiční metody, jako jsou šamanské rituály, které ale také selhávají. Čtenář si tak nemůže vysvětlit děj ani moderním ani tradičním viděním světa, ale nemůže ho ani popřít, protože jsou v příběhu důkazy o reálnosti. Zůstává proto zmatený.⁴⁴

Hlavní postavy ködamů z koloniální doby se také často snaží zničit důkazy o nadpřirozenu (např. zapálit dům, kde viděly ducha). Vyjadřuje se tím snaha zbavit se toho, co v člověku vyvolává úzkost a strach. Ködamy této doby jsou proto i vyobrazením nejistoty Korejců uvězněných na pohyblivé hranici mezi rozpadající se tradicí a modernou. Ostatně rozpor mezi moderním a tradičním je v ködamech vidět i na časté snaze vypravěčů vysvětlit nadpřirozeno jako něco, co by nemělo ve světě rozumu existovat, ale vypravěč byl svědkem opaku. Nemožnost vysvětlit vše rozumem nebo vědou není výhra tradičních hodnot nad moderními, ale snaha poukázat na to, že ani věda nemá řešení pro všechno a člověk by jí neměl slepě věřit.⁴⁵

⁴³ I, Čura. Sikmindžisigi ködamüi čchulhjöngwa kchwäragürosöüi kongpcho. Hanguk munhak irongwa pipchjöng. 2013, roč. 61, s. 293–321. ISSN 1598-3501.

⁴⁴ Ibid I, pozn. 39

⁴⁵ Ibid I, pozn. 39 & JÖM, pozn. 41

2.2.2.1 Vývoj žánru

V desátých letech dvacátého století byly kōdamy představovány ve formě běžných zpráv ve společenské rubrice. Těžko uvěřitelné příběhy (např. zjevení ducha, podlé kousky tokkābiho) byly prezentovány jako naprosto reálné situace, které se v současnosti dějí, a byly tak bez větších pochybností přijímány jako realita. Tyto články končily v novinách následkem proměnlivého období po změně vládního systému, ve kterém se lidé báli o budoucnost, a vytvářelo se mnoho drbů, které se šířily daleko, a snadno pak byly vzaty jako realita a otištěny v novinách. Hlavním cílem kōdamových článků z desátých let bylo přesvědčit lidi o pravdivosti logicky nevysvětlitelných drbů. Nicméně, co je důležitější, vládnoucí systém ani moderní způsob přemýšlení nebyl schopný nalézt a vyřešit příčiny společenských problémů, a proto se masy snažily zakrýt svoji nejistotu z reality vysvětlením nastalého chaosu pomocí duchů nebo tokkābi.⁴⁶

Kōdamy dostaly vlastní oddíl v literární rubrice až v roce 1927, začaly být prezentovány jako zábavné příběhy a získaly svůj název. Do třicátých let existovaly vedle kidamů a jejich význam byl obdobný, ale s příchodem třicátých let se jejich význam silně diferencioval a kōdam začalo být označení pro hororové příběhy s nadpřirozenými jevy či postavami. Ze začátku třicátých let šlo hlavně o podivné příběhy s duchy a příšerami, ale ve druhé polovině se začala zdůrazňovat jejich „mrazivá děsivost, která dokáže zchladit i v létě.“ Tím se změnilo jejich chápání z příběhů o nadpřirozenu na příběhy, ze kterých má naskakovat husí kůže. Zároveň přibyla snaha děj kōdamů logicky objasnit pro doplnění reálnosti příběhů. I předpokládá, že zde lze najít základy moderního korejského hororu.⁴⁷

Noviny Mäil sinbo, jak bylo již zmíněno, začaly používat název kōdam jako první. Vydaly tři série příběhů svých čtenářů, na kterých lze dobře pozorovat vývoj žánru. Příběhy prvních dvou sérií vycházely v novinách postupně jednou měsíčně a poslední série, obsahující jen pár příběhů, vyšla najednou jako speciál v létě 1933. První série z roku 1927 byla velmi podobná tematicky i stylem jadamům. Přibyl jen silnější důraz na reálnost v podobě specifikace místa a vypravěče (název vesnice, přesný rok, zaměstnání apod.).⁴⁸

Druhá série z roku 1930 byla uvedena jako něco pro zábavu, vyvolávající představivost a zájem čtenáře. Je zde jasný posun žánru od edukativních jadamů ke kōdamům pro prosté pobavení široké veřejnosti. Obsahem byly stále z většiny tradiční motivy (duchové, opuštěné

⁴⁶ Ibid I, pozn. 39

⁴⁷ Ibid I, pozn. 42

⁴⁸ Ibid JÓM, pozn. 41

domy, tokkābi apod.), ale přibyla pochybnost o jejich reálnosti, protože by neměly existovat. Kōdamy začaly být brutálnější, duchové začali vraždit nebo nutit k sebevraždám. Zároveň bylo v tomto vydání i několik příběhů bez nadpřirozených aspektů (útěk zločince, falešné těhotenství, blázní apod.). Příběhy byly psané v ichformě a byla zdůrazňována jejich autentičnost.⁴⁹

Poslední série z roku 1933 měla jen tři příběhy a byla podobná druhé. Přibyl jen moderní zvrát a popis. Lze to nejlépe pozorovat na příběhu, který nejdřív působí, že bude o tokkābim, ale nakonec jde o kriminální příběh a tzv. tokkābiho oheň je jen zástěrkou zločince – reálného člověka.⁵⁰

2.2.2.2 Naratologické aspekty kōdamů

Specifika kōdamu se nejlépe popisují na rozdílu kidamu a kōdamu. Hlavní postavy kidamů jsou většinou nadaní lidé, schopní komunikovat s nebesy, anebo jsou velmi inteligentní, takže chápou nejen fungování našeho světa, ale i záhrobí. Při setkání s nadpřirozenem se nejen nebojí, ale dokážou i pochopit, proč se jim to děje. Odpovídají tedy běžným hlavním postavám jadamů a starých románů. Na druhé straně hlavní postavy kōdamů jsou obyčejní lidé bez jakýchkoliv speciálních schopností, takže nedokážou vysvětlit nadpřirozené jevy a přirozeně se jich bojí.⁵¹

Další rozdíl mezi kidamem a kōdamem lze pozorovat na ženských duších. V obou případech duchové žen převládají, ale v kidamech jsou podobné duchům z jadamů, krásné a v nesnázích, prosící o pomoc, zatímco v kōdamech jsou děsivé a odpudivé a jejich zjevení vyvolává v hlavní postavě strach. Hrůzostrašný je i jejich charakter, který je chladnokrevný, krutý a násilný.⁵²

Tokkābi, dříve hlavně stvoření vyvolávající různé neplechty či obtěžující ženy, se v kōdamech z třicátých let mění v nemilosrdnou vraždící stvůru.⁵³

V kōdamech se objevovaly i prokleté domy – *hjungga* (凶家). Tradičně se tak označovaly domy, kde došlo k neštěstí nebo kde se předpokládalo, že žije duch či tokkābi, a hlavní postava se snažila dům očistit, někdy mohly poukazovat na nějaký sociální problém.

⁴⁹ Ibid JŌM, pozn. 41

⁵⁰ Ibid JŌM, pozn. 41

⁵¹ Ibid I, pozn. 42

⁵² Ibid I, pozn. 42

⁵³ Ibid JŌM, pozn. 41

V ködamech jsou opuštěné domy buď čistě hrůzostrašné, anebo obdobně jako tradiční příběhy stále odkazují na sociální problémy, ale přizpůsobené moderní době.⁵⁴

Ani tokkābi ani opuštěné domy nebyly ale v prvotních článcích příběhů čtenářů stejně jako později v ködamech nutně brány jako strašidelné, ale spíše jako nešťastné existence. Tokkābi jako stvoření narušující klid a bezpečí, a hjungga jako nebezpečné místo ve městě.⁵⁵

2.2.2.3 Vyobrazení nadpřirozených bytostí

Od roku 1912 se v Mäil sinbo začaly tisknout spolu s ködamy i ilustrace, které pomohly čtenářům s představením si nadpřirozených bytostí a položily základy obecného povědomí, jak jednotlivé nadpřirozené bytosti vypadají. Jejich vzhled se ale lišil od popisu tradičních příběhů. Především ženský duch získal novou podobu. Byl nakreslen jako žena s rozpuštěnými vlasy v bílém hanboku vznášející se nad zemí, popřípadě bez viditelných nohou, potřísněná krví. Dříve sice existoval i popis duchů ve formě, v jaké zemřeli, takže tam mohli být shodné aspekty, ale ve výsledku duch ztratil na hrůzostrašnosti, když hlavní postavě došlo, o co jde. Nový popis a vyobrazení je ale čistě strašidelný. Lee Čura se domnívá, že tento nový vzhled byl přejatý z Japonska a odvíjí se od obrazu ducha malíře Ókjo Marujami z období Edo. Nicméně nepředpokládá, že se jedná o přímou referenci, protože samotný malíř nebyl nikdy v koloniální době Korejcům představen v časopisech ani v novinách. V každém případě se nové vyobrazení ženských duchů vžilo natolik dobře, že přetrvalo až do současnosti.⁵⁶

2.3 Konec japonské anexe až současnost; Korejská republika

Následující kapitoly se týkají pouze vývoje žánru v Jižní Koreji. Jak se vyvíjel ködam a jak byl a je používán v Severní Koreji mi není známo a zkoumání této skutečnosti není obsahem této práce.

2.3.1 Přesun na nové platformy: rozhlas a televize

Pro pochopení současných (jiho) korejských strašidelných příběhů je potřeba zmínit rozhlasový program *Čönsöl ttara Samčchölli* rádia MBC (1965-1983) a televizní program *Čönsörüi kohjang* kanálu KBS, které pomohly udržet naživu a rozvinout korejské představy nadpřirozena od dob japonské anexe až do současnosti.

Rozhlasové vysílání ködamů začalo v polovině třicátých let, kdy byly nejpoblíbenější v jadam programu. S širším záběrem začal i program *Čönsöl ttara Samčchölli* v šedesátých

⁵⁴ Ibid JÖM, pozn. 41

⁵⁵ Ibid JÖM, pozn. 41

⁵⁶ Ibid I, pozn. 39

letech, kdy probíhaly snahy o oživení národního ducha skrze tradiční kulturu. Program byl proto zaměřený především na historičnost odvyprávěných příběhů a obsahoval povídání o historických faktech dokazujících autentičnost příběhu. Nicméně lidé pořad poslouchali pro zábavu, takže nejvíce posluchačů měly zajímavé epizody, většinou právě s nadpřirozenou tematikou. Popularitu strašidelných příběhů programu zvyšovaly zvukové efekty (zvuk větru, pláč ducha apod.) a strašidelná hudba. Koncem šedesátých let se proto vypustilo z popisu programu slovo jadam a v sedmdesátých letech se v něm vysílaly jen převážně strašidelné příběhy a program se stal nejoblíbenějším hororovým rozhlasovým vysíláním v zemi.⁵⁷

Obliba strašidelných legend pokračovala i s rozšířením televizí do velké části domácností. V roce 1977 začalo vysílání seriálu *Čönsöřüi kohjang*, které si v osmdesátých letech na barevných televizích získalo velkou popularitu. Obsah seriálu byl z počátku popsán jako „prezentace zajímavého příběhu historické osoby nebo místa založeného na skutečnosti v krásném přenosu pro oživení korejského ducha prostřednictvím legendy“. Nicméně diváci okamžitě projevíli větší zájem o hororové epizody. Vysílací stanice KBS se proto přizpůsobila zájmu diváků a program začal být známý jako čistě fantastický a hororový. Široká veřejnost mohla konečně vidět na vlastní oči, co slyšela v rozhlasovém vysílání nebo četla v kōdamech. Tou dobou sice už byly natáčeny i hororové filmy, ale televize byla jednoduše dostupná všem.⁵⁸

Ačkoliv byl seriál hororový, měl diváky všech věkových kategorií. Každá epizoda byla zakončena ponaučením, které si měl divák odnést. Měl tedy edukační aspekt pro mladé diváky, kteří tyto příběhy, často založené na jadamech, neznali. Od osmdesátých let začal být seriál vysílán jen v létě a plně se zakořenila představa, že horor je dobrý na zchlazení v horku, která přišla z Japonska už v koloniálním období. V seriálu se nejčastěji objevovali záštiplní duchové, lišky a jiné příšery s touhou stát se lidmi a smrtky varující lidi před smrtí. Duchové byli jen ženy a měli ustálený vzhled totožný s ilustracemi z koloniálního období.⁵⁹

Původní seriál ukončil vysílání koncem osmdesátých let a všechny pokusy o jeho reboot se nepovedly, protože očekávání od hororů se změnilo. S devadesátými lety a šířením individualismu se hororový žánr zaměřil u vyvolání strachu na nejistoty v životě jedince, takže v nich neexistuje horor na pozadí tradičního období. Zůstaly sice motivy zášti a pomsty, ale upustilo se od tradiční stylizace. Reboot v devadesátých letech stál proti konkurenci

⁵⁷ MUN, Sönjöng. Čönsöresö kongpchoro, hangugdžök kongpchomul tūramaüi tchangsäng. Uri munhak jöngu. 2015, č. 45, s. 229–259.

⁵⁸ Ibid MUN, pozn. 56

⁵⁹ Ibid MUN, pozn. 56

hororovému seriálu *M*⁶⁰ stanice MBC a pořadům s rekonstrukcemi zločinů a křadámů. Velkou snahu o přizpůsobení se současným trendům ukázaly remaky z roku 2008 a 2009, kdy ženský ukřivděný duch nežádal o nápravu, ale místo toho se pomstil a epizody končily tragédií, respektive duch zůstává ve světě živých a hlavní postavy umírají násilnou smrtí. Příbyly epizody poukazující na sobeckost a krutost komunity a moralizující zakončení předešlých řad vystřídaly otevřené konce. Nicméně už první reboot poukazoval na změnu z trend seteru na seriál následující příklad úspěšnějších.⁶¹

2.3.2 Městské pověsti

Za království Čosön strašidelné příběhy ožívaly v příbězích pchäsöl a jadam, za koloniálního období vycházely v novinách příběhy kōdam, a v současnosti se dají takové příběhy nalézt nejlépe pod názvem městské pověsti – tosi čönsöl.

Městské legendy trvají na autentičnosti obsahu a odehrávají se na pozadí města či obsahují současné elementy. Je možné si je dokonce splést s reálnými zprávami a říká se jim i současné legendy nebo městské kōdam. Často jde o příběhy z druhé ruky, ale od devadesátých let je hlavní postava totožná s vypravěčem se záměrem stvrdit pravdivost příběhu. Tyto legendy jsou šířeny běžně ústně, ale v poslední době jsou často šířeny prostřednictvím sociálních sítí a internetu. Děj se často odehrává na pozadí zločinu nebo tragédie. Většina obsahu je poměrně krátká a prostá a je mixem drbů a kōdamů. Městské legendy nemusí zahrnovat žádné nadpřirozené aspekty, často se jedná o zážitky se zločinem. Duchy a příšery specificky obsahují příběhy označené jako městský kōdam. Nicméně žádný název není zcela ustálený. Není ani jisté, kdy se městské legendy začaly objevovat, jelikož se Korejci dostali do styku s městskou kulturou už za japonské anexe, poté hlavně v šedesátých letech při industrializaci.⁶²

Vypravěč a hlavní postava v jednom sám sebe na začátku popíše a zdůrazňuje realnost příběhu. V případě, že vypravěč není hlavní postavou, specifikuje člověka, kterému se příběh stal. Často se prožitek opakuje, takže to, co se stalo hlavní postavě, zažije i vypravěč, čímž přesvědčí nejen sám sebe, ale i čtenáře/posluchače, že prožitek je reálný.⁶³

⁶⁰ Seriál byl vysílán v srpnu 1994 a podobně jako *Čönsörüi kohjang* byl složen z epizod, s různými příběhy. (MUN 2015)

⁶¹ Ibid MUN, pozn. 56

⁶² Ibid JÖM, pozn. 41

JÖM, Wönhüi. Hanguk tosidžönsörüi segje kwangpchohjöng jöngue kwanhan sigo - <Küsinül tchäun tchäksi> ül čungsimüro. Hangukhak Jöngu. 2017, roč. 62, s. 251–279. ISSN 1225-195X.

⁶³ ČIN, Ůndžin. Čönsörüi hjöndähwawa kongpchoüi čölljak – kundägödamül čungsimüro - Tongjanggodžönjöngu. 2017, č. 68, s. 439–472. ISSN 1226-7910.

Běžné legendy jsou zaměřené na tradičnost a historičnost, protože se pro důvěryhodnost musely držet uvěřitelných mezí a jejich středobodem se většinou stala lidská prohra nebo zoufalství. Městské legendy jsou zaměřené na samotnou hrůzostrašnost a svým obsahem často odkrývají historické pozadí právě proto, že je dodán popis hlavní postavy i místa.⁶⁴

Městské legendy mají prostou vyprávěcí strukturu a odpovídají popisu ústní slovesnosti, ale nejčastěji se šíří na internetu, prostoru pro sdílení příběhů dnešní generace. Jedná se tedy o nový písemný přenos. Obdobně se daly označit i jadamy, které byly přenášeny z knihy do knihy a vedle jejich opakované původní formy byly zapsané i jejich variace, stejně jako při ústním přenosu příběhů vypravěči. Na internetu, kde je změna při prepisování a sdílení ještě snazší, takže vedle původního příběhu existuje i velké množství variací, nelze pochybovat o tom, že jde o nový druh „písemného přenosu“.⁶⁵

2.3.2.1 Specifika městských legend podle místa děje

2.3.2.1.1 Škola

Nejběžnějším místem pro městské legendy jsou všechny stupně edukačního systému. Díky němu se dostávají s představami o nadpřirozenu do styku Korejci už jako děti v mateřské škole skrze ilustrace tradičních i zahraničních příšer v dětských knížkách, pohádkách a manhwách. S nástupem na základní školu se dostanou mezi větší skupinu dětí, ve které kolují nejrůznější strašidelné příběhy, staré i desítky let. Nicméně většina kolujících příběhů na školách pochází původně z Japonska. Především v devadesátých letech dvacátého století byl vidět velký vliv Japonska na korejskou městskou kulturu u dětí a nezletilých, který přetrval minimálně do začátku jednadvacátého století.⁶⁶

Nadpřirozené bytosti se dají ve školním prostředí rozdělit do dvou skupin. První jsou příšery a tokkabi, kteří přišli o své tradiční zázemí, a proto už v narativech nevyvolávají strach, ale jsou hodně používány v edukačních materiálech nebo animacích a počítačových hrách. Za druhé jsou to duchové, kteří se dají snadno přizpůsobit novým společenským podmínkám a trendům. Duchové v příbězích ze základních škol jsou vykresleni jako ublížená stvoření neschopná komunikace s živými. Jsou navíc velmi agresivní a člověka vždy přemohou. Vyřešení situace je velmi obtížné a hlavní postava zůstává vystrašená a opuštěná. Duchářské

⁶⁴ Ibid ČIN, pozn. 62

⁶⁵ JÖM, Wönhüi. Sahödžök čchamsa sodžä tosidžönsöörü juhjönggwa üimi: <Sampchungbäkhwadžömm ködam> ül čungsimüro. Hanguk Minsoghak. 2016, roč. 63, s. 81–113. ISSN 1229-6953. DOI: 10.21318/TKF.2016.05.63.81

⁶⁶ KIM, Čongdä. Tosiesö juhänghan <Ppalgan masükchü> üi pjöniwa soksöngge tähan siron. s. 11–34. & Hangukkwa ilbonüi hakkjogödam pigjojöngu. s. 103–130. In: Tosi, hakkjo, ködam. Soul: Minsokwön, 2008, ISBN 978-89-5638-643-0.

příběhy ze základních škol jsou založeny na psychologickém faktu, že je člověk ve společnosti sám a nejistotu z nepředvídatelnosti života a všemožných nebezpečí v něm ukrytých, kdy může být člověk kdykoliv napaden.⁶⁷

Nejčastějšími příběhy ze základních škol jsou příběhy s duchem na záchodě, červená maska, mrtvola na školním hřišti a různé příběhy z doby večerního studia.⁶⁸

Pokud se posuneme o stupeň až dva výše, náměty školních kódamů se trochu mění. Je těžké v nich nalézt strašidelnost vytvořenou vyprávěním příběhů za tmy, jako tomu bylo v minulosti a na základních školách. Svou strašidelnost ztratily kvůli elektřině, sdělovacím prostředkům a sociálním sítím. Studenti si ale užívají samotnou představu, že by se takové příběhy mohly stát skutečností a dál šíří děje hororových filmů jako autentické prožitky. I přesto se děj většiny příběhů odehrává za tmy, protože se v ní ukrývá spojení strachu a smrti typické pro středoškolské kódamy. Noc je v tradičním pohledu spojena se smrtí, takže je i domovem duchů, kteří si mohou vylít svou zlost na živých tím, že je týrají. Duchova zášť je většinou završena zabitím oběti. Tma je pro korejské středoškoláky nedílnou součástí studia, kterou musí zvládnout a přetrpět při častém studiu do pozdních hodin, nezbytném pro dosažení skvělých nebo alespoň lepších studijních výsledků. Středobodem všech příběhů jsou samotní studenti, protože se v nich musí být schopní jako čtenáři najít. Středoškoláci jsou schopni příběhy vytvořit z čehokoliv, v čem mohou cítit nejistotu a tlak, ale musí se to týkat školy. Středoškolské kódamy se tedy odehrávají v učebnách, na záchodech, v počítačové třídě, na školním výletě apod. Nicméně jedním z nejčastějších narativů na středních školách je souboj dvou nejlepších studentek, kdy druhá zabije první, aby získala její místo, ale první se vrátí jako duch a druhou zabije. Tento příběh odkazuje na odpor ke standardům společnosti, kdy jsou studenti proti sobě štváni v honbě za lepšími výsledky místo vytváření přátelských mezilidských vztahů a užívání si mládí.⁶⁹

Svá specifika mají i školní příběhy z nejvyššího stupně studia – z vysokých škol. Zde se nejvíce ztrácí vliv japonských příběhů, také hodně nadpřirozených aspektů, protože vysokoškoláci jsou hodně ovlivnění městkou kulturou a vysoká škola je pro ně místem studia a hledání budoucího zaměstnání, ne strašidelným místem plným duchů. Ve vysokoškolských kódamech má velký vliv smrt, přesněji smrt, která se může stát komukoliv. V příbězích duch

⁶⁷ KIM, Čöngsuk. Čchodüngghaksängüi jokö. küsingwan hjöngsöng kjöngno tchamsäk. The Studies of Korean Literature, 2013, č. 40, s. 77–103. ISSN 1229-7429.

⁶⁸ Ibid KIM, pozn. 65

⁶⁹ KIM, Čöngdä. Hakkjo kongdongčcheesö mandürödžin ijagi, hakkjo ködam. In: Tosi, hakkjo, ködam. Soul: Minsokwön, 2008, s. 35–66. ISBN 978-89-5638-643-0.

často způsobuje smrt dalších osob, tvoří se tím celé řetězky smrti. Nicméně existují i příběhy bez návaznosti na smrt, většinou o prokletých školních místech, které ukončují vztahy, anebo o školních symbolech a sochách, které přinášejí požehnání. Duchářské příběhy byly nejpobulárnější v devadesátých letech, kdy často šlo o duchy spojené s korejskou válkou, až později šlo o duchy samotných studentů, po roce 2000 smrt jako téma ve vysokoškolských kódamech ustupuje. Duchové v těchto příbězích mají často nějakou zášť, ale své oběti jen děsí.⁷⁰

Zajímaví jsou duchové z kódamů odehrávajících se na kolejích. Tito duchové se toulají po koleji, jako by byli zavřeni v labyrintu, a živé děsí spíš nezáměrně. Labyrint pravděpodobně symbolizuje studium, které duch po smrti nemůže dokončit, a tak v něm zůstává zaseklý navždy.⁷¹

Ke školním příběhům patří i příběhy o lásce, v nichž došlo k zajímavému posunu. V tradičních příbězích se lidé zabýjeli kvůli nenaplněné lásce nebo se kvůli ní vraceli jako duchové. V současnosti se ale ve spojení s láskou objevují příběhy o místech rozchodu. Tento trend je pravděpodobně odrazem zmizení sociálního předpokladu cudnosti a běžné praxiky „volné lásky“.⁷²

2.3.2.1.2 Vojna⁷³

Dalším častým místem, kde koluje mnoho městských kódamů, je vojna, tedy povinná vojenská služba. Školní a vojenské kódamy sdílejí některé podobné rysy, protože jsou obě místa uzavřená vnějšimu světu, je v něm oprese shora a jde o prostor kontroly a restrikcí. Navíc vojenský výcvik byl v minulosti součástí školních osnov. Nicméně vojenské kódamy, na rozdíl od školních, silně zdůrazňují autentičnost. Vojenské legendy jsou popsány jako „podivné příběhy existující a cirkulující v každém oddílu“, ale přesné definici legendy unikají, protože jde o různorodé příběhy složené z kombinace hororových narativů a humoru ve snadno stravitelném vyprávění. Tyto kódamy dodávají pocit bezpečí lidem, kteří v armádě nejsou, a zároveň mají uklidňující účinek na vojáky, že je jejich existence bezpečná, protože tam, kde je světlo a další lidé, nejsou duchové.

Vojna je na jednu stranu místem odděleným od zbytku společnosti a na druhou stranu místem plným oprávněného strachu ze smrti. Duchové v příbězích jsou pravděpodobně

⁷⁰ KIM, Čongdä. Tähaksängi čönsüngsikchinün kódamüi juhjönggwa kü čöndžäjangsang. In: Tosi, hakkjo, kódam. Soul: Minsokwön, 2008, s. 67–102. ISBN 978-89-5638-643-0.

⁷¹ Ibid KIM, pozn. 69

⁷² Ibid KIM, pozn. 69

⁷³ Ibid ČIN, pozn. 62

odrazem psychické nejistoty a nervozity. Vojíni jsou v armádě šikanováni nadřízenými, ale protože se nacházejí v armádě, učí se přes vojenské kódamy, že je to tak běžné. Kódamy jim ukazují, že se musí s útlakem co nejrychleji sžít, a čím déle ho trpí, tím rozumnější je ho ventilovat na druhé – mladší nebo s nižším postavením. Vojíni se tento mechanismus učí skrze kódamy od svých nadřízených, aniž by si uvědomili jeho kontradikci. Sami se později stávají nadřízenými, kteří disciplinují a regulují své podřízené stejně, jako byli sami usměřňováni, čímž se znovu a znovu roztáčí kolo kontradikcí a násilí. Vojenské kódamy tím získávají důvod k existenci. Jsou tedy založeny na pravdivosti a historičnosti, ale záměrem zdůraznění jejich strašidelnosti je ironicky snaha historii smazat a pravdu ignorovat.

2.3.2.1.3 Tragická událost⁷⁴

V minulosti vytvářely kolektivní zkušenost války a přírodní pohromy, v současnosti zůstávají ve společné paměti neobvyklé společenské události a tragédie, které jsou prostředkem k vytvoření dalšího druhu městských legend. Pokud se nějaká společenská pohroma stane, hned se na internetu začnou vytvářet legendy soustředěné kolem různých komunit a díky sociálním sítím se velmi rychle šíří. Skrze tyto legendy lze sledovat vnímání událostí lidmi žijícími v blízkosti místa pohromy.

Dobrym příkladem těchto městských legend jsou příběhy spojené se zřícením obchodního centra Sampchung, které se stalo v polovině devadesátých let minulého století, ale příběhy o něm se šíří dodnes. Jsou navíc ožívovány s jakoukoli podobnou tragédií. Tyto příběhy jsou založeny na projevu lítosti obětem tragédie a ukazují zoufalou snahu zabránit smrti alespoň ve smyšleném příběhu, když to nešlo v realitě, a zabránit tragédii, které se nedalo vyhnout. Městské legendy s tématem pohrom překračují prostou snahu o vyvolání zájmu u čtenářů a fungují jako zprostředkovatel vyjádření emocí lítosti, vzteku apod. široké veřejnosti s ohledem na/v souvislosti s problematickou situací/í.

Nadpřirozené bytosti v legendách o obchodním centru jsou na rozdíl od školních kódamů podobné tradičním korejským představám. Objevuje se v nich duch předků a smrtka, kteří pomáhají zachránit lidi, a duchové obětí nejsou hrůzostrašní a nebezpeční. Jejich strašidelnost vyplývá z faktu, že svou existencí reprezentují hrůznou skutečnost tragédie, která zmařila lidské životy, ze skutečnosti, že tragédie může nastat nečekaně, stát se komukoliv a kdekoliv ve městě. Rozdíl existuje i v naratologickém hledisku. Legendy o obchodním domě jsou hlavně o lidech, kterým se podařilo mnohdy zázračným způsobem vyhnout neštěstí,

⁷⁴ Ibid JÖM, pozn. 64

zatímco kōdamy založené na japonském vzoru vystavují hlavní postavu nesmyslnému testu a je mu ublíženo, pokud jím neprojde. Proč se tak děje, není vysvětleno. Za to duchové z legend o obchodním domě odpovídají korejskému konceptu o ukřivděných duších, které kvůli nedořešeným závazkům, kterým může být i špatná smrt, zůstávají zaseklí ve světě lidí. Když se takový duch pohybuje po městě, je sice děsivý, protože je to duch, ale pokud potká živého člověka, jen se mu vyhne. Nemá důvod obtěžovat lidi, kteří nemají, co dočinění s jeho záští. Městské legendy o pohromách tedy přetvářejí tradiční korejské představy do současných kulis města.

2.3.2.1.4 Dopravní prostředky⁷⁵

V jedné z nejstarších městských legend nejen v Koreji vystupuje duch svezeny v dopravním prostředku. Mimo Koreu existují případy, kdy byl duch svezeny na koni nebo v nosítkách, ale v Koreji samotné se objevuje až novější verze s taxíkem. Záznamy o takovém příběhu existují již z koloniálního období. Struktura je následující. Taxikář jede pozdě v noci po odlehlé silnici a zastaví zákazníkovu na kraji silnice. Zákazník nasedne do zadní části auta a zadá cíl. Když taxi dorazí na místo, zákazník ze zadního místa zmizel a řidič si uvědomí, že muselo jít o ducha. Cílem trasy je totiž hřbitov anebo se na místě taxikář setká s pozůstalými. V novější verzi taxikář zákazníka nenabere, protože vidí, že nemá oči a ve strachu ujede. Duch je většinou žena a nijak taxikáři neubližuje. Nicméně není většinou známo jak člověk, jehož duch si taxík zastaví, umřel, a příběh se jen snaží vyděsit, a proto je tento příběh zaručeným importem.

2.3.2.1.5 Elektronika⁷⁶

S rozšířením moderních technologií se začalo od devadesátých let objevovat mnoho městských legend s nimi spojených. Je v nich vidět spojení záhadnosti, očekávání a strachu s religiozními představami uživatelů. Zájem o posmrtný život, úžas nad nadpřirozenými bytostmi a strach z nich jsou důležitými součástmi lidské religiozity a kōdamy s elektronikou jsou jich plné. Sice se tvrdí, že s rychlým vývojem moderních technologií začali lidé nadpřirozeným světem pohrdat, ale tvorba těchto nových městských legend svědčí o opaku.

Kōdamy s elektronikou jsou o mediaci komunikace mezi přirozeným a nadpřirozeným světem. Lze je rozdělit na komunikaci mezi živými a mrtvými a na komunikaci mezi lidmi a božstvy. V prvním případě člověk dostane skrze elektroniku zprávu od svého zesnulého

⁷⁵ Ibid JÖM, pozn. 61

⁷⁶ PAK, Sangmin. Kwahag kisulsidäüi tosidžönsölgwa kü čonggjudžök tchügsöng. Hjöndämunhagüi jöngu. 2019, č. 68, s. 271–294.

přítele nebo člena rodiny, anebo ho straší někdo, kdo ho za života nenáviděl. Zároveň může jít o zcela neznámého ducha, který vypravěče bezdůvodně děsí, a nemusí se ani zjevit, ale projevuje se hlasem, krvavými stopami na obrazovce monitoru, tekoucí krví z mobilu apod. V druhém případě člověk dostává upozornění na nebezpečí nebo informace o budoucnu od nějaké božské moci. Často se jedná o předzvěst něčí smrti.

Nadpřirozené bytosti v současných/městských pověstech teprve začínají být v Koreji zkoumány a nejběžnější formou studií, jak je vidno z výše uvedeného, je zaměření na určité místo, kde, nebo o kterém pověsti kolují. V případě školy má být viditelný silný vliv Japonska, ale mnohdy se zdá být opak pravdou, protože mnoho motivů ze školních kódamů existovalo i v tradičních příbězích.

Podobně jsou na tom dopravní prostředky, ale zde je vliv spíše západní, přesto některé aspekty zapadají do tradičních představ. Nicméně zde jde spíše o aktualizace a zdomácnění prostoru silnic a dopravních prostředků, původ je skutečně spíše mimo Koreu.

Vojna je novým prostředím, plným potenciálního i skutečného násilí a smrti, takže je jen přirozené, že v něm koluje mnoho pověstí s nadpřirozenem. Vojenská služba navíc není místem, které by mělo v Japonsku odpovídající obdobu, a jen těžko tedy příběhy z jeho prostředí mohou být přejaté. Na druhou stranu se jedná o nové prostředí bez tradice a je tedy nutné hledat tradiční aspekty v nich vyjádřeně spíše přeneseně.

Zato místa, kde se stala nějaká velká nehoda, jsou i podle Jöm (Jöm 2016) velmi tradičním prostorem, který je i proto plný tradičních motivů. Taková místa navíc existovala jako jediná i v minulosti a budou přítomná i v budoucnu, protože nehody a neštěstí nejsou časově omezená. Zajímavé je, že nadpřirozené bytosti a aktivita spojená s takovými místy nemusí být přímo na místě neštěstí, ale často „proklíná“ i všechny lidi, kteří o události vědí nebo byli dokonce nějakým způsobem její součástí.

Nakonec elektronika je obdobně jako dopravní prostředky zcela novým fenoménem, ale na rozdíl od aut a silnic není přímo spojená s jedním velmi známým narativem a už od prvních pověstí se zdá, že zapadá do korejských tradičních představ o nadpřirozenu a funguje obdobně jako sny. Přesněji řečeno, umožňuje propojení světa živých a záhrobí pro jednostrannou či oboustrannou komunikaci. Zde je ale zvláštní, že sny nikdo v současnosti ve spojitosti s nadpřirozenem a pověstmi nezkoumal, obdobně jako mnoho dalších běžných míst, kde se duchové a jiné bytosti mají běžně vyskytovat a o kterých i vyprávějí samotné příběhy, jak je

rozebráno v praktické části. V každém případě se dělení podle místa zdá být oblíbeným mezi literárními výzkumníky, a proto jsem si ho i zvolila jako jedno z dělení pro tuto diplomovou práci.

3. Folklór, pověsti, duchové a internet

Pro pochopení současných korejských pověstí s prvky nadpřirozena je nutné se nejdříve seznámit s tímto žánrem ve světovém měřítku. Zodpovědět, co je to folklór, jak je definována pověst a především duchařská/nadpřirozená pověst a jak se tyto žánry slovesnosti vyvíjejí/mění v 21. století, v době technologií, nových médií a internetu.

3.1 Folklór

Podle jedné z definic je folklór komunikační chování, které nepatří konkrétnímu člověku či skupině, a je přenášen spontánně z jednoho člověka nebo skupiny na druhé bez očekávání odměny a je při takovém přenosu modifikován podle zájmů vypravěče.⁷⁷ Jinými slovy postrádá autora, stejně jako jazyk, od kterého by měl být odvozen, a stejně tak se objevuje všude a přirozeně se proměňuje. K přenosu folklóru jsou potřeba dva činitelé – vypravěč/herce a posluchač/obecenstvo. Kdokoliv folklórní dílo vyslechne stává se potenciálním budoucím vypravěčem a jeho modifikátorem, protože původní vypravěč byl sám nejdřív posluchačem. Samotná proměnlivost je charakteristická pro folklór a stojí proti stabilitě (zápisu) literárních děl. Vypravěči ve folklórních dílech mění vše, co je zastaralé (názory, ideologie apod.), a mění to za své současné, tedy aktualizují nebo Ricoeurovým termínem refigurují.⁷⁸ Folklórní díla proto nutně nevznikají jako přímý odraz života, ale vykreslují srážku dvou věků nebo dvou systémů a jejich ideologií, kde starší je často vykreslena negativně.⁷⁹ Folklórní díla se nevyskytují pouze mezi primitivními nebo zemědělskými společenstvími, ale jsou charakteristická všem lidským skupinám ve všech stádiích civilizace. Zároveň nemusí být nijak stará natož prastará. Staré narativy se mohou objevit v moderním převleku a nově vytvořené příběhy mohou působit staře.⁸⁰ Důkazem všudypřítomnosti folklórních děl je existence stejných

⁷⁷ MCCLELLAND, Bruce A. Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. Culture and technology in the new Europe: civic ... [online]. 2000 [cit. 22.04.2023]. Dostupné z: https://www.academia.edu/1222548/Online_Orality_The_Internet_Folklore_and_Culture_in_Russia

⁷⁸ RICŒUR, Paul. Čas a vyprávění. I, Zápětka a historické vyprávění. Vydání první. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2000. Knihovna novověké tradice a současnosti; sv. 33. ISBN 978-80-7298-017-8.

⁷⁹ PROPP, Vladimír. The Nature of Folklore. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 3–15 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

⁸⁰ ORING, Elliott. Folk Narratives. In: BRONNER, Simon J. et al. Folk Groups And Folklore Genres: An Introduction [online]. University Press of Colorado, 1986, s. 121–146 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-87421-128-3. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nr4>

typů příběhů a narativních motivů po celém světě.⁸¹ V urbánním prostředí je folklórem vše, co je ovlivněno a transformováno běžnými zkušenostmi každodenního života obyčejných lidí.⁸²

Prozaická folklórní díla – lidové příběhy – se ve folkloristice dělí do různých žánrů. Nejzákladnější dělení je podle jejich věrohodnosti. Pokud jim lidé nevěří, jde o uměl(eck)ou fikci, kam spadají pohádky (Märchen, fairy-tale). V opačném případě se jedná o uměleckou kopii reality nebo toho, čemu se věří, že je realita, jako jsou pověsti (sage, legend) a mýty.⁸³ Nicméně žánry nejsou tak ustálené, jak by se mohly zdát, protože se vzájemně snadno promíchávají. S postupem času a změnou prostředí, kde je daný lidový příběh vyprávěn, se často mění jeho styl a narativní záměr. Na druhou stranu dějová struktura je poměrně stabilní.⁸⁴

3.2 Pověst

Lidová pověst je charakterizována jako příběh, který zachází se svými neobvyklými, abnormálními, metafyzickými či nadpřirozenými tématy jako s prostorem k nahlédnutí na skutečný svět vypravěčů a posluchačů.⁸⁵ Jde o krátký prozaický narativ vytvořený lidmi a přenášený z generace na generaci. Nositelé tradice pověsti ji identifikují ve své přirozené terminologii jako „pravdivý příběh“, „zážitek“, „co se říká“, „co koluje“, „rčení“ či „historie“. Pověst se snaží charakterizovat skutečné události osobních prožitků skrze fantasknost a zároveň odpovídá na důležité, existenční otázky. Je subjektivní a snaží se zapůsobit na osobní obavy obyčejných lidí, zatímco pojednává o senzačních, zarážejících, příšerných, děsivých, šokujících, bizarních, groteskních nebo vtipných událostech, které se mohou stát kdykoliv a komukoliv. Zároveň postrádá „hrdinu“, protože je o „nás“. Účelem pověsti je, aby informovala, vysvětlila, naučila, poučila, varovala, pomohla anebo něco ozřejmila. Provokuje debatu, a proto její vyprávění není limitováno na původní verzi. Diskuze o její pravdivosti probíhá mezi věřícími, pochybovači, skeptiky a nevěřícími, a právě tato diskuze je hlavním cílem pověsti, ne její závěry či řešení jejích otázek.⁸⁶

⁸¹ THOMPSON, Stith. Universality of the Folktale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 3–6. ISBN 978-0-03-007175-1.

⁸² ORING, Elliott. On the Concepts of Folklore. In: BRONNER, Simon J. et al. Folk Groups And Folklore Genres: An Introduction [online]. University Press of Colorado, 1986, s. 1–22 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-87421-128-3. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nrb4>

⁸³ PROPP, Vladimir. The Principles of Classifying Folklore Genres. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 39–47 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

⁸⁴ THOMPSON, Stith. Forms of the folktale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 7–10. ISBN 978-0-03-007175-1.

⁸⁵ DÉGH, Linda. Legend. In: Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. 1997, s. 485–493. ISBN 978-0-87436-986-1.

⁸⁶ Ibid THOMPSON, pozn. 80 & DÉGH, pozn. 84

Pověst není žánr kladoucí důraz na krásu projevu. Vypravěč se jí nesnaží nijak zkrášlit. Chce jen předat informaci o tom, co považuje za realitu.⁸⁷ Na rozdíl od mýtů se její děj odehrává v historicky nedávné době. Její nejdůležitější charakteristikou je důraz na pravdivost. Pokud je vyprávěna jako fikce, nejedná se už o pověst.⁸⁸ Nicméně její pravdivost může být nakonec zamítnuta, protože jde především o vyvolání debaty, jak bylo zmíněno výše. Zaměstnává tím posluchačův smysl pro možné, anebo nemožné. Často odkazuje na skutečné osoby a místa. Posluchač má u pověsti prověřit koncept normálního, hranice přirozeného, koncept osudu, předurčení a náhody. Z uvedeného důvodu může pověst splývat s normální konverzací, jelikož nemusí být rozeznatelná od konverzace, do které je vložena.⁸⁹

3.2.1 Subžánry pověstí

3.2.1.1 Současná pověst

Současné pověsti jsou primárně světská vyprávění vsazená do reálného světa a většinou postrádající prvky nadpřirozena, protože takové prvky překračují hranice uvěřitelného u většiny lidí. Vypráví o obyčejných lidech nebo známých místech, jako by se staly nedávno. Právě vnímání času je nejdůležitější pro definici nejen současných pověstí. Děj se odehrává vždy v blízkém časovém horizontu, který je určen subjektivně spíše než objektivně. Jinými slovy, příběh musí připadat současný vypravěči i posluchači, díky čemuž existovaly současné pověsti i v minulosti, jen jejich vnímání se změnilo, pokud nebyly aktualizovány. Současnost zároveň vyplývá z možnosti výskytu určité situace, čímž vypravěč prezentuje vlastní postoj k nějakému současnému tématu a vyvolává tím dialog a debatu.⁹⁰

Obsah současných pověstí je pro vypravěče i posluchače důležitý, protože vyobrazuje situace, které se jim staly, nebo je mohou právě prožívat či jim hrozí. Události v nich popsané jsou na pomezí běžných a každodenních s neobyčejnými, kde nezvyklé je většinou vyjádřeno

KINSELLA, Michael. Legend-tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat. University Press of Mississippi, 2011. ISBN 978-1-60473-983-1.

BLANK, Trevor J. a Lynne S. MCNEILL. Introduction: Fear Has No Face: Creepypasta as Digital Legendry. In: Slender Man Is Coming: Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet. Chicago, UNITED STATES: University Press of Colorado, 2018, s. 3–24. ISBN 978-1-60732-781-3.

⁸⁷ PROPP, Vladimír. On the Historicity of Folklore. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 48–64 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

⁸⁸ BASCOM, William. The Forms of Folklore: Prose Narratives. The Journal of American folklore. Washington, etc: American Folklore Society, 1965, roč. 78, č. 307, s. 3–20. ISSN 0021-8715. DOI: 10.2307/538099

⁸⁹ Ibid ORING, pozn. 79

⁹⁰ SMITH, Paul. Legend, Contemporary. In: Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. 1997, s. 493–495. ISBN 978-0-87436-986-1.

PETTITT, Thomas, Paul SMITH a Jacqueline SIMPSON. Contemporary Legend-The Debate Continues. Folklore (London). Abingdon: Taylor & Francis Group, 1995, roč. 106, č. 1–2, s. 96–100. ISSN 0015-587X. DOI: 10.1080/0015587X.1995.9715902

nečekaným zvratem v příběhu. Právě jejich všednost je dělá jedinečnými a odlišuje současné pověsti od tradičnějších žánrů. Každý narativ současné legendy může být zároveň informativní a/nebo zábavný a/nebo obsahovat důležité poselství. Umožňuje vyjádřit osobní obavy, dodává komentáře a vysvětlení abnormálních situací či neobvyklého chování, anebo varuje před účastí v určitých typech situací. Současné legendy mohou také posilovat ještě ne kodifikované (ustálené) hodnoty a šířit a upevňovat existující postoje (stereotypizace lidí, představ apod.). Tím pádem pomáhají udržovat status quo v sociálních kruzích.⁹¹

Současné pověsti v moderním městském prostředí nevyhnutelně obsahují stejné reálie (auta, elektroniku, internet apod.). Proces ověření pravdivosti současné městské legendy posluchačem je krátký a specifický. Mezi dějem a aktem vyprávění existuje jen málo zprostředkovatelů, takže posluchač buď ví, o koho jde, nebo musí mít pocit, že by osobu či místo byl schopný snadno dohledat. Obecně jsou současné pověsti podobné popisu běžných pověstí, ale to je způsobeno především posunem ve vnímání toho, co pověst je. Když se o nich začalo poprvé mluvit v osmdesátých letech dvacátého století (Smith 1995), byly zkoumány především historické pověsti a zavedení pojmu současných pověstí byla snahou zviditelnit slovesnost, která se odehrává ve společnosti právě teď.⁹²

3.2.1.2 Městské pověsti

Městské pověsti jsou populární termín pro vyprávění o určitém aspektu moderního života, který vypravěč považuje za reálný, ale ve skutečnosti reálný není. Koncept subžánru má kořeny v debatě, zda je folklór charakteristický pouze pro venkovské kultury, nebo jestli dosahuje i do urbánních oblastí. Jan Harold Brunvand⁹³ subžánr charakterizoval jako první: podle něj jsou městské pověsti fakticky falešné, respektive se nemohly odehrát tak, jak jsou odvyprávěny. „Příběh moc dobrý na to, aby byl pravdivý.“ Nicméně pravdivé jsou alespoň přeneseně, protože odhalují obavy moderní společnosti a často obsahují explicitní nebo symbolickou kritiku městských podmínek. Zároveň je pravdivost jedním z hlavních faktorů (podmínek) pro šíření narativu městské legendy.⁹⁴ Vypravěči příběhy navíc obohacují o emociální detaily, aby zvýšili napětí, a paradoxně každé převyprávění zvyšuje důvěryhodnost, důležitost a strašidelnost městské pověsti a tím i pravděpodobnost, že bude znovu

⁹¹ Ibid SMITH, pozn. 89 & PETTITT, SMITH a SIMPSON, pozn. 89

⁹² Ibid SMITH, pozn. 89 & PETTITT, SMITH a SIMPSON, pozn. 89

JANEČEK, PETR. SOUČASNÉ POVĚSTI A JEJICH VÝZKUM V MODERNÍ FOLKLORISTICE. Český lid. Institute of Ethnology, Czech Academy of Sciences, 2007, roč. 94, č. 3, s. 305–322. ISSN 0009-0794.

⁹³ BRUNVAND, Jan Harold. The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings. W. W. Norton, 1981. ISBN 978-0-393-95169-1.

⁹⁴ ELLIS, Bill. Legend, Urban. In: Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. 1997, s. 495–498. ISBN 978-0-87436-986-1.

převyprávěna.⁹⁵ Jejich dalším rysem je vynechávání zásadní informace (jako kdo může za aktivitu v příběhu, př. že vrahem byl celou dobu soused) až do poslední věty vyprávění pro vytvoření napětí a zanechání čtenáře v údivu i po dočtení, čímž jsou podobné populární fikci.⁹⁶

3.2.1.3 Pověsti s nadpřirozenem⁹⁷

Pověsti s nadpřirozenem jsou většinou vágní ve svém náčrtu a nebývají víc než příklady lidových představ a praxe. Tyto pověsti pomáhají popsat, co jinak popsat nelze. Často vyjadřují přání o osobní kontakt nebo interakci s lidskými nejhlubšími touhami či aspekty existence, které jsou mimo lidskou kontrolu. Dokáží uklidnit a ulevit od úzkosti obdobně, jako jiné žánry pověstí. Pověsti s nadpřirozenem jsou obzvláště silně svázané s určitou lokací, na kterou je nahlíženo jako na podivnou, protože nezapadá do okolního známého prostředí (hřbitov, mosty, jeskyně, opuštěné domy apod.). Pověsti nabízejí odůvodnění existence těchto lokací a zároveň je (zne)užívají jako referenční body, aby pověst získala na důvěryhodnosti.⁹⁸

Nadpřirozeno je neobvyklý či nemožný detail nebo událost, které se nedají vysvětlit žádným konvenčním způsobem v kultuře, ve které se nachází. S vývojem civilizace a měnícím se pohledem na realitu se mění i to, co je označováno za nadpřirozené.⁹⁹ V pověstech s nadpřirozenem jsou po celém světě nejčastější příběhy s duchy či s mrtvými, kteří se neposunuli ani po pohřbu dál (např. upíři, zombie). Mnoho tradic pojednává o víře v tajemný element, který přežívá smrt těla, a je většinou označována jako *duše*. Lidová tradice se tento element snaží zhmotnit, aby odchod duše z těla při smrti byl viditelný. Existuje mnoho příběhů o duších, které nebyly schopné odejít a zůstávají na světě jako *duch*. Důvodem může být velký zločin (např. vražda), exkomunikace či neprovedení pohřbu. Oběti vražd a utopenci jsou automaticky odsouzeni k časově neomezenému podmíněnému setrvání ve světě živých. Pokud jsou tito duchové přízrační, mají i mnoho zvláštních vlastností. Vidí je jen jeden člověk nebo zvířata, září a nemají stín, ale zároveň na sebe mohou brát mnoho podob v představách člověka, který je spatřil. Mohou být utěšeni novým pohřbením, magickým rituálem, spálením těla nebo useknutím hlavy apod. Občas čekají, až se stane určitá událost, a pak zmizí sami.¹⁰⁰

⁹⁵ FOX TREE, Jean E. a Mary Susan WELDON. Retelling urban legends. The American journal of psychology. Urbana: University of Illinois Press, 2007, roč. 120, č. 3, s. 11-. ISSN 0002-9556.

⁹⁶ Ibid ELLIS, pozn. 93

⁹⁷ V Česku se používá název démonologické pověsti, který je pro tuto práci neodpovídající, a proto se autorka rozhodla pro neutrální výraz používaný v zahraničí.

⁹⁸ Ibid KINSELLA, pozn. 85

THOMPSON, Stith. The Simple Tale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 188–271. ISBN 978-0-03-007175-1.

⁹⁹ Ibid KINSELLA, pozn. 85

¹⁰⁰ Ibid THOMPSON, pozn. 97

3.2.1.4 Zážitek ze života/biografická pověst

Poslední subžánr nezapadá zcela mezi pověsti. Dalo by se říct, že jim vývojově předchází, jelikož se má jednat o příběh o osobním prožitku – vypravěč je i zdroj, který je v pověstech většinou jen citovaný. Nicméně svou povahou se pověstem velmi blíží, a proto je v tomto souhrnu zařazen. Tato vyprávění se pokoušejí o oživení a rekonstrukci minulých událostí a psychického stavu, který způsobily.¹⁰¹ Jako narativní forma vycházejí tyto příběhy z osobních zážitků jednotlivých vypravěčů a z potřeby o nich mluvit. Jsou idiosynkratické a jejich obsah často nezapadá do inventáře identifikovatelných folklórních narativů. Zároveň jsou lepším nástrojem pro odkrývání každodenní reality sociálních skupin než tradiční narativní formy, protože mají čerpat z autentických současných zážitků vypravěče.¹⁰²

3.2.2 Přenos pověstí

Způsoby přenosu pověstí jsou různorodé. Nejsou omezené pouze na komunikaci tváří v tvář v malých skupinách. Napříč historií existují psané zdroje oplývající pověstmi. S industrializací se objevily nové způsoby šíření, jako je rozhlas, televize a, v současnosti nejdůležitější, internet, díky kterým šíření pověstí zdaleka přesáhlo malé skupiny. Mnoho z nich je známo globálně, čímž se homogenizuje masová kultura. V masmédiích je množení pověstí zcela mimo kontrolu a pověsti se díky nim staly neplodnějším žánrem folklóru současnosti.¹⁰³

3.3 Folklor a internet

Od prvopočátků existence internetu byl folklór jeho důležitou součástí. Internet je ideálním místem pro přenos a šíření lidových vyprávění, díky jeho anonymitě a efektivnosti šíření. Nabízí nové možnosti studia pověstí a jejich odnoží, protože lze snáze vysledovat jejich stopy. Elektronicky šířené pověsti díky anonymitě vyjadřují sentiment vypravěče drsněji, s menším ohledem na pocity druhých, než orální přenos. Pro zkoumání folklóru na internetu je třeba se oprostít od očekávání a stereotypů komunikace tváří v tvář a redefinovat folklór jako vyjádření kreativity jednotlivce či skupiny směrem ven v nejrůznějších formách a interakcích.¹⁰⁴ Navíc ani internet ani folklór nejsou statickým uložištěm zážitků. Folklor jako kreativní aktivita nemůže existovat bez zaujatých účastníků, kteří střídají roli vypravěče a posluchače. Internet podporuje kreativitu svých uživatelů, protože umožňuje a podporuje

¹⁰¹ FIALKOVA, Larisa a Maria YELENEVSKAYA. Ghosts in the Cyber World. An Analysis of Folklore Sites on the Internet. *Fabula*. 2001, roč. 42, s. 64–89. DOI: 10.1515/fabl.2001.011

¹⁰² ALLISON, Randal S. Personal Experience Narrative. In: *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. 1997, s. 635–637. ISBN 978-0-87436-986-1.

¹⁰³ Ibid DÉGH, pozn. 84 & KINSELLA, pozn. 85

¹⁰⁴ BLANK, Trevor J. Toward a conceptual framework for the study of folklore and the internet. Logan, Utah; Utah State University Press, 2014. *Current Arguments in Folklore*. ISBN 978-0-87421-945-6.

výměnu vědomostí a zážitků či nalezení lidí sdílejících podobné zájmy, starosti a koníčky. Synergický efekt spontánního vystupování a otevřenost média, na kterém probíhá, umožňují bujení folklóru na internetu, který tím nabízí znovu se obnovující korpus expresivního obsahu vhodného pro folklórní výzkum.¹⁰⁵

Internetové pole nemůže být odděleno od tradičního výzkumného pole folkloristy (tzn. lid (folk) na venkově a sociální skupiny ve městech), protože jsou spojeny společnými tématy. I v internetovém folklóru existují o skupiny lidí, zvyklosti, žargon a dialekty, sousedství, zločin, vztahy, hry, diskusní skupiny, projevy emocí a různé další formy komunikace.¹⁰⁶ Pro studium digitálního folklóru je ale třeba brát vážně digitální i folklórní element, protože internet mnoho obsažené zvyklosti skupin lidí mění novými a často neviditelnými způsoby, v posledním desetiletí hlavně prostřednictvím sociálních sítí. Sociální sítě dokáží v určitých ohledech folklór popularizovat lépe než dříve díky snadnému přístupu k úpravám a sdílení a vyjádření hybridní formou projevu, která působí neformálně a běžně. Tím se více a více podobá fyzickým interakcím.¹⁰⁷ Navíc internet, stejně jako orální přenos folklóru, nevyžaduje oddělení skutečnosti a fikce. Absence tohoto rozdělení tak umožňuje šířit falešné informace, fake news a pověsti, stejně jako podněcovat úzkost a hysterii.¹⁰⁸ Zároveň je digitální folklór schopný sjednocovat lidi z celého světa, kteří by se jinak nesetkali, což lze pozorovat na heterogenitě uživatelů a neurčitosti jazyka, kdy hlavním jazykem internetu sice je angličtina, která často není mateřským jazykem vypravěče ani obecnstva.¹⁰⁹

3.3.1 Charakter internetového folklóru

Při zkoumání folklóru na internetu je třeba si ujasnit, do jakého prostoru vstupujeme – jde o ústní nebo psaný prostor? Ústní projev je spontánní, dynamický a závislý na vypravěči, který ho zrovna vypráví. Na druhou stranu psaný projev je statický, upravený a po dokončení jeho forma nabývá nezávislosti na svém autorovi. Elektronická kultura, které se také přezdívá „sekundární oralita“, představuje zajímavý mix obou. Narativy na internetu mohou být uloženy v originální formě, ale jsou často vystaveny modifikaci při sdílení. Text tedy přichází částečně o nezávislost na autorovi psaného textu, protože není nutně uchován v původní formě, ztrácí

¹⁰⁵ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100 & BLANK, pozn. 103

¹⁰⁶ Ibid BLANK, pozn. 103

¹⁰⁷ PECK, Andrew a Trevor J. BLANK. Introduction: Old Practices, New Media. In: *Folklore and Social Media*. United States: University Press of Colorado, 2020. ISBN 978-1-64642-058-2.

¹⁰⁸ Ibid MCCLELLAND, pozn. 76

TAYLOR, Tosha R. Horror Memes and Digital Culture. In: BLOOM, Clive, ed. *The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic*. Cham: Springer International Publishing, 2020, s. 985–1003. ISBN 978-3-030-33136-8. DOI: 10.1007/978-3-030-33136-8_58

¹⁰⁹ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

statičnost. To zesiluje fakt, že nearchivované příspěvky na některých webech časem mizejí a může se stát nemožné dohledat originální příspěvek. Projev na internetu má i nádech spontánnosti a modifikací běžných pro ústní projev. Uživatelé často své psaní neopravují, takže příspěvek působí uspěchaně. Vzniká dojem, že se uživatel účastní spontánní konverzace.¹¹⁰

Nicméně i přes hovorový nádech internetových příspěvků mají stále především charakter zapsaných narativů. Za prvé, jde vždy o sólo výstupy nepodložené zpětnou vazbou obecnosti. Kvůli absenci zpětné vazby musí být vypravěč přesný a musí použít definice v oblastech, kde by je vypravěč v ústní komunikaci použil, jen v případě nutnosti. Za druhé, syntax příspěvků odpovídá více psaným narativům. Konstrukce běžné pro orální narativy jsou použity v úvodu a závěru příběhů, ale nikdy v části popisující události. Za třetí, vedle hovorových výrazů vypravěči rádi používají vědeckou či technickou terminologii a knižní výrazy. A konečně za čtvrté, charakter příspěvků je vizuální, zprostředkovaný obrazovkou umožňující spojení textu a obrazu, jako jsou připojené fotky a videa.¹¹¹

Na internetu se liší osobní a kolektivní čas, takže uživatel/čtenář se může dozvědět všechny informace, které se udály v jeho nepřítomnosti, v jejich originální formě, což by bylo v reálných podmínkách nemožné. Lze zde také pozorovat míchání zvyklostí. Tradiční folklór postrádá autora, zatímco na internetu se uvádí u příspěvků přinejmenším pseudonym, pokud ne jméno. Autoři příspěvků si navíc mohou nárokovat copyright, i když je jejich příspěvek variantou několika typů příběhů a chybí mu individuální poetika. Zároveň, na rozdíl od orálně šířeného folklóru, dostávají titul, pojmenování, i když často nepřímě. Autor příspěvku mu musí dát téma, titulek, který ve výsledku slouží jako název.¹¹²

Autentičnost příběhů na internetu nese performativní dojem, který vyzývá ostatní uživatele k podílení se na vývoji a sdílení příběhu. Kdokoliv může text přeposlat či pod něj přidat vlastní. Tento trend lze pozorovat i na ostenzi pověstí – jednání podle pověstí. Ostenzivní reakce na pověsti se děly i v minulosti, ale v současném multimediálním kontextu k ní dochází mnohem častěji. Uživatelé se účastní „legend tripping“ – výletu do dějiště určité pověsti, kde testují její narativ – či vedou k akcím, jako jsou bojkoty produktů, značek, firem anebo naopak jejich podpoře.¹¹³

¹¹⁰ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100 & TAYLOR, pozn. 107

¹¹¹ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

SIMON J BRONNER. Digitizing and Virtualizing Folklore. In: Folklore and the Internet. Utah State University Press, 2009. ISBN 978-0-87421-750-6.

¹¹² Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

¹¹³ Ibid BLANK a MCNEILL, pozn. 85 & TAYLOR, pozn. 107

3.3.2 Creepypasta

Žánr creepypasta je prvním žánrem vytvořeným a specifickým pro internet, kde se poprvé pod tímto názvem objevil v roce 2007. Název je vytvořen z internetového slangu *copypaste*, který je odvozen od fráze *copy – paste*, která se používá pro označení jakéhokoli části textu, která je opakovaně kopírovaná a uveřejněná. Může projít modifikacemi, komentování a/nebo reinterpetacemi, což odpovídá folklórnímu procesu opakování a vytváření variací. Creepypasta znamená strašidelnou (creepy) „copypastu“ a používá se pro označení šíření uměle vytvořených hororových příběhů, obrázků a videí. Oblíbená je hlavně u mladších ročníků a působí dojmem pověsti, protože užívá osobních narativů, rituálu, ostenze, důvěrně známých kontextů a vedlejších postav, a snaží se vyvolat pocity úzkosti, paranoii a strachu. Zároveň o příbězích tvrdí, že jsou pravdivé, i když jsou sebevíc fantaskní. Interakce uživatelů s creepypasta by se měla podobat reakci na skutečné události, ačkoliv je uživatelům pravděpodobně jasné, že jde o fikci. Původní zdroj je anonymní, ale creepypasty jsou často pro dodání autenticity spojovány s člověkem, který je sdílel. Creepypasty přežívají díky opakovanému sdílení/přepisování/reimaginaci podobně jako jiné formy folklóru na internetu. Jejich přežití závisí na děsivosti? a přidání obrázků, videí či diskurzních prvků. Jsou šířeny na internetových fórech, wiki, sociálních sítích a stránkách jako je 4chan a reddit. Mezi nejznámější creepypasty patří Slenderman, Siren Head či The Rake.¹¹⁴ Tato práce se sice nezabývá creepypastami, která je vnímána jako žánr uměle vytvořených narativů, které mají i autora (i když ten se může kvůli nestabilitě internetu ztratit a často je finální/nejlépe známá verze narativu dílem kolektivu). Tento žánr je třeba zmínit, protože bývá v posledních letech zaměňován se současnými a nadpřirozenými pověstmi nebo používán jako jejich název.

3.3.3 Pověsti s prvky nadpřirozena na internetu

Pověsti s prvky nadpřirozena na internetu jsou na pomezí folklóru a participační kultury.¹¹⁵ Moderní pověsti jsou vyprávěny v prostředí religiozní plurality, včetně ateismu, a k existenci nadpřirozených bytostí jsou nevyhraněné. Pověsti se už dále nešíří jen v komunitách sdílejících stejné představy, a protože jsou moderní komunity ideologicky a nábožensky různorodé, tak jsou pověsti pro někoho každodenní a pro někoho zvláštní. Dříve bylo poselství pověsti jednoznačné, neboť se vyprávělo a sdílelo v komunitě stejné zkušenosti či představ o světech, zatímco moderní pověsti mají poměrně velký rozptyl obsahu a interpretační svobodu. Lze nalézt příběhy o neurčitých „stínových“ bytostech, humanoidních

¹¹⁴ Ibid BLANK a MCNEILL, pozn. 85 & TAYLOR, pozn. 107

¹¹⁵ Ibid TAYLOR, pozn. 107

mimozemšťanech, anebo o nehmotných duších, jejichž chování a záměry jsou utvářeny osobními interpretacemi vypravěče a jeho posluchačů. Mnoho z nich navíc generuje namísto jistoty nejistotu. Právě internet je ideálním prostorem pro jejich šíření, protože jde o prostor ovládaný představivostí, intuicí a nepřesnou logikou. Na internetu se objevuje mnoho témat o nadpřirozenu a kyberprostor umožňuje lidem externalizovat či prokázat vlastní představy, protože jde o prostředí, kde se fakta a fikce proplétají s vírou a hoaxy.¹¹⁶

Nadpřirozené příběhy se často týkají zážitků z dětství či adolescence vypravěče. Pro některé vypravěče jde o traumatické zážitky, které je důležité znovu odvyprávět a svým způsobem je znovu prožít na místě, které jim přijde jako bezpečné a pozitivní sociální prostředí.¹¹⁷

Sdílené nadpřirozené příběhy mohou být nahlíženy jako snaha zachytit prchavou percepční zkušenost slovy. Vypravěč popisuje veškeré smyslové vjemy, které měl údajně cítit. Detailně popisuje věci ovlivněné nadpřirozenými silami, pohyb vzduchu, který doprovází paranormální aktivitu, zvuky, které signalizují přítomnost ducha apod. Ačkoliv velké množství detailů zpomaluje linii vyprávění, má dvě důležité funkce: zvyšovat uvěřitelnost narativu a vytvářet napětí odsouváním vyvrcholení příběhu. Vyvrcholení popisu vypravěče je fyziologická reakce těla, která symbolizuje psychický stav zděšení a šoku.¹¹⁸

Výběr zápletek nadpřirozených pověstí zůstává i na internetu poměrně omezený a příliš se neliší od repertoáru klasických vypravěčů. Mezi nejoblíbenějšími lokace patří strašidelné domy a byty, prokletá divadla, hotely a nemocnice. Mnoho vypravěčů popisujících zážitky z dětství mluví o hračkách nebo mrtvých mazlíčcích, ale i rodinných příslušnících. Nicméně opakováním dějů se témata nestávají monotónními, protože příběhy oplývají různorodostí detailů, neočekávanými zvraty a novými, současnými, ponaučeními, které vyvstávají se sociálními změnami.¹¹⁹

3.3.4 Korejská republika

Současnou situaci v kontextu internetových pověstí v Jižní Koreji shrnuje autor Čchön (Čchön 2004). Vysvětluje, že i v současnosti, kdy se pověstem dobře daří na internetu, který na Západě spíše snížil množství folklóru o nadpřirozenu, je v jižní Koreji stále patrný silný zájem o pověsti s nadpřirozenou tematikou, jako jsou duchové, světy nesmrtelných a záhroby. Diskurz

¹¹⁶ Ibid KINSELLA, pozn. 85

¹¹⁷ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

¹¹⁸ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

¹¹⁹ Ibid FIALKOVA a YELENEVSKAYA, pozn. 100

se ale mění podle toho, zda se na tyto příběhy nahlíží s důvěrou, pochybnostmi, nebo jako na čistý výmysl. V poslední době se podle ní ještě více projevuje tendence u nadpřirozených pověstí potvrdit autentičnost či obhájit existenci jiných světů a nadpřirozených bytostí, takže diskurz se zabývá především zážitky ze života a příběhy „svědků“. Současný pohled na nadpřirozeno lze vysledovat i v televizních programech, které se zaměřují na potvrzení odvyprávěných pověstí za pomoci vědy nebo odborníků. Pověsti s duchy jsou podle Čchön stále běžné, ale ne pro obecný zájem o tajemno, nýbrž se záměrem se bát. Tento trend lze pozorovat na oblíbených školních kóramech, kde se sice strašidelnost dotýká i tradičních představ, ale jejich záměrem je potvrdit pravdivost a způsobit uživateli zážitek. V současných korejských pověstech se duchové zjevují jako děsivá postava v dálce, která je buď naprosto obludná, anebo je jen karikaturou, a následně mizí.¹²⁰ (Čchön)

¹²⁰ ČCHÖN, Hjesuk. Sörhwaüi põmdžuwa kallä, kü mirädžök čönmang. Kubimunhak jöngu. 2004, č. 18, s. 25–61.

4. Rozbor příběhů z korpusu

Praktická část diplomové práce je analýzou vybraných motivů příběhů z korpusu se dvěma cíli. Zaprvé, nalézt shodné motivy pro určitá místa, kde se odehrává děj, a pro nadpřirozené bytosti či události, které se v nich vyskytují nebo projevují. Za druhé, najít a/nebo popřít shodu s tradičními předlohami popsanými v kapitole o historickém vývoji.

Korpus se skládá z příběhů ze tří vybraných knížek od autora Song Čunüi – *Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi*¹²¹ (krátký název *Kimjohan ijagi*, česky „Podivné příběhy probdělých nocí“, dále jen KI), *Kongpchoüi kürimdža musöun ijagi tö pchainöl*¹²² (krátký název *Musöun ijagi tö pchainöl*, česky „Stín hororu – Strašidelné příběhy, finální díl“, dále jen MI) a *Angnjöngüi soksagim musöun ijagi · ributchü*¹²³ (krátký název *Musöun ijagi ributchü*, česky „Šepot démonů – Strašidelné příběhy, reboot“, dále jen MIR). Knížky jsou sborníky městských pověstí a zážitků ze života, které autor sesbíral ve svém okolí a na internetu a uveřejnil je na vlastním blogu *thering.co.kr*. Následně je vydal i v tištěné podobě. Songův projekt začal v roce 2003 a první kniha KI byla uvedena na trh v roce 2006. V roce 2008 sérii *Musöun ijagi*, „Strašidelné příběhy“, která se skládá ze čtyř knih, a poslední MI, která je součástí zkoumaného korpusu, vyšla v roce 2011. Autor nakonec vydal v roce 2019 knihu MIR, pravděpodobně se snahou obnovit sérii, ale od té doby, alespoň prozatím, další knihy nevyšly a ani zmíněný blog nebyl aktualizován. Vybrané knihy ohraničují začátky a konce autorovy práce a je od nich očekávána jistá reprezentativnost celé tvorby. Zároveň jsou zajímavým mixem folklórních žánrů, zaznamenané ústní a internetové slovesnosti. Otázkou je, zda jsou i reprezentativní pro strašidelné příběhy kolující v korejské společnosti. Autor se každopádně vymezuje vůči používání importovaných motivů a příběhy v knížkách jsou podle jeho slov čistě korejské a/nebo osobní zážitky.

V knihách lze pozorovat upravený jazyk, pravděpodobně pro vyšší čtivost, ale je zřejmé, že jsou původní autoři jednotlivých příběhů různí lidé, což je patrné například díky různým délkám vět, použitému nářečí (v textu, a hlavně v přímé řeči), profesnímu slangu či věkově specifické slovní zásobě. Neobvyklé výrazy jsou doplněny o vysvětlení v závorce, které opět ukazuje na zásah autora/editora sbírek Songa, ale zároveň potvrzují existenci dalších autorů

¹²¹ SONG, Čunüi. *Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi* [online]. Ssiäntchok, 2006 [cit. 30.10.2021]. ISBN 978-89-90763-86-0.

¹²² SONG, Čunüi. *Kongpchoüi kürimdža musöun ijagi tö pchainöl* [online]. Ssiäntchok, 2011 [cit. 30.10.2021]. ISBN 978-89-6098-158-4.

¹²³ SONG, Čunüi. *Angnjöngüi soksagim musöun ijagi · ributchü*. Ssiäntchok, 2019. ISBN 978-89-6098-602-2.

jednotlivých příběhů, stejně jako cenzurování specifických názvů míst a jmen, a to mnohdy různými způsoby.

- *Autor Song Čunüi*

Song je grafický designér ve společnosti TNM a strašidelné příběhy – *ködamy* – sbírá ve svém volnu a uveřejňuje je na blogu thering.co.kr od roku 2003. Snaží se, aby příběhy čtenáře „očarovaly“ stejně jako videokazeta z filmu *Kruh*. Příběhy uveřejněné na jeho stránkách byly prý i použity jako předlohy filmů, seriálů, rozhlasových programů i knížek. Jmenovitě ale žádné nezmiňuje.

- *Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi; 2006*

První vydaná kniha obsahuje dohromady padesát šest příběhů, respektive šedesát čtyři, protože dva „příběhy“ jsou samy osobě souborem pěti kratších příběhů z prostředí školy. V korpusu je použito šedesát dva těchto příběhů, zbylé dva neobsahují zkoumané prvky nadpřirozena. Autor knihu uvádí jako čistě korejské příběhy vylučující jakýkoliv zahraniční, zejména japonský, vliv a nazývá ji snahou o vytvoření domácí tradice strašidelných příběhů. Městské *ködamy* definuje jako příběhy, které nejsou prosté, ale naopak jsou komplexní v obsahu tradiční kultury vypravěče a fungují jako zrcadlo ukazující způsob života současných lidí.

Kniha má 186 stran a jeden příběh průměrně dvě až tři strany. Autor upravil všechny příběhy do formálního zdvořilého stylu *čondänmal*. Příběhy nejsou očíslované ani nijak rozřazené. Jsou doplněny o ilustrace od autorů Kim Čchangsun a Son Čihüi, na kterých je na nich patrný subjektivní přístup ilustrátorů, protože ne vždy vyobrazují obsah příběhu.

- *Kongpchoüi kürimdža musöun ijagi tö pchainöl*

Finální kniha série *Musöun ijagi* obsahuje dohromady 39 příběhů a z toho je v korpusu použito 32. Zbýlých sedm neobsahuje prvky nadpřirozena. Úvod knihy je zamýšlením nad původním záměrem strašidelných pověstí, který autor vidí nejen v edukativnosti, ale především ve snaze popsat blízká setkání s nebezpečím, a jak se mu podařilo vypravěči/ hlavní postavě těsně uniknout. A taková „edukativnost“ nemizí ani v současných *ködamech*, nýbrž je jen děsivější. Současné strašidelné pověsti podle Songa navíc obsahují osobní strasti, jako je samota, vyloučení ze společnosti, šikana, stres apod. *Ködamy* se podle autora přesunuly z neznámých a temných míst v přírodě na důvěrně známá místa ve městě, jako jsou výtahy,

emaily či mobily (nicméně žádné takové příběhy sbírka neobsahuje), a nechce, aby byly příběhy brány jen jako pouhý horor, ale jako odraz myšlení současných lidí.

Kniha má 236 stran a jeden příběh vychází přibližně na čtyři až pět stránek. Všechny příběhy jsou upravené do neutrálního stylu *hāračche*, jsou očíslované a celá kniha je rozdělena do tří oddílů - 靈 *Rjōng*, *Humčchjōbonūn nun* („Duch, skrytě sledující oči“, 14 příběhů), 殺 *Sal*, *čugūmūi paččul* („Smrt, provaz smrti“, 14 příběhů) a 妙 *Mjo*, *ōdumūi sigan*: („Talent, čas temna“, 11 příběhů). Není zřejmé, podle čeho autor příběhy rozdělil, a sám se k dělení nevyjadřuje. Jediné, co stojí v řazení za zmínku je, že druhý oddíl *Smrt* obsahuje všechny vyřazené příběhy. Každý příběh je doplněn o celostránkovou ilustraci od autora Kang Kwangsök, a každá je stylizovaná jako fotka pořízená na místě děje. Nicméně opět nejsou vždy přesné (například vyobrazují ženského ducha, ačkoliv se v něm mluví o duchovi muže).

- *Angnjōngūi sogsagim musōun ijagi · ributchū*

Dosud poslední Songova kniha obsahuje 41 příběhů a z toho je 36 použito v korpusu. Na rozdíl od ostatních sbírek jsou vyřazeny příběhy, které jsou v MIR znovu použité z předešlých sbírek, respektive v případě korpusu hlavně ze sbírky MI, a pravděpodobně i z dalších dílů série, které do korpusu nejsou zahrnuty. Kniha je proto pravděpodobně souborem nejoblíbenějších příběhů autora či čtenářů jeho blogu a je jen doplněna o pár nových. Autor se k tomu ale nevyjadřuje. V každém případě je tato kniha díky řečenému asi nejreprezentativnější. V úvodu se autor opět vrací, a tentokrát je i popisuje, k typickým importovaným příběhům z Japonska a vysvětluje na nich, jak *kōdamy* fungují jako zrcadlo současnosti, protože reflektují dobové změny a samy se s ní mění. Navíc jsou podle něj i „barometrem“ ukazujícím nálady společnosti. Příběhy ve sbírce popisuje jako zážitky „sousedů“ čtenářů, které sice jsou příšerné, ale i tak se dějí v normálním životě.

Kniha má 261 stran textu a na jeden příběh v průměru připadá přibližně čtyři až pět stránek. Všechny příběhy jsou ve formálním zdvořilém stylu *čōndānmal*, stejně jako příběhy v KI. To potvrzuje autorův zásah do textu, protože jsou v tomto stylu i příběhy z MI, které jsou v původní sbírce zapsané neformálním stylem, a navíc mají i jiný název. Příběhy jsou očíslované, ale nemají žádné další řazení. Každý je doplněn o celostránkovou ilustraci od autora Kim Sūtcha a některé obsahují i malé ilustrace v textu. Ilustrace v této knize jsou velmi krvavé a hrůzostrašné, obzvláště v porovnání s pracemi autorů v předešlých knihách, a opět jsou velmi subjektivní.

- *Shrnutí obecných naratologických prvků*

Většina ze zkoumaných sto třiceti příběhů se odehrává v noci nebo večer (90/130), dalších patnáct dějů se odehrává v delším časovém úseku. Víc se jich odehrává v létě (21) než v zimě (11). Většina příběhů je zážitkem jednoho člověka beze svědků (61/130), dva lidé si děj příběhu prožili ve třiceti třech případech a ve dvaceti osmi byli svědky dění aspoň tři lidé, ale klidně i celá vesnice. Ve zbylých devíti příbězích se jednalo o prožitek jedné rodiny.

Vypravěč se shoduje s hlavní postavou v šedesáti případech a v dalších sedmi byl vypravěč očitým svědkem událostí. Příběhů z druhé ruky, ve smyslu těch, které se staly někomu ve vypravěčově blízkosti, je čtyřicet šest a z nich se patnáct stalo „známým“, patnáct „členu rodiny“ a deset „kamarádovi“. V případě zbylých dvanácti příběhů vypravěč jen převypravuje to, co slyšel od někoho dalšího. Dohromady jen třicet příběhů je zároveň osobním zážitkem a beze svědků. Dá se tedy říct, že 67 příběhů obsahuje zážitek ze života, 46 příběhů je možné klasifikovat jako městské pověsti a zbylých 12 je na pomezí městských a obyčejných pověstí. Patnáct příběhů z celku navíc obsahuje nějakou formu lokální pověsti.

Vypravěč je ve většině příběhů muž (57/130) a z toho je v třiceti dvou příbězích i hlavní postavou. V dalších padesáti dvou není vypravěč specifikován. Žena je vypravěčem pouze v jednadvaceti příbězích a z toho je ve třinácti příbězích i hlavní postavou. Obdobně je i hlavní postava příběhů nejčastěji mužského pohlaví (56/130). O ženu jde ve třiceti dvou příbězích, ve dvaceti pěti je hlavní postava nespecifikovaná a v sedmnácti je postav více a jde o muže i ženu (často o pár, ale i skupiny přátel). Naopak nadpřirozeno je ve většině příběhů nespecifikované (51/130), ve čtyřiceti sedmi příbězích jde o ženu, kterou shodně často viděli ženy a muži (17x), v jednadvaceti případech jde o muže, kterého viděli jen muži (13x) anebo je svědek nespecifikovaný, ve třech příbězích se objevuje pár (muž a žena) a v posledním jednom příběhu jde o dítě.

Zážitky se ve většině případů staly dospělým (68/130). V dalších jednapadesáti příbězích se staly dětem, a to hlavně středoškolákům (19/51). Ve třinácti případech jde o rodinu nebo velkou skupinu lidí všech věkových kategorií.

Přesný čas, kdy se příběh odehrál, nebo alespoň jeho upřesnění, je uvedeno u osmdesáti příběhů. Z toho se stalo devatenáct příběhů „před x lety“ (kde x je specifické číslo, nejčastěji „před 10 lety“), osmnáct příběhů časově odkazuje na nějakou dobu, „kdy hlavní postava byla někde a něco dělala“ (nejčastěji „když jsem byl na střední“ apod.), ve čtrnácti příbězích je uveden přesný rok nebo alespoň dekáda, dvanáct příběhů se stalo hlavní postavě v „dětství“,

dalších devět nedávno (často „před rokem“, „minulé léto“ apod.), osm příběhů se odehrálo „dávno“ a ve dvou případech se aktivita pokračuje i v době, kdy o ní autor píše.

Příběhy se odehrávají téměř shodně jak uvnitř nějaké budovy (57/130), tak venku (56/130) a devět příběhů se odehrává venku i uvnitř. Šestnáct dějů se odehrává ve snu, dva v dopravním prostředku a jen v jednom se nedá místo nijak specifikovat. Padesát šest příběhů (v KI jen 16/62, ale většina příběhů MI – 20/32–a MIR -20/36) navíc uvádí přesnou lokaci. V deseti příbězích z KI jde ale o stejnou adresu konkrétní školy. Specifická lokace je uvedena většinou u příběhů z první ruky (31/56, respektive 31/47 pokud se škola počítá jen jednou), takže jasně slouží jako indicie autenticity osobního zážitku.

Příběhy jsou většinou uzavřené (103/130), aspoň částečně vysvětlené (úplně 51/130, částečně 22/130) a většina obsahují nějaké řešení nastalé situace (úplně 63/130, částečné 4x). Příběhy jsou nejčastěji zakončeny samotným vysvětlením události vypravěčem (33/130, hlavně KI 21/62) a/nebo popisem následků, které setkání s nadpřirozenem na hlavní postavě zanechalo (33/130, většinou větší opatrnost, ale i nemoc a smrt postav, nejčastěji v KI 13/62 a MI 17/32). Další časté zakončení příběhů je náhlé ukončení překvapujícím konstatováním, které vyvolává ve čtenáři otázku, často se vyskytující u otevřených konců (16/130, hlavně KI 12/62). Stejně často je příběh uzavřen zamyšlením vypravěče nad popsánými událostmi (16/130, hlavně MIR 10/36). Následuje uzavření příběhů otázkami vypravěče, ve kterých přemýšlí, jak asi vypadá současná situace a snaží se přemýšlet nad tím, co si to vůbec prožil (14/130, hlavně MIR 7/36). Podobné jsou i otázky, „co by se stalo kdyby...“, které jsou ale méně časté (7/130, v MI vůbec). Čtyři příběhy z KI a MIR obsahují varování pro čtenáře a dva pokládají čtenářům otázku, zda si neprožili něco podobného (typické pro internetové pověsti). V KI se navíc u tří příběhů objevuje zakončení popisem záhady, kterou nadpřirozené dění způsobilo.

Ze shrnutí základních naratologických kategorií všech zkoumaných příběhů vyplývá, že v zápisu následují určitou šablonu, ale obsahově jsou poměrně různorodé. Je zajímavé, že má většina příběhů uzavřený konec a je vysvětlená a vyřešená, ačkoliv jde o příběhy s nevysvětlitelnými událostmi způsobenými nadpřirozenem. Také je neočekávané, že hlavními postavami a vypravěčem jsou především muži, i když čtenáři jsou hlavně ženy (zdroj na aladina) a že se jedná hlavně o zážitky dospělých lidí, což odporuje tvrzení mnoha korejských vědců, kteří se zabývají současnými pověstmi, a tvrdí, že jde jen o záležitost dětí školního věku.

V následujících kapitolách člením korpus dvěma způsoby. První ho dělí podle místa, ve kterém se příběh odehrává, a druhý ho dělí podle motivů nadpřirozena, které se v něm vyskytují. V obou případech dále zkoumám vybrané naratologické kategorie, odpovídající danému rozdělení.

4.1 Členění podle místa

Členění podle místa popisuje buď, kde se odehrává děj příběhu, a/nebo kde se zdržuje nadpřirozeno. Takovým místem může být reálný vymezený prostor jako bytové prostory, prostor celé vojenské základny nebo otevřený prostor jako les, anebo jde o abstraktní prostor jako sny, anebo se jedná o místo, kde dokáže nadpřirozená bytost žít, jako jsou předměty, ba dokonce lidé. Záměrem tohoto dělení je prozkoumat, zda jsou motivy příběhů jedinečné pro místa, ve kterých se odehrávají, jaké jsou jejich případné specifické rysy, zároveň vyhodnotit předpoklady míst známých v tradici a zmíněných v teoretické části a pokusit se každé místo na základě zkoumaných motivů definovat.

Na specifickém místě se odehrává 115 příběhů korpusu, respektive 51 příběhů z knížky *Kimjohan ijagi* (dále jen KI), 31 příběhů z knížky *Musoun ijagi* (dále MI) a 33 příběhů z knížky *Musoun ijagi ributchū* (dále jen MIR). Z těchto příběhů jsem vyřídila 14 kategorií: voda, les/hory, silnice, hřbitov, vojna, škola, ulice, nebytové prostory, opuštěný dům, ubytování, byt, dům (na vsi), sen, předměty a lidé. Některé příběhy jsou zařazeny do více kategorií, protože do nich obsahově spadají.

Pro lepší přehlednost a shrnutí sledovaných charakteristik příběhů je po úvodu jednotlivých míst použita shrnující tabulka. V každé je uveden název povídek v korejštině a v českém překladu, v jaké knize lze příběh nalézt v závorkách, a zkoumané kategorie. Zkoumanými charakteristikami jsou denní doba v příběhu, zda je vypravěč i hlavní postavou příběhu, jestli je v příběhu obsažena lokální pověst, jestli je v příběhu nadpřirozená aktivita viditelná a zda hlavní postava příběh zažila v dětství.

Kategorie denní doby je zkoumána pro zjištění, zda se nadpřirozené události odehrávají tradičně v noci a jestli na to má vliv místo, kde se příběh odehrává.

Zkoumání shody vypravěče s hlavní postavou umožňuje odlišit současné/městské pověsti od osobních zážitků, dále zjišťuje, které druhy folklorních žánrů jsou typičtější v závislosti na místě příběhu.

Využití/nevyužití lokální pověsti v příběhu jako zkoumaný parametr slouží k nalezení základu/původu vlastního příběhu, nebo jeho vysvětlení, a/nebo jeho návaznosti na známější pověst. Zároveň odhaluje originalitu jednotlivých příběhů, čímž jim propůjčuje větší autentičnost.

Parametr viditelného nadpřirozena je asi nejpochoptelnější. Táže se na existenci zjevných nadpřirozených bytostí nebo alespoň jejich zjevné aktivity. V jednotlivých kapitolách jsou pak tyto bytosti popsány se snahou nalézt shodné rysy v rozebíraném místě.

Posledním zkoumaným parametrem je, zda se příběh stal hlavní postavě v dětství. Zde jde o jisté zpochybňování autentičnosti, protože vypravěč nebo zdroj, od kterého vypravěč příběh převzal, si nemusí příběh pamatovat správně, pokud se stal v dětství. Zároveň je důležité sledovat, zda specifické místo ovlivňuje, v jakém věku tam může člověk zažít nadpřirozenou aktivitu. Pro upřesnění, děti jsou zde brány od „narození“ až po střední školu. Pokud se objevuje opakovaně specifický věk, je tento uveden v tabulce, stejně jsou uvedeni studenti jako „mladí dospělí“, pokud se příběhy v určitém místě staly převážně vysokoškolským studentům nezapadajícím do věkové skupiny „děti“.

Sledované parametry se shodují pro většinu míst, ale v případě specifičnosti některých lokací mohou být nahrazeny či doplněny. V takovém případě je důvod změny vysvětlen v úvodu kategorie.

4.1.1 Voda

Nadpřirozené bytosti žijící ve vodě mají silnou tradici nejen v Koreji. Setrvání těchto bytostí v povědomí Korejců potvrzuje několik příběhů ze zkoumaných sbírek.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Kjegok – Údolí (KI)</i>	Den	Ne	Ne	Ne (jen hl. postava)	Ne
<i>Mulgüsin – Vodní duch (MIR)</i>	Podvečer	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Hongsu – Záplavy (MIR)</i>	Den	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Kömün so – Černé jezírko (MIR)</i>	Den	Ano	Ano	Ne (jen šamanka)	Ano
<i>Ŏduun padaesö sujöghanün ai – Dítě v temných vodách moře (MI)</i>	Večer	Ano	Ne	Ano	Ano

Členění podle místa kategorie 1

Většina z pěti příběhů se překvapivě odehrává za světla a u sladké vody. Jedinou výjimkou je příběh *Dítě v temných vodách moře*, který se odehrává na malé mořské pláži po západu slunce.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené bytosti jsou viditelné minimálně jedné osobě, kromě příběhu *Záplavy*, ve kterém je slyšet jen volání v již opuštěné zatopené oblasti.

V příbězích *Vodní duch*, *Černé jezírko* a *Dítě v temných vodách moře* upadá hlavní postava do transu a v prvních dvou ztrácí moc nad svým tělem. Nadpřirozené bytosti mají ve všech pěti příbězích zlé úmysly, snaží se postavy zabít, k čemuž používají i jakési hypnotické schopnosti. V případě příběhů *Záplavy* a *Dítě v temných vodách moře* používají především lest – ať už volání o pomoc, či využití mrtvoly pro získání pozornosti. V příbězích *Černé jezírko* a *Vodní duch* jde o ženského ducha s typickým vzhledem a je doslova zmíněno, že v dané vodě v minulosti umřeli lidé, čímž vznikl prostor pro zadržení jejich duší. V příběhu *Černé jezírko* si s duchem promluví šamanka, která odhaluje jeho nešťastný konec a snahu se osvobodit ze svého vodního vězení prostřednictvím zabití hlavní postavy. Tím by v jezírku bylo uvězněno sto mrtvých, devadesát devět duší by mohlo přejít dál, zatímco hlavní postava, stá duše, by musela jako duch začít uvězňovat duše nanovo.

Nejzvláštnější je povídka *Údolí*, kde je ve vodě vidět „spousta hlav“, které se neprojevují nijak nebezpečné, nikoho nenapadají, jen zírají na jednu dívku ze skupiny mladistvých, kteří se přišli koupat, a proto jí hlavní postava zabrání do vody vstoupit. Tito duchové zde slouží jako varování. Ani příběh *Dítě v temných vodách moře* nepopisuje nadpřirozeno běžným způsobem. Hlavní postava vidí jen mrtvolu dítěte, kterou něco „černého“ pod vodou využívá jako návnadu, která se vzdaluje dál na moře, když se k ní hlavní postava přibližuje.

- *Lokální pověst*

Záplavy a *Černé jezírko* se staly podle vypravěče základem pro lokální pověst – všichni v oblasti o příběhu vědí. V prvním případě už samotný vypravěč vlastní pověst převypráví, protože nebyl jejím aktérem. V druhém případě rozšíření příběhu hlavní postavy – vypravěče – slouží jako varování pro ostatní obyvatele. Toto varování je podepřeno podobným případem třetí osoby ze stejného místa, který se stal v dospělosti vypravěče.

Všechny tři příběhy, které se staly přímo vypravěči, se udály v jejich dětství, zatímco příběhy z druhé ruky se staly dospělým.

- *Shrnutí*

Vodní duchové z korpusu jsou většinou nebezpeční, zdržují se hlavně ve sladké vodě, i když ne vždy, a mají schopnost manipulovat svou obětí. Jejich výskyt je nezávislý na denní době. Představa o nadpřirozenu odpovídá zažitým paradigmatům.

4.1.2 Les/Hory

Les a hory jsem shrnula do jedné kategorie, protože v Koreji jsou na všech horách a kopcích lesy. Tento prostor je přirozeně produktivní pro strašidelné pověsti, protože jde o přírodní místo stranou civilizace. Člověk se v něm tedy musí chovat jinak a zároveň ve spojení s ním je citlivější k nadpřirozené aktivitě. Tradičně se v Koreji v lesích skrývají hlavně příšery, ale protože se na mýtinách úpatí hor tradičně pohřbívají mrtví, prostor je spojen i s duchy.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Kiihan sonamu – Podivná borovice (KI)</i>	Večer	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Nun onŭn narŭi kŏsudža – Vetřelec při zasněženém dni (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>lčči mothal jŏrŭmnarŭi jŏhŏng – Nezapomenutelný letní výlet (KI)</i>	Den (děšť)	Ne	Ne	Ano	Ano i ne
<i>Hamburo irŭm purŭdži ma – Nevolej jméno bezdůvodně (MI)</i>	Den	Ano a ne	Ano	Ano	Ne
<i>Čŏlbiŏgesŏ momŭl tŏndžin jŏdža – Žena, která skočila z útesu (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Ŕrŏbutchŭn hulljŏnbjŏng – Zamrzlý rekrut (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ne
<i>Ausŏng – Křik (MIR)</i>	Den (děšť)	Ne	Ano	Ano	Ne

Členění podle místa kategorie 2

Příběhy z lesa/hor nemají shodnou denní dobu, i když většina se odehrává přinejmenším za špatné viditelnosti. Většina se nestala přímo vypravěči ani jeho rodině, jen někomu známému. S lokální pověstí jsou spojeny tři příběhy. Nadpřirozeno je viditelné v šesti ze sedmi vyprávění a v sedmém je pozorovatelná aktivita. Všechny příběhy se staly dospělým osobám, jen v jednom případě byly svědky události i děti.

- *Lokální pověst*

Tři lokální pověsti spojené s příběhy z lesů/hor se týkají historie místa, kde se postava setkává s nadpřirozenem. Ve dvou příbězích – *Nevolej jméno bezdůvodně* a *Křik* – je pověst spojena se specifickými historickými událostmi. V prvním příběhu se příběh odehrává na kopci ostrova Čedžu, na kterém se schovávali lidé během povstání na Čedžu v roce 1948. Vojáci oblast prohledávali, takže platilo pravidlo, že na sebe lidé nesměli volat, jinak vojáci našli

rodinu člověka a vyvraždili jí. Postarší žena, kterou v příběhu vypravěč a další postavy potkávají, byla právě obětí tohoto povstání a postavy si pravděpodobně spletla s vojáky kvůli jejich uniformám správců. Navíc si vypravěč dovil vyřknout jméno kolegy v blízkosti hory a tím ženu naštvál.

Příběh *Křik* se odehrává na poli blízko lesa, ve kterém se podle vypravěče odehrála důležitá bitva během korejské války. Vojáci v ní zabití proto v oblasti stále zůstávají, a nejen hlavní postavy, ale i jiní místní je čas od času vídají. V posledním příběhu *Žena, která skočila z útesu* pověst vysvětluje, že duch ženy na místě je duch dcery šamanky, která skočila z blízkého útesu a zabila se poté, co ji znásilnil policista. Duch ženy pak vodil muže ke stejnému útesu a docházelo ke zraněním, takže byl útes oplocen.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené bytosti jsou v příbězích *Podivná borovice*, *Nevolej jméno bezdůvodně* a *Křik* vyobrazeny tak, jak zemřely. V prvním příběhu postavy vidí oběšenou ženu na borovici, pod kterou sedí. Duch je zde pasivní. Ve druhém příběhu postavy vidí starší ženu, která se pohybuje na kopci, na který je zakázaný přístup. Ve druhé části příběhu je jedna z postav touto ženou tažena hlouběji do lesa a vidí, že má žena prostřelenou hlavu a na těle mnoho bodných ran, takže je i celá od krve. Duch zde se snaží pomstít a je nebezpečný. Ve třetím příběhu jsou vidět vojáci v uniformách severu i jihu, potřísnění krví, bez končetin, s chybějícím kusem hlavy apod. Duchové jsou zde pasivní.

Příběhy *Nezapomenutelný letní výlet* a *Žena, která skočila z útesu* obsahují skoro typické duchy žen – rozpuštěné vlasy a bílý hanbok. V prvním příběhu jsou duchové dva, mluví, smějí se a zlomyslně radí rodině špatnou cestu, takže rodina zůstává ztracena v lese. V druhém příběhu je duch ženy jen vidět, a to je samo o sobě děsivé. Původně byla ale schopná lidi očarovat a snažila se mstít. Zbývající příběh s viditelnou nadpřirozenou bytostí *Vetřelec při zasněženém dni* popisuje blíže neurčenou bytost, která vypadá jako stín osoby a zlomyslně nutí dva vojáky, aby ji pronásledovali na konci své hlídky.

Příběh *Zamrzlý rekrut* neobsahuje viditelné nadpřirozeno, ale vypravěč a jedna další postava jsou paralyzováni pohledem na podivnou světlušku. Když se dalším postavám jejich paralýzu podaří prolomit, jsou slyšet kroky na lesní cestě, ačkoliv nikde nikdo není vidět. Nadpřirozená bytost zde sice není vidět, ale působí nebezpečně.

- *Shrnutí*

Příběhy z lesů/hor obsahují převážně aktivní nadpřirozené bytosti, kterými nejsou jen duchové. Ačkoliv v žádném z příběhů není explicitní spojitost s tradičními hroby, lesy jsou každopádně považovány za hromadná pohřebiště mrtvých z historických dob a člověk si nemůže být nikdy jistý, zda se nepohybuje právě na takovém místě a neruší něčí klid. Zároveň se všechny příběhy staly dospělé osobě, pravděpodobně proto, že děti samy do lesa nechodí, respektive jim to není dovoleno. Nadpřirozené bytosti se postavám nesnaží otevřeně ublížit, ale přinejmenším si z nich utahují a snaží se je zavést hlouběji do lesů, aby se ztratily.

4.1.3 Silnice

Cesty sice nepatří mezi tradičně typická prokletá místa, ale protože se jedná doslova o pomyslný „meziprostor“ ve smyslu prostor mezi bodem A a bodem B, vytvářejí perfektní příležitost pro výskyt nadpřirozených bytostí a pro jejich setkání s živými. S rozšířením automobilů a urbanizace si lidé cesty spojují hlavně se silnicemi a cestováním autem. Možná právě proto je jednou z nejrozšířenějších pověstí z cest „Mizející stopař“ (Vanishing hitchhiker), v Koreji známý pod názvem „Taxi vezoucí ducha“ (Küsin tchäun tchäksi), která byla již zmíněna v historickém vývoji. (Jöm 2017, Brunvand 1981) Není proto překvapením, že i v korpusu je několik příběhů ze silnice, respektive z cesty dopravním prostředkem po ní.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Pösürül ččočaonün jödža – Dívka pronásledující autobus (KI)</i>	Svitání	Ano	Ne	Ano (ve snu)	Ne
<i>Sígol kuktoúi čadžongö harabödži – Stařík na kole na okresce (KI)</i>	Den	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Nun narinün pam – Zasněžená noc (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Hičhihaikchö – Stopař (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Hanbamüi kukto – Okreska v noci (MIR)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ne

Členění podle místa kategorie 3

Všechny příběhy v této kategorii mají společné dvě charakteristiky. Za prvé, všechny se staly dospělým lidem, což je poměrně pochopitelné vzhledem k tomu, že děti nemohou řídit. Za druhé, všechny obsahují viditelné nadpřirozeno, které se nicméně v chování a vzhledu liší. Většina příběhů se také typicky odehrává za tmy. Zde je nejzřejmější výjimkou *Stařík na kole na okresce*, pravděpodobně proto, že v noci by nikdo na kole nebyl pořádně vidět. Hlavní postava se ztratila, a když vidí staříka, chce se zeptat na cestu. Přijede vedle něj, ale stařík nemá tvář a v okamžiku mizí. Hlavní postava se pak od místních dozvídá, že na dané silnici se stávají často nehody, takže je příběh navázán na lokální pověst. Duch zde není ani zlý ani hodný, jen pokračuje ve své cestě i po smrti. Setkání s ním ale zachovává známky na autě, kterým jela

hlavní postava, a patří vypravěči, který od tohoto setkání slyší při jízdě po odlehlých silnicích cinkání zvonku kola.

- *Lokální pověst*

S lokálními pověstmi jsou v této kategorii spojeny dva příběhy z pěti. Již zmíněný *Stařík na kole na okresce* a *Okreska v noci*. Druhý příběh se odehrává typicky v noci a pojednává o setkání se závistivým ženským duchem, který sedí na směrovce nad silnicí, a když pod ní hlavní postava/vypravěč projíždí, zakryje mu přední sklo dlouhými rozpuštěnými vlasy, kvůli čemuž se vypravěč vybourá a skončí v nemocnici. Příběh je vysvětlen lokální pověstí o páru, který na stejné silnici v minulosti havaroval, a žena z páru zemřela, zatímco muž si našel jinou a oženil se. Kvůli tomu duch původní přítelkyně zůstal na silnici a napadá v noci auta s muži ve snaze nalézt svého přítele. Duch je zde tradiční v zášti a žárlivosti, ale kromě dlouhých rozpuštěných vlasů postrádá typický popis.

- *Nadpřirozeno*

Příběhy *Zasněžená noc* a *Stopař* sice vysloveně nenavazují na lokální pověst, ale jejich obsah a struktura je velmi podobná *Mizejícímu stopaři*. V prvním příběhu, *Zasněžená noc*, se hlavní postava rozhodne pomoci páru a svézt ho do města, protože je vidí čekat na autobus ve tmě při sněhové bouři. Pár, oblečený v černém s nepřirozeně bílými tvářemi, s ním prohodí pár slov, ale atmosféra je stejně chladná jako teplota v autě, ačkoliv je zapnuté topení. Mladík z páru se přesouvá nevysvětlitelně na přední sedadlo a oba v jednu chvíli přestanou být vidět. Když se hlavní postava dostane k benzínce, kde chce zastavit, hlas muže jí poděkuje, atmosféra se najednou uvolní a teplota stoupne. Hlavní postavě je jasné, že šlo o duchy a v tradičním stylu po tomto setkání onemocní záhadnou nemocí. Druhý příběh pojmenovaný *Stopař* je v porovnání s prvním i většinou příběhů z korpusu obecně velmi komplexní. Hlavní postava/vypravěč na své noční cestě za přítelkyní nabere stopaře, protože prší, a stopař – mladík – vypadá nešťastně. Podobně jako v prvním příběhu má i tento mladík velmi bledou tvář a po vysazení na zvoleném místě – vesnici Ttangkūt (tj. Konec světa) – mizí. Nedlouho na to se ale objevuje vypravěči ve spánku a radí mu, aby se vyhnul jedné silnici. Vypravěč tak učiní a vyhne se tak potenciální smrti v hromadné bouračce. Příběh se pak posouvá o dva roky, kdy vypravěč s přáteli jede na výlet právě do vesnice Ttangkūt. Mladík se vypravěči znovu objevuje ve snech, když vypravěč s přáteli spí v pochybném hostelu, a přiměje ho z něj ještě v noci odejít. Vypravěči a jeho přátelům tak zachrání život před požárem, který chvíli po jejich odchodu v hostelu vypukne. Celá skupinka pak dohledává ve vesnici informace o mladíkovi a dozví se,

že před patnácti lety spadl jeden takový z útesu v místě, kde vypravěč nabral stopaře, a zemřel. Duch je v tomto příběhu popsán jen jako bledý, dobře vypadající, se smutným výrazem. Vypravěči nejen že neublíží, ale dokonce mu oplácí jeho laskavost varováními před nebezpečím. To odpovídá některým tradičním příběhům a přesněji mixu dvou pozitivních typů duchů podle Paka (Pak 2008). U obou příběhů je zajímavý posun od taxíku, typického pro korejskou verzi *Mizejícího stopaře*, k osobnímu autu běžnému pro americkou verzi.

Poslední nerozebraný příběh, který je v tabulce uveden první, je *Dívka pronásledující autobus*. Jediný se odehrává v hromadné dopravě namísto osobního auta a jako jediný se odehrává v Soulu ve frekventovaném tunelu. Hlavní postava/vypravěč na chvíli usne a ze svého zadního sedadla ve snu vidí, jak autobus nadlidskou rychlostí pronásleduje žena s rozčuchanými vlasy. Nakonec autobus dobíhá a sahá na okno. V tu chvíli se vypravěč probere, autobus vyjíždí z tunelu a okno je otevřené. Obdobně jako ženský duch v příběhu *Okreska v noci* je duch v tomto příběhu pravděpodobně nebezpečný, ale chybí zde záměr a lepší vysvětlení, například v podobě lokální pověsti spojené s daným tunelem. Je také možné, že tunel a pověsti s ním spojené jsou tak známé, že je autor/vypravěč neuvádí. Tunel jako takový je ještě lepší metaforou pro propojení světů živých a mrtvých než samotná silnice, že lze příběh takto vysvětlit.

- *Shrnutí*

Příběhů ze silnice je v uvedených sbírkách kupodivu malé množství, ale jsou poměrně konstantní v obsahu. Pravděpodobně kvůli kvalitě „přechodného“ prostoru, který silnice má, jsou zde duchové vždy viditelní a mají lidský vzhled. Může jít o muže i ženu, ale v případě samotných žen hrozí hlavní postavě nebezpečí. Setkání s nadpřirozenem na silnici může navíc vést ke zranění, dočasným nebo trvalým následkům. Obecně tato kategorie skýtá mnoho tradičních motivů a narativů přesto, že bývá umístěna do moderního dopravního prostředku.

4.1.4 Hřbitov

Kategorie hřbitova je poměrně pochopitelná, protože v mnoha kulturách existuje představa, že duchové se zdržují tam, kde spočívá jejich tělo, a to je v ideálním případě hrob. Jak bylo zmíněno v teoretické části, tento předpoklad je v Koreji silný bez ohledu na snahu neokonfuciánského myšlení spojit jednu z částí duše zemřelých primárně s posmrtnými tabulkami. Nicméně na korpusu příběhů se to neprojevuje. Kategorie je velmi slabá a jeden z příběhů se dokonce neodehrává v Koreji, ale v Číně. Příběh se však stal korejské rodině, vnímání je tedy korejské a do korpusu stále patří. Zároveň je zvláštní, že ve třech z pěti příběhů

se mluví doslova o veřejném hřbitově, nikoliv o typických korejských hrobech na úpatí hor. Působí to jako by příběhy se hřbitovem byly spíše snahou napodobit západní trendy.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Čöresö närijöonün kil – Cesta z kláštera (KI)</i>	Večer	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Ičči mothal jöřümnarüi jöhäng – Nezapomenutelný letní výlet (KI)</i>	Den (déšť)	Ne	Ne	Ano	Ano i ne
<i>Mjobi üe harabödži – Stařík na náhrobku (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano (ne hl. p.)	Ne
<i>Mudömkkadži narül indohan saram – Člověk, co mě zavedl k hrobu (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Mudöm tongsan – Kopec s hroby (MI)</i>	Odpoledne	Ano	Ano	Ano (jen aktivita)	Ano

Členění podle místa kategorie 4

V této kategorii se čas neshoduje, ale ve všech je zhoršená viditelnost. V polovině příběhů se děj týká přímo vypravěče a stejně tak je v polovině příběhů zmíněna lokální pověst. Ve všech příbězích je vidět přinejmenším aktivita nadpřirozena, většina se stala někomu v dětství.

- *Lokální pověst*

Místní pověst je zmíněna v obou příbězích pro vysvětlení podivné aktivity. V příběhu *Cesta z kláštera* je postavám vysvětleno, že na úpatí kopce, na kterém se nachází buddhistický klášter, je pohřbena neznámá žena, která tu před lety zemřela. Protože neexistoval nikdo, kdo by se o tělo postaral, zůstává ve světě živých. V příběhu *Kopec s hroby* vysvětluje správce bytového komplexu vypravěči, že na kopci za domem se nacházejí hroby stejně, jako se původně nacházely na území bytového komplexu, ale kvůli jeho stavbě byly vykopány. Vysvětluje tím zvláštní dění v bytech.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozeno je v každém příběhu této kategorie vyjádřeno jinak. V příběhu *Cesta z kláštera* jde o ducha ženy, který chytí hlavní postavu za vlasy a křičí na ni, proč prochází kolem jejího hrobu. Hlavní postava s pomocí mnicha a lampiónu se sůtrami uniká, ale následně trpí záhadnou nemocí. Mnich ji navštěvuje doma a zakazuje do kláštera chodit, protože duch má nad ní moc a nemoc se zhorší, pokud se přiblíží. Duch zde není přímo nebezpečný, ale jeho aktivita ve světě živých je nepřirozená, a proto může být i smrtelná pro hlavní postavu.

V příběhu *Nezapomenutelný letní výlet* se celý širší okruh rodiny vydává na dovolenou a cestu zpět si za silného deště zkracuje přes lesní cestu. Zde potkává dvě ženy v bílém hanboku,

teré je opakovaně zavedou ke hřbitovu. Až když se je rozhodnou neposlechnout, se dostávají ven z lesů a zpět na silnici. Nadpřirozeno zde není nebezpečné, ale rozhodně se baví na účet postav.

V příběhu *Stařík na náhrobku* vidí jeden z vojáků na hlídce sedět na náhrobku na hřbitově za plotem vojenské základny starého muže. Vypravěč ho ale nevidí. Když jde následující ráno uklidit sníh, vidí, že na náhrobku, kde voják viděl starce, není sníh jako na jediném z celého hřbitova. Nadpřirozeno je zde zcela pasivní.

Příběh *Člověk, co mě zavedl k hrobu* obsahuje blíže nespécifikovanou postavu, která vypravěče zavede až k hrobu zakladatele školy, na jejímž území se příběh odehrává. Vypravěč to pochopí jako varování, aby nechal kouření. Nadpřirozeno zde hlavní postavu kárá, ale s dobrým úmyslem.

V posledním příběhu *Kopec s hroby* se na samotném hřbitově, který hlavní postava náhodou najde na kopci za bytovým komplexem, nic neděje, jen způsobuje špatný pocit. Aktivita duchů, kteří na něm přetrvávají, je vidět v samotných bytech – otevírající se dveře, šuplíky, televize, co se sama zapne apod. Aktivita není pro obyvatele nebezpečná.

- *Shrnutí*

Motiv hřbitova jako prostoru pro strašidelné příběhy je v korpusu značně neproduktivní. Uvedené příběhy hřbitov většinou jen zmiňují, a ačkoliv nadpřirozeno s nimi spojené projevuje nějakou aktivitu, není nijak nebezpečná, v jednom příběhu se snaží pomoci. Nicméně kvůli malému množství příběhů ze hřbitova (nebo z okolí hrobů) a jejich rozpolcenosti v dalších charakteristikách je těžké vyvodit obecnější závěry. V každém případě, možná kvůli realitě roztroušených korejských hrobů po vyvýšených místech, je malý výskyt logický a možná právě proto se příběhy odehrávají převážně na, pro Korejce moderních, hřbitovech. Aktivita zemřelých pohybujících se okolo hrobů, je navíc tradičně spojená s jejich nespokojeností a řádně pohřbení by ji neměli projevovat (An 1995).

4.1.5 **Vojna**

Pověsti z prostředí vojenského výcviku byly zmíněny v historickém vývoji a jsou jednou z nejobsáhlejších kategorií v dělení podle místa. V zemi, kde v armádním prostředí musí strávit polovina populace minimálně rok života, není existence pověstí z vojny překvapivá, ale jejich velké množství v korpusu je pravděpodobně zapříčiněno výběrem autora – muže. V každém případě je zajímavé, nakolik je nadpřirozeno běžné i v tradičně mužském prostředí, alespoň při pohledu ze Západu, kde je víra v takové síly většinou přisuzována ženám.

Vzhledem k tomu, že na vojenský výcvik odcházejí muži v dospělosti, nemá smysl zvažovat otázku, zda se příběh stal v dětství. Přínosem pro rozbor příběhů je sledovat služební nadřazenost hlavní postavy, kterou vnímá jako podstatnou Čin Ůnjina (Čin 2017), protože podle něj vojenské pověsti předávají zkušenější vojáci mladším, aby je naučili stereotypnímu chování. Mimo to je v příbězích z korpusu často zmíněna sebevražda.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Sebevražda	Hl. postava = nadřízený/ služebně starší
<i>Mjobi ũe harabōdži – Stařík na náhrobku (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano (ne hl. p.)	Ne	Ano
<i>Nun onŭn narŭi kōsudža – Vetřelec při zasněženém dni (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Jagan tchongjongmun kŭnmu – Noční směna u vchodu (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Jaganbočcho – Noční hlídka (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano (ne hl. p.)	Ne	Ne
<i>Kun hulljōnso – Vojenské cvičiště (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano	Ne
<i>Hōgong – Ve vzduchu (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne	Nezminěno
<i>Samčchonŭi čhot hjuga – Strýcova první propustka (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Hulljōnsorŭl čhadžaon saram – Člověk, který vyhledal cvičiště (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Čōlbjōgesō momŭl tōndžin jōdža – Žena, která skočila z útesu (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Angmong – Noční můra (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano (Ve snu)	Ne	Ne
<i>Son hŭndŭnŭn namdža – Mávající muž (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano	Ne
<i>Časarŭi sunso – Pořadí sebevražd (MI)</i>	Neurčeno	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Ŕrōbutchŭn hulljōnbjōng – Zamrzlý rekrut (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Kaŭŭi iju – Příčina spánkové paralýzy (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne (ale vražda)	Ne
<i>Činhāng čung – V průběhu (MIR)</i>	Noc	Z části	Ano	Ne	Ne	Ne
<i>DMZ (MIR)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ano	Ne
<i>Ssŭlssŭrhan sunčchal – Osamělá hlídka (MIR)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ano	Ne
<i>Jukkun D pjōngwōn misŭtchōri – Záhada vojenské nemocnice D (MIR)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ne (ale vražda)	Ne

Členění podle místa kategorie 5

Všechny příběhy s jednou výjimkou se odehrávají v noci. Ve většině se děj odehrává při nočních hlídkách, v dalších několika jde o příběhy spojené se spánkem. Jedinou výjimku činí příběh *Pořadí sebevražd*, protože se odehrává v průběhu několika měsíců a samotné nadpřirozeno je zde představeno ve formě kletby, respektive prokleté malby na zdi výcvikového

centra, na které jsou vyobrazeny různé hodnosti a pohlaví a v jeho pořadí se lidé sami zabíjí. Jak kletba mohla vzniknout, není vysvětleno. Může jít o kritiku vedení, které se rozhodlo malbu na zeď dát pro zkrášlení prostoru, který ale je z pohledu podřízených uvnitř prohnílý.

- *Lokální pověst*

Sedm příběhů z osmnácti mělo shodného vypravěče s hlavní postavou a z toho tři příběhy navazují na místní pověst. Respektive v *DMZ* je zmíněno, že v oblasti demilitarizované zóny jsou kvůli jejímu charakteru často vidět duchové vojáků, a vypravěč/hlavní postava pak vypráví svůj zážitek. I druhý příběh *Osamělá hlídka* se opírá o vysvětlení množství duchů pohybujících se v prostoru, tentokrát od nadřízeného, a na závěr přidává vypravěč vlastní zážitek. Lokální pověsti v těchto dvou příbězích se navíc týkají sebevražd. Podobné je to i v příběhu *V průběhu*, kde vypravěč nejdříve popisuje zážitky ostatních vojáků, aby vysvětlil, že mnoho lidí má podobné zkušenosti, a pak popisuje vlastní. Zkušenosti v tomto příběhu fungují jako vlastní místní pověst a nemají další vysvětlení.

Z třinácti příběhů, kde se hlavní postava neshoduje s vypravěčem, je devět místní pověstí nebo na ni navazuje. Respektive příběhy *Noční směna u vchodu*, *Ve vzduchu* a *Žena, která skočila z útesu* jsou samy o sobě lokální pověstí, protože se samotný vypravěč dostal na vojnu nebo do daného výcvikového centra až poté, co se příběh měl stát. Ostatních šest se stalo známému vypravěči v době, kdy sám sloužil na vojně, popřípadě jeho příbuznému, a jejich události jsou podepřeny lokální pověstí. Sedm z devíti těchto lokálních pověstí je o sebevraždě nebo vraždě. Výjimkou je příběh *Ve vzduchu*, který je sám o sobě pověstí, a nadpřirozeno v něm není nijak vysvětleno, a příběh *Noční můra*, ve které se zjistí, že prostory kasáren bývaly plné nemocnicí a nadpřirozeno v nich je tedy svázáno s válečnými oběťmi.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené elementy jsou viditelné u čtrnácti příběhů z osmnácti. Ve všech případech je odkazováno na duchy a žádný z nich, možná až na jednu výjimku, není nebezpečný. Spíše se toulají po místech, které znali za živa, aniž by si byli vědomi, že je někdo vidí. V několika případech to působí, že se baví na účet méně zkušených vojáků, a v několika dalších způsobují noční můry či spánkovou paralýzu. Je navíc neobvyklé, že většinu těchto duchů vidí dva a více lidí, namísto jednoho. V příbězích *Noční směna u vchodu*, *Ve vzduchu* a *Dívka, která skočila z útesu* je duchem žena v bílém hanboku. V prvním příběhu tato žena drží dítě a schovává se ve sklepech vojenského vězení, proč, není vysvětleno. Podobně je na tom i druhý příběh, kde se pro změnu žena vznáší ve vzduchu u strážní věže a vyděsí vojáky natolik, že po ní střílí. Na druhou

stranu v příběhu *Žena, která skočila z útesu* je její přítomnost vysvětlena. Žena, jejíž duch se v příběhu prochází strážní věží s výhledem na moře, má být dcerou místní šamanky, která se zabila skokem z útesu poté, co ji ve strážní věži znásilnil místní policista v době, než prostor připadl armádě. Po její smrti prý na útesu přišlo k úrazu mnoho policistů, a následně i vojáků, takže byl zahrazen plotem. Tento příběh je tedy jediný, kde duch býval i nebezpečný.

V příbězích *Vetřelec při zasněženém dni*, *Noční hlídka*, *Mávající muž* a *Příčina spánkové paralýzy* není nadpřirozeno jasně vidět a jde spíš o „stín v dálce“, který ve většině případů sice připomíná muže, ale jasné to není. Tito duchové se většinou snaží kazit práci méně zkušeným vojákům – nutí je k pronásledování, zakrývají jim dalekohled a stojí vedle, jako by si spolu povídali, takže voják dostane vynadáno.

V příbězích *Stařík na náhrobku*, *Noční směna u vchodu*, *Vojenské cvičiště*, *Strýcova první propustka*, *Člověk, který vyhledal cvičiště*, *Noční můra*, *Příčina spánkové paralýzy*, *DMZ* a *Osamělá hlídka* se projevuje duch muže. Ve většině příběhů jde o ducha mrtvého vojáka, s výjimkou příběhu *Stařík na náhrobku*, který pojednává o bližší nepopsaném staříkovi, a příběhu *Člověk, který vyhledal cvičiště*, ve kterém noční hlídka vidí ducha v bílém hanboku, který je později popsán jako duch otce jednoho z vojáků, jemuž se chtěl duch otce zjevit v posledním dni na tomto světě. V polovině těchto příběhů jsou duchové pasivní a postav si vůbec nevšímají. Duchové ve druhé polovině jsou následující: v příběhu *Noční směna u vchodu* duch s hlavní postavou mluví, v příběhu *Strýcova první propustka* duch straší sestru vojáka, v příběhu *Noční můra* duch způsobuje noční můry vojákům, kteří spí na určité posteli, v příběhu *Příčina spánkové paralýzy* duch způsobuje hlavní postavě spánkovou paralýzu a pozoruje ji, a to i z těsné blízkosti.

Posledním viditelným nadpřirozenem není jasná postava, ale pouze světlo baterky v příběhu *Osamělá hlídka*.

Čtyři příběhy bez viditelného nadpřirozena se od sebe navzájem liší. V příběhu *Pořadí sebevražd* jde o kletbu, jak již bylo zmíněno. V dalších třech jde vesměs o zvuky, ale obsahově se nedají sloučit. V příběhu *Zamrzlý rekrut* jsou hlavní postava/vypravěč a jeho nadřizený záhadně ocarování pohledem na světlušku a paralyzování. Když se okouzlení podaří ještě vyššímu nadřizenému prolomit, slyší všichni účastníci – asi pět lidí – jak někdo jde po lesní cestě, ale není přítom vidět. Kroky jsou slyšet i v příběhu *V příběhu*, tentokrát jde ale o mlaskavé kroky v blátě, ačkoliv je sucho, a k tomu je slyšet i bouchání něčeho kovového, a to jak vypravěčem, tak dalšími vojáky. Poslední příběh *Záhada vojenské nemocnice D* je nejvíce

obskurní. Hlavní postavě někdo, nebo něco, na noční hlídce šeptá do ucha slovo „ruka“. Díky tomu si další den všimne zakrváceného rukávu odcházejícího vojáka a zadrží ho, čímž se vyřeší vražda. Kdo mu to slovo šeptal, není jasné a podle časové linky se nezdá, že by šlo o oběť. Může se ale jednat o špatné vyjádření autora a našeptávač má být duch oběti.

- *Shrnutí*

Z uvedeného je zřejmé, že nelze jednoduše potvrdit Činovu teorii, že vojenské pověsti předávají zkušenější vojáci mladším, aby je naučili stereotypnímu chování. Hlavní postavu, potažmo vypravěče, kteří jsou na vyšším stupni vojenské hierarchie, nalezneme pouze ve třech příbězích, a to v *Stařík na náhrobku*, *Noční směna u vchodu* a *Žena, která skočila z útesu*. Ve dvou příbězích se zároveň jedná o lokální pověsti, na které lze z určitého úhlu pohledu nahlížet jako na dědictví pro služebně mladší vojáky, takže by se sem dala zařadit i třetí lokální pověst *Ve vzduchu*. K tomu lze přidat ještě příběh *Osamělá hlídka*, ve které je zmíněn nadřízený vyprávějící místní pověsti a jejich příčiny. Dohromady tedy předává služebně starší mladším příběhy jen v pěti případech z osmnácti, zatímco ve zbylých si je buď předávají stejně staří mezi sebou, anebo vypravěč sděluje svůj osobní zážitek nebo zážitek člena rodiny, který na nic nenavazuje. V tomto ohledu je Činova teorie nefunkční. Problém se zároveň skrývá i v případném čtenáři těchto příběhů, protože jsou buď na internetu, anebo tištěné v knížce a jejich čtenáři přinejmenším z poloviny nemají s armádou zkušenost. Analyzovaný korpus současných pověstí z internetu navíc není ani nijak násilný a častým tématem sebevražd spíš poukazuje na stinné stránky armády, které, pravda, jsou popisovány poměrně nevzrušeně, jako něco běžného, na co si člověk zvykne. Nicméně i tak se zdají být především varováním před podobným činem, protože takový voják pak zůstane jako duch v armádě navždy. Příčiny sebevražd, jako je třeba šikana, nejsou zmíněny vůbec. Zároveň pokud se v příběhu vyskytne nadřízený, často je sám nadpřirozeným děním překvapen, a ačkoliv by měl voják dostat trest, je omluven. Příběhy tak působí, že spíš případné čtenáře vojáky uklidňují, že v armádě nejsou sami a mají se o koho opřít, což je tedy i druhou charakteristikou, kterou Čin (Čin 2017) zmiňuje. Příběhy o vojně jsou však v tomto korpusu v porovnání s jeho výběrem značně omezené, takže i když se podle nich jeho teorie nepotvrdila, je možné, že na nich jen nelze pozorovat vše, co zobecňoval on.

Příběhy z vojny se typicky odehrávají v noci, často jsou napojeny na místní pověst, která zase ve většině případů odkazuje na něčí vraždu nebo sebevraždu, a nadpřirozeno v nich je většinou vidět, ale není nebezpečné, nýbrž často pasivní anebo jen zlomyslné. Důvodem pro

motivy nadpřirozena v těchto příbězích může být snaha zabránit dalším sebevraždám, upozornit na nesprávné chování – jako povídání si při hlídce – anebo ujistění vojákům, že nejsou sami.

4.1.6 Škola

Korejský edukační systém je v posledních několika dekádách vyloženým domovem pro strašidelné příběhy, viz kapitola o historickém vývoji. V korpusu jde o menší skupinu příběhů, jejich oblíbenost tedy není potvrzena. Nicméně autor sbírek se mohl při výběru příběhů pro knížky záměrně snažit množství školních kōdamů omezit, možná i pro jejich předpokládanou silnou návaznost na japonské školní pověsti.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Rōsia jōngŭk kjosuūi kūguk – Návrat ruského učitele herectví domů (KI)</i>	Den	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Ŭmdžimosūi časal – Sebevražda u jezírka Ŭmdži (KI)</i>	Neurčeno	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Pamsām čagōbe naonūn sudžik sangsūng kūsŭn – Duch prolétávající stropy během nočních praktik (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano
<i>Čiha pchjōndžipsil kolbangūi nokchū sori – Klepaní na dveře podzemních strážní (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ano
<i>Susongdāūi tūllinūn hanbamdžungūi čcharjang sori – Zvuk aut ozývající se v noci z parkoviště transportérů (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Kjōngbičchosoūi pulbit – Světla strážní věže (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Jasanūi pulbit – Světlo na kopci (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Sansogūi kāsori – Štěkot z lesa (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Poktonūn tonūn tūmosūp – Duch bloudící chodbami (KI)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Čchukčee natchanan ōlgul – Zjevení tváří na školním festivalu (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ano
<i>Mudang – Šamanka (KI)</i>	Večer	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Suhak jōhāngūi angmong – Noční mūra o školní exkurzi (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne (jen jedna postava ve snu)	Ne
<i>Hanbamdžūi kūne – Houpačka v noci (KI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ne (jen jeho aktivita)	Ano
<i>Poidži annūn him – Neviditelná síla (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ano
<i>Hakkjo hwadžangsil – Školní záchod (KI)</i>	Podvečer	Ne	Ne	Ne	Ano
<i>Nā ai tolljōdžwō – Vrať mi mé dítě (MI)</i>	Den	Ne	Ne	Ne	Ano
<i>Purūnūn pangbōp – Způsob vyvolání (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne (jen jedna z postav)	Ne

Členění podle místa kategorie 6

Příběhy ze škol lze rozdělit do dvou skupin. První skupinu tvoří prvních deset příběhů, které jsou všechny uvedeny ve sbírce *Kimjohan ijagi* pod kapitolou *Jesulhakkjo kōdam sirūdžū – Série kōdamů z umělecké školy*. Všechny tyto příběhy jsou velmi krátké, mají jednotného vypravěče – studenta dané umělecké školy – a jde o lokální pověsti – vypravěč slyšel, že někdo

něco zažil, a všechny tyto příběhy jsou pravděpodobně známé všem ostatním žákům. Samotná umělecká škola odpovídá mnohým kliše školních kōdamů zmíněných autorem Kim Čongtā (KČ, tosi, hakkjo, kōdam). Škola je situovaná v budovách bývalé vojenské základny, na pozemku má jezírko postavené pro regulaci energií jin a jangu, které si i přes svou mělkost vyžádalo oběť, většina příběhů se odehrává ve specifické učebně anebo v bývalých vojenských prostorech apod.

Na druhou stranu druhá skupina se skládá z poměrně dlouhých příběhů, kde je škola především jen pozadím pro děj. V žádném z těchto příběhů není viditelné nadpřirozeno, vypravěč maximálně předpokládá, že jiná postava něco viděla a v příběhu *Noční můra o školní exkurzi* jedna z postav vidí mrtvou studentku. Většina příběhů se odehrává v noci s výjimkou příběhu *Vrat' mi mé dítě*, který se odehrává v rámci jednoho roku, a to především za světla. Čtyři příběhy nejsou osobním zážitkem vypravěče, ve třech těchto příbězích jde o zážitek člena rodiny a v jednom o místní pověst. Osobní zážitky jsou v této skupině dva a oba se týkají vyvolávání duchů ve školních letech vypravěče.

- *Nadpřirozeno*

S výjimkou prvních dvou příběhů se všechny odehrávají typicky v noci. Méně typické je samotné nadpřirozeno v příbězích. Ve většině případů jde jen o zvuky (štěkot, klepání, hluk motoru aut apod.), či světlo viditelné v lese na kopci, který je na pozemku školy. Jen ve čtyřech případech hlavní postava vidí něco specifičtějšího. V příbězích *Návrat ruského učitele herectví domů* a *Duch prolétávající stropy během nočních praktik* jde o neurčitou stínovou postavu, která je schopná procházet zdmi. V případě příběhu *Duch bloudící chodbami* se jedná o lidskou postavu, která je vidět pouze zezadu, jak prochází chodbami školní budovy. V posledním příběhu *Zjevení tváří na školním festivalu* je nadpřirozených bytostí vidět víc – bílé tváře za oknem, postava ženy ploužící se chodbami a malé dítě sedící u schodů. Vzhledem k tomu, že se jedná o poslední příběh kapitoly a děj se odehrává na školním festivalu, kde se běžně shromažďuje velké množství studentů, je možné, že slouží pro naznačení přítomnosti velkého množství a rozmanitosti duchů/nadpřirozena, které sdílí prostor s žáky.

Druhou skupinu tvoří příběhy ze školního prostředí mimo zmíněnou kapitolu. Polovina se stala přímo vypravěči a druhá polovina někomu velmi blízkému (matka, sestra). Všechny příběhy se odehrávají za tmy, především v noci, s výjimkou příběhu *Vrat' mi mé dítě*, kde se příběh odehrává na dlouhé časové lince, respektive je rozložen do čtyř ročních období – v létě je popisováno neobvyklé chování oběti, dcery šamanky, na vesnické škole, na podzim mizí

a zůstává po ní jen oblečení a nehty, během zimy za ni vykonává její matka obřady a prosí nespecifikovanou nadpřirozenou bytost o navrácení dcery výměnou za sebe a koncem zimy se matka-šamanka oběsí. Jaro je popsáno jako zklidnění situace a navazuje na návrat matky vypravěče na vesnici, během těhotenství a setkání s mladou šamankou bez nehtů. Nadpřirozená bytost v tomto příběhu žije na suchých záchodech školy, její vzhled ani forma nejsou specifikovány.

Obdobně je nadpřirozeno bez popisu i v ostatních příbězích druhé skupiny školních příběhů. V příběhu *Noční můra o školní exkurzi* se zdá učitelům i žačkám dívčí školy sen o chystané exkurzi do hor. Jedna z žaček ve snu vidí „dívku, která se ve škole zabila“, jak s radostí pozoruje sebevraždu ostatních skokem ze skály. Dá se tedy předpokládat, že duch této dívky vešel zúčastněným do snů a strašil lidi docházející na danou dívčí školu. Také ale mohlo jít o varování, protože exkurze byla zrušena. Příběh o noční můře je zároveň jedinou místní pověstí ve druhé skupině.

V příběhu *Houpačka v noci* nadpřirozeno nevidí ani hlavní postavy, pouze jsou svědky jeho aktivity, respektive samovolného rozhoupání houpačky na hřišti základní školy a jejího zastavení, jako by na ní někdo seděl.

Obdobný trend je patrný i v příběhu *Neviditelná síla*, kde hlavní postava a vypravěč v jednom cítí, jak mu někdo nebo něco zvedá ruce nad hlavu. Tato aktivita je očekávaná v rámci vyvolávání ducha, pomocí jednoduchého zařikávání. Je zde zmíněna podmínka, že se ruce nesmějí zvednout až nad hlavu, jinak se člověk zblázní. Podobné způsoby vyvolávání ducha jsou běžné pro školní pověsti v Koreji a Japonsku (nejpopulárnější je punsinsaba¹²⁴, které zmiňuje i Kim Čongdä, KČD 2008), ale i mezi dětmi a mladistvými na Západě (Ouija, Krvavá Marry apod.). V korpusu samotném je ještě jeden příběh – *Způsob vyvolání* – pojednávající o vyvolávání duchů. Odehrává se na rozdíl od předchozího/dříve zmíněného na vysoké škole, respektive na jejích kolejích. Tři mladí dospělí se snaží vyvolat ducha vyřčením pozdravu směrem k nejstudenějšímu místu pokoje. Jeden z nich, nejstarší, u tohoto rituálu zůstane několik dní, až ho vypravěč/jedna z hlavních postav slyší v noci s někým povídat. Nejstarší se několik dní na to po takovém rozhovoru rozhodne odejít společně s duchem, o několik dalších

¹²⁴ Způsob vyvolávání ducha, který byl přenesen do Koreje z Japonska. Účastníci si připraví papír, na který napíší jednoduché možné odpovědi, čísla nebo popřípadě hangül. Následně se účastníci chytí tužky a začnou vyvolávat ducha pomocí zařikadla, které je nejčastěji „Punsinsaba, punsinsaba, oitte kudasai“. Tužku má následně posednout vyvolaný duch a tím dokáže odpovídat na otázky přítomných.

dní později je nalezen mrtvý s podřezanými žilami na zamčené střeše koleje. Nadpřirozeno je opět bez popisu, ale shodně s prvním příběhem je interakce s ním nebezpečná.

Poslední příběh s nepopsaným nadpřirozenem *Školní záchod* nás vrací na suché záchody vesnické školy. Na rozdíl od příběhu *Vrat' mi mé dítě* se zde nadpřirozená bytost neskrývá přímo na záchodě, ale klepe na dveře, přejíždí po nich nožem a podle odmlk pravděpodobně prochází jednotlivými kabinkami, aby našla svou oběť. Zvláštní je, že příběh byl zmíněn jako ojedinělý zážitek matky vypravěče, nikoli jako opakující se událost typickou pro danou školu, kdy by šlo o lokální pověst školy.

Jediný příběh, kde je nadpřirozená bytost vyobrazena, je *Šamanka*. Je to žena s rozpuštěnými vlasy, která zarývá zuby do skla oken chodby prvního patra školy, zatímco se z ní tři hlavní postavy snaží utéct. Překvapivě se jim neukáže, když se z budovy dostanou ven. Zarážející je, že podle popisu jedné z hlavních postav šlo o šamanku, pravděpodobně posednutou duchem nemoci, kterou trpěla sestra této postavy. Vzhled samotného nadpřirozena tedy také není jasný. Zároveň se tím příběh do značné míry vymyká i samotnému prostoru školy.

- *Shrnutí*

Školní příběhy korpusu z obou skupin se odehrávají převážně v noci, pochopitelně především v dětství, v mladé dospělosti univerzitním studentům anebo zaměstnancům škol. Často vytvářejí předpoklad pro vytvoření lokální pověsti, který se zde zdá být záměrně potlačen autorem sbírek kvůli snaze vyhnout se klišé školních kódů. Nicméně trendu odpovídá rozdíl mezi hlavní postavou a vypravěčem, čímž příběhy spadají pod definici pověstí namísto definice osobního zážitku, jak je tomu u většiny ostatních příběhů z korpusu. Nadpřirozeno v příbězích ze školního prostředí je z velké části nepopsané, úplně chybí zmínka o typickém ženském duchovi. V první skupině příběhů působí nadpřirozeno pasivně, nikoho neohrožuje, je pouze vidět, často bloudí prostorem a je slyšet. Na druhou stranu všechny nadpřirozené bytosti v druhé skupině jsou, s výjimkou *Houpačka v noci*, nebezpečné a postavám potenciálně i reálně hrozí smrt, obzvlášť pokud se s nimi snaží postava komunikovat. Škola se tedy zdá být prostorem pro nejruznější nadpřirozené bytosti, které si hledí svého, dokud je někdo nevyruší, a zároveň slouží jako připomínka minulosti školy a místa, na kterém byla postavena.

4.1.7 Ulice

Kategorie ulice je prostorově podobná s kategorií silnice, protože v obou případech jde o formu cesty v moderním, urbánním prostředí. Na ulici, ve smyslu chodníku ve městě, se ale lidé pohybují pěšky bez pomoci dopravních prostředků, takže se může člověk setkat

s nadpřirozenou bytostí přímo a poměrně snadno ve srovnání se silnicí. I ulice je metaforicky vzato meziprostorem mezi dvěma body, a proto je i dobrým místem setkání s bytostmi z jiných světů, o to víc, pokud je ulice odlehlá.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Čchölbongüi sugap – Pouta na kovové hrazdě (KI)</i>	Den (déšť)	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Harabödzüi son – Starcova ruka (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Karodüng pulbíčchi kködžimjön – Pokud zhasnou pouliční světla... (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Ödum sogüi halmöni – Stařena ve tmě (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Kil čhannün halmöni – Ztracená stařenka (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ano

Členění podle místa kategorie 7

Většina příběhů z korpusu odehrávajících se v ulicích se stala v noci, nebo při zhoršené viditelnosti, a to přímo vypravěči. Pouze jeden z příběhů navazuje na lokální pověst, ale zato je ve všech příbězích viditelná forma nadpřirozena. Zároveň se tři z pěti příběhů staly dětem a ve zbylých dvou případech šlo pravděpodobně o mladé dospělé, u kterých bylo navíc zmíněno, že jsou citlivější k nadpřirozené aktivitě.

- *Lokální pověst*

Jediná lokální pověst je zmíněna v příběhu *Pouta na kovové hrazdě*. Vypravěč/hlavní postava pro vysvětlení svých zážitků začíná celý příběh vyprávěním o smrti vraha v ulici blízko školy, poté co si uřízl vlastní ruku z pout, která byla připevněna ke kovové hrazdě na dětském hřišti. A protože se ruka nikdy nenašla, koluje i pověst o tom, že za deštivých dní ruka po prstech na hřišti běhá.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené bytosti se v jednotlivých příbězích velmi liší. V příběhu *Pouta na kovové hrazdě* vypravěč vidí postavu muže na hřišti. Na stejném hřišti předtím viděl zakrvácenou půlku pout, která měla být spolu s hrazdou nově natřena na modro. Nadpřirozená bytost a její aktivita je pasivní. V příběhu *Starcova ruka* vypravěče pronásleduje postava starého muže. Respektive si ho nejprve všimne na křižovatce a následně se objeví přímo před ním v ulici, kde bydlí. Muž posunkuje, aby vypravěč šel s ním, a když tak postava neučiní, našťve se. Jeho hlas ale není slyšet a všechno za ním je černé. Muž se snaží vypravěče chytit, ale v tu chvíli se pro vypravěče vrací kamarádka a starý muž se se zklamaným výrazem rozplyne. Nadpřirozená bytost zde působí poměrně nebezpečně.

V příběhu *Pokud zhasnou pouliční světla...* vypravěč vidí ve světle pouliční lampy postavu ženy s dlouhými rozpuštěnými vlasy a nezvykle dlouhým tělem. Postava se samovolně a bez pohybu posouvá pod jinou rozsvícenou lampu, když první zhasne, což je podle vypravěče v ulici normální. Ve vzduchu je cítit kadidlo používané při pohřbech. Vypravěč se bojí, ale nadpřirozená bytost je pasivní.

V příběhu *Stařena ve tmě* jsou hlavní postavy uneseny a táhnuty pryč na řetězech záhadnou stařenou, která v druhé ruce drží obří tašku a umí běhat nadpřirozenou rychlostí. Hlavní postavy unáší přímo z domu jedné z nich, kam se před stařenou schovaly, ale ta útočí na dveře velkým nožem a postavy náhle omdlívají. Proberou se až v nemocnici, kde se dozvedí zbytek příběhu. Stařena utekla do lesa. Nadpřirozená bytost v tomto příběhu je rozhodně nebezpečná a nejedná se o ducha, nýbrž možná o druh démona nebo příšeru s lidským vzhledem.

V příběhu *Ztracená stařenka* jde naopak o ducha staré paní, která žádá vypravěče o doprovod k bytu své rodiny. Není úplně jasné, proč o pomoc žádá, protože už je více méně na místě. Díky tomu, že ji vypravěč doprovodí, mu dojde, že nešlo o skutečnou starou paní, ale o ducha, který šel navštívit rodinu při obřadech vykonávaných za něj.

- *Shrnutí*

Příběhy z ulice bývají originálním prožitkem bez návaznosti na další pověsti, odehrávají se v noci, kdy je setkání lidí a nadpřirozených bytostí snazší, a možná právě proto jsou takové bytosti vždy vidět. Nadpřirozené bytosti v ulicích nejsou jen duchové a jsou jak nebezpeční, tak pasivní, pravděpodobně podobně jako kdokoliv, koho můžeme na ulici potkat. Důvod jejich přítomnosti a aktivity většinou není vysvětlen.

4.1.8 Nebytové prostory

Kategorie neobývaných prostor obsahuje šest příběhů, odehrávajících se v prostorech města, jako jsou skladiště, továrny a nemocnice. Tato místa by mohla mít samostatné vlastní kategorie, protože například nemocnice se zdá být produktivním prostorem pro strašidelné pověsti s nadpřirozenem, ale v korpusu jich není dostatek. Prostory děje těchto příběhů jsou shodné v jejich neobyvatelnosti, respektive do jisté míry fungují podobně jako opuštěné domy, s tím rozdílem, že přes den v nich lidé alespoň pracují, a dojem opuštěnosti nabývají v noci.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Tongne kòdam – Strašidelný příběh ze susedství (KI)</i>	Noc	Ano i ne	Ano	Ano	Ano i ne
<i>Hajan palmok – Bílý kotník (MI)</i>	Noc	Ano	Ano (a pověra)	Ano	Ne

<i>Kosattöğüi pimil – Tajemství obětí (MI)</i>	Neurčeno	Ano	Ano (a pověra)	Ano	Ne
<i>Ibwön – Hospitalizace (MIR)</i>	Večer	Ne	Ne (ale pověra)	Ano	Ano
<i>Čchangoüi kiihan čondžä – Podivná bytost ve skladišti (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne (ale pověra)	Ano	Ne
<i>Čadžöngüi pangmundža – Půlnoční návštěva (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ne

Členění podle místa kategorie 8

Základ strašidelnosti těchto příběhů z dojmu opuštěnosti v noci potvrzuje fakt, že se skoro všechny odehrávají v noci. Většina se stala alespoň zčásti přímo vypravěči a obsahuje nějakou formu viditelného nadpřirozena. Většina se stala hlavní postavě v dospělosti a polovina příběhů má spojitost s lokální pověstí. Tři příběhy v sobě navíc obsahují pověru.

- *Lokální pověst*

Lokální pověst je obsažena v příbězích *Strašidelný příběh ze sousedství*, *Bílý kotník* a *Tajemství obětí*. V prvním příběhu je celý jeho obsah do značné míry lokální pověstí, podepřený osobními zážitky vypravěče a jeho známého. S nadpřirozeným děním jsou ale seznámeni všichni obyvatelé v sousedství. Ve druhém příběhu je to podobné, i zde bylo svědkem nadpřirozena nezávisle na sobě více lidí, ale jde o pověst známou mezi zaměstnanci pobočky řetězce rychlého občerstvení. Ve třetím příběhu naopak místní pověst není obsahem, ale vysvětlením pro nadpřirozené události, přesněji jejich počátku. Do základů budovy měl totiž při stavbě spadnout a zabít se opilec, proto má být celá budova prokletá.

- *Pověry*

Zajímavé v této kategorii jsou pověry připojené ke čtyřem příběhům. V příběhu *Bílý kotník* je zmíněna pověra, že konverzace o nadpřirozených bytostech funguje jako jejich přivolání, a je i potvrzena. V příběhu *Tajemství obětí* vypravěč přisuzuje vinu silného strašení duchů v budově častým obřadům s obětinami, které duchy neodpužují, ale přitahují, a jejich přítomnost si tak způsobuje majitel sám. V příběhu *Hospitalizace* je pověra o podobnosti bílého povlečení a bílé látky, kterou se zakrývají mrtvolky. Používáním bílého povlečení je nemocná postava propojena se záhrobím a nemůže se proto uzdravit. V příběhu *Podivná bytost ve skladišti* je přítomnost ducha ve skladišti s oblečením vysvětlena snahou vyplnit si sny alespoň po smrti, když se tak nepovedlo za života. Respektive, že duch člověka, který za živa neměl peníze na hezké oblečení, si ho jde zkoušet do skladiště alespoň po smrti.

- *Nadpřirozeno*

Viditelná forma nadpřirozena je v pěti příbězích z šesti. V příběhu *Strašidelný příběh v sousedství* vidí jedna z postav vznášející se ženu v bílém hanboku. Dále v ulici, kde se nachází

vyhořelá továrna, snadno vypovídají službu pouliční světla, jsou v ní slyšet kroky a lidé se jí obecně vyhýbají, protože v ní mají špatný pocit. Továrna následně sama znovu vyhoří bez zjevné příčiny. Vysvětlení nadpřirozena je dáno nalezením mrtvoly ženy ve zdi sklepa budovy po druhém požáru, nikoli obětmi prvního požáru, při kterém zemřelo patnáct lidí, protože jejich smrt uhořením byla také následkem strašení. Aktivitu ducha pomáhá utišit šamanský rituál. Duch ženy je zde tedy nebezpečný a odpovídá tradičnímu popisu.

V příběhu *Bílý kotník* zaměstnanci vídají v horním patře a v garážích komerční budovy bílou hlavu a kotníky bez těla. Ve skladu situovaném u garáží je navíc často zima, všichni se tam bojí a vypravěč se zde setkává s průhlednou postavou muže v pruhované košili, která jím dvakrát prochází. Přítomnost této bytosti není vysvětlena, ale je spojena s opuštěným bílým autem v garážích. V příběhu *Tajemství obětí* vypravěč vidí několik humanoidních duchů u obětí, u kterých se postrkují a které žerou jako zvířata. Duchové postrádají přesnější popis a nejsou nebezpeční, protože vypravěč se neseťkává ani s nejmenším odporem a netrpí žádnými následky, když duchům obětiny vezme.

V příběhu *Hospitalizace* vidí hlavní postava a její sestra vznášející se ženu v bílém, která má místo očí a úst jen otvory. Tento příběh se celý točí kolem záhadné nemoci druhé sestry hlavní postavy, která je vyléčena ze dne na den po uzamčení bílé nemocniční příkrývky ve skříni. Sestra se k ní jako posedlá snaží dostat a buší hlavou o dveře, ale protože se k příkrývce nedostane, probírá se a je zdravá. Jak ale nemoc začala před tím, než se setra vůbec dostala do nemocnice a do blízkosti této příkrývky, není vysvětleno. V příběhu *Podivná bytost ve skladišti* se vypravěči před obličejem zjevuje nepřirozeně bílá tvář, která je buď na hodně vysokém těle anebo se vznáší. Tělo není vidět. Vypravěč po tomto setkání omdlívá. Bytost zde není nebezpečná.

V příběhu *Půlnoční návštěva* není nadpřirozeno viditelné, zato je slyšet. Vypravěč bydlící v ubytovně továrny několik nocí za sebou slyší kroky, smích, pláč, a dokonce prosby v zamčeném skladišti. Aktivita je vysvětlena jako strašení dítěte, které přejelo auto na silnici vedle samotné továrny, a aktivita ustává po vykonání šamanského obřadu.

- *Shrnutí*

Příběhy z neobývaných prostorů se vždy odehrávají v noci, když je v nich minimum lidí. Postavy jsou zaměstnanci daných prostorů a často jde o osobní zážitky. Nadpřirozené bytosti v těchto příbězích nejsou většinou nebezpeční a vypadají lidsky. Jen ve dvou případech jsou

tyto bytosti podobné typickému popisu ženského mstivého ducha a jsou i nebezpeční. Ve většině příběhů je navíc nadpřirozená aktivita přinejmenším vysvětlena, a dokonce i vyřešena.

4.1.9 Opuštěný dům

Neexistuje stereotypnější kategorie strašidelných příběhů, než jsou příběhy v opuštěných domech. Překvapivě, ale možná i právě proto, je o nich v korpusu jen pět příběhů. Opuštěnými domy zde navíc není míněn jen původně obytný dům, ale i jiné druhy budov, které už nejsou používány, a to většinou z důvodu nějaké tragédie, ke které v daném domě došlo. Opuštěné domy v korpusu nejsou jen opuštěné (*pchjega*), ale kvůli nadpřirozené aktivitě jsou i prokleté (*hjungga*).

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadopřirozeno	Příběh z dětství
<i>Tongne kōdam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Noc	Ano i ne	Ano	Ano	Ano i ne
<i>Tūngsan – Výlet do hor (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Pōrjōdžin čip – Opuštěný dům (MI)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ne
<i>Pi onūn narūi hjungga – Prokletý dům za deště (MI)</i>	Neuvedeno	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Towadžusejo – Pomoc, prosím (MIR)</i>	Den	Ano	Ano	Ne	Ano

Členění podle místa kategorie 9

Příběhy s opuštěnými domy se dějí převážně v noci, nebo alespoň v horších viditelných podmínkách (dešť), jedná se stejně často o osobní zážitek jako o pověst, a většina z nich je nějak propojená s lokální pověstí. Viditelná nadpřirozená aktivita se objevuje ve třech příbězích a ve zbylých dvou je slyšet. Příběhy se z většiny dějí dospělým lidem, i když v případě příběhu *Opuštěný dům* jde o mladé dospělé – vysokoškoláky – a ve zbylých dvou jsou dospělé postavy v podnapilém stavu.

- *Lokální pověst*

Lokální pověst je v této kategorii u čtyř příběhů z pěti. V příbězích *Strašidelný příběh ze sousedství* a *Opuštěný dům* se pověst týká vysvětlení známosti domů a faktu, že si v nich, nebo v jejich okolí, prožili podivné události i další lidé. Naopak v příbězích *Výlet do hor* a *Pomoc, prosím* pověst vysvětluje nadpřirozenou aktivitu historií daného místa. V prvním příběhu jde o dům, ve kterém stará paní zabila dítě, pravděpodobně své vnouče, a pak i sebe, a proto je opuštěný, a v druhém příběhu se vypravěč nejdříve dozvídá na internetu o existenci školky, při jejímž požáru zemřelo několik dětí a kantorů, a až poté samotnou opuštěnou budovu nachází.

- *Nadpřirozeno*

Viditelné nadpřirozené bytosti jsou ve všech třech případech ženy s rozpuštěnými vlasy, ale tím jejich podobnost končí. Duch z příběhu *Strašidelný příběh ze sousedství* je nejtypičtější a pravděpodobně se mstí za svou násilnou smrt (ve sklepě opuštěné budovy je nalezeno tělo neznámé ženy). Další aktivita tohoto ducha je popsána v kategorii *Neobytný prostor*. V příběhu *Výlet do hor* je vidět vrásčitá stařena s šedými vlasy a bílá ruka malého dítěte, které má žena pravděpodobně v náručí. Hlavní postava ze setkání omdlévá, ale jinak duchové nepůsobí nebezpečně. Zato v příběhu *Opuštěný dům* duch opět nebezpečný je, ale ne kvůli pomstě. Ženskému duchovi zde chybí oči a nehty a z důlků a rozervaných špiček prstů, ze kterých trčí kosti, kape krev. Vypravěč a další postava si proti sobě tohoto ducha poštvají, protože ho vyrušili při jídle. Musel se proto vykonat očistný rituál, jinak by je duch, kterého potkali v opuštěném domě, všude pronásledoval a pravděpodobně je i zabil.

Slyšitelné nadpřirozené elementy ve zbývajících dvou příbězích jsou velmi odlišné. V příběhu *Prokletý dům za deště* se dvě postavy snaží schovat před deštěm v domě, na který narazí v horách. Svítí se v něm, i přestože vypadá opuštěný. Uvnitř je celý potřísněný zaschlou krví a je v něm slyšet nářek ženy, i když v něm nikdo krom postav není. Žena nakonec křičí, že je zabije, a tak postavy utíkají. V blízkosti domu navíc plyne zvláště čas, a ačkoliv šly postavy po známé cestě, ztratily se. Až po útěku z domu se jim daří najít cestu zpět do města. V příběhu *Pomoc, prosím* slyší vypravěč v blízkosti opuštěné vyhořelé školky nářek dětí a zvuky požáru natolik přesvědčivě, že běží pro pomoc.

- *Shrnutí*

Příběhy z opuštěných/prokletých domů jsou charakteristické dějem odehrávajícím se v noci, vypravěčem, kterému se nedá zcela věřit (dítě/opilec) a základem v lokální pověsti. Podle druhu smrti jsou duchové v nich vyobrazení klidní nebo nebezpeční, ale to se může změnit vykonáním rituálu k lepšímu anebo k horšímu, pokud postava ducha vyruší. Opuštěné domy v příbězích z korpusu obývají výlučně duchové žen a dětí.

4.1.10 Ubytování

Lidé se při spaní na cizích místech, jakými jsou hotely a penziony, mohou cítit nejistě, což vytváří prostor ke vzniku nejrůznějších strašidelných pověstí, jak je patrné i z dále zmíněných čtyř příběhů.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Jõhãngdziesõ sãnggin il – Co se stalo na výletě (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ne (jen spící)	Ne
<i>Samčchonõi čchot hjuga – Strýcova první propustka (MI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Amudo tũtčiži mothan nokchũ sori – Klepání, které nikdo neslyšel (MI)</i>	Neurčeno	Ano	Ano	Ne	Ne
<i>Sukso – Ubytování (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ne

Členění podle místa kategorie 10

Nadpřirozené události se v prostorech sloužících k ubytování odehrávají v noci – když je člověk na pokoji a snaží se spát. Všechny příběhy se staly dospělým lidem, protože do hotelů apod. jezdí častěji, a zároveň je to pro ně větší zásah do rutiny, což může vyvolávat větší stres. *Strýcova první propustka* je jediný příběh, který je celý z druhé ruky. V ostatních případech se buď stal přímo vypravěči, anebo byl vypravěč svědkem podivného dění, které zažili jeho přátelé, od kterých se další den dozví, že šlo o aktivitu ducha (*Co se stalo na výletě*).

- *Nadpřirozeno*

Ve všech příbězích je nadpřirozeno viditelné, s výjimkou příběhu *Klepání, které nikdo neslyšel*, v němž se nadpřirozeno projevuje klepáním na dveře. V příběhu *Co se stalo na výletě* jde o tradičního ženského ducha, který se navíc projevuje jako jediný agresivně. Viditelný je jen lidem spícím v daném pokoji, kde si vybere oběť, kterou se snaží odtáhnout pryč skrze lednici v obývacím pokoji, což se nedaří, a tak má oběť šanci utéct. Snahu protáhnout oběť lednicí vidí i zbylí lidé spící v obývacím pokoji, ale ti nevidí ducha, jen oběť, která ve spánku vráží hlavou do lednice.

V příběhu *Strýcova první propustka* je duch mladého muže, který se v pokoji hostelu zabil na propustce z vojny. Duch škádlí v tomto pokoji sestru jiného vojáka na propustce. Jeho aktivita je vysvětlena jako žárlivost na rodinu, kterou neměl.

I v posledním příběhu *Ubytování* je duchem muž. Jeho přítomnost ani chování není nijak vysvětleno. Duch mizí s rozsvícením světel, hlavní postavě šeptá do uší, když má zavřené oči, a nikomu fyzicky neublíží ani nikoho neohrožuje, ačkoliv má nůž. Kromě ducha muže jsou v pokoji slyšet také kroky, které jsou vysvětleny jako mladé dívky procházející do koupelny pokoje z chodby a zpět.

- *Lokální pověst*

Jediná povídka, která navazuje na lokální pověst je *Klepání, které nikdo neslyšel*. V rámci příběhu je odvyprávěna lokální pověst spojená s ubytováním ve výcvikovém středisku,

na kterou navazuje hlavní postava – vypravěč – se svým vlastním zážitkem. Vypravěč je přesvědčen, že jeho zážitek musel být žertem založeným na této pověsti, čímž se potvrdí opak.

- *Shrnutí*

V této kategorii je obtížné vyvodit závěry kvůli malému počtu dostupných příběhů a jejich velké variabilitě. Shoda je pouze v čase – všechny se odehrávají v noci – a v tom, že se staly dospělým také proto, že v takových zařízeních se samotné děti nemohou vyskytnout.

4.1.11 Byt

Vlastní kategorie pro různé druhy obytných prostor – byt, dům (na vsi) a ubytování – se může zdát zvláštní, protože ve všech případech na místech někdo žije a spí. Obzvláště mezi bytem a domem se nezdá být takový rozdíl, ale podle příběhů z korpusu je opak pravdou. Navíc byt má moderní motivy, či aktualizované tradiční motivy, pravděpodobně protože většina bytových domů je postavena ve městech. Byty jsou dále v porovnání s domy z tradičního pohledu zvláštním prostorem, protože v minulosti většinou zůstávala jedna rodina na jednom místě, v jednom domě po generace, zatímco v jednom bytě se mohlo vystřídat velké množství různých lidí, kteří se nikdy nesetkali. Vzniká tak skvělé prostředí pro nevysvětlitelné a nadpřirozené události. A protože jde o obytný prostor, kde člověk tráví poměrně hodně času a v současnosti v bytech bydlí nebo aspoň někdy bydlela většina lidí, není překvapivé, že tato kategorie je jedna z největších.

V korpusu v kategorii bytu se často objevuje zmínka o spánkové paralýze, a proto je přidána do shrnující tabulky.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Spánková paralýza	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Pang ane hūrūnūn pchi – Krev tekoucí v pokoji (KI)</i>	Noc	Ano	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Sinčchōjongga – Nová píseň o Čchōjonggovi (KI)</i>	Noc	Ano	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Hanbamdžungūi norä – Píseň znějící v noci (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Apchatchū 304dong 105ho – Byt 105 v budově 304 (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ano	Ano i ne
<i>Ůpsō – Není (KI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Tangnjal kūsīn – Duchové bez tváře (KI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Hanbamdžungūi pokto – Chodba v noci (KI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Mudōm tongsan – Kopec s hroby (MI)</i>	Odpoledne	Ano	Ne	Ano	Ano (ale jen aktivita)	Ano
<i>Se mjōngi hamkke čamjōn – Když spolu spí tři lidi (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne (ale pověra)	Ano	Ne

<i>Kongpchoŭi kŭrimdža – Stín hororu (MI)</i>	Večer a noc	Ano	Ano	Ne	Ne	Ano
<i>Ťho lainŭi hwadžangsil kŭsin – Záchodový duch bytů končících sedmičkou (MI)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Ťtokparo nupchjŏdžwŏ – Uložte mě správně (MI)</i>	Noc	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Harabŏdžiga hago sipchŏttŏn mal – Co se snažil říct starý pán (MI)</i>	Noc i den	Ano	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Ťadap ŏmnŭn saram – Člověk bez reakce (MI)</i>	Den	Ano	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Ppalgan pjŏk – Rudé zdi (MIR)</i>	Den	Ne	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Hŏgong – Vznášejší se stařík (MIR)</i>	Den	Ano	Ne	Ne	Ano	Ano

Členění podle místa kategorie 11

Příběhy z bytů se z většiny odehrávají v noci, obzvláště pokud v nich je viditelná nadpřirozená bytost. V pěti z nich hlavní postava dokonce spí nebo se pokouší usnout, a upadá do spánkové paralýzy. Dvanáct ze šestnácti příběhů se stalo přímo vypravěči a v celé kategorii jsou spojeny s lokální pověstí pouze dva příběhy. V příběhu *Když spolu spí tři lidi* je zmíněna pověra. V deseti příbězích se vyskytuje nadpřirozená bytost, z toho ve čtyřech případech při spánkové paralýze a v jednom případě je jasně pozorovatelná aktivita ducha. V dalších čtyřech případech je předpokládána nadpřirozená bytost slyšet a v posledním jednom příběhu – *Rudé zdi* – je celý děj příběhu vysvětlen jako čin nadpřirozena, ale není to nijak podloženo. Hlavní postavy jsou v příbězích dospělí i děti, ale v několika případech je svědky nadpřirozené aktivity několik členů rodiny najednou, i když každý vždy jednotlivě. Aktivita se ve čtrnácti případech týká hlavní postavy, když je jako poslední vzhůru nebo sama doma.

- *Lokální pověst*

V obou lokálních pověstech použitých v příbězích *Kopec s hroby* a *Co se snažil říct starý pán* je vysvětlena historie místa a tím i důvod pro strašení. V prvním příběhu je celý komplex bytů vystavěn na půdě původního hřbitova a ve druhém příběhu hlavní postavy bydlí v bytě po starém páru: manžel zemřel první a podle pověsti strašil manželku tak dlouho, až se rozhodla sestěhovat se svými dětmi, což byl dle předpokladů vypravěče duchův záměr.

- *Pověra*

Pověra z příběhu *Když spolu spí tři lidi* se týká přímo názvu. Respektive je v příběhu řečeno, že existuje přísloví „三人寢必有見鬼(Saminčchim pchirjuggjŏngŭ)“, které je v příběhu vysvětleno jako „Pokud spolu sdílejí postel tři lidé, jeden z nich uvidí ducha“, ale překlad je spíš „když jsou tři v posteli, je třeba dávat pozor na duchy“.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené bytosti mezi sebou nemají moc podobností. Dokonce bytosti, které vidí postavy během spánkové paralýzy, se liší. Nejvíce shodný motiv nadpřirozené bytosti je opět typický duch, který se vyskytuje ve čtyřech příbězích – *Krev tekoucí v pokoji*, *Byt 105 v budově 304*, *Když spolu spí tři lidi* a *Záchodový duch bytů končících sedmičkou*. Ve všech čtyřech případech jde o ženu, která působí nebezpečně. V prvním příběhu pozoruje vypravěče z křesla vedle postele prázdnými očními důlky, ze kterých vytéká krev. V druhém a třetím příběhu jde o ženu v bílých „šatech“. Ve třetím má dlouhé vlasy, vznáší se a k tomu je obklopena modrou září. Snaží se vstoupit do vypravěče, ale ten si všimne dveří, které v pokoji nemají být, a to ji zastaví. Žena se na něj rozkřikne, jak to, že si dveří všiml, a v tu chvíli se vypravěči podaří vykřiknout a vzbudit ostatní. Druhý příběh se dál podobá čtvrtému. Ženský duch má v obou případech kratší vlasy, vidí jí víc lidí a v různé doby a takové lidi trápí svou přítomností, vydává zvuky, pronásleduje je apod. Ve čtvrtém je navíc žena popsána jako krásná, s bílou tváří a rudými rty, zatímco ve druhém má podpatky a někdy je slyšet jen jejich klapání. Jak v příběhu *Byt 105 v budově 304*, tak i v příběhu *Záchodový duch bytů končících sedmičkou* všechny rodiny, které bydlely ve stejné řadě bytů, potká neštěstí – neúspěchy v práci, zranění, vážné nemoci i náhlé smrti. Rodiny se proto rychle z bytů stěhují pryč. To je podobné příběhu *Kopec s hroby*, kde je vidět jen aktivita duchů jako samovolné zapínání televize, otevírání dveří apod., což nakonec nutí lidi k odstěhování se.

Následují jednotlivé další nadpřirozené bytosti, které se v příbězích vyskytují. V příběhu *Krev tekoucí v pokoji* vypravěč kromě ženy vidá při spánkové paralýze neurčité tváře na stropě a různé hlasy mu šeptají do uší. Příběh je bez následků a neopakuje se. V příběhu *Nová píseň o Čchöjongovi* paralyzovaný vypravěč vidí v posteli pár nohou navíc a slyší vedle sebe pláč ženy. Tento příběh je také bez následků a opakování.

V příběhu *Píseň znějící v noci* se vypravěč setká s bytostí, která na sebe vzala podobu jeho sestry a je viditelná jen jemu. Tato bytost není nebezpečná, ale působí zlomyslně. V příběhu *Duchové bez tváře* vypravěč upadá do spánkové paralýzy: do bytu vstoupí tři muži v obleku, kteří postrádají tvář. Pomalu se k němu ze všech stran postele přibližují. Vypravěče z paralýzy probere matka, která ty tři viděla také. V příběhu není vysvětlení ani náznak opakování aktivity, ale nadpřirozené bytosti působí nebezpečně.

V příběhu *Uložte mě správně* vidí na stropě hlavní postava dva dny po sobě ve spánkové paralýze našťvanou tvář stařeny. Další den se dozví, že v bytě nad ní vykonává sousedka obřady

za svou zesnulou matku, po odkrytí víka rakve se přijde na to, že je v ní matka uložena tváří dolů. Hlavní postava dokončí se sousedem obřad a má klid. V příběhu *Člověk bez reakce* zvoní a cloumá klikou osoba, jejíž tvář je na kameře zvonku rozmazaná. Zvonit a držet kliku zároveň není možné kvůli zástěně vedle dveří, která to znemožňuje. Zde nemusí jít vůbec o nadpřirozenou bytost, ale o dva potenciální zločince. V posledním příběhu *Vznášející se stařík* jde o muže s bílým plnovousem v bílém oblečení, který se vznáší ve vzduchu, když vypravěč skáče z okna třetího patra. Tento stařík působí milostiplně, božsky, a vypravěč věří, že díky němu pád přežil.

V příbězích *Není, Chodba v noci, Stín hororu* a *Co se snažil říct starý pán* je nadpřirozená bytost slyšet. V prvním případě šeptá do ucha vypravěči, že „zítřek není“ a není k tomu bližší vysvětlení. Ve druhém případě je hlavní postava sama doma a slyší na chodbě hrající si děti, ačkoliv na patře děti nežijí. Následně postavu začne volat dětský hlas, nejdřív pomalu, nakonec souběžně se zvoněním zvonku rychle a hlasitě. Nadpřirozená aktivita zde působí velmi nebezpečně, ale zdá se, že bez dovolení nemůže vstoupit. Ve třetím příběhu slyší vypravěč v bytě přítomnost lidí (např. bouchání věcmi, kroky, šustění sukne atd.), poté jednu noc upadá do spánkové paralýzy, při které má pocit, že ho někdo pozoruje z kancelářské židle. Rodina vypravěče se nakonec z bytu rychle stěhuje pryč.

Ve třetím zmíněném příběhu, *Co se snažil říct starý pán* jsou v noci ve stejný čas slyšet vždy tři bouchnutí něčeho kovového a psi, které vypravěč vlastní, ve stejnou dobu štěkají na dveře koupelny. Nic není vidět, a když vypravěč začne v bytě bydlet natrvalo se svou matkou, zvuky ustávají. Měl je totiž způsobovat duch starého pána, který nechtěl, aby matka žila sama.

Zbývá příběh *Rudé zdi*, který neobsahuje žádnou formu nadpřirozena, ale i tak je silně implikována, především kvůli krutosti a záhadnosti obsahu. Hlavní postava nalézá mrtvého kamaráda u něj doma. Celý byt je potřísněn krví v úrovni kliky na dveřích, protože se ji asi kamarád před smrtí snažil najít natolik zoufale, až si sedřel prsty k druhému kloubu a kvůli těmto otevřeným ranám nakonec vykrvácel. Nicméně i tento příběh by mohl být vysvětlen bez nadpřirozena.

- *Shrnutí*

Strašidelné příběhy odehrávající se v bytě se dějí v noci osamělým jednotlivcům a jde hlavně o osobní prožitky vypravěče bez návaznosti na lokální pověsti. Často aktivita ducha vypravěče probudí ze spánku, který je kvůli tomu paralyzován. Nadpřirozené bytosti a aktivita v nich mohou mít různou podobu, ale většinou se snaží hlavní postavu děsit a mnohdy i vyhnat

z bytu, možná protože ho samy považují za svůj domov a nechtějí v něm vetřelce. Zajímavé je, že tato snaha často není izolovaná na jeden byt, ale na celou řadu se stejným číslem. Občas se duchové aktivitou snaží vypravěči cosi sdělit. Příběhy působí až na přítomný strach a duchy v soukromém prostoru každý jinak, postrádají vysvětlení aktivity i její následky mimo odstěhování se a dvou případů kleteb. Nicméně se dají rozdělit do několika skupin s podobnými rysy. Ať ty se spánkovou paralizací, kletbou či komunikací s duchy známých i neznámých lidí. Překvapivé jsou i dva případy duchů s dobrými úmysly, které připomínají svým dojmem spíše následující kapitolu domů.

4.1.12 Dům (na vsi)

Poslední kategorií z obytných prostor je dům ve smyslu budova, ve které žije jen jedna rodina. V Koreji, a tedy i v příbězích z korpusu se tyto domy většinou nacházejí na venkově, mimo velká města, a hlavní postavy je převážně jen navštěvují, většinou během svátků. Motiv prostoru se tak velmi liší od prostoru bytu, ale zbývá otázka, zda se liší i samotné příběhy. Domy v příbězích jsou novostavby, domy postavené v posledních sto letech i tradiční korejské hanoky.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>49džä – 49. den (KI)</i>	Stále	Ne	Ne	Možná	Ano
<i>Tädap – Odpověď (KI)</i>	Večer	Ano	Ne	Ne	Ano
<i>Ibul – Přikrývka (KI)</i>	Neurčeno	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Sinhondžip – Dům novomanželů (KI)</i>	Den i noc	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Pjčkčang – Vestavěná skříň (KI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano (jen aktivita)	Ano
<i>Näga nörül – Já tě... (KI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Hündürüidža – Houpací křeslo (KI)</i>	Noc	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Tokkäbiüi čödžu – Tokkäbiho kletba (MI)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Nugusejo – Kdo jste? (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Subak – Meloun (MIR)</i>	Noc	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Hjčngwanmun – Vchodové dveře (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ne	Ano
<i>Če pangj sänggjössöjo – Dostal jsem vlastní pokoj (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Säbjögüi pangmundža – Noční návštěvník (MIR)</i>	Noc	Ano	Ne	Ano	Ano

Členění podle místa kategorie 12

Většina příběhů z domů se odehrává opět v noci, ale na rozdíl od příběhů z bytu není žádný příběh spojen se spánkovou paralizací. Osm z třinácti příběhů se stalo přímo vypravěči a většinou u toho hlavní postava nebyla sama, na rozdíl od příběhů z bytu. Ve čtyřech případech hlavní postava prožívá nadpřirozenou aktivitu během nebo po rodinné sešlosti. S kategorií bytů si je tato kategorie nejvíce podobná v minimální spojitosti s lokálními pověstmi, respektive

takovou spojitost mají jen dvě vyprávění. Nadpřirozená bytost nebo její aktivita je viditelná alespoň někomu v jedenácti příbězích. Obdobně se jedenáct příběhů stalo dítěti a v pěti těchto příbězích šlo dokonce o děti mladší osmi let, ale odvyprávěn je v dospělosti často podle toho, co se vypravěč dozvěděl od rodičů, protože si to sám už nepamatuje.

- *Lokální pověst*

Lokální pověst je zachycena pouze v příbězích *Tokkabiho kletba* a *Meloun*, v obou případech vysvětluje divné pohyby v domě, které si postavy prožily. V prvním příběhu je vysvětleno, že nové domy byly postaveny na původním území tokkabi a ti jsou teď proto naštvaní a mstí se. Zároveň je vypravěči řečeno, že by si tokkabi bývali mohli usmířit či je mohli zapudit. Ve druhém příběhu se lokální pověst týká hrobů na pozemku tradičního hanoku, které tam jsou podle pověsti už od výstavby. Pokaždé, když současní majitelé zvažovali přesunutí hrobu, začali se jim ve snech zjevovat duchové zemřelých, takže si to rozmysleli.

- *Nadpřirozeno*

Nadpřirozené bytosti se i v kategorii domu dost odlišují, ale dají se rozdělit alespoň na několik druhů. V příbězích *49. den* a *Kdo jste?* se podle vypravěčů jedná o ducha předků. Respektive, v prvním případě si povídá a hraje vnuk se svým dědou po čtyřicet devět dní od smrti¹²⁵ a následně je nešťastný, když už ho nevidí. Ve druhém příběhu vypravěč vidí během noci mezi obřady ducha muže v oblečení typickém pro korejského literáta, jak stojí na nezastřešené verandě. V domě se drží smůla, když je později veranda zastřešena, a vypravěč to vysvětluje nespokojeností tohoto ducha.

Podobně je na tom i příběh *Meloun*, kde vypravěč v noci potkává starý pár, sedící na lavičce, který mu nabízí meloun. Ráno zjišťuje, že lavička jsou hroby. Nejde zde o ducha předka vypravěče, protože ten je v domě na návštěvě u kamaráda, ale může jít o ochranné duchy domu samotného.

V příbězích *Já tě...*, *Houpací křeslo* a *Noční návštěvník* se vyskytují duchové s typickými rysy. V prvním příběhu je postava za krk tažena duchem ven z pokoje, kde spí společně s dalšími lidmi, a slyší „Odvedu si tě.“ Duch zde není přesněji popsán, ale svou agresivitou odpovídá aspoň částečně typickému duchovi. V druhém příběhu sedí ženský duch s bledou tváří a dlouhými vlasy v „bílém“ na houpacím křesle a vytřeštěnými očima pozoruje

¹²⁵ To vyplývá z buddhistické představy, že duše mrtvého prochází během 48 dní po smrti jednotlivými buddhistickými pekly a 49. den je opouští a je reinkarnována. V tomto období vykonávají věřící za duši zemřelého každý den obřady a lze ho označit jako první období smutku.

postavy, jak spí. Nepůsobí zde nebezpečně. V posledním příběhu je za domem tradičními papírovými dveřmi v dešti vidět ženská postava v „bílém“ s dlouhými vlasy, která později ječí a vylévá na sebe vodu z mísy, kterou našla venku. Duch zde působí, že by mohl být nebezpečný, pokud by byl vpuštěn dovnitř.

V dalších příbězích následují jednotliviny. V příběhu *Přikrývka* dvě děti vidí přikrývku, která vypadá, že pod ní někdo leží. Jako by jí byla zakrytá mrtvola, a dokonce se dá této bytosti pod přikrývkou dotknout. Další vysvětlení chybí a nadpřirozeno je pasivní. V příběhu *Dům novomanželů* manželka vídá v zrcadle stíny a v noci má noční můry. V zimě nejde topit a zjistí se, že pod ohřevným kamenem tradičního korejského topného systému ondol jsou pohřbena těla ženy a muže.

V příběhu *Vestavěná skříň* hlavní postava vidí, jak se samovolně otevírají dveře skříně a nejdou zavřít. Ráno je nachází zamknuté na zámek, ačkoliv je protagonista nezamkl a byl doma sám. Další popis chybí. V příběhu *Tokkabiho kletba* vidí vypravěč v lese dva modré ohně, kterým se v Koreji i v příběhu samotném přezdívá „tokkabiho oheň“. V domě zlobí světla, otevírají se dveře, je tam vidět „bílá postava“ procházející stropy a celou rodinu postihla smůla. Jeden člen rodiny dokonce umírá na rakovinu a rodina se rychle stěhuje pryč.

V příběhu *Dostal jsem vlastní pokoj* vypravěč vidí postavu ženy, která vypadá jako jeho matka a volá ho k sobě se záměrem mu ublížit. V tu chvíli vypravěč slyší hlas svého čerstvě zesnulého dědy, který mu říká, ať nikam nechodí.

Nadpřirozená bytost nebo její aktivita není vidět jen ve dvou příbězích a zde je alespoň slyšitelná. V příběhu *Odpověď* je slyšet odpověď čerstvě pohřbené babičky na zavolání a příběh tak opět navazuje na tradiční představu o setrvání duše mezi příbuznými čtyřicet devět dní po smrti. V příběhu *Vchodové dveře* je pouze uprostřed noci slyšet, jak se někdo snaží otevřít dveře, i když chybí odpovídající zvuky kroků na šterku, vrzání branky atd. Vypravěč tuto záhadnou bytost navíc považuje buď za ducha souseda, který téže noci náhle bezdůvodně zemřel, anebo právě za příčinu této smrti, která proto mohla hrozit i jemu.

- *Shrnutí*

Příběhy odehrávající se v domech se dějí hlavně v noci a často postavu probírají ze spánku, na rozdíl od příběhů z prostředí bytu, kde způsobují spánkovou paralýzu. Většina příběhů v této kategorii je spojená se zážitky z dětství, ať z rodinných sešlostí spojených s obřady, z návštěv u prarodičů nebo čistě ze vzpomínek na vyrůstání na venkově. Mezi nadpřirozenými bytostmi se zde objevují jako v kategorii bytů i duchové předků, možná proto,

že jde o nejtradičnější prostředí. Obdobně do této kategorie spadá jediný příběh z korpusu, který otevřeně odkazuje na korejské skřety tokkäbi, které jsou v dnešní době i hodně pověřivými lidmi považovány za výplod fantazie (KČS 2013). Domy si tak zachovávají tradiční ráz, ke kterému patří i ty nejtradičnější nadpřirozené bytosti a spojují ho s nostalgickými vzpomínkami na dětství. Držení se tradičních typů nadpřirozena může být i uzavřeností prostoru, ve smyslu že prostor patřil a patří jedné rodině a ta proto i zná jeho historii. Tím že jsou tyto domy často mnoho generací, je v nich živo a záchrana je často na blízku, nicméně o to může být děsivější, když je člověk najednou sám. Domy jsou pro Korejce pravděpodobně idylickým a podvědomě bezpečným místem, obzvlášť v kontrastu s městskými byty, kde člověk bojuje sám za sebe v džungli betonu a neznámých lidí, kde neví, jaké nebezpečí se může skrývat za rohem.

4.1.13 Sen

Sny sice nejsou fyzickým místem, ale v abstraktním slova smyslu jsou jedním z nejběžnějších míst pro výskyt duchů. Autoři zmínění v historickém vývoji této práce se jim tolik nevěnují, avšak sny jsou často jak v korejských jadamech, tak i v pověstech na Západě komunikačním kanálem se záhrobím. Lidí se v nich mohou setkat se zesnulými blízkými nebo s duchem, který v jejich okolí v bdění působí nevysvětlitelnou aktivitu. Duchové ve snech bývají vyobrazení tak jasně, že vlastně působí jako živí lidé. Na druhou stranu existují sny, kde nejde o žádné duchy, a samotný sen je svým způsobem nadpřirozeným zážitkem, protože předvídá budoucnost anebo se v něm objevuje bytost, která nepůsobí úplně lidsky, ale spíš „božsky“.

Vzhledem k tomu, že čas je u snů irelevantní, je tato charakteristika ve shrnutí nahrazena „prekognicí“ pro odhalení příběhů, které fungují jako předpověď budoucnosti. Obdobně není potřeba zvažovat lokální pověst, protože sen je vesměs jednotným místem pro všechny. Charakteristika je proto nahrazena „pověrami“, které v příbězích mohou být vyjádřeny pro vysvětlení samotného snu a odhalují uvedení vhodné, pravděpodobně tradiční, představy.

Název	Prekognice	Vypravěč = Hl. Postava	Pověra	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Abčdžiüi kkum – Otcův sen (KI)</i>	Ano i ne	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Suhak jöhängüi angmong – Noční mýra o školní exkurzi (KI)</i>	Ano	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Apparül sallin kkum – Sen, který zachránil tátu (KI)</i>	Ano	Ano	Ne	Ne	Ano
<i>Panboktönün kkum – Opakující se sen (KI)</i>	Možná	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Jöldäja – Parná noc (KI)</i>	Ne	Ano	Ano	Ano	Ano
<i>Pösürül ččočaonün jödža – Dívka pronásledující autobus (KI)</i>	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Tcharokhadü – Tarot (KI)</i>	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne

<i>Čangnje hängnjöl – Pohřební průvod (KI)</i>	Ne	Ano	Ne	Ano	Ne
<i>Kkumsoge sagwa – Sen o jablku (MI)</i>	Ano	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Angmong – Noční můra (MI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Kaüüi iju – Příčina spánkové paralýzy (MI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Jedžimong – Předpovědní sen (MIR)</i>	Ano	Ne	Ano	Ne	Ne
<i>Kjǒnggo – Varování (MIR)</i>	Ano	Ano	Ano	Ne	Ne
<i>Ibwǒn – Hospitalizace (MIR)</i>	Ano	Ne	Ano	Ne	Ano
<i>Ramjǒn han kürüt – Porce instantních nudlí (MIR)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Jesaropči anǔn kkum – Zvláštní sny (MIR)</i>	Ano a ne	Ano a ne	Ano	Ano	Ne
<i>Ŏmǒniüi kkum – Matčin sen (MIR)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ne

Členění podle místa kategorie 13

Příběhy ze snové kategorie v sobě ve třinácti ze sedmnácti příběhů obsahují nějakou formu nadpřirozena, většinou se staly lidem v dospělosti a ve větším množství případů nejde přímo o zážitek vypravěče, ale často o zážitek někoho z rodiny. Příběhy lze rozdělit do dvou skupin podle prekognice, respektive na sny, které předvídají budoucnost, a na ty, které slouží jako komunikační kanál s mrtvými.

- *Prekognice*

Příběhů s jasným motivem předpovědních snů je v korpusu osm a dají se dál dělit. V příbězích *Sen, který zachránil tátu*, *Předpovědní sen* a *Zvláštní sny* sen hlavní postavy, respektive aktivita hlavní postavy v samotném snu, zachrání život někomu blízkému. V prvním příběhu dcera nepouští otcovu ruku, ve druhém nenechá žena přelézt přes hlavu manžela stonožku a ve třetím případě bratr nevyplivne kus ulomeného zubu, který symbolizuje život sestry. Otec, manžel a sestra tak těsně unikají smrti. Podobně je na tom příběh *Hospitalizace*, kde ale sen vede k aktivitě v realitě, o které hlavní postava věří, že zachránila život příbuznému. Přesněji matka po snu, ve kterém vidí nemocnou dceru oblečenou do bílé róby, mění její bílou nemocniční přikrývku za domácí květovanou. V příbězích *Otcův sen*, *Noční můra o školní exkurzi* a *Varování* se sen předvídající budoucnost zdá přímo osobě, které se následně má něco stát, a proto jsou hlavní postavy ve druhém a třetím příběhu opatrnější, respektive ruší se školní exkurze do hor, hlavní postava si dává větší pozor na provoz a vyhýbá se tak srážce s motorkářem. V případě snu z příběhu *Otcův sen* je vliv spíše regresivní. Po snu, kde otec prokleje jeho vlastní bratr v den své smrti, se otec vybourá a příčinu vidí právě v kletbě. Zbývající příběh *Sen o jablku* je označen jako prenatální sen (tchämong), které mají v Koreji silnou tradici. Nicméně sen není pro hlavní postavu šťastný, protože nějaká nadpřirozená postava jí sebere jablko, které symbolizuje dítě, včetně ukousnutého kousku, a ještě ji káravě pozoruje. Hlavní postava následně potratí, zatímco sousedům se narodí dítě s mateřským znaménkem na čele ve tvaru kousnutí lidských zubů.

Příběh *Opakující se sen* se nachází někde na pomezí obou druhů. Hlavní postava se v něm setkává s nadpřirozenou bytostí ve snu, který se každý den opakuje a s každým opakováním se k ní nadpřirozená bytost přibližuje. Je předpokládáno, že až bude úplně u ní, něco se jí stane, ale k tomu se příběh nedostává.

- *Bez prekognice – komunikační kanál se záhrobím*

Příběhů, které fungují jako komunikační kanál s mrtvými, je deset a dají se dále rozdělit na to, zda v nich postava s mrtvým promlouvá, nebo naopak mrtvý využívá sny postavy pro svou aktivitu, popřípadě na sny, které slouží jako přechodný prostor, kde postava může ve snu vidět to, co v bdělosti nevidí. Do prvního druhu patří příběhy *Otcův sen*, *Tarot* a *Porce instantních nudlí*. Ve všech třech příbězích probíhá komunikace s mrtvými, od jejich smrti uběhlo méně než čtyřicet devět dní. V příběhu *Otcův sen* se otec setkává s bratrem, jehož se snaží vysvobodit z řetězů, mezitím spolu promlouvají, a když se otci bratra nepodaří osvobodit, bratr ho proklíná. V příběhu *Tarot* se hlavní postava ve snu setkává s neznámou mrtvou ženou a pomáhá jí přejít dál díky pozitivnímu výkladu tarotových karet o budoucnosti dcery této ženy. V příběhu *Porce instantních nudlí* navštěvuje hlavní postavu dědeček jejího kamaráda, nechá se pohostit a před odchodem postavu žádá, aby dávala na kamaráda pozor.

Do druhého typu, kde sny využívá duch ke své aktivitě, spadají příběhy *Noční můra*, *Příčina spánkové paralýzy*, *Zvláštní sny* a *Matčín sen*. Zde jde o duše dávno mrtvých lidí, které se prostřednictvím snů snaží něčeho dosáhnout, i když není vždy zřejmé čeho, a dobře zapadají do různých skupin dělení podle Paka (Pak 2008). V příběhu *Noční můra* vidí ve snech vojáci při spaní na určité posteli trpící, umírající, raněné. To ustává poté, co pohrbí tašku s nemocničním odpadem, která byla dlouhá léta pod postelí ukrytá. Mrtví zde pravděpodobně žádají právě o pohřbení, aby mohli z meziprostoru přejít dál. Podobně je tomu v první části příběhu *Zvláštní sny*, kde se ve snu zjevuje promočená zesnulá babička v plavkách. Při každoročním uklízení hrobů se přijde na to, že hrob babičky byl podmáčen a je potřeba ho vysušit. Duch zde zřetelně žádá o nápravu. V příběhu *Matčín sen* se zjevuje ve snu matce vypravěče, v té době novomanželce, duch mladé ženy, pravděpodobně, aby ji varovala před nebezpečností rodiny, do které se přivdala. Tato žena byla totiž do stejné rodiny prodána jako konkubína, a nakonec spáchala sebevraždu kvůli hroznému zacházení. Poslední příběh *Příčina spánkové paralýzy* se poměrně vymyká, protože není úplně jasné, zda jde opravdu o sen nebo jestli se události dějí v realitě. V každém případě je spánková paralýza vyvolána přítomností ducha, nebo možná jiné nadpřirozené bytosti, která pak postavu sleduje z rohu pokoje i z těsné

blízkosti a šeptá jí do ucha. Nadpřirozená bytost zde spánkovou paralýzu využívá k týrání hlavní postavy.

Do třetího druhu, kde sny slouží jako přechodný prostor, spadají příběhy *Parná noc*, *Dívka pronásledující autobus* a *Pohřební průvod*. Hlavní postava se v těchto příbězích stává svědkem nadpřirozených událostí ve svém okolí, které v bdělém stavu nejsou nebo nejsou vidět. V příběhu *Parná noc* spí hlavní postava jinak než obvykle a vidí, jak u okna chodí typický duch. V příběhu *Dívka pronásledující autobus* hlavní postava na chvíli usne a vidí ducha, který dohání autobus a leze za ním okénkem. Zachrání ji, že se probudí. V posledním příběhu *Pohřební průvod* se postava ve spánku ocitá pod cestou, na které právě prochází buď svatební, nebo pohřební průvod. Zde je postava navíc držena za krk nevysvětlitelnou silou, o které předpokládá, že jí vděčí za to, že ho ukryla v cestě a díky tomu unikl před zařazením a ztracením se v průvodu, který ho přitahoval.

- *Pověry*

Další sledovanou charakteristikou jsou pověry, které jsou přítomny v pěti příbězích, respektive v příbězích *Parná noc*, *Předpovědní sen*, *Varování*, *Hospitalizace* a *Zvláštní sny*. V příběhu *Parná noc* je zmíněna pověra, že člověk nesmí spát s hlavou mezi oknem a dveřmi, protože tam vede cesta pro duchy. V příběhu *Předpovědní sen* se dozvídáme, že pokud vidíme ve snu stonožku, která po někom leze, nesmí mu přelézt přes hlavu, protože to znamená smrt pro danou osobu v realitě. V příběhu *Varování* není vyjádřena jasná pověra, ale obecná pověřivost spojená se sny. Jinými slovy, pokud se stane ve snech něco děsivého, měl by si člověk dávat pozor i v realitě, pokud nechce přijít k úhoně. V příběhu *Hospitalizace* se jedná o pověru spojenou s bílým povlečením, které není dobré, protože připomíná bílou látku, kterou se zakrývají mrtvolky. V příběhu *Zvláštní sny* se mluví o pověře spojené se zuby. Respektive, že ztráta zubů ve snu znamená ztrátu člena rodiny. Zuby horního patra jsou spojené s mužskými členy rodiny a zuby spodního s ženskými.

- *Nadpřirozeno*

Nakonec je třeba podívat se na motivy nadpřirozena vyjádřené v příbězích odehrávajících se ve snech. Jak bylo zmíněno v úvodu této kategorie, je obtížné rozhodnout, co považovat ve snech za nadpřirozené. Nejlepší způsob je hodnotit tak všechno, co samotný vypravěč a/nebo hlavní postava jako nadpřirozeno vnímají. V tomto ohledu se nějaká forma nadpřirozena objevila ve třinácti příbězích. V příbězích *Otcův sen*, *Porce instantních nudlí* a *Zvláštní sny* jde o duchy rodinných příslušníků a podobné je to v příběhu *Tarot*, kde sice nejde

o člena rodiny, ale pro ducha matky byla asi kartářka jedinou osobou, která by jí naslouchala, a zastupuje tak rodinu. V příbězích *Noční můra o školní exkurzi*, *Opakující se sen*, *Parná noc*, *Dívka pronásledující autobus* a *Matčin sen* se objevuje duch podobný typickému vyobrazení, ale v žádném z nich není popis úplný – v *Noční můra o školní exkurzi* jde čistě o ducha dívky v bílém, který má radost z představy smrti ostatních žaček stejné školy, v příběhu *Opakující se sen* se jedná o bližší nespécifikovanou ženu s velkýma bílýma očima, v *Parná noc* jde o ženu v bílém hanboku, která se vznáší za oknem, a setkání s jejím pohledem uvádí vypravěče do bezvědomí, v *Dívka pronásledující autobus* jde o ženu s rozčuchanými vlasy a nadlidskou rychlostí a na závěr v příběhu *Matčin sen* jde čistě o ducha ženy v pozici, v jaké zemřela, tzn. oběšená na stromě, ale jako jediná nepůsobí nebezpečně. Duch z příběhu *Noční můra* a jeden ze dvou duchů z příběhu *Příčina spánkové paralýzy* jsou duchové vojáků, kteří zemřeli na místě, na kterém hlavní postava spí.

Zbývají pak příběhy, ve kterých jsou nadpřirozené bytosti netypické. V příběhu *Pohřební průvod* vypravěč/hlavní postava zároveň cítí ruku nějaké neviditelné bytosti na svém krku, a zároveň vidí uvnitř svého pokoje úplnou venkovní scenérii, ve které prochází průvod. Vypravěč má také pocit, že pokud by se stal součástí průvodu, pravděpodobně by se nemohl vrátit do reality, respektive by zemřel. V příběhu *Sen o jablku* hlavní postavě ve snu zakazuje jíst jablko stará seschlá žena v zašlém, ale původně krásném, hanboku. Následně jí vyrve kus ukousnutého jablka z úst a lepí ho zpět na jablko. Postava staré ženy působí božským dojmem, ale není řečeno, o koho mohlo jít. Korejskému čtenáři ale narážka pravděpodobně stačí k určení této nadpřirozené bytosti. Nakonec druhý duch v příběhu *Příčina spánkové paralýzy* je popsán jako neurčitý temný stín v rohu pokoje, který hlavní postavu neustále sleduje a s ubíhajícím časem se různě přemísťuje po pokoji. Odpovídá tak běžnému popisu „démona spánkové paralýzy“.

- *Shrnutí*

Sny se v korpusu potvrdily jako vděčné „místo“ pro výskyt nadpřirozena, i když pro čtenáře je těžké posoudit, zda jde „jen“ o sen anebo zda hlavní postava skutečně prožila něco neobvyklého. Sny v korpusu jsou spojeny v několika případech s pověrami a často je v nich vidět snaha naplnit tradiční očekávání (prenatální sen, předpovědní sny apod.). Mohou sloužit jako komunikační prostor mezi reálným světem a záhrobím, jako prekognice či mix obou. Nadpřirozené motivy, které se v nich objevují, jsou různé – jde o nejružnější duchy obou pohlaví, pasivní, nebezpečné, pomáhající, tradiční i nové, anebo se v nich mohou vyskytovat

i bytosti podobné božstvu. Zároveň sny s nadpřirozenem nejsou omezeny na fantazii dětských snů, naopak se podle korpusu častěji zdají dospělým.

4.1.14 Předměty a lidé

Poslední kategorie v dělení podle místa je trochu obskurní. Nejedná se totiž o místo ve smyslu prostoru, ale místo, kde nadpřirozená bytost přebývá. Tím jsou nejen dříve rozebrané prostory, ale zde jde o různé předměty, stromy, a dokonce i lidi. Nadpřirozená bytost se pak přesouvá spolu s předmětem bez ohledu na prostředí. Takové předměty bývají tradičně pro lidi nebezpečné a v případě připojení ducha k člověku za to postižená osoba nese následky. V historickém vývoji takovou skupinu duchů zmiňuje pouze Söng Hjön (Kang 2017), takže tradice existuje, ale tolik se o ní nepíše. Naopak na Západě je právě posednutí lidí a předmětů, především hraček, jedním z nejčastějších motivů strašidelných příběhů.

Interakce s předměty či posednutí člověka ve většině příběhů trvá i několik dní, a proto nemá význam zmiňovat parametr času. V těchto příbězích je nahrazen produktivním parametrem „kletba“.

Název	Kletba	Vypravěč = HI. Postava	Lokální pověst	Viditelné nadpřirozeno	Příběh z dětství
<i>Poksunganamu – Broskvoň (KI)</i>	Ano	Ano	Ne (ale pověra)	Ano	Ano
<i>Táčchunamuúi čōdžu – Kletba jojoby (KI)</i>	Ano	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Čuin ōmnūn čadžōngō – Kolo bez majitele (KI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ano
<i>Čungo čadongčcha – Ojetina (KI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Namu kongguhām – Dřevěná bedna na náradí (KI)</i>	Ano	Ano	Ne (ale pověra)	Ano	Ano
<i>Kadžjōwasōn an tōnūn mulgōn – Zakázaný předmět (KI)</i>	Ano	Ne	Ne (ale pověra)	Ne	Ne
<i>Kalsāk ot – Hnědé šaty (KI)</i>	Ne	Ne	Ne (ale pověra)	Ano	Ne
<i>Pandži – Prstýnek (KI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ne	Ano
<i>Päkkudu – Bílé boty (KI)</i>	Ne	Ne	Ne	Ano	Ne
<i>Angmong – Noční můra (MI)</i>	Ne	Ne	Ano	Ano	Ne
<i>Komo – Teta (MIR)</i>	Ano	Ano	Ne	Ano	Ano
<i>Susanghan arūbaitchū – Podezřelá brigáda (MIR)</i>	Ano	Ne	Ne	Ne	Ne
<i>Kū ai – Ta dívka (MIR)</i>	Ne	Ne	Ano	Ano	Ano
<i>Noru – Smka (MIR)</i>	Ano	Ano	Ne (ale pověra)	Ne	Ano

Členění podle místa kategorie 14

Příběhy o předmětech posedlých duchy se dají rozdělit na:

- o stromech: *Broskvoň, Kletba jojoby*
- o předmětech: *Kolo bez majitele, Ojetina, Dřevěná bedna na náradí, Zakázaný předmět (lžíce), Hnědé šaty, Prstýnek, Bílé boty, Noční můra (nemocniční odpad), Podezřelá brigáda (prsten),*

- o posedlých lidech: *Teta, Srnka* a
- ojedinělý příběh prokletých základů stavby v příběhu *Ta dívka*.

Deset ze čtrnácti příběhů se nestalo přímo vypravěči, a ani ve zbylých čtyřech příbězích nepřichází vypravěč do přímého kontaktu s prokletým předmětem, ale je jen očitým svědkem toho, co předmět způsobil příbuznému. Navíc byli tito čtyři vypravěči ve všech případech ještě dětmi. Tato skupina tedy obsahuje nejmenší množství osobních zážitků. Lokální pověst je zmíněna pouze ve dvou příbězích, v dalších pěti je uvedena pověra. Někjaká forma nadpřirozené aktivity či bytosti je vidět v deseti příbězích a sedm příběhů obsahuje kletbu, která postihuje jednu z postav. Příběhy s předměty se shodně dějí dětem i dospělým.

- *Lokální pověst*

Lokální pověsti jsou uvedené v příbězích *Noční můra* a *Ta dívka*. V obou případech pověst reflektuje historii dané lokace a u druhého příběhu i vysvětluje nadpřirozenou aktivitu. V prvním příběhu je vysvětleno, že vojenské kasárny bývaly plní nemocnicí. Ve druhém příběhu je vysvětleno, že pro stavbu jistého opevnění za království Čosön musela být obětována dívka, aby se základy nezhroutily. Dívce pak byla postavena svatyně, a právě u ní se dodnes lidem zjevuje.

- *Pověry*

Pověry jsou uvedeny v příbězích *Broskvoň, Dřevěná bedna na náradí, Zakázaný předmět, Hnědé šaty* a *Srnka*. V příbězích *Dřevěná bedna na náradí, Zakázaný předmět, Hnědé šaty* jde o dvě podobné pověry – „člověk si nesmí nechávat předměty zesnulých, protože se k nim mohou chtít vracet“ a „člověk si nemá domů nosit předměty, které někde najde, protože neví, komu patřily (třeba zesnulému)“. Tyto pověry jsou jasně zmíněny jen v uvedených třech příbězích, ale jsou evidentně známé i postavám z příběhů *Prstýnek*, kde vnuk vrací zesnulé babičce při šamanistickém obřadu prsten, který si chtěl nechat na památku. V příběhu *Noční můra* pohřbení nemocničního odpadu ukončí noční můry. Postavy jsou proklety v příběhu *Podezřelá brigáda*, protože berou prsten z useknutých prstů, pravděpodobně z mrtvol.

V příběhu *Broskvoň* je uvedena pověra, že si lidé nemají pěstovat na zahradě broskvoň, protože to přináší smůlu. A poslední pověra v příběhu *Srnka* zakazuje lovit srnky, protože to také přináší smůlu.

- *Nadpřirozeno*

Viditelné nadpřirozené bytosti jsou v šesti příbězích z devíti ženy, až na příběhy *Bílé boty*, *Dřevěná bedna na náradí* a *Noční můra*. V prvním případě jsou „duchem“ samotné bílé boty a vidí je jen hlavní postava. V druhém případě jsou postavy svědky nepřirozeného modrého ohně ve tvaru nože, sahajícího do velké výšky, když je pálen nalezený box na náradí. Ve třetím a posledním případě postavy ve snech vidí zakrvácené raněné a umírající vojáky.

Nicméně ani vzhled ženských duchů v šesti příbězích není shodný a jen ve třech příbězích je podobný typickému popisu. V příběhu *Broskvoň* vidí vypravěč v pokoji ženu v bílém hanboku, jak k němu natahuje ruku. Stejnou ženu vidí jeho otec ve snech místo broskvoně. V příběhu *Ojetina* vidí hlavní postava za oknem auta zakrvácenou ženu, která buší na okno a prosí o záchranu. Auto je v tu chvíli neovladatelné a cestující se vzájemně přestanou vidět. V příběhu *Teta* vypravěč a další postava vidí ženu s dlouhými špinavými vlasy a očima jen s bělmem. Blízký těmto třem je ještě duch z příběhu *Ta dívka*, kde se jedná o ducha holčičky v typické školní uniformě s mikádem, což je dost zvláštní, protože je na místě už několik století. Holčička se buď sama snaží zapadnou do doby anebo si autor neopatrností ubírá na autenticitě. Ve zbylých dvou příbězích se ženský duch zcela vymyká typickému popisu. V příběhu *Kolo bez majitele* jde o „stařenu“, která sedí v sedle kola, v příběhu *Hnědé šaty* jde doslova o manželku hlavní postavy, která se objevuje v ložnici před spaním, a není ji vidět do tváře.

V této kategorii je viditelné nadpřirozeno vyjádřeno jinak než vizuálně jen v příběhu *Prstýnek*, kde je hlavní postava oslovena zesnulou babičkou při šamanistickém obřadu. V ostatních příbězích bez viditelného nadpřirozena je nadpřirozeno nahrazeno kletbami, které jsou vysvětleny v dalším odstavci.

- *Kletba*

V sedmi příbězích je zmíněna kletba, projevující se jako nemoc jedné i několika osob, podivné dění doma a obecné neštěstí celé domácnosti. Pokud kletba není včas odvolána, končí smrtí. V příběhu *Broskvoň* stačí k odvolání kletby pokácet daný strom. V příběhu *Kletba jojoby* naopak pokácení stromu kletbu způsobuje a celá rodina z domu, u kterého rostl, po jednom z různých příčin umírá. V příběhu *Dřevěná bedna na náradí* stačí box spálit. V příběhu *Zakázaný předmět* se musí hlavní postava zbavit lžice, kterou donesla její matka z nemocnice, na specifickém místě v lese před půlnocí při speciálním obřadu. V příběhu *Teta* se naopak nepovedl obřad pro oddělení ducha od „tety“, takže se duch jejím prostřednictvím občas projevuje. Zároveň se kvůli tomu narodila matce hlavní postavy dcera se slabým zdravím, která

tetina ducha vídá při spánkové paralýze. V příběhu *Podezřelá brigáda* postava, která vzala prstýnek, podléhá záhadné nemoci, zatímco hlavní postava, která tomu jen přihlížela, se vyléčí. A nakonec v příběhu *Srnka* podléhá žena kletbě srnky, která se dala vyřešit šamanistickým obřadem. Srnka ženu zabíjí stejně, jako byla zabita ona.

- *Shrnutí*

Příběhy o prokletých předmětech jsou většinou kolující pověsti, které mají pravděpodobně připomínat lidem opatrnost, protože převážně navazují na pověru, že není dobré krást nebo si přisvojovat vlastnictví zesnulých lidí, neničit a nezotročovat přírodu, ale vážit si jí. Možná proto jsou nadpřirozené bytosti či kletby skoro ve všech těchto příbězích nebezpečné a strašidelné a nikdo jim neunikne bez ohledu na věk.

4.1.15 Vyhodnocení

Dělení příběhů podle místa se jeví produktivně, i když u některých slabších kategorií chybí dostatečné množství příběhů pro lepší definování specifičnosti daného místa. Zároveň mezi místy zcela chybí některé jinak velmi typické lokace pro nadpřirozenou aktivitu jako například nemocnice, hromadná doprava a místa velké tragédie. Některé kategorie jako škola a vojna v korpusu nenaplnují předpoklady, ale to může být opět způsobeno menším korpusem v porovnání s rozsahem příběhů rozebíraných akademiky, kteří se zaměřují jen na jednu lokaci, a také výběrem autora, který mohl záměrně zvolit takové příběhy, které se líbily jemu, ačkoliv třeba neodpovídají běžnému trendu. Pro přehlednost a připomenutí následuje rekapitulace doplněných shrnutí jednotlivých kapitol.

První kategorie se věnovala nadpřirozeným bytostem u vody – „vodním duchům“. Byla sice malá, ale většina těchto duchů byla nebezpečná, zdržovala se hlavně ve sladké vodě, i když ne vždy, a měla schopnost manipulovat svou vyhlédnutou obětí. Výskyt je nezávislý na denní době a představa o nadpřirozených bytostech u vody obecně odpovídá korejské tradici, jak ji znám, ale chybí mi k ní přesné zdroje.

Příběhy z lesů/hor obsahovaly převážně aktivní různorodé nadpřirozené bytosti, nejen duchy. Ačkoliv v žádném z příběhů nebyla explicitní spojitost s tradičními hroby, přítomnost duchů v nich se může odvíjet od zažitě představy, že lesy jsou taková hromadná pohřebiště z historických dob a zároveň v nich mohou být zanedbané tradiční hrobky, o které se už nemá kdo starat, takže si člověk nemůže být nikdy jistý, zda se nepohybuje právě na takovém místě a neruší něčí klid. Zároveň se všechny příběhy staly dospělé osobě, pravděpodobně proto, že děti samy do lesa nechodí, respektive jim to není dovoleno.

Nadpřirozené bytosti se postavám nesnažily otevřeně ublížit, ale přinejmenším si z nich utahovaly a snažily se je zavést hlouběji do lesů, aby se ztratily.

Třetí kategorie pojednává o příbězích odehrávajících se na silnicích mimo město a byla kupodivu malá, ale poměrně ucelená v obsahu. Pravděpodobně kvůli kvalitě „přechodného“ prostoru, který silnice má, jsou zde duchové vždy viditelní a mají lidský vzhled. Duchové zde jsou mužského i ženského pohlaví, ale v případě osamocené ducha ženy hrozí hlavní postavě nebezpečí. Setkání s nadpřirozenem na silnici může navíc vést ke zranění, dočasným nebo trvalým následkům. Obecně tato kategorie skýtá mnoho tradičních motivů a narativů přesto, že bývá umístěna do moderního dopravního prostředku a v některých příbězích navazuje na pravděpodobně importovaný příběh Taxi vezoucí ducha/Mizející stopař (Jóm 2017).

Hřbitov jako prostor pro strašidelné příběhy je obsahem čtvrté kategorie a je v korpusu značně neproduktivní. Uvedené příběhy hřbitov většinou jen zmiňují, a ačkoliv nadpřirozeno s nimi spojené projevuje nějakou aktivitu, není nijak nebezpečná, ale spíš jednoduše zlomyslná, a v jednom příběhu se dokonce naopak snaží pomoci. Nicméně kvůli malému množství příběhů ze hřbitova (nebo z okolí hrobů) a jejich rozpolcenosti v dalších charakteristikách je těžké vyvodit obecnější závěry. V každém případě, možná kvůli realitě roztroušených korejských hrobů po vyvýšených místech, které, jak bylo zmíněno, pravděpodobně ovlivňují kategorii lesů/hor, je malý výskyt přímo na hřbitovech logický, a příběhy z nich jsou moderní aktualizací, která může pramenit ze západního vlivu, protože na západě se duchové vyskytují právě nejčastěji na hřbitovech. Aktivita zemřelých pohybujících se okolo hrobů, je navíc tradičně spojená s jejich nespokojeností a řádně pohřbení by ji neměli projevovat (An 1995).

Pátá kategorie pojednává o příbězích z vojny a typicky se příběhy v ní odehrávají v noci. Často jsou napojeny na místní pověst, která zase ve většině případů odkazuje na něčí vraždu nebo sebevraždu, a nadpřirozeno v nich je většinou vidět, ale není nebezpečné, nýbrž často pasivní anebo jen zlomyslné. Důvodem pro motivy nadpřirozena v těchto příbězích může být snaha zabránit dalším sebevraždám, upozornit na nesprávné chování – jako povídání si při hlídce – anebo ujistění vojákům, že nejsou sami. Kategorie je moderním doplněním, které v tradici nemá přesnou obdobu, ale zároveň se nedá říct, že by byla importem ze západu, natož z Japonska, kde vojenský výcvik není povinný. Nadpřirozeno ve vojenských objektech je proto asi čistě korejské, pramenící z korejských tradičních představ a úzkostí z místa, ve kterém je mnoho lidí pod velkým stresem, šikanou a strachem ze smrti.

Šestá kategorie se věnovala příběhům ze školního prostředí, které má být nejtypičtějším příkladem vlivu japonských pověstí. Příběhy se odehrávaly převážně v noci, pochopitelně především v dětství, v mladém dospělí univerzitním studentům anebo dospělým zaměstnancům škol. Tyto příběhy často vytvářely předpoklad pro vytvoření lokální pověsti, který se zde zdá být záměrně potlačen autorem sbírek kvůli snaze vyhnout se kliše školních kōdamů a jeho snahu prezentovat příběhy ze škol jako osobní zážitky. Nicméně trendu odpovídá rozdíl mezi hlavní postavou a vypravěčem, čímž příběhy spadají pod definici pověsti namísto definice osobního zážitku, jak je tomu u většiny ostatních příběhů z korpusu. Nadpřirozeno v této kategorii bylo z velké části nepopsané a úplně chyběla zmínka o typickém ženském duchovi, s jednou nevypovídající malou výjimkou.

Příběhy byly rozděleny do dvou skupin, kde první tvořily příběhy z jedné specifikované školy a druhou ostatní příběhy. V první skupině bylo nadpřirozeno pasivní, nikoho neohrožovalo, jen bylo vidět, často bloudilo prostorem a bylo slyšet. Na druhou stranu všechny nadpřirozené bytosti v druhé skupině byly, s jednou výjimkou, nebezpečné a postavám potenciálně i reálně hrozila smrt, obzvlášť pokud se s nimi snažila postava komunikovat. Škola se tedy zdá být prostorem pro nejrůznější nadpřirozené bytosti, které si hledí svého, dokud je někdo nevyruší, a zároveň slouží jako připomínka minulosti školy a místa, na kterém byla postavena. Většina příběhů obsahuje naproti předpokladu tradiční narativy a motivy, obzvlášť pokud jde o bloudící duchy na chodbách školy, prokletá jezírka, šamanky a jejich obřady atd. Zbylé příběhy pak obsahují neurčité motivy, které by se daly považovat za světové, ale po „krvavém“ vlivu Japonska zde není ani památky. Osobně za to viním zásah a striktní výběr autora, který ale na druhou stranu do jisté míry vyvrací tvrzení literárních vědců o netradičnosti školních kōdamů.

Sedmá kategorie obsahuje příběhy z městských ulic, které bývají originálním prožitkem bez návaznosti na další pověsti, odehrávají se v noci, kdy je setkání lidí a nadpřirozených bytostí snazší, a možná právě proto jsou takové bytosti vždy vidět. Nadpřirozené bytosti v ulicích nejsou jen duchové a jsou jak nebezpeční, tak pasivní, asi podobně jako kdokoli, koho můžeme na ulici potkat. Důvod jejich přítomnosti a aktivity většinou není vysvětlen. Ulice je zároveň, podobně jako silnice, přechodným prostorem, takže tam je snazší potkat duchy ze záhrobí. Tato kategorie neobsahuje vyloženě tradiční motivy, ale ani do očí bijící import.

Osmá kategorie rozebírala příběhy korpusu odehrávající se v neobývaných prostorech, které se vždy odehrávaly v noci, kdy v nich bývá minimum lidí. Postavy jsou zaměstnanci daných prostor a často jde o osobní zážitky. Nadpřirozené bytosti v těchto příbězích nejsou

většinou nebezpeční a vypadají lidsky. Jen ve dvou případech jsou tyto bytosti podobné typickému popisu ženského mstivého ducha a jsou zároveň nebezpeční. Ve většině příběhů je navíc nadpřirozená aktivita přinejmenším vysvětlena, a dokonce i vyřešena. Příběhy obsahují plno tradičních motivů, včetně ženského pomstychtivého ducha, i když se odehrávají na velmi urbánních místech, jako jsou továrny a skladiště. V této kategorii tedy lze uvažovat o přesunu tradice do městských kulis.

Příběhy z opuštěných/prokletých domů byly obsahem deváté kategorie a jsou charakteristické dějem odehrávajícím se v noci, vypravěčem, kterému se nedá zcela věřit (dítě/opilec) a základem v lokální pověsti. Podle druhu smrti jsou duchové v nich vyobrazení klidní nebo nebezpeční, ale to se může změnit vykonáním rituálu k lepšímu anebo k horšímu, pokud postava ducha vyruší. Opuštěné domy v příbězích z korpusu obývají výlučně duchové žen a dětí. Obecně je tato kategorie velmi tradiční původem i motivy a je překvapivé, že je v korpusu příběhů z prokletých domů tak málo. Je možné, že jde o mizení tradice způsobené mizením samotného prostoru, ve kterých by se příběhy mohly odehrávat.

V desáté kategorii Ubytování bylo obtížné vyvodit závěry kvůli malému počtu dostupných příběhů a jejich velké variabilitě. Shoda byla pouze v čase – všechny se odehrávaly v noci – a v tom, že se staly dospělým také proto, že v takových zařízeních se samotné děti nemohou vyskytnout. Také to působí, že se všechny příběhy odkazují na minulost daného místa a měly by navazovat na místní pověst, ale ta ani nebyla součástí všech příběhů. Zároveň tato kategorie ani neobsahovala tradiční motivy. Je možné, že je v populaci snaha vytvořit příběhy z ubytovacích prostor, které jsou například ve Spojených státech jedny z nejčastějších.

V jedenácté kategorii byly analyzovány strašidelné příběhy odehrávající se v bytě, které se dějí v noci osamělým jednotlivcům, takže jde hlavně o osobní prožitky vypravěče bez návaznosti na lokální pověsti. Aktivita ducha vypravěče často budí ze spánku, a ten je paralyzován. Nadpřirozené bytosti a aktivita mohou mít různou podobu, ale většinou se snaží hlavní postavu děsit a mnohdy i vyhnat z bytu, možná proto, že ho bytosti samotné považují za svůj domov a nechtějí v něm vetřelce. Zajímavé je, že tato snaha často není izolovaná na jeden byt, ale na celou řadu bytů se stejným číslem. Občas se duchové aktivitou snaží vypravěči cosi sdělit. Příběhy působí, až na přítomný strach a duchy v soukromém prostoru, každý jinak, postrádají vysvětlení aktivity i její následky, s výjimkou odstěhování se a dvou případů kleteb. Nicméně se dají rozdělit do několika skupin s podobnými rysy, se spánkovou paralyzou, kletbou či komunikací s duchy známých i neznámých lidí. Překvapivé jsou i dva případy duchů s dobrými úmysly, které připomínají svým dojmem spíše následující kapitolu domů. Tato

kategorie nemůže být tradiční, kvůli modernímu prostoru, ale obsahuje mnoho tradičních motivů. Je tedy možné, že se opět jedná o aktualizaci. To, že jsou nevysvětlené a duchové v nich jsou strašidelní a lidé jsou zde opuštěni, může odkazovat na dojem člověka žijícího ve městě, obzvláště pokud vyrůstal na venkově, protože vše působí cizí a matoucí dojmem. Zároveň se zde ale projevuje i aktivita shodná se západním poltergeistem, kde může jít o výpůjčku.

Příběhy odehrávající se v domech byly obsahem dvanácté kategorie a jejich děj se odehrával, obdobně jako v bytě, hlavně v noci a bytosti opět často postavu probouzely ze spánku, ale na rozdíl od příběhů z prostředí bytu nezpůsobovaly spánkovou paralýzu. Většina příběhů v této kategorii je spojená se zážitky z dětství, ať z rodinných sešlostí spojených s obřady, z návštěv u prarodičů nebo čistě ze vzpomínek na vyrůstání na venkově. Mezi nadpřirozenými bytostmi se zde objevují jako v kategorii bytů i duchové předků, možná proto, že jde o nejtradičnější prostředí. Obdobně do této kategorie spadá jediný příběh z korpusu, který otevřeně odkazuje na korejské skřety tokkabi, kteří jsou v dnešní době i hodně pověřivými lidmi považováni za výplod fantazie (Kim 2013). Domy si tak zachovávají tradiční ráz, ke kterému patří i ty nejtradičnější nadpřirozené bytosti a spojují ho s nostalgickými vzpomínkami na dětství. Držení se tradičních typů nadpřirozena může být i uzavřeností prostoru, ve smyslu že prostor patřil a stále patří jedné rodině, a ta proto i zná jeho historii. Tím, že jsou tyto domy často mnogogenerační, je v nich živo a záchrana je často nablízku, nicméně o to může být děsivější, když je člověk najednou sám. Domy jsou pro Korejce pravděpodobně idylickým a podvědomě bezpečným místem, obzvláště v kontrastu s městskými byty, kde člověk bojuje sám za sebe v džungli betonu a neznámých lidí, kde neví, jaké nebezpečí se může skrývat za rohem.

Ve třinácté kategorii se potvrdily sny jako vděčné „místo“ pro výskyt nadpřirozena, i když pro čtenáře je těžké posoudit, zda jde „jen“ o sen, anebo zda hlavní postava skutečně prožila něco neobvyklého. Sny v korpusu jsou spojeny v několika případech s pověrami a často je v nich vidět snaha naplnit tradiční očekávání (prenatální sen, předpovědní sny apod.). Mohou sloužit jako komunikační prostor mezi reálným světem a záhrobím, jako prekognice či mix obou. Nadpřirozené motivy, které se v nich objevují, jsou různé – jde o nejrůznější duchy obou pohlaví, pasivní, nebezpečné, pomáhající, tradiční i nové, anebo se v nich mohou vyskytovat i bytosti podobné božstvu. Zároveň sny s nadpřirozenem nejsou omezeny na fantazii dětských snů, naopak se podle korpusu častěji zdají dospělým. Sny jsou opět jedním z tradičních „míst“ pro setkávání s duchy a velikost této kategorie potvrzuje její stálou oblibu v populaci a zároveň víru v jejich nadpřirozenou moc.

Poslední, čtrnáctá, kategorie rozebírala příběhy o prokletých předmětech. Šlo většinou o kolující pověsti, které mají pravděpodobně připomínat lidem opatrnost, protože převážně navazují na pověru, že není dobré krást nebo si присvojit vlastní znesulých lidí, neničit a nezotročovat přírodu, ale vážit si jí. Možná proto jsou nadpřirozené bytosti či kletby skoro ve všech těchto příbězích nebezpečné a strašidelné a nikdo jim neunikne bez ohledu na věk. Kategorie je plná tradičních motivů a samotná návaznost na existující pověry, i když nemusí být zcela známé, tento fakt potvrzuje, i když prokleté předměty jsou velmi světovým úkazem.

V tomto dělení se povedlo odhalit velmi produktivní místa pro nadpřirozenou aktivitu. Zejména sny, předměty, byt a dům, které všechny vykazují jedinečné charakteristiky. Nicméně se neprokázalo, že by každé místo mělo jeden specifický druh ducha nebo nadpřirozené bytosti, který by se zdržoval jen tam. Naopak ve všech kategoriích je aspoň jeden příběh, který obsahuje ducha s popisem blízkým typickému vzhledu a chování mstivého ženského ducha, jehož nejdůležitějším rysem v korpusu jsou rozpuštěné vlasy o různé délce, a nebezpečnost. Naopak duch předků a tokkabi se objevují pouze v kategorii *Dům (na vsi)* a třeba smrtka, která je jednou z tradičních korejských nadpřirozených bytostí, se nevyskytuje nikde.

Lze tedy říci, že rozhodně nastal posun od tradice, obzvláště pokud jde o místa více méně z prostředí moderních aglomerací, jako jsou byty, silnice, vojna apod., ale tradice se drží alespoň v obecném vyobrazení a funkcích ženského ducha, kleteb řešitelných šamanským rituálem a v pověrách. Zároveň je vidět postupné mizení několika původně tradičních míst pro nadpřirozenou aktivitu u kategorií *voda* a *opuštěné domy*, i když zde může jít o nezáměr autora zveřejnit více příběhů z těchto míst kvůli jejich klišé.

4.2 Členění podle nadpřirozena

Příběhy korpusu jsou v druhém členění rozřazeny podle zúčastněných nadpřirozených bytostí či událostí v nich vyjádřených. Cílem tohoto členění je definování jednotlivých druhů nadpřirozena existujícího v současných korejských pověstech. Odpovídá mu 129 příběhů korpusu. Nadpřirozeno v korpusu lze rozdělit do pěti kategorií: Viditelné, slyšitelné, aktivita, prekognice, kletby. Tyto kategorie mají ve většině případů podkategorie, které mohou mít ještě vlastní, specifičtější subkategorie. Žádný motiv nadpřirozena z korpusu nemůže spadat do více než jedné kategorie/podkategorie, nicméně v mnoha příbězích se vyskytuje více nadpřirozených událostí/aktivit a každá z nich je někam přiřazena. Často se jedná o několik různých viditelných duchů či o fyzickou manifestaci kletby, která nemá fyzickou podobu.

Pro snazší analýzu příběhů opět používám tabulku se zohledňovanými parametry. V tomto členění jsou základními zkoumanými parametry denní doba, zda je vypravěč shodný s hlavní postavou, prostředí děje, pohlaví hlavní postavy, povaha nadpřirozena, chování nadpřirozena a otázka, zda je nadpřirozeno v příběhu nějak vysvětleno.

Parametr denní doby je použit i v tomto řazení z důvodu jeho produktivity. Jde o snahu zjistit, zda se určitá nadpřirozená bytost či událost vyskytuje jen v noci, nebo jen ve dne.

Parametr „vypravěč = hlavní postava“ je také použit znovu kvůli jeho produktivitě. Bude zajímavé zjistit, které nadpřirozené události jsou především proklamovány jako osobní zkušenost.

U parametru místa je zkoumáno, jestli se příběh odehrává uvnitř nebo venku, popřípadě na obou místech, či ve snu, a tudíž jaké prostředí je typické pro dané nadpřirozeno.

Záměrem charakteristiky „pohlaví hlavní postavy“ je odhalit možné genderové propojení s určitým nadpřirozenem.

V parametru „povaha“ je zkoumán charakter nadpřirozené bytosti. Může být nebezpečný, zlomyslný, laskavý či neurčitý. Zde je záměr potvrdit či vyvrátit tezi, že je nadpřirozeno v současných pověstech jen násilné.

Parametr „chování“ je podobný předešlému, ale zaměřuje se přímo na aktivitu nadpřirozena, zda je pasivní anebo aktivní, ve smyslu záměrná.

Poslední parametr „vysvětlení“ řeší, zda je v rámci příběhu uvedeno vysvětlení daného nadpřirozena. Odpověď může být ano, ne či částečně.

Stejně jako v členění podle místa se i v tomto dělení mohou parametry u jednotlivých kategorií a podkategorií lišit podle potřeb a důvod ke změně bude náležitě vysvětlen. V každé (pod)kategorii je navíc obsažen popis nadpřirozených bytostí/aktivit.

4.2.1 Viditelné nadpřirozeno

První kategorie mluví sama za sebe. Viditelné nadpřirozeno zde odkazuje na viditelné bytosti nebo alespoň jejich části (hlava, nohy apod.). Tato kategorie je nejpočetnější. Viditelnou formu nadpřirozena lze nalézt v 95 příbězích korpusu. Je rozdělena na čtyři podkategorie: žena, muž, dítě a postava.

4.2.1.1 Žena

První a největší podkategorií jsou nepřekvapivě nadpřirozené bytosti ženského pohlaví a to duchové (přesněji projekce duše člověka, která z nějakého důvodu zůstává ve světě živých i po smrti těla). Jako první jsou v této kategorii uvedeni duchové, kteří nespádají do žádné další podkategorie, respektive ani do „typický ženský duch“ ani do „stařena“. Dá se očekávat, že by tyto neurčité ženské entity mohly být snahou o vytvoření nového popisu ženského ducha, nebo alespoň přidáním jeho variety.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Kiihan sonamu – Podivná borovice (KI)</i>	Večer	Ne	Venku	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Čoresō nārjōonūn kil – Cesta z kláštera (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Ano
<i>Hanbamdžungūi norā – Píseň znějící v noci (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Žena	Zlomyslná	Aktivní	Ne
<i>Sōnsāngnimūi pjōldžang: Chata pane učitele (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Kalsāk ot – Hnědé šaty (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Hamburo irūm purūdži ma – Nevolej jméno bezdůvodně (MI)</i>	Den	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ano
<i>Nun nārinūn pam – Zasněžená noc (MI)</i>	Noc	Ne	Dopravní prostředek	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Sukso – Ubytování (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Aktivní	Ne
<i>Če pangī sānggjōssōjo – Dostal jsem vlastní pokoj (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ne

Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 1

Všechny příběhy s výjimkou *Nevolej jméno bezdůvodně* se odehrávají v noci a většina někde uvnitř. Pět příběhů se stalo přímo vypravěči a v šesti z devíti příběhů byla hlavní postava mužského pohlaví. Žádný z příběhů neobsahuje vyloženě laskavého ženského ducha, ale většina (5/9) je neurčitá a až na jeden příběh pasivní. V jednom příběhu je vyobrazený ženský duch zlomyslný, ale nesnaží se ublížit, a v posledních třech příbězích je duch vyloženě nebezpečný. Muži se setkávají s pasivními ženskými duchy stejně často, jako s aktivními, ale ženské hlavní postavy se výlučně stýkají s aktivními. Pět z devíti příběhů postrádá jakékoliv vysvětlení aktivity, a to stejně často u pasivních i aktivních duchů. Zdá se ale, že vysvětleny jsou častěji příběhy, které se nestaly přímo vypravěči.

- *Povaha*

Povaha těchto ženských duchů je nejčastěji neurčitá. Jejich záměr není jasný a až na příběh *Ubytování* jsou i pasivní v tom smyslu, že jsou jen vidět a nedělají žádnou záměrnou aktivitu, maximálně opakují, co dělaly za živa. Nicméně ani chování v příběhu *Ubytování* od toho není vzdáleno. Ženské postavy zde ve snu vidí skupinu „mladých dívek“, které chodí mezi vchodem pokoje hostelu, ve kterém spí, a koupelnou.

Zlomyslný ženský duch se vyskytuje pouze v jednom příběhu – *Píseň znějící v noci*. Zde není ovšem jasné, zda jde opravdu o ducha. Hlavní postava/vypravěč v noci potkává někoho, entitu, která na sebe vzala podobu jeho sestry a aby ho postrašila, zpívá mu děsivou písničku. Vypravěči se nic neděje, je jen vyděšený.

Nebezpeční ženští duchové jsou ve třech příbězích. V příbězích *Cesta z kláštera* a *Nevolej jméno bezdůvodně* jsou k aktivitě vyprovokování chováním postav. V prvním příběhu jde hlavní postava moc blízko hrobu tohoto ducha, který je tím rozzloben, a na postavu setkáním upadá kletba. Ve druhém příběhu se duch ženy nejdříve objevuje v podobě nerozeznatelné od živého člověka, ale postavy ho vyprovokují svým neopatrným chováním a uniformami, které připomínají vojenské, tzn. oblečení vrahů ženy. Když se žena objevuje podruhé, vypadá hrůzostrašně a snaží se odvléct jednu z postav a pravděpodobně ji zabít. V posledním příběhu *Dostal jsem vlastní pokoj* na sebe entita bere podobu matky vypravěče a je nebezpečná z vlastní vůle, protože se snaží vypravěče nalákat k sobě do kuchyně, kde by se zranil nebo zabil.

- *Vysvětlení*

Vysvětlené příběhy jsou v této kategorii jen čtyři a zbytek je pro čtenáře, postavy i vypravěče záhadou. Tři příběhy – *Podivná borovice*, *Cesta z kláštera*, *Nevolej jméno bezdůvodně* – obsahují vysvětlení, tj. že postavy se pohybovaly blízko hrobu nebo pohřebišti, kde přebývá duch. Příběh *Hnědé šaty* je vysvětlen předmětem mrtvého, ke kterému je jeho duše stále připoutána. Jeho spálením je vyřešena i aktivita.

- *Vzhled*

Za zmínku stojí vzhled těchto ženských duchů/entit. V příbězích *Podivná borovice*, *Cesta z kláštera*, *Nevolej jméno bezdůvodně* a *Hnědé šaty* je duch ženy prakticky bez popisu a vypadá jako normální člověk, jen v příběhu *Hnědé šaty* mu není vidět do tváře. Navíc v příbězích *Podivná borovice* a *Nevolej jméno bezdůvodně* se duch ženy zjevuje ve formě,

v jaké zemřel. Respektive v prvním příběhu je vidět oběšené tělo na borovici a ve druhém zakrvácená žena s bodnými ranami a s otvorem v hlavě po kulce.

V *Písni znějící v noci* a *Dostal jsem vlastní pokoj* možná nejde o ducha, ale nějakou blíže nespecifikovanou entitu, která na sebe umí vzít podobu druhých. V prvním příběhu jde o sestru a ve druhém o matku postavy. V obou příbězích navíc bytost komunikuje s postavou a v příběhu *Píseň znějící v noci* je navíc zmíněno, že byla tato entita viditelná pouze hlavní postavě.

V příběhu *Ubytování* nejsou viděné ženy blíže specifikovány, ale vypadají pravděpodobně jako normální lidé. Zajímavý v tomto příběhu je hlavně jejich větší počet.

Duchové žen se ve zbylých dvou příbězích *Chata pane učitele* a *Zasněžená noc* nejvíce blíží typickému popisu korejských ženských duchů, ale zařadit do podkategorie spolehlivě nejdou. V příběhu *Chata pane učitele* tento duch postrádá vysvětlení a jakýkoliv popis až na „široký úsměv, jako by měla žena roztržená ústa“. Zároveň je vidět v páru se záhadným mužem. Na druhou stranu duch v příběhu *Zasněžená noc* má poměrně úplný popis, který je typickému popisu ducha ženy velmi blízko – dlouhé vlasy, bílá pleť a setkání s ní způsobuje nemoc. Nicméně oblečená je v černém, a navíc se pohybuje v páru s mužským duchem, oproti kterému je pasivnější (v příběhu nemluví, na rozdíl od ducha muže).

- *Shrnutí*

Dle předpokladu je tato skupina ženských duchů/entit různorodá. Většina z nich ale více odpovídá tradičním druhům ženských duchů než typickému, protože se nesnaží postavám ublížit. A i když se snaží někomu ublížit, mohou si za to postavy samy. Vzhledem se většinou neliší od normálních lidí a popis není schematický. Ve venkovním prostoru lze narazit na tyto duchy žen převážně blízko místa, kde jsou pohřbené nebo kde zemřely. Uvnitř jsou pak tyto duchové připoutané k předmětu, který vlastnili za života, anebo jde o podivnou entitu, která na sebe bere vzhled druhých a je potenciálně nebezpečná.

4.2.1.1.1 Typický ženský duch

Vlastní podkategorii pro typického ženského ducha se nelze vyhnout, protože svými třiceti příběhy tvoří největší kategorii druhého členění. Typickým duchem je míněn duch s rozpuštěnými vlasy v bílém hanboku, který je často zakrvácený, vznáší se nad zemí a je většinou prostě nebezpečný. Pro svou četnost je pro přehlednost tato podkategorie rozdělena na dvě menší. Na kategorii nebezpeční/zlomyslní, kteří nejbliže odpovídají typickému vzhledu ženského ducha vytvořeného v období japonské anexe, a na kategorii laskavý/neurčití, kteří

jsou podobnější tradičnímu popisu, respektive nejsou bezprecedentně nebezpeční a zakrvácení. Do těchto dvou kategorií jsou vybrány příběhy, ve kterých hlavní postava ducha vnímá či popisuje jako typického, i když mu může chybět většina typických fyzických rysů, což, jak se dozvíme níže, je časté. Obě tyto podkategorie jsou doplněny o druhou tabulku, která slouží jako soupis typických rysů: dlouhé vlasy (ano/ne), bílý hanbok¹²⁶ (ano/ne), krev (ano/ne), vznáší se (ano/ne) a další (rysy, které mají duchové v příbězích navíc nebo se úplně liší od typické předlohy, např. chybějící oči).

4.2.1.1.1.1 Nebezpečný/zlomyslný

Tato podkategorie v sobě zahrnuje ženské duchy s popisem a povahou nejbližší typickému popisu z doby japonské anexe. I přesto se v mnoha ohledech předloze vzdaluje a je tedy otázkou, jestli tento typický popis mizí či se mění, anebo jestli jde o záměrný výběr autora sbírek Songa.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Poksunganamu – Broskvoň (KI)</i>	X	Ano	Oboje	Rodina	Nebezpečná	Pasivní	Ano
<i>Suhak jōhāngūi angmong – Noční mūra o školní exkurzi (KI)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Zlomyslná	Pasivní	Ano
<i>Tongne kōdam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Noc	Ano	Oboje	Muž	Nebezpečná	Pasivní	Částečně
<i>Apchatchū 304dong 105ho – Byt 105 v budově 304 (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Rodina	Nebezpečná	Pasivní	Ne
<i>Ičči mothal jōrūmnaŕūi jōhāng – Nezapomenutelný letní výlet (KI)</i>	Den (déšť)	Ne	Venku	Rodina	Zlomyslná	Aktivní	Ne
<i>Pōsūrūl ččočchaonūn jōdža – Dívka pronásledující autobus (KI)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Čungdo čadongčcha – Ojetina (KI)</i>	Den	Ne	Dopravní prostředek	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Částečně
<i>Se mjōngi hamkke čamjōn – Když spolu spí tři lidi (MI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Částečně
<i>7ho lainūi hwadžangsil kūsin – Záchodový duch bytů končících sedmičkou (MI)</i>	Stále	Ano	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Pasivní	Ne
<i>Pōrjōdžin čip – Opuštěný dům (MI)</i>	Noc	Ano	Oboje	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Částečně
<i>Jōhāngdžiesō sānggin il – Co se stalo na výletě (MI)</i>	Noc	Ne (svědek)	Uvnitř	Žena	Zlomyslná	Aktivní	Ne

¹²⁶ Bílý hanbok odkazuje na tradiční bílé smuteční šaty, které se v Koreji tradičně nosí na pohřbech a pohřbívají se v něm mrtví – *sobok* (素服). V příbězích se vyskytuje jak název zapsaný znaky, tak i jeho korejská opisná verze (*hajan hanbok*) či neupřesněné, modernizované verze, kdy nejde o hanbok, ale prostě o „šaty“. V současnosti Korejci na pohřeb nosí oblečení černé barvy, podobně jako na Západě, a je možné, že se tento trend promítá i do popisů některých duchů korpusu, protože i ti jsou v několika příbězích oblečení v černé.

<i>Čölbjogesö momül töndžin jödža – Žena, která skočila z útesu (MI)</i>	Noc	Ne	Venku	Muž	Nebezpečná	Pasivní	Ano
<i>Ibwöñ – Hospitalizace (MIR)</i>	Večer	Ne	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Pasivní	Částečně
<i>Komo – Teta (MIR)</i>	Stále	Ano (hlavně svědek)	Uvnitř	Obě	Nebezpečná	Pasivní	Ano
<i>Mulgüsin – Vodní duch (MIR)</i>	Večer	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Kömün so – Černé jezírko (MIR)</i>	Den	Ano (ale jen trpitel)	Venku	Muž a šamanka	Nebezpečná	Aktivní	Ano
<i>Hanbamüi kukto – Okreska v noci (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ano

Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 2

Většina typických ženských duchů se vyskytuje v noci, ale ve dvou případech je duch svázaný s nějakou kletbou, která trvá i několik dní. Ve dne, respektive za světla, se odehrávají tři příběhy. Příběhy s typickým zlým ženským duchem se odehrávají stejně často venku jako uvnitř (6x), tři příběhy se odehrávají venku i uvnitř a jeden duch se objevuje ve snu hlavní postavy. Větší část příběhů prožil přímo vypravěč, nebo zde byl alespoň svědkem či naopak ducha ženy neviděl, ale protrpěl si jeho aktivitu. Ve všech těchto případech byl alespoň přítomen muž, zatímco ženská hlavní postava je zároveň vypravěčem jen ve čtyřech příbězích. Muž vystupuje jako samostatná hlavní postava shodně často jako žena, a to v šesti příbězích, zbylých pět příběhů má postavy obou pohlaví. Duch ženy je nebezpečný ve čtrnácti příbězích a jen ve třech hlavní postavu pouze škádlí. V devíti příbězích je duch ženy aktivní a v osmi je pasivní. I to je ale rozdíl od první podkategorie ženských duchů, kde jsou všichni nebezpeční duchové aktivní. Nebezpečnost typických ženských duchů je totiž často manifestována jejich kletbou, ne přímo jejich aktivitou. Příběhy jsou ve stejném počtu ponechány bez vysvětlení nebo jsou vysvětleny (6x v obou případech) a jedenáct příběhů obsahuje alespoň částečné vysvětlení, třeba důvody pro aktivitu ducha nebo naopak důvod pro jeho výskyt.

- *Povaha – chování*

Zlomyslní typičtí duchové ženy jsou v korpusu ve třech příbězích. V příbězích *Nezapomenutelný letní výlet* a *Co se stalo na výletě* se projevují aktivně. V prvním případě se duchové (jsou zde dva) objevují rodině v lese, přes který se snažila zkrátit si cestu, a radí jí špatnou cestu, která ji opakovaně vede ke hřbitovu. Duchové se tomu celou dobu smějí, ale lze jim snadno uniknout. Ve druhém příběhu se snaží duch ženy odtáhnout jednu z postav někam pryč, kvůli čemuž postava naráží hlavou do lednice. Je otázka, co by duch provedl, kdyby se mu povedlo postavu odvést, ale protože nedělá nic jiného, dá se jeho jednání považovat za zlomyslnost, ne snahu ublížit. V posledním příběhu *Noční mûra o školní exkurzi* duch sám nic

nedělá, jen se zlomyslně směje, zatímco sleduje, jak se ostatní lidé zabíjejí skokem z útesu ve snu jedné z postav. Je tedy pasivní.

○ Nebezpeční – Aktivní

Nebezpeční duchové ženy s typickým vzhledem jsou stejně často aktivní jako pasivní, následuje rozbor aktivních. V příbězích *Dívka pronásledující autobus*, *Ojetina* a *Okreska v noci* jsou duchové hlavně vidět, ale nijak se postav nedotýkají. V prvním se nebezpečně vypadající duch snaží dohnat autobus a pravděpodobně ublížit hlavní postavě, ale nestihne to před výjezdem autobusu z tunelu, se kterým je pravděpodobně svázaný. V druhém příběhu se postavy přestávají vzájemně vidět a vozidlo, ve kterém jedou, je neovladatelné, což pravděpodobně způsobuje duch, kterého vidí. Tento duch ženy volá o pomoc, ale pravděpodobně zároveň způsobuje stejné neovladatelné chování vozidla, jaké si duch zažil sám v posledních chvílích života. Ve třetím příběhu *Okreska v noci* se duch ženy také přímo nedotýká hlavní postavy, ale zakrytím předního okna auta svými vlasy způsobuje, že hlavní postava/vypravěč sjede ze silnice a skončí v nemocnici. Zajímavé je, že všechny tři příběhy se odehrávají na silnici.

V příbězích *Vodní duch* a *Černé jezírko* duch hlavní postavu očaruje a snaží se ji dostat do vody, aby ji utopil. V prvním příběhu to dělá bez kontextu, ve druhém je duch vysvětlen jako oběť jezírka, ve kterém je uvězněno velké množství duší, a zabitím dalšího, stého člověka a uvězněním jeho duše by byly ostatní duše schopny uniknout. Tyto příběhy opět spojuje určité místo, respektive voda.

V příběhu *Když spolu spí tři lidi* se snaží duch hlavní postavu posednout a pravděpodobně jí ukrást tělo. Když se mu to nedaří, naštvě se a křičí.

V posledním příběhu, kde je duch ženy aktivní, *Opuštěný dům*, si ducha proti sobě samy poštvou dvě postavy, protože ho vyruší při jídle. Duch se proto snaží pozřít postavy, které proto musí vykonat šamanistický obřad, aby byl duch uklidněn.

○ Nebezpeční – Pasivní

Pasivní nebezpeční duchové většinou samy nezpůsobují to, čím jsou nebezpeční svému okolí, ale újmu postavám způsobuje kletba, protože se octnou v blízkosti ducha, což není pro živé lidi přirozené. Samotní duchové jsou pak většinou jen vidět, ale nic nedělají. Proto jsou pasivní. Nicméně je možné, že i tak jsou nebezpeční nezáměrně, tedy že kletbu sesílají samy, protože se snaží postavy vypudit z místa, které považují za své. To platí pro příběhy *Strašidelný*

příběh ze sousedství, Byt 105 v budově 304 a Záchodový duch bytů končících sedmičkou. V příbězích *Broskvoň*, *Hospitalizace* a *Teta* je duch připoutaný ke stromu/předmětu/člověku a to, že jsou lidé v blízkosti těchto „předmětů“, jim ubližuje. V posledním příběhu *Žena, která skočila z útesu* se duch jen objevuje a neútočí, ale podobně jako duchové u vody je schopný okouzlit lidi a přimět je skočit z útesu. Duch při tom ale není vidět, nebo to alespoň není zmíněno, a tak je samotné zjevení ducha vyhodnoceno jako pasivní.

- *Vysvětlení*

Zcela vysvětlených je jen šest příběhů. Příběhy obsahují většinou lokální pověst, která vysvětluje historii místa, kde se děj odehrává. Pověstí může být vysvětlen i důvod, proč se duch chová agresivně, či je toto vysvětlení odhaleno samostatně v rámci příběhu. To platí pro příběhy *Noční můra o školní exkurzi*, *Žena, která skočila z útesu*, *Okreska v noci* a *Černé jezírko*. V příběhu *Broskvoň* je lokální pověst nahrazena pověrou. A nakonec v příběhu *Teta* je aktivita vysvětlena „šamanskou nemocí“ tety, kterou se snažila matka tety vyléčit obřadem, ten se ale nepovedl a moc ducha nakonec dosáhla i na děti bratra této „tety“.

Alespoň částečné vysvětlení obsahuje pět příběhů. V příbězích *Strašidelný příběh ze sousedství* a *Ojetina* příběh naznačuje, že v domě, respektive v autě, někdo umřel a duchové těchto zemřelých se proto mstí. Podobně je na tom příběh *Hospitalizace*, kde ale nejde o lokaci, ale o předmět mrtvého. A nakonec v příbězích *Když spolu spí tři lidi* a *Opuštěný dům* je odkazováno na pověru. Kde se tam ale duchové vzali a o koho přesně jde, vysvětleno není v žádném z těchto příběhů.

- *Vzhled*

K vyhodnocení vzhledu duchů žen, které mají podle vypravěče odpovídat typickému duchovi, je pro přehlednost použita tabulka, která je pro odlišení v jiných barvách než tabulky kategorií.

Název	Dlouhé vlasy	Bílý hanbok	Krev	Vznášení	Další
<i>Broskvoň (KI)</i>	X	Ano	Ne	Ne	X
<i>Noční můra o školní exkurzi (KI)</i>	X	X	X	X	Smích
<i>Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	X	X	X	Ano	X
<i>Byt 105 v budově 304 (KI)</i>	Krátké	Šaty	Ne	Ano	Podpatky, bílá tvář
<i>Nezapomenutelný letní výlet (KI)</i>	X	Ano	Ne	Ne	Smích, mluva
<i>Dívka pronásledující autobus (KI)</i>	Ano, rozčuchané	X	Ne	Ne	Nadlidská rychlost
<i>Ojetina (KI)</i>	X	X	Ano	Ano	Křik
<i>Když spolu spí tři lidi (MI)</i>	Ano	Šaty	Ne	Ano	Křik, modré světlo
<i>Záchodový duch bytů končících sedmičkou (MI)</i>	Ano	X	Ne	X	Bílá tvář, rudé rty, Krásná

<i>Opuštěný dům (MI)</i>	Ano	X	Ano	Ano	Bez očí a nehtů, zničené prsty
<i>Co se stalo na výletě (MI)</i>	Ano, rozcuchané	X	Ne	Ano	X
<i>Žena, která skočila z útesu (MI)</i>	X	Ano	Ne	Ano	X
<i>Hospitalizace (MIR)</i>	X	Šaty	X	Ne	Chybí oči, nos a ústa
<i>Teta (MIR)</i>	Ano, rozcuchané a špinavé	X	Ne	Ne	Oči jen bělmo
<i>Vodní duch (MIR)</i>	Ano, mokré	Ano	Ne	Ne	Bílá tvář, rudé rty
<i>Černé jezírko (MIR)</i>	X	X	X	X	X
<i>Okreska v noci (MIR)</i>	Ano	X	Ne	Ne	X

Vzhled typického ženského ducha I

Shrnutí vzhledu duchů žen v této podkategorii je neočekávané. Ani jeden z duchů nemá současně všechny rysy typického ducha. Nejblíže jim je duch z příběhu *Když spolu spí tři lidi*, který je navíc i bezprecedentně nebezpečný, a chybí mu jen, aby byl ještě potřísněn krví. Překvapivé na něm je, že umí mluvit. Druhý nejúplnější popis má duch v příběhu *Opuštěný dům*, kterému chybí popis oblečení, a na rozdíl od ducha v předešlém příběhu není nebezpečný bezdůvodně, ale je také mnohem obtížnější se ho zbavit. Poslední poměrně úplný popis má duch v příběhu *Byt 105 v budově 304*, který ale není krvavý a celý jeho vzhled je aktualizovaný, takže má dokonce podpatky. Tento duch na nikoho neútočí záměrně, aktivně.

Nejčastějším zachovaným typickým rysem jsou dlouhé vlasy, anebo alespoň zmínka o vlasech jako takových, i když jsou třeba kratší, ta se vyskytuje v devíti příbězích ze sedmnácti. Další dva časté typické rysy, které duchové žen mají, je bílý hanbok, nebo jeho modernizovaná verze, tzn. „šaty“, a jejich schopnost se vznášet. Oba tyto rysy se vyskytují u sedmi různých příběhů a oba najednou ve třech příbězích. Na druhou stranu krev je zmíněna jen ve dvou příbězích.

Nových opakujících se rysů v těchto příbězích je hned několik. V příbězích *Noční můra o školní exkurzi* a *Nezapomenutelný letní výlet* se duchové zlomyslně smějí. V příbězích *Nezapomenutelný letní výlet*, *Ojetina* a *Když spolu spí tři lidi* vyobrazení duchové umí mluvit nebo aspoň křičet srozumitelná slova. V příbězích *Byt 105 v budově 304*, *Záchodový duch bytů končících sedmičkou*, *Vodní duch* mají duchové nezvykle bílou tvář, což má asi naznačovat, že nejde o živé lidi, a v druhých dvou příbězích má duch navíc intenzivně rudé rty, které možná odkazují na jejich nebezpečnost a krvelačnost. Nakonec v příbězích *Opuštěný dům*, *Hospitalizace* a *Teta* mají duchové něco s očima, přesněji v prvních dvou příbězích je nemají a v posledním příběhu má duch v očích pouze bělmo.

- *Shrnutí*

Podkategorie nebezpečných duchů žen s typickým popisem by měla být v obsahu příběhů zjevná, ale opak je pravdou. Příběhy korpusu nejsou jednotné ani v této podkategorii. Dokonce se ani všechny neodehrávají v jednu denní dobu, i když noc a tma silně převládá. Typičtí ženští duchové korpusu nejsou často ani záměrně nebezpeční, ale nebezpečnými je dělá jejich přítomnost blízko lidí, což víc odpovídá tradičnímu popisu. Zároveň většinou nejsou zakrvácení, ale to může být autorovým výběrem, protože Song tento rys, který má být importem z Japonska, kritizuje v úvodech knížek. Nejstálejším rysem typických ženských duchů zůstaly dlouhé rozpuštěné vlasy, což je svým způsobem zvláštní výběr, protože v současnosti je to běžný vzhled živých žen. Na jednu stranu to dává větší smysl než v minulosti, kdy mohly rozpuštěné vlasy naznačovat neprovdanost ženy či obvinění ze zločinu, a tudíž i druh ducha, ale na druhou stranu to v tom případě není popis něčeho nezvyklého, protože v současnosti s rozpuštěnými vlasy žádná tradice spojená není. Možná proto je popis často doplněn zmínkou, že jsou vlasy rozčuchané, špinavé nebo mokré, aby jim byla dodána neobvyklost, ale tento popis byl běžný už za království Čosön a měl odkazovat na pohrdání ducha konfuciánskou morálkou. Zde se tedy rozhodně jedná o pozůstatek tradice. Z minulosti také zůstal především muž jako trpný objekt duchovy aktivity či celá rodina, zatímco žena ženského typického ducha potkává nejméně. Může to být tím, že v minulosti (za království Čosön i japonské anexe) byli vypravěči právě hlavně muži, a to platí dodnes. Zajímavé ale je, že ty nejděsivější duchy v této podkategorii viděl sám vypravěč, takže se příběhy dají hodnotit jako osobní zážitek/biografická pověst, která je v současnosti preferovaná vypravěči kvůli důrazu na autentičnost, a tak se pravděpodobně jedná o aktualizaci.

4.2.1.1.1.2 *Neutrální/laskavý*

Tato podkategorie neodpovídá tolik typickým ženským duchům jako spíš tradičním ženským duchům z žánru jadam a pchäsöl, protože na nikoho bezdůvodně neútočí, ale mají často typické rysy, jako je bílý hanbok a dlouhé vlasy.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Panboktönün kkum – Opakující se sen (KI)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Pang ane hürүнүн pchi – Krev tekoucí v pokoji (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Jöldäja – Parná noc (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Aktivní	Částečně
<i>Čchukčee natchanan ölġul – Zjevení tváří na školním festivalu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Částečně

<i>Tcharokchadŭ – Tarot (KI)</i>	Noc	Ano	Sen	Žena	Neurčitá/ laskavá	Aktivní	Ano
<i>Hündŭrŭidža – Houpací křeslo (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Jagan tchongjongmun kŭnmu – Noční směna u vchodu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ne
<i>Hŏgong – Ve vzduchu (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Karodŭng pulpičchi kkŏdžimjŏn – Pokud zhasnou pouliční světla... (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Wŏnhonŭi pangmun – Návštěva mstivého ducha (MIR)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Nebezpečná/ laskavá	Pasivní	Ano
<i>Čchanggoŭi kiihan čondža – Podivná bytost ve skladišti (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Částečně
<i>Ŏmŏniŭi kkum – Matčín sen (MIR)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Neurčitá/ laskavá	Pasivní	Ano
<i>Săbjŏgŭi pangmundža – Noční návštěvník (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	X	Neurčitá	Aktivní	Ne

Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 3

Všechny tyto příběhy se shodně odehrávají v noci. Šest ze třinácti se stalo přímo vypravěči, jehož pohlaví je specifikováno jen v jednom příběhu, a jde o muže. Pohlaví postav je v této podkategorii obecně vyjádřeno jen u osmi příběhů ze třinácti. Ve čtyřech případech jde o ženu a ve třech případech o muže. Na rozdíl od předešlých kategorií se tedy s neurčitými typickými ženskými duchy setkávají častěji ženy. Příběhy se nejčastěji odehrávají uvnitř (6x), pak ve snu (4x) a nejméně často venku (3x). Duch se dá ve všech případech popsat jako neurčitý s výjimkou příběhu *Návštěva mstivého ducha*, kde je nejdříve nebezpečný, ale příběh nakonec odkrývá, že jeho aktivita je dobrým úmyslem, takže se dá považovat za laskavého. Je proto zařazen do této podkategorie. Podobně napůl laskaví jsou i duchové v příbězích *Tarot* a *Matčín sen*, ale ti jsou jinak neurčití. Duchové v devíti ze třinácti příběhů této podkategorie jsou pasivní, což jde ruku v ruce s jejich neurčitou povahou. Je možné, že pokud by byli aktivní, stali by se z nich duchové nebezpeční. Většina příběhů je opět nevysvětlená (7/13). Zcela vysvětlené jsou tři příběhy a stejně tak jsou tři příběhy vysvětlené jen zčásti.

- *Povaha – aktivita*

Alespoň částečně laskavý duchové jsou tři a všichni se hlavní postavě zjevují ve snu. V příběhu *Tarot* jde o starostlivou matku, která nemá žádný vztah s hlavní postavou, zatímco ve zbylých dvou příbězích jde o rodinného příslušníka, i když ne pokrevně spřízněného s hlavní postavou. Hlavní postava je ve všech třech příbězích žena. Aktivní duch je jen v příběhu *Tarot*. Duch ženy zde nejdříve záměrně vyhledává kartářku a následně jí svěřuje své obavy. Laskavý je, protože nedokáže opustit svět lidí, dokud nebude postaráno o jeho dceru. Duch matky sám tuto pomoc ale nezprostředkovává a ani nemá žádný vztah k hlavní postavě, proto je zároveň

neutrální. V příbězích *Návštěva mstivého ducha* a *Matčin sen* je duch ženy pasivní a jen hlavní postavy pozoruje. V prvním příběhu je zároveň i nebezpečný, protože hlavní postavě způsobuje bolest. Je ale laskavý, protože to dělá ze strachu o své děti, pro které je hlavní postava macechou. Duch ženy v příběhu *Matčin sen* je laskavý, protože se snaží hlavní postavu varovat svým zjevením se v jejím snu před možným nebezpečím, které hlavní postavě hrozí rodině, do které se přivdala. Je ale také možné, že se v něm zjevuje se snahou najít porozumění a útěchu u někoho, kdo si třeba prožívá to samé.

Příběhů se zcela neurčitým duchem ženy je deset. Z toho je sedm pasivních. Hlavní postava ducha jen vidí, jak někde stojí, sedí nebo se vznáší. Duch ale nijak postavy neohrožuje, dokonce ani nepřímo nějakou kletbou, ani jim nepomáhá, jen se jich hlavní postava pochopitelně bojí. Aktivní neurčití duchové žen typického popisu jsou jen tři v příbězích *Parná noc*, *Noční směna u vchodu* a *Noční návštěvník*. V prvním příběhu se aktivita ducha projevuje jeho neustálým pochodováním v pokoji hlavní postavy a v druhých dvou příbězích nářkem. V těchto dvou příbězích stále nejsou velmi aktivní, jen nehybně nestojí. V příběhu *Noční návštěvník* se navíc duch polévá dešťovou vodou z mísy, která je na zápraží domu, ve kterém se pohybuje.

- *Vysvětlení*

Zcela vysvětlené jsou jen příběhy *Tarot*, *Návštěva mstivého ducha* a *Matčin sen*. V příběhu *Tarot* se původ ducha a důvod návštěvy snů hlavní postavy dozvídáme přímo od něj. V druhém příběhu se vysvětlení hlavní postava dozvídá díky šamanistickému obřadu a od nevlastních dětí. V posledním příběhu vysvětluje vypravěčce historii rodiny, a tedy i příběh ducha ženy, její tchyně.

Částečně vysvětlené příběhy jsou také jen tři. V příběhu *Parná noc* je vysvětlením pověra, že hlavní postava viděla ducha, protože měla hlavu mezi oknem a dveřmi, kde je cesta pro duchy. Kde se tam ale duch vzal a proč jde zrovna o ducha ženy, není vysvětleno. V příběhu *Zjevení tváří na školním festivalu* vidí mnoho studentů na chodbách školy typického ducha ženy a jistým vysvětlením může být fakt, že škola je postavená na prokletých základech, takže se tam duchů zdržuje hodně. Proč se objevuje právě tento duch, ale vysvětleno není. A nakonec v příběhu *Podivná bytost ve skladišti* je přítomnost ducha vysvětlena pověrou, že si šel duch ženy zkoušet oblečení, který si zaživa nemohl dovolit. Opět ale není vysvětleno, kde se tam vzal a proč zůstává ve světě živých.

- *Vzhled*

Název	Dlouhé vlasy	Bílý hanbok	Krev	Vznášení	Další
<i>Opakující se sen (KI)</i>	X	X	Ne	X	V očích jen bělmo, bez výrazu
<i>Krev tekoucí v pokoji (KI)</i>	X	X	Ano	Ne	Chybí oči, z důlků krev
<i>Parná noc (KI)</i>	X	Ano	Ne	Ano	X
<i>Zjevení tváří na školním festivalu (KI)</i>	X	X	Ne	Ne	Plazící se po zemi
<i>Tarot (KI)</i>	X	X	Ne	Ne	Mluva, pláč
<i>Houpací křeslo (KI)</i>	Ano	Šaty	Ne	Ne	Bílá tvář, pichlavý pohled
<i>Noční směna u vchodu (KI)</i>	X	Šaty	Ne	Ne	Pláč, zakrvácené dítě
<i>Ve vzduchu (KI)</i>	X	Šaty	Ne	Ano	X
<i>Pokud zhasnou pouliční světla... (MI)</i>	Ano	X	Ne	Ne	Dlouhý pas, vůně kadidla
<i>Návštěva mstivého ducha (MIR)</i>	X	Ne bílý	Ne	Ne	Vysoká
<i>Podivná bytost ve skladišti (MIR)</i>	X	Ne	Ne	Možná	Bílá tvář a možná průhledné dlouhé tělo
<i>Matčin sen (MIR)</i>	X	Ano	Ne	Ne	Oběšená
<i>Noční návštěvník (MIR)</i>	Ano, černé	Šaty	Ne	Ne	Nářek

Vzhled typického ženského ducha 2

Neurčití typičtí duchové žen postrádají většinu typických znaků, a to ještě víc než ti nebezpeční/zlomyslní. Zde mají duchové maximálně dva typické rysy současně. Úplně nejčastější je výskyt bílých šatů či hanboku (7x), a v jednom příběhu má duch hanbok bez specifické barvy. Dlouhé vlasy jsou zmíněny jen třikrát a shodně se i ženští duchové v těchto příbězích vznášejí, i když v příběhu *Podivná bytost ve skladišti* není zřejmé, zda se vznáší anebo má neviditelné dlouhé tělo. Krev se objevuje ve dvou příbězích, ale ani v jednom ne typickým způsobem. V příběhu *Krev tekoucí v pokoji* krev vytéká duchovi z očí a v příběhu *Noční směna u vchodu* je zakrvácené dítě, které má duch ženy v náručí. Shodné nové rysy jsou dva. První je pláč či nářek, a to ve třech příbězích – *Tarot*, *Noční směna u vchodu* a *Noční návštěvník*. Druhým jsou shodně s předešlou kapitolou zvláštnosti s očima, a to v příbězích *Opakující se sen* a *Krev tekoucí v pokoji*. V prvním příběhu má duch v očích jen bělmo a v druhém oči chybí úplně.

- *Shrnutí*

Skupina neurčitých/ laskavých typických ženských duchů je celistvější než předešlá podkapitola. Všechny příběhy se odehrávají zásadně v noci, často ve snu, většina duchů je pasivní a příběhy jsou z většiny nevysvětlené. Vysvětlené jsou často ty, které se nestaly přímo vypravěči. Vypravěč není blíže specifikovaný ani v příbězích, které se staly přímo jemu. Většina příběhů se stala postavám v průběhu noci, když se najednou probudily, mnohdy se spánkovou paralýzou. Tito duchové tak mohou být korejskou verzí démona spánkové paralýzy.

Je možné, že typický duch ženy je v korejském podvědomí zakořeněný natolik, aby se Korejcům vybavil v tomto nepříjemném stavu namísto „stínové postavy“ typické pro lidi na Západě, kde lidé nemají vžitý jeden specifický popis duchů. Tradiční korejské duchy lze v této podkategorii potvrdit jen u příběhů, kde se duch zjevuje ve snech, a které jsou zároveň vysvětlené. Víme totiž, že ženy, ze kterých se pak stali tito duchové, neumřely za přirozených podmínek, a proto se vracejí a žádají o vyřešení problému, ať slovy nebo vlastní silou ve formě kletby.

4.2.1.1.2 *Stařena*

Poslední podkategorii ženských nadpřirozených bytostí korpusu jsou entity starších žen, které se odlišují od zbytku právě svým (specifikovaným) věkem. Otázka je, zda se liší i jinak a jestli je jejich vzhled a/nebo výskyt v něčem jednotný.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Tüngsan – Výlet do hor (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Kkumsoge sagwa – Sen o jablku (MI)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Zlomyslná/ laskavá	Aktivní	Částečně
<i>Ttokparo nupchjödžwö – Uložte mě správně (MI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Ŏdum sogüi halmöni – Stařena ve tmě (MI)</i>	Noc	Ne	Venku	Muži	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Kil čchannün halmöni – Ztracená stařenka (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá/ laskavá	Aktivní	Ano
<i>Subak – Meloun (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá/ laskavá	Aktivní	Ano
<i>Mulgüsin – Vodní duch (MIR)</i>	Večer	Ano	Venku	Muž	Laskavá	Aktivní	Ne
<i>Jesaropči anün kkum – Zvláštní sny (MIR)</i>	Noc	Ne	Sen	Žena	Neurčitá	Pasivní	Ano

Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 4

Příběhy této podkategorie se opět shodně odehrávají v noci, a to převážně venku (4 z 8). Uvnitř a ve snu se odehrává po dvou příbězích. Většina hlavních postav jsou muži, a to hlavně ve všech třech příbězích, kde je hlavní postava shodná s vypravěčem. Ženská hlavní postava je v příbězích, jejichž děj se odehrává ve snu, nebo když výskyt ducha způsobuje spánkovou paralýzu. Nadpřirozené bytosti v podobě stařeny jsou ve třech příbězích zcela neurčití a současně pasivní, v dalších třech jsou na pomezí neurčité a laskavé bytosti, které jsou vždy aktivní, a zcela nebezpečná a zcela laskavá bytost se vyskytuje v každém případě jednou a v obou je aktivní. Většina příběhů této kategorie má plné vysvětlení (5 z 8) a jen dva ho postrádají úplně.

- *Povaha – chování*

Zcela neurčité bytosti jsou zároveň i pasivní a nic nedělají, jen pozorují hlavní postavu. Na druhou stranu tato podkategorie obsahuje z části neurčité a z části laskavé bytosti, které jsou vždy aktivní. Jedná se o příběhy *Ztracená stařenka* a *Meloun* a v příběhu *Sen o jablku* je bytost z části zlá, hlavně vůči hlavní postavě, ale zároveň laskavá vůči vedlejší postavě. V příběhu *Ztracená stařenka* žádá duch staré ženy hlavní postavu o doprovod na vlastní vzpomínkové obřady, které pořádá jeho rodina. Aktivita je zde v tom, že duch hlavní postavu prosí o pomoc, a dokonce si s ní povídá. Stařena se dá považovat za laskavou, protože upozorňuje hlavní postavu, aby byla potichu, když dorazí k bytu rodiny stařenky, pravděpodobně aby to nevyvolalo otázky rodinných příslušníků. V příběhu *Meloun* svou aktivitu i dobrotu duch projevuje nabídkou melounu hlavní postavě. V příběhu *Sen o jablku* se nejedná o ducha, nýbrž o nespécifikovanou stařenu, která má nějakým způsobem na starost početí dětí, a hlavní postava se s ní setkává v předporodním snu. Tato stařena hlavní postavě vezme ve snu jablko a ta pak v realitě potratí. Pro hlavní postavu je tedy jasně zlá. Nicméně pro rodinu sousedů, kterým se narodí dítě se znaménkem lidských zubů na čele, je tato stařena laskavá, protože jim nejen dítě dopřála, ale teoreticky i zamezila, aby dítěti něco chybělo, když hlavní postava kus jablka ukousla.

Nebezpečná bytost v podobě stařeny se vyskytuje jen v příběhu *Stařena ve tmě*. Nejedná se o ducha, ale o blíže nespécifikovanou nadpřirozenou entitu s nadlidskou silou a zlými, násilnými úmysly. Přesněji se v příběhu snaží unést tři mladé chlapce a táhne je za sebou po zemi na řetězech poté, co si k nim do domu doslova probourá cestu nožem.

Jediný zcela laskavý duch této podkategorie je v příběhu *Vodní duch*. Jedná se pravděpodobně o ducha stařeny, který padl za oběť ženskému duchovi vody (popsaný je v podkategorii nebezpečný typický ženský duch) a nechce, aby se to stalo někomu dalšímu. Pomáhá tak hlavní postavě dostat se z transu a utéct do bezpečí.

- *Vysvětlení*

Příběhy *Výlet do hor*, *Ztracená stařenka* a *Meloun* jsou vysvětleny hlavní postavě na konci příběhu popisem, co se na daném místě stalo, a tedy i proč se tam zdržuje daný duch. V prvním příběhu se hlavní postava dozvídá o sebevraždě stařeny v domě, ve kterém postava strávila noc, a ve třetím se duch zdržuje u starých hrobů na zahradě starého domu. Specificky v příběhu *Ztracená stařenka* k vysvětlení dospěje hlavní postava/vypravěč sám, když se nad

tím na konci zamyslí. Dojde mu, že v bytě, kam stařenku zavedl, se konají obřady, a že přijela z oblasti města, kde je velký hřbitov.

V příbězích *Uložte mě správně* a *Zvláštní sny* vysvětlení vyplývá z následujícího dění. V prvním příběhu se hlavní postava dozví, že sousedka v bytě nad jejím vykonává pohřební obřad. Tělo je v rakvi špatně uloženo, a proto se duch zjevuje. Ve druhém příběhu vidí hlavní postava promočenou tchyni a o pár měsíců později zjišťuje, že tchynin hrob byl vytopen během monzunu.

O příběhu *Sen o jablku* lze říct, že je vysvětlen jen z části. Je jasné, že se jedná o předporodní sen a že se v něm postava stařeny objevuje se záměrem uvést věci do stavu, v jakém mají být, ale proč tomu tak je a proč jde zrovna o stařenu, vysvětleno není.

- *Vzhled*

V příbězích *Ztracená stařenka* a *Meloun* není vzhled duchů stařen blíže specifikovaný. Podobně vidí hlavní postava v příběhu *Uložte mě správně* jen našťvanou tvář staré ženy, která není blíže specifikovaná. V dalších příbězích jsou hlavně jednotliviny. V příběhu *Výlet do hor* má duch stařeny dlouhé vlasy a bílý hanbok, podobně jako typický ženský duch, ale je starý. V příběhu *Vodní duch* jde o starou ženu v květovaných volných plátěných kalhotách typických pro staré ženy na korejském venkově, která má v ruce mísu na svačinu. Tvář ale není hlavní postavě povědomá, ačkoliv ve svém bydlišti všechny zná. Nakonec v příběhu *Zvláštní sny* vidí hlavní postava ve snu ducha tchyně. Zvláštní na něm je, že je v plavkách a kape z něj voda.

Mimo duchy stařen se v příbězích objevují nspecifikované nadpřirozené entity, které mají vzhled staré ženy. V příběhu *Sen o jablku* je tato stařena benevolentní a je oblečená v zašlém, ale jinak krásném hanboku tradičního střihu. Na druhou stranu entita v příběhu *Stařena ve tmě* je naprosto zlá a agresivní s nadlidskou silou, ale vypadá jako malá stařenka. V ruce nese velkou a od pohledu těžkou tašku a někde má u sebe schovaný nůž.

- *Shrnutí*

Duchové starých žen jsou většinou laskavý a/nebo podobně jako duch s jakýmkoliv jiným vzhledem žádají svým zjevením o vyřešení problému, který samy nedokáží vyřešit. Duchové stařen nejsou nikdy zlí, objevují se mužům i ženám a jejich přítomnost je většinou snadno vysvětlitelná. Pokud se nevyskytují ve snech, jsou i převážně aktivní. Navíc buď vůbec nevyvolávají strach u postav, mnohdy protože ty ani nepoznají, že se setkaly s duchem, anebo strach postavy ztrácejí, když se dozvědí, o koho šlo.

Na druhou stranu jsou v této podkategorii zahrnuty i jiné nadpřirozené bytosti, které na sebe berou vzhled stařeny jen z nějakého nevysvětleného důvodu. Tyto bytosti jsou jak nebezpečné, tak dokáží i dotyčné obdarovat/požehnat. Přesto by se jim pravděpodobně každý chtěl vyhnout. Příběhy *Stařena ve tmě* a *Sen o jablku proto* pravděpodobně slouží jako naučné příběhy. U příběhu s benevolentní bytostí může jít o útěchu nad potratem a zároveň jako poučení pro vypravěče, který zde není shodný s hlavní postavou, že člověk může přirozeně přijít o dítě, a tento příběh mu to pomohl vysvětlit. V případě nebezpečné entity se jedná o výstrahu, aby děti a mladiství nechodili za školu a nebyli venku pozdě do noci.

4.2.1.2 Muž

Kategorie pro nadpřirozené bytosti s mužskými rysy by měla být samozřejmá, pokud máme specificky ženské duchy a bytosti. Nicméně, jak je uvedeno v historickém přehledu, tradice mužských nadpřirozených bytostí, a především duchů, je značně omezená. Vztahuje se především na duchy předků, sexuální hadí duchy *sangsabām* (An 1995), případně jsou někteří duchové nemocí právě muži. Lze mezi ně zahrnout i *tokkābi*, kteří byli vnímáni jako muži, podle Ana mnohdy se sexuálním chříčem, obdobně jako *sangsabām* (An 1995). Tradičně je absence prostých mužských duchů vysvětlena jejich spokojeným odchodem z tohoto světa, respektive tím, že častěji umírali bez zášti a křivd, a naopak opouštěli tento svět spokojení se svým životním dílem. Otázkou tedy je, zda se současná situace podle korpusu liší. Pro značné rozdíly a předpoklady jsou rozdělení zvláště muži bez uvedeného věku a starší muži.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Abōdžiūi kkum – Otcův sen (KI)</i>	Noc	Ne	Sen	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ano
<i>Tangnal küsin – Duchové bez tváře (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Obě	Nebezpečná	Pasivní	Ne
<i>Sōnsāngnimūi pǰōldžang: Chata pana učitele (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Čōlbongūi sugap – Pouta na kovové hrazdě (KI)</i>	Den (déšť)	Ano	Venku	X	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Jagan tchongjongmun kūnmu – Noční směna u vchodu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá/laskavá	Aktivní	Ano
<i>Kun hulljōnso – Vojenské cvičiště (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Hajan palmok – Bílý kotník (MI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Částečně
<i>Čchangmune pičchin namdža – Odraz muže v okně (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	Žena	Neurčitá	Pasivní	Částečně

<i>Samčchonŭi čchot hjuga – Strýcova první propustka (MI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Žena	Zlomyslná	Aktivní	Ano
<i>Nun narinŭn pam – Zasněžená noc (MI)</i>	Noc	Ne	Dopravní prostředek	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Angmong – Noční můra (MI)</i>	Noc	Ne	Sen	Muži	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Son hŭndŭnŭn namdža – Mávající muž (MI)</i>	Noc	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Kaŭŭi iju – Příčina spánkové paralýzy (MI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Nugusejo – Kdo jste? (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá/ laskavá	Pasivní	Částečně
<i>DMZ (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Částečně
<i>Sukso – Ubytování (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Aktivní	Ne
<i>Ausŏng – Křik (MIR)</i>	Den (déšť)	Ne	Venku	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Hičchihaikchŏ – Stopař (MIR)</i>	Oboje	Ano	Venku a sny	Muž	laskavá	Aktivní	Ano

Členění podle nadpřirozena - Duch muže 1

Všechny příběhy s nadpřirozenem mužského vzezření se odehrávají buď v noci nebo ve zhoršených povětrnostních podmínkách. Jen osm příběhů z osmnácti se stalo přímo vypravěči a tři se staly muži, dva ženě, dva se staly více lidem obou pohlaví a jednou není pohlaví vypravěče specifikováno. Ostatních deset příběhů se stalo převážně mužské hlavní postavě (7x) a to často z důvodu, že se tyto příběhy odehrávají ve vojenském, typicky mužském prostředí. Osm příběhů se odehrává uvnitř, sedm venku a tři ve snu. Většina nadpřirozených bytostí mužského pohlaví je zcela neurčité povahy (12x) a z toho jsou jen čtyři aktivní. Další dvě bytosti jsou částečně laskavé a jiné dvě nebezpečné. Zlomyslná bytost a laskavá bytost se v této kategorii vyskytuje v obou případech po jedné, a v obou případech je aktivní. Polovina příběhů je plně vysvětlená a další čtyři příběhy obsahují alespoň částečné vysvětlení.

- *Povaha – chování*

Osm bytostí je jen vidět a jinak se neprojevuje. Jen čtyři mužské bytosti bez jasné povahy, ve všech případech duchové, vykazují nějakou aktivitu. V příběhu *Vojenské cvičiště* duch vojáka, který se na základně zabil nedlouho před událostmi, způsobuje dalším vojákům v kasárnách spánkovou paralýzu a snaží se něco najít ve své skřínce. V příběhu *Noční můra* způsobují duchové obětí války, připoutaní k tašce s nemocničním odpadem (zakrvácené obvazy, gáza apod.), noční můry lidem, kteří spí v blízkosti tašky s odpadem, a prosí v nich o záchranu. V příběhu *Příčina spánkové paralýzy* způsobuje duch muže záměrně spánkovou paralýzu jedné z postav a intenzivně ji při tom sleduje. Nakonec v příběhu *Ubytování* vidí vypravěč/hlavní

postava muže s nožem, který si něco mumlá, ryje nožem do parapetů a zblízka vypravěčku sleduje.

Dva příběhy obsahují neurčitěho ducha, který by se dal považovat i za laskavého. V příběhu *Noční směna u vchodu* se setkává už vyděšená hlavní postava s jiným vojákem, který s ní normálně komunikuje a slibuje, že vyřídí její vzkaz nadřízeným. Duch zde soucítí s hlavní postavou, proto se dá považovat za laskavé. V druhém příběhu *Kdo jste?* má jít o ducha předka, který je ve své viditelné formě zcela pasivní, ale vypravěč naznačuje, že pravděpodobně zajišťuje štěstí či neštěstí domácnosti, podle toho, jak je spokojený – tak, jak to duchové předků dělají tradičně.

Dva příběhy obsahují nebezpečné nadpřirozené bytosti. V příběhu *Otcův sen* se hlavní postava – otec vypravěče – setkává ve snu se svým čerstvě zesnulým bratrem na místě, které působí jako peklo. Otec se ho snaží vysvobodit, ale nedaří se mu to a bratr ho za to proklíná, v čemž spočívá nebezpečnost, protože otec tím přichází k úhoně. V příběhu *Duchové bez tváře* jsou tři popsané bytosti naopak pasivní, jen se k vypravěči/hlavní postavě pomalu přibližují. Jejich nebezpečnost je předpokládána, a to jak vypravěčem, tak další postavou.

Příběh *Strýcova první propustka* pojednává o duchovi vojáka, který závidí jinému vojákovi jeho rodinu, a proto jednoho člena dané rodiny škádlí. Je ale jasné, že nikomu nechce ublížit, tudíž je jen zlomyslný.

Nakonec příběh *Stopař* obsahuje laskavého ducha, který zachraňuje vypravěči/hlavní postavě dvakrát život za to, že ho vypravěč svezl domů. Tento duch odpovídá duchům oplácejícím dobrotu podle Paka (Pak 2008).

- *Vysvětlení*

Všech devět zcela vysvětlených příběhů obsahuje informace, kdo a jak zemřel, a proto i důvod, proč se duch zjevil hlavní postavě či proč se zjevuje opakovaně. V příbězích *Noční směna u vchodu*, *Vojenské cvičiště*, *Strýcova první propustka* a *Příčina spánkové paralýzy* je základním důvodem sebevražda vojáka, který se později postavám zjevuje jako duch. Podobně i v příběhu *Stopař* se objevuje duch po sebevraždě, jen se nejedná o vojáka. V příběhu *Otcův sen* jde o setkání s čerstvě zemřelým příbuzným. V příběhu *Pouta na kovové hrazdě* jde o ducha vraha, který se zjevuje na místě své smrti. Podobně i v příběhu *Křik*, kde jde ale o oběti války, a to hlavně vojáky. Nakonec v příběhu *Noční můra* je vysvětlen prostřednictvím nemocničního odpadu a je i vyřešen řádným pohřbem.

Částečně vysvětlené příběhy jsou čtyři. V příběhu *Bílý kotník* se ví, že nadpřirozená aktivita souvisí nějak s opuštěným autem v garážích. V příběhu *Odras muže v okně* hlavní postava/vypravěč ví, že je vnímavá vůči duchům, a podle snu matky vypravěče také ví, že ji pronásledoval duch z nějakého hřbitova, kolem kterého musela projíždět ve vlaku. Příběh *Kdo jste?* obsahuje spekulace, že osoba, kterou vypravěč viděl, musela být dávným předkem jeho rodiny. Jde ale jen o předpoklad. Nakonec příběh *DMZ* obsahuje vysvětlení, že v prostoru demilitarizované zóny zemřelo hodně lidí a hodně vojáků si na vojenských základnách vzalo život, proto se tam vyskytuje i hodně duchů. O koho přesně ale jde u duchů, které vidí hlavní postava, není vysvětleno.

- *Vzhled*

V příbězích *Otcův sen*, *Chata pana učitele*, *Pouta na kovové hrazdě*, *Noční směna u vchodu*, *Vojenské cvičiště*, *Strýcova první propustka*, *Příčina spánkové paralýzy*, *DMZ* a *Stopař* jde o duchy mrtvých, kteří všichni vypadají jako lidé. V některých případech si hlavní postava ani neuvědomuje, že jde o duchy. Respektive jasně si to uvědomují jen ti, kteří mrtvého znali, že bylo setkání podivné, ostatním dochází až zpětně. V příbězích *Otcův sen*, *Noční směna u vchodu*, *Strýcova první propustka* a *Stopař* duchové i mluví. V příběhu *DMZ* se vypravěč zaměřuje na neobvyklou výšku duchů a vysvětluje, že na základně nikdo tak vysoký není. Není jasné, zda tím poukazuje na to, že šlo o duchy a má to být nadpřirozený aspekt, anebo jestli se snaží naznačit, že duchové nebyli vůbec Korejci, ale třeba Američané.

Podobně i duchové v příbězích *Bílý kotník* a *Zasněžená noc* vypadají skoro jako živí lidé, ale zde už to není tak jasné. V příběhu *Bílý kotník* je většinu času vidět jen bílá hlava a kotníky ducha, ale v jednom místě se zjevuje celý. Vypravěč i popisuje jeho oblečení. Hned je jasné, že nejde o člověka, protože duch vypravěčem prochází, což je velmi typický rys duchů na Západě, a v korpusu je to jediný výskyt tohoto rysu. V příběhu *Zasněžená noc* je duch muže, tak i společník ženský duch, je popsán jako velmi bledý, bez výrazu a oblečený do černého. Uvnitř auta se přemísťuje na různá místa, a dokonce přestává být viditelný. Je schopný s hlavní postavou komunikovat. Toto setkání nakonec hlavní postavě způsobuje záhadnou nemoc.

Příběhy *Strýcova první propustka*, *Noční můra* a *Křik* obsahují také duchy, ale tentokrát v podobě, ve které zemřeli. V prvním příběhu je to oběšenec a ve zbylých dvou oběti války, takže jsou zakrvácení a ošklivě zranění.

Zbývají tři příběhy a každý je v popisu bytostí jiný. Příběh *Duchové bez tváře* obsahuje tři nadpřirozené bytosti bez tváře, tzv. vajíčkové duchy (tangnjaj küsin), v černých oblecích,

kteří působí nebezpečně. Příběh *Mávající muž* obsahuje pravděpodobně ducha, ale ten je vidět jen jako vznášející se stín. Nakonec u příběhu *Kdo jste?* by se dalo říct, že popisuje ducha, který vypadá jako zaživa, ale na rozdíl od ostatních je velmi specifický svým oblečením. Má na sobě totiž oblečení typické pro tradičního korejského literáta – klobouk ze žíní, plášť a tradiční hanbok. Není mu ale vidět do tváře.

- *Shrnutí*

Viditelné nadpřirozené bytosti mužského pohlaví jsou převážně duchové, přesněji hlavně nešťastní duchové, kteří opakují činnosti, které dělali za živa, aniž si uvědomují, že jsou mrtví. Proto i často vypadají stejně jako za živa. Zároveň to vysvětluje i zasazení příběhu do noci, kdy je snazší vidět duchy. V příbězích, ve kterých se dozvídáme, kde se tito duchové vzali, jde vždy buď o sebevrahy nebo oběti neštěstí. Mužští duchové tak do značné míry stále odpovídají tradičním představám, a že jde v těchto příbězích hlavně o muže, je způsobeno častým vojenským prostředím příběhů, kde je žen minimum. Tradiční jsou i příběhy s mrtvým příbuzným či duchem předka, „vajíčkoví duchové“ i vděčný duch, oplácející dobrotu vypravěče. Nejnovějším dojmem působí příběh *Zasněžená noc* díky popisu ducha a tomu, že je v páru s podobně vyhlížejícím duchem ženy. Tento příběh odpovídá již několikrát zmíněné městské pověsti o *Mizejícím stopaři*, ale stále je i tradiční, protože hlavní postava po setkání onemocní. Skutečně nejméně tradičním dojmem pak působí příběh *Odras muže v okně*, protože není jasné, o koho jde, co od postavy chce a kde se vzal tam, kde je vidět, a navíc působí na rozdíl od ostatních duchů nebezpečně.

4.2.1.2.1 *Stařík*

Starý muž jako nadpřirozená bytost je vyčleněn zvlášť, protože se od něj dají očekávat trochu jiné aspekty a zároveň toto vyčlenění umožňuje korpus samotný. Od starých mužů jako nadpřirozených bytostí lze očekávat, že půjde buď o duchy předků či o ochranná božstva, jak je běžné v tradici. Otázkou je, proč je v některých příbězích specifikovaný věk muže, i když nezapadají do tradičních předpokladů. Je možné, že jde o snahu být co nejpřesnější v informacích pro podepření jejich autenticity.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>49džä – 49. den (KI)</i>	Oboje	Ne	Uvnitř	Muž	Laskavá	Aktivní	Ano
<i>Sigol kuktoúi čadžöngö harabödži – Stařík na kole na okrese (KI)</i>	Den	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Částečně
<i>Mjobi üe harabödži – Stařík na náhrobku (KI)</i>	Noc	Ano (ale jen svědek)	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Částečně

<i>Harabědžiji son – Starcova ruka (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Subak – Meloun (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Ramjōn han kūrūt – Porce instantních nudlí (MIR)</i>	Noc	Ne	Sen	X	Laskavá	Aktivní	Ano
<i>Hōgong – Vznášející se stařík (MIR)</i>	Den	Ano	Venku	Muž	Laskavá	Pasivní	Ne

Členění podle nadpřirozena - Duch muže 2

Většina příběhů této podkategorie se odehrává v noci (4x), dva příběhy se odehrávají za bílého dne a jeden je natažen do období čtyřiceti devíti dnů. Většina příběhů se stala mužské hlavní postavě až na příběh *Starcova ruka*, který se stal ženě, a to přímo vypravěčce. Přímo vypravěči se staly ještě další tři příběhy, ale v jednom z nich byl vypravěč jen svědkem. Pět ze sedmi příběhů se odehrává někde venku, jeden uvnitř a jeden ve snu. Tři bytosti jsou neurčité a jedna z nich je aktivní, další tři bytosti jsou vyloženě laskavé a z toho jsou aktivní dvě a poslední jedna bytost je nebezpečná a aktivní. Chybí zlomyslná bytost. Tři příběhy jsou vysvětleny a dva alespoň částečně.

- *Povaha – chování*

Dvě neurčité bytosti popsané jako starý muž jsou duchové a jsou pasivní, protože se buď nehýbou, anebo jen opakují aktivitu, kterou dělali před smrtí. I jediný aktivní neurčitý stařík v příběhu *Meloun* je duch, ale není ani laskavý ani zlý. Aktivitu vykazuje konverzací s hlavní postavou/vypravěčem.

U laskavých bytostí v podobě starce nejde jen o duchy. V příbězích *49. den* a *Porce instantních nudlí* o ducha jde, a to o ducha čerstvě zemřelého příbuzného, respektive příbuzného kamaráda. V obou případech je duch laskavý a konverzuje s postavou. V prvním příběhu si duch povídá a hraje s vnoučkem celých čtyřicet devět dní po smrti a v druhém duch navštěvuje kamaráda vnoučete, protože ho/ji žádá, aby dával na vnouče jako kamarád pozor. V posledním příběhu *Vznášející se stařík* hlavní postava jen vidí záhadného starce vznášet se ve vzduchu, když chce vyskočit z okna. Popis působí spíše božsky než lidsky, a ačkoliv je bytost pasivní a nic nedělá, vypravěč věří, že jí vděčí za život.

Jediný nebezpečný stařec se zjevuje ženě v příběhu *Starcova ruka*. Respektive ji pronásleduje nočními ulicemi a snaží se ji přesvědčit, ať s ním odejde. Nejdřív posuňky, pak bezhlesými slovy, a nakonec se jí pokouší chytit, to ale naštěstí přeruší kamarádka vypravěčky, a tak je žena ušetřena. Stařec je strašidelný, a že chtěl vypravěčku odvést někam pryč, nenaznačovalo nic dobrého. Zároveň to ale nedává smysl a bytost je na předpokládanou nebezpečnost přehnaně pasivní. Je možné, že stařec má reprezentovat smrtku a těsný únik

vypravěčky před smrtí, pokud by se zde mělo najít napojení na tradici. V tomto vysvětlení ale není jasné, proč by měla vypravěčka vůbec zemřít a příběh spíš prostě strašidelný, o to víc, že je nevysvětlitelný.

- *Vysvětlení*

Tři plně vysvětlené příběhy se všechny odvíjejí od vědomí, že někdo zemřel a že tedy jde o duchy těchto lidí. V příběhu *49. den* jde o dědu hlavní postavy, v příběhu *Porce instantních nudlí* o dědu kamaráda a v příběhu *Meloun* o ducha, který je připoutaný k hrobu na pozemku domu, a i po své smrti se chová jako za živa a dům chrání.

Příběhy *Stařík na kole na okresce* a *Stařík na náhrobku* jsou vysvětlené z části a to tím, kde se nacházejí. Respektive první příběh je vysvětlen tím, že se na okresce, na které hlavní postava ducha starce setkává, často stávají nehody. Stařec je tedy jednou z obětí, která opakuje svou poslední aktivitu i po smrti. O koho se ale jedná a zda se na silnici vyskytuje třeba více různých duchů, není specifikováno. Druhý příběh je částečně vysvětlen tím, že se stařík objevil na hřbitově, o koho jde a proč se zjevuje, se ale nedozvíme.

- *Vzhled*

V příbězích *49. den*, *Porce instantních nudlí* a *Meloun* jde o ducha, který se vzhledem neliší od živého člověka. V příběhu *Meloun* je zajímavé, že se vyskytuje v páru a že vypravěč vidí místo zapálených vonných tyčinek zápalný odpuzovač komárů. Znamená to, že je tento duch schopný do jisté míry měnit, co vidí živí lidé.

V příběhu *Stařík na kole na okresce* duch nevypadá nijak neobvykle, dokud hlavní postava nevidí jeho tvář, respektive to, že žádnou nemá. Duch je znovu popsán jako „vajíčkový“, ale na rozdíl od těch v předešlé kategorii nepůsobí nebezpečně, naopak velmi běžně.

V příběhu *Stařík na náhrobku* jde o normálně vypadajícího člověka, ale protože je ve velké dálce, chybí mu přesný popis.

V příběhu *Vznášející se stařík* vypravěč vidí někde daleko na nebi starce v bílém s dlouhým bílým plnovousem, který se na něj usmívá. Tento výjev vypravěče naplňuje klidem. Je zřejmé, že jde o nějakou milostiplnou božskou bytost.

Jediná nebezpečná bytost z příběhu *Starcova ruka* také postrádá přesnější popis, krom toho, že jde o opravdu starého muže, který se vznáší a asi se umí teleportovat. Tato bytost je schopná hlavní postavu očarovat, aby dělala, co chce, a je schopná měnit prostředí kolem sebe,

protože všechno za jejími zády je černé. Zároveň se snaží komunikovat, ale hlavní postava/vypravěč slova neslyší.

- *Shrnutí*

Podkategorie nadpřirozených bytostí v podobě starých mužů do značné míry naplňuje předpoklady. Ve většině příběhů jde o duchy příbuzných, takže o duchy předků, či vysloveně o duchy předků anebo o božské bytosti, kterým vzhled starce v korejském vnímání přísluší. V příbězích, kde nejde ani o jedno, ale jde o duchy, je možné, že se snaží vypravěč přidat autenticitu příběhu přidáním dalších detailů a zároveň příběh trochu přiosřít, když pak starci chybí tvář. Nejzvláštnější je nebezpečná bytost s podobou starce, především protože jí chybí řádné vysvětlení nebo nějaké zamyšlení od vypravěče. Je možné, že se jedná o jedinou smrtku z celého korpusu, ale v tom případě je v textu silně zakódovaná.

4.2.1.3 Děti

Děti jsou zvláštní skupinou, která by se dala rozdělit mezi jednotlivá pohlaví, pokud by bylo ovšem uvedeno, ale vypravěč se většinou zaměřuje na to, že jde o děti, a tyto příběhy jsou specifické už jen tímto rysem. Žádná kultura úplně neví, jak si poradit s chápáním smrti dětí a jestli mají duši, pokud zemřou jako nemluvňata. Existují představy, že se děti rovnou přerodí do dalšího života, skončí v pekle za bolest způsobenou rodičům, nebo že zůstanou na tomto světě a straší, protože se jim nedostalo života standardní délky.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Čchukčee natchanan ōlgul – Zjevení tváří na školním festivalu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Tūngsan – Výlet do hor (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Jagan tchongjongmun kūnmū – Noční směna u vchodu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Ōduun padaesō sujōnghanūn ai – Dítě v temných vodách moře (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná/ neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Kū ai – Ta dívka (MIR)</i>	Den	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano

Členění podle nadpřirozena - Duch dítěte 1

Všechny příběhy s výjimkou jednoho se odehrávají v noci a žádný, až na jeden, se nestal přímo hlavní postavě. Tři z pěti příběhů se odehrávají venku. Všechny hlavní postavy/vypravěči jsou muži, ale duchy může spolu s nimi vidět i žena. Všichni duchové v této kategorii jsou neurčití, i když v příběhu *Dítě v temných vodách moře* to není zcela jasné, a ve čtyřech příbězích je duch pasivní. Aktivně se duch projevuje pouze v příběhu *Ta dívka*. Tři z pěti příběhů jsou vysvětlené a zbylé dva vůbec.

- *Povaha – chování*

Jak bylo zmíněno, všichni duchové děti jsou neurčití a většina z nich je dokonce jen pasivní. Jsou jen vidět, často ne celé, ale jen jejich část. Neurčitostí se trochu vymyká duch v příběhu *Dítě v temných vodách moře*. Přesněji zde ani není jisté, jestli vypravěč vidí ducha dítěte, anebo vidí jeho skutečné tělo, které využívá neurčitá síla, která se snaží vypravěče vylákat do větší hloubky.

Jediný aktivní duch se vyskytuje v příběhu *Ta dívka*. Jedná se o velmi starého ducha holčičky, která byla v dávné minulosti pohřbena do základů budovy, aby byla stavba stabilní. Pro její uklidnění jí byl vystavěn „pomník“, který je v době vyprávění blízko školy na místě, kam si děti chodí hrát. Dívka se jim pak zjevuje a mluví s nimi.

- *Vysvětlení*

Každé ze tří dostupných vysvětlení příběhů s dětskými duchy je trochu jiné. V příběhu *Výlet do hor* se hlavní postava dozvídá, že přespala v domě, kde se zabila žena a vzala s sebou i malé dítě. Proto je dům opuštěný, a proto postava viděla, co viděla. V příběhu *Dítě v temných vodách moře* se vypravěč dokonce setkává s původcem ducha/těla ještě za živa a je svědkem jeho utonutí v moři. Tělo se ale před zvláštní aktivitou nenajde, a proto si hlavní postava dokáže svůj zážitek vysvětlit. Nakonec v příběhu *Ta dívka* je postavě sdělena celá lokální pověst o tom, že byla daná pevnost postavena za království Čosön s pomocí lidské oběti, která je proto k místu navěky připoutaná.

- *Vzhled*

V příbězích *Výlet do hor* a *Noční směna u vchodu* jde o hodně malé dítě, pravděpodobně kojence, ze kterého je v obou příbězích vidět jen ruka. V první se zvedá a ve druhém je zakrvácená. V obou příbězích je dítě v náručí nějaké ženy (viz výše). V příběhu *Zjevení tváří na školním festivalu* jde o blíže nespecifikované dítě asi školního věku, které nehybně sedí uprostřed chodby. V příběhu *Dítě v temných vodách moře* není jasné, jestli jde o ducha, anebo o skutečné tělo. Každopádně se jedná o přibližně šestiletého chlapečka bez výrazu. A nakonec v příběhu *Ta dívka* jde o ducha přibližně desetileté holčičky, která má překvapivě ke svému původu v království Čosön oblečení typické pro školní děti doby příběhu, tzn. padesátých nebo šedesátých let 20. století. Přesněji má mikádo, gumové baleríny, sukni a triko s krátkým rukávem.

- *Shrnutí*

Příběhy o duších dětí se překvapivě dějí mužům v noci. Tito duchové jsou zásadně neurčití a především pasivní. Duchové hodně malých dětí jsou vyobrazeni s matkou/babičkou. Příběhy se dějí většinou uvnitř a na místech tito duchové zůstávají pravděpodobně proto, že se staly obětí vraždy, a to lze předpokládat i u příběhů, kde to není jasně řečeno. Skupina je to malá, ale poměrně homogenní. Osobně mi ale není jasné, nakolik zapadá do tradičního korejského systému duchů.

4.2.1.4 Postavy

Poslední podkategorie viditelného nadpřirozena zahrnuje všechny nadpřirozené bytosti, které jsou vidět, ale není jasné, o koho se jedná. Jde o druhou nejpočetnější kategorii po typickém ženském duchovi. Je proto pro lepší přehlednost rozdělena na dvě menší podkategorie – celé postavy a části těla.

4.2.1.4.1 Celé postavy

Podkategorie celých postav obsahuje příběhy, kde je nadpřirozená bytost vidět celá. Může se jednat o postavu člověka, která není pořádně vidět, a tak není blíže specifikovatelná, nebo může jít o postavu, která vypadá jako stín, a nelze rozlišit, o koho nebo co se jedná, a případně může jít i o tvary bez formy, které lidskou osobu vůbec nepřipomínají. Od této podkategorie lze očekávat netradiční importované motivy, protože se popis často vymyká zvyklostem.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Ibul – Příkrývka (KI)</i>	Den	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Nun onŭn narŭi kŏsudža – Vetřelec při zasněženém dni (KI)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Zlomyslná	Pasivní	Ne
<i>Sinhončip – Dům novomanželů (KI)</i>	Den	Ne	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Pasivní	Ano
<i>Näga nŏrŭl – Já tě... (KI)</i>	Noc	Ano (ale svědek)	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Rŏsia jŏngŭk kjosuŭi kŭguk – Návrat ruského učitele herectví domů (KI)</i>	Den	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Pamsäm čagŏbe naonŭn sudžik sangsŭng kŭsin – Duch prolétávající stropy během nočních praktik (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Poktonŭn tonŭn tŭmosŭp – Duch bloudící chodbami (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Monitchŏ – Monitor (KI)</i>	Den	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Jaganbočcho – Noční hlídka (KI)</i>	Noc	Ano (ale jen trpitel)	Venku	Muž	Zlomyslná	Aktivní	Ne
<i>Čangnje hängnjŏl – Pohřební průvod (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř/sen	X	Neurčitá	Pasivní	Ne

<i>Kosattögüi pimil – Tajemství obětín (MI)</i>	Den	Ano	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Aktivní	Částečně
<i>Mudömkkadži narül indohan saram – Člověk, co mě zavedl k hrobu (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	X	Neurčitá/ laskavá	Aktivní	Částečně
<i>Tädap ömnün saram – Člověk bez reakce (MI)</i>	X	Ano	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Öduun padaesö sujöngghanün ai – Dítě v temných vodách moře (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Hulljösörül čhadžaon saram – Člověk, který vyhledal cvičiště (MI)</i>	Noc	Ne	Venku	Muž	Neurčitá/ laskavá	Pasivní	Ano
<i>Kaüüi iju – Příčina spánkové paralýzy (MI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Ssülssürhan sunčchal – Osamělá hlídka (MIR)</i>	Noc	Ne	Venku	Muž	Neurčitá	Pasivní	Částečně

Členění podle nadpřirozena - Postavy 1

Jedenáct příběhů ze sedmnácti se odehrává v noci, ve dne pět a u jednoho není denní doba specifikována. Většina příběhů se stala přímo vypravěči (10x) a to stejně často muži jako ženě (každý po 3), ale nejčastěji v takovém případě není pohlaví vypravěče/hlavní postavy specifikováno (4x). Na druhou stranu v příbězích, kde se hlavní postava s vypravěčem neshoduje, je hlavně mužského pohlaví (5:1). Větší část příběhů se odehrává v nějakých prostorách (10:7) a ve snu se možná odehrává jeden. I v této skupině jsou nejčastěji neurčité nadpřirozené bytosti (10x) a z toho jich je devět pasivních. Vyloženě laskavá nadpřirozená bytost v této podkategorii není, ale jsou tu dvě částečně dobré, z nichž jedna je aktivní. Zlomyslné bytosti jsou v příbězích dvě, jedna aktivní a jedna více méně pasivní. Nebezpečné bytosti jsou vyobrazené ve zbylých třech příbězích a ve všech těchto případech je bytost aktivní. Tato podkategorie je dosud nejméně vysvětlená. Plně vysvětlené příběhy jsou jen dva a další tři jsou vysvětleny alespoň částečně.

- *Povaha – chování*

Velká část příběhů obsahuje neurčité duchy a většina z nich je pasivní, tzn. že buď jen stojí a nic nedělají, anebo opakují určitou činnost, ale nereagují ani nijak neinteragují s okolím. Neurčitá bytost, která také projevuje aktivitu, je v příběhu *Tajemství obětín*. V tomto příběhu vypravěč/hlavní postava vidí několik duchů, kteří „žerou“ obětiny pro ně připravené, takže interagují s okolním prostředím. Překvapivé je, že vypravěči neubližují, když jim obětiny bere.

V příbězích *Člověk, co mě zavedl k hrobu* a *Člověk, který vyhledal cvičiště* se jedná o duchy, kteří jsou svou aktivitou vlastně laskaví. V prvním příběhu je tato aktivita záměrná, a proto i aktivní. Postava zavede hlavní postavu/vypravěče k hrobu, když vypravěč v noci kouří za kolejí školy, jako by se postava vypravěči snažila naznačit, aby s kouřením přestal, jinak zemře. V druhém příběhu je bytost vysvětlena jako duch, který se chtěl ukázat synovi poslední

den prvního období smutku. Jeho záměr je tedy dobrý, ale duch samotný je viděn někým jiným, a to jak padá vzduchem. Záměr a původ bytosti je vysvětlen až zpětně.

Příběhy *Vetřelec při zasněženém dni* a *Noční hlídka* obsahují zlomyslnou nadpřirozenou bytost. Oba příběhy se odehrávají na vojně. V prvním příběhu je bytost pasivní, protože je jen vidět v dálce. Její zlomyslnost spočívá v tom, že její přítomnost nutí dva vojáky na konci jejich hlídky bytost nesmyslně pronásledovat, dokud jim nedojde, že nejde o člověka, protože nezanechává stopy ve sněhu. Ve druhém příběhu je bytost zlomyslná aktivně a hlavní postava o ní ani neví. Ale ostatní hlídky a nadřízený, který je s postavou na stejné hlídce, bytost vidí, jak si s hlavní postavou povídá, takže je potrestána za neplnění povinností, i když je fakticky plnila.

Nakonec jednoznačně zlé a nebezpečné bytosti jsou v příbězích *Já tě...*, *Člověk bez reakce* a *Dítě v temných vodách moře*. Prostředí, vzhled i aktivita těchto bytostí se od sebe vzájemně liší. V příběhu *Já tě...* jde pravděpodobně o rozzlobeného ducha, který se snaží v noci, když všichni spí, odtáhnout sestru hlavní postavy pryč za vlasy, a přitom na ni křičí „já si tě odvedu!“ V příběhu *Člověk bez reakce* jde pravděpodobně také o ducha či o skutečného člověka, který se snaží dostat do domu k mladé dívce, která je tam sama, a nějak jí určitě ublížit. Zde ale stačí, aby dívka neotevřela dveře. Nakonec příběh *Dítě v temných vodách moře* skrývá nejnebezpečnější bytost, které chybí přesnější popis, ale používá tělo mrtvého dítěte jako návnadu k zabití dalšího člověka. Je možné, že dokonce způsobila i smrt dítěte – návnady, obzvláště proto, že se nedařilo tělo dítěte najít, dokud málem nepřišel o život i vypravěč/hlavní postava.

- *Vysvětlení*

Většina příběhů vysvětlení zcela postrádá. Vypravěč jen prostě popisuje, co se stalo, a nijak se nad tím ani nezamýšlí. Příběhy jsou často ukončeny náhle v nejděsivějším momentu.

Plně vysvětlené jsou příběhy *Dům novomanželů* a *Člověk, který vyhledal cvičiště*. První příběh je vysvětlen na samotném konci nalezením mrtvol manželského páru pod ohřevným kamenem korejského tradičního topného systému *ondol*, nad kterým hlavní postavy celou dobu spaly. Není ovšem vysvětleno, jak se tam těla dostala. I druhý příběh je vysvětlen až v závěru tím, že co viděli kolegové, musel být otec jedné z postav, od jehož smrti v ten den uběhlo čtyřicet devět dní, a tak se asi chtěl rozloučit se synem na vojně, než se posune dál.

Částečně vysvětlené příběhy jsou tři. V příběhu *Tajemství obětí* je řečeno, že při stavbě budovy, pro kterou se vykonávají obřady, zemřel člověk. Vypravěč následně dodává, že

přítomnost dalších duchů je způsobená tím, že obětiny samotné je přitahují. Je to ale jen spekulace, proto se nedá tvrdit, že je příběh vysvětlený úplně. V příběhu *Člověk, co mě zavedl k hrobu* vypravěč vysvětluje, že hrob, u kterého skončil, patří zakladateli školy a částečně odkazuje na skutečnost, že v noci možná viděl právě jeho. Opět jde pouze o spekulaci. Nakonec v příběhu *Osamělá hlídka* se vypravěč dozvídá od jiných, že se na dané vojenské základně zabilo hodně vojáků, a tak tam stále straší. Vysvětlení není specifické pro danou bytost, a proto je částečné.

- *Vzhled*

V příbězích *Já tě...*, *Duch bloudící chodbami*, *Monitor*, *Noční hlídka*, *Člověk, co mě zavedl k hrobu*, *Člověk bez reakce* a *Osamělá hlídka* jsou nadpřirozené bytosti popsány jako „lidi“. Hlavní postavy mají často problém rozeznat tyto neurčité postavy od živých, ale nějaká forma aktivity je přesvědčuje, že o lidi nejde. Tyto bytosti jsou většinou pasivní a jen opakuji, co dělali za živa, nebo jen zírají. Některé příběhy se trochu odlišují. V příběhu *Já tě...* je tato bytost viditelná jen člověku, na kterého útočí. Zároveň umí mluvit. V příběhu *Duch bloudící chodbami* je bytost vidět jen zezadu. V příběhu *Člověk bez reakce* je vidět celá postava, včetně oblečení, ale tvář je rozmazaná. Podobné těmto bytostem je i nadpřirozeno v příběhu *Tajemství obětí*, kde jde o „duchy“, kteří pravděpodobně vypadají jako lidé, ale je jasné, že jde o duchy, protože jedí obětiny jako zvířata. Dále je tomuto popisu podobná bytost z příběhu *Člověk, který vyhledal cvičiště*, která je specifikovaná jako obrys člověka v bílých šatech.

Příběhy *Vetřelec při zasněženém dni*, *Dům novomanželů*, *Návrat ruského učitele herectví domů*, *Duch prolétávající stropy během nočních praktik* a *Dítě v temných vodách moře* obsahují bytost popsanou jako temný stín nebo postava, která umí procházet zdmi. Na rozdíl od první skupiny tyto bytosti působí nejen velmi pasivně, ale také nebezpečně a zlomyslně. Podobná bytost je v příběhu *Přikrývka*, kde ale není vidět stín, nýbrž vyboulená deka, jako by pod ní ležel člověk. Zní to jako obdoba klasického prostěradlového ducha. Je možné se ho dotknout, ale když se postavy znovu vrátí po opuštění místnosti, nacházejí přikrývku nejen plochou, ale dokonce složenou.

Nadpřirozeno ve zbylých dvou příbězích je naprosto nevšední. V příběhu *Pohřební průvod* se před hlavní postavou sedící v obývacím pokoji objevuje celá venkovní krajina, na které je cesta, a tou kráčí dlouhé procesí, podle vypravěče svatební nebo pohřební. Nikdo z průvodu si ho nevšímá, protože je „schovaný v cestě“ a průvod se postupně vzdaluje a mizí, čímž se uzavírá celý výjev. Nakonec v příběhu *Příčina spánkové paralýzy* trpí postava

dlouhodobě spánkovou parálzou, během které vidá bytost vypadající jako člověk s dlouhými vlasy, která ho nejdřív pozoruje ze stropu, ale postupem času se začíná pohybovat po celém pokoji. Rodiče postavy se snaží problém vyřešit obřady, ale ty pomáhají jen částečně. Až odchod na vojnu a úplná změna prostředí ukončuje setkávání s touto bytostí.

- *Shrnutí*

Nadpřirozené bytosti, které jsou vidět jako celé tělo, ale není jasná bližší specifikace, se zjevují všem bez ohledu na pohlaví a na denní dobu, i když noc je častější, a pokud se jedná o duchy, drží se většinou toho, co dělali za živa. Vypravěč většinou nechápe tato setkání a ani se je nesnaží vysvětlit. Pokud jde o duchy a obzvlášť ty, kteří vypadají jako lidé, ne jako stíny, jsou velmi pasivní a člověku od nich nic nehrozí. Na druhou stranu stínové bytosti mohou být i velmi nebezpečné. Zajímavé je, že tato skupina obsahuje hodně příběhů z prostorů školy a vojny, ale překvapivě ne tolik spánkové parálzy, i když se v této podkategorii často zmiňují „stínové bytosti“. Příběhy obsahují tradiční motivy (návštěva mrtvého příbuzného, pohřební průvod, obřady apod.), ale samotné bytosti a způsob vedení narativu působí nově. Z mého pohledu má tato podkategorie dosud nejmenší návaznost nejen na tradici, ale i na Japonsko, a působí hodně západně, respektive spíš obecně světově.

4.2.1.4.2 Části těla

Tato malá podkategorie obsahuje příběhy, kde je vidět jen část těla nadpřirozené bytosti anebo bytost vypadá úplně jinak než jako lidská postava. Zároveň jde o poslední podkategorii viditelných nadpřirozených bytostí. Na rozdíl od podkategorie celého těla se příběhy odehrávají na nejrůznějších místech a nejčastější jsou příběhy z vlastního domova.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Pang ane hūrūnūn pchi – Krev tekoucí v pokoji (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Sinčchōjongga – Nová píseň o Čchōjonggovi (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Čchukčee natchanan ōlgul – Zjevení tváří na školním festivalu (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Kjegok – Údolí (MI)</i>	Den	Ne	Venku	Žena	Neurčitá/ Nebezpečná	Pasivní	Částečně
<i>Päkkudu – Bílé boty (KI)</i>	Den	Ne	Oboje	Muž	Zlomyslná	Aktivní	Částečně
<i>Tchūmsä – Mezera (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá/ nebezpečná	Aktivní	Ne

Členění podle nadpřirozena - Postavy 2

Čtyři příběhy z šesti se odehrávají v noci a uvnitř. Zbylé dva se odehrávají za dne a venku/uvnitř. Vypravěč je shodně jen vypravěčem i hlavní postavou (3:3). Častěji je hlavní

postava muž (3:2) a ve dvou příbězích není postava/vypravěč specifikován. Tři nadpřirozené bytosti jsou zcela neurčité a zároveň pasivní a nevysvětlené. Dvě postavy mohou být potenciálně nebezpečné, ale nemají příležitost se projevit, takže jsou spíš neurčité. V jednom příběhu je představena zlomyslná bytost, která je aktivní a je alespoň částečně vysvětlená.

- *Povaha – Chování*

Tři zcela neurčité příběhy obsahují pasivní nadpřirozeno, které je ve všech příbězích jen vidět a nic nedělá.

Příběhy, které obsahují potenciálně nebezpečné nadpřirozeno, jsou dva. V prvním příběhu *Údolí* je nadpřirozeno pasivní a je jen vidět. Jedinou aktivitu vykazuje tím, že upírá pohled na jednu osobu, když se k němu přibližuje. Proto jiná postava, která toto nadpřirozeno vidí, usuzuje, že je osoba v nebezpečí a nesmí se k nadpřirozenu přiblížit. Ve druhém příběhu *Mezera* se snaží nadpřirozená bytost přilákat hlavní postavu/vypravěče k mezeře mezi stolem a zdí, kde vypravěč nechal model tanku, na který nadpřirozená bytost pravidelně klepe, čímž vykazuje aktivitu. Je možné, že bytost nemá dobré úmysly, ale není to v příběhu upřesněno.

Nakonec příběh *Bílé boty* obsahuje zlomyslného ducha, který se přeměňuje do tvaru bot, takže si ho hlavní postava obuje, ale z pohledu ostatních chodí bosa a je lidem pro smích. Nakonec mu tuto skutečnost duch sdělí a boty mizí. Aktivita není nebezpečná, ale velmi zlomyslná.

- *Vysvětlení*

Příběhy v této podkategorii jsou ještě méně vysvětlené než v předešlé. Většina příběhů opět končí náhle a znovu se neopakují. Částečně vysvětlené jsou příběhy *Údolí* a *Bílé boty*. V prvním příběhu je vysvětleno, že hlavní postava má schopnost vidět duchy. Je tedy jasné, proč je vidí a že dokáže řešit situaci podle jejich chování, nicméně to nevysvětluje, proč jsou zrovna ve vodě daného údolí. V druhém příběhu se hlavní postava dovídá, že měla na nohou celé odpoledne ducha ve tvaru bot. Jak je něco takového možné, či to byl duch a proč se takto chová, není blíže vysvětleno.

- *Vzhled*

V příbězích *Krev tekoucí v pokoji*, *Zjevení tváří na školním festivalu* a *Údolí* jsou vidět lidské tváře/hlavy. V prvním příběhu je vidí vypravěč na stropě při spánkové paralýze. V druhém příběhu jsou svědky zjevení bílých tváří za velkým oknem všichni studenti na

školním festivalu. Ve třetím příběhu vidí hlavní postava vznášet se ve vodě lidské hlavy bez výrazu.

V příběhu *Nová píseň o Čchōjonggovi* vidí vypravěč při spánkové paralýze vykukovat z pod peřiny druhý pár nohou, ačkoliv je v posteli sám.

V příběhu *Bílé boty* jsou hlavní postavě viditelné záhadné bílé boty, o kterých mu pak záhadný hlas říká, že jde o ducha. Není jasné, jestli mu to říká sám duch bot anebo nějaká jiná bytost.

Nakonec v příběhu *Mezera* vypravěč vidí v mezeře mezi složeným rozkládacím stolem a zdí ruku v červené rukavici, která klepe na jeho model tanku. Do mezery mezi stolem a zdí by se nikdo nevešel. Ruka mizí, když vypravěč běží za rodiči.

- *Shrnutí*

Podkategorie částí těla si je podobná s předešlou podkategorií, ale odehrává se hlavně uvnitř, a to často u hlavní postavy doma. Častěji se objevuje spánková paralýza. U většiny těchto bytostí není jasné, jestli jde o ducha anebo o jinou nadpřirozenou bytost. Nadpřirozeno není dostatečně popsáno a ani jeho (ne)aktivita nenapovídá, oč se jedná. Příběhy tohoto typu se mohou stát komukoli a postavy z takového setkání nenesou ani žádné následky. Postavy jsou sice vystrašené, ale většinou hlavně zmatené. I tato podkategorie působí minimálně tradičně, a to dokonce ještě méně než předešlá, jelikož je zde těžké najít jakékoliv tradiční motivy, takže by příběhy mohly v překladu a po odstranění zmínek o čemkoliv korejském pocházet odkudkoliv.

4.2.2 Slyšitelné nadpřirozeno

Druhá kategorie členění podle nadpřirozena obsahuje všechny příběhy, ve kterých nadpřirozeno není vidět, ale projevuje se zvukem. Viditelné nadpřirozené bytosti, které dokáží i mluvit, sem tedy nespádají. Kategorie je rozdělena na nadpřirozeno, které se projevuje lidským hlasem nebo jakýmkoliv jiným zvukem, který dokáže vydat člověk, a na nadpřirozeno, které způsobuje zvuky všeho druhu.

4.2.2.1 Hlas

První podkategorie zahrnuje příběhy, ve kterých nadpřirozená bytost mluví, pláče, křičí apod.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Chování	Vysvětlen
<i>Tādap – Odpověď (KI)</i>	Večer	Ano (svědek)	Uvnitř	X	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Sinčchǒjongga – Nová píseň o Čchǒjonggovi (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá	Pasivní	Ne
<i>Tongne kōdam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Noc	Ano i ne	Oboje	Obě	Neurčitá	Pasivní	Částečně
<i>Ŏpsǒ – Není (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Zlomyslná	Aktivní	Ne
<i>Hanbamǒnggūi pokto – Chodba v noci (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Pasivní	Ne
<i>Päkkudu – Bílé boty (KI)</i>	Den	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá/ zlomyslná	Aktivní	Ne
<i>Pi onūn narūi hjungga – Prokletý dům za deště (MI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá/ nebezpečná	Aktivní	Ne
<i>Towadžusejo – Pomoc, prosím (MIR)</i>	Den	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Hongsu – Záplavy (MIR)</i>	Den (déšť)	Ne	Uvnitř	Muž	Nebezpečná	Pasivní	Částečně
<i>Jukkun D pjǒngwǒn misūitchǒri – Záhada vojenské nemocnice D (MIR)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá/ laskavá	Pasivní	Částečně
<i>Čadžǒnggūi pangmundža – Půlnoční návštěva (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Aktivní	Ano
<i>Če pangi sānggjǒssǒjo – Dostal jsem vlastní pokoj (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Laskavá	Aktivní	Ano

Členění podle nadpřirozena - Slyšitelné 1

Většina příběhů této kategorie se již typicky odehrává v noci nebo večer, či za deště. Za jasného dne se odehrávají jen dva příběhy z dvanácti. Všechny příběhy se jednotně odehrávají ve vnitřních prostorech. Jen jeden se odehrává částečně i venku. Větší část příběhů se stala přímo vypravěči (7:6) a ve všech těchto příbězích je vypravěčem muž nebo pohlaví není specifikováno. Žena je hlavní postavou jen v jednom příběhu. Povaha nadpřirozena v této podkategorii je různorodá. V pěti příbězích jsou bytosti zcela neutrální, ale jen ve dvou z nich je bytost i pasivní. V dalších třech příbězích jsou neutrální jen z části a zároveň jsou laskavý (pasivní)/zlomyslní (aktivní)/nebezpeční (aktivní). Vyloženě laskavá nadpřirozená bytost je jedna a je aktivní. Stejně tak lze považovat za jednoznačně zlomyslnou jen jednu bytost a ta je také aktivní. Nebezpečné bytosti se nacházejí ve dvou příbězích a obě jsou pasivní. Větší část příběhů je alespoň nějak objasněna (7:5), z toho čtyři jsou vysvětleny úplně.

- *Povaha – chování*

Pro začátek je třeba zmínit, že za samotnou aktivitu (oproti pasivitě) se dá považovat už jen to, že bytost vydává zvuky. Za aktivní je zde proto považováno záměrné vydávání zvuků a snaha o komunikaci s postavami, zatímco pasivní je opakování stejné fráze nebo nepochopitelný pláč a křik, který není na nikoho přímo zacílen.

Neurčitý pasivní „hlas“ je ve dvou příbězích. Ve všech ostatních jde o snahu o komunikaci s živými, ale bytost není nijak vyhraněná, respektive nesnaží se ublížit ani pomoci žádné z postav. V příběhu *Odpověď* reaguje čerstvě pohřbená babička na volání k večeři. V příběhu *Pomoc, prosím* žádají uvězněné duše o záchranu. Nakonec v příběhu *Půlnoční návštěva* slyší vypravěč/hlavní postava pláč, smích, i prosby o jídlo.

Jednoznačně dobrá aktivita nadpřirozené bytosti je v příběhu *Dostal jsem vlastní pokoj*, kde varuje čerstvě zesnulý děda svého vnuka, aby nevěřil bytosti, která vypadá jako máma, protože to není ona. Zachraňuje ho tak před zraněním a možná i smrtí. Částečně laskavý duch je v příběhu *Záhada vojenské nemocnice D*, protože díky jeho aktivitě se vyřeší vražda, ale to nepomáhá žádné z postav, možná jen právě duchovi. Je proto i neutrální. Jeho chování je navíc pasivní, protože se jen opakuje jedno slovo bez další aktivity.

Zlomyslná bytost je v příběhu *Není*, ve kterém hlavní postavě/vypravěči někdo v noci stále dokola a bezdůvodně opakuje, že „zítek není“, až je z toho vypravěč další den rozčilený. Částečně zlomyslná bytost je v příběhu *Bílé boty*, kde bytost oznamuje hlavní postavě, že jeho boty jsou jen duch a následně boty mizí. Je možné, že boty a hlas patřily stejné bytosti, ale také mohl hlas patřit jiné, která se naopak snažila být laskavá a hlavní postavě pomohla uvědomit si skutečnost.

Nebezpečné bytosti jsou v příbězích *Chodba v noci* a *Záplavy*. V obou příbězích bytost opakuje stejné slovo, ale v každém s jiným záměrem. V prvním příběhu se bytost zřetelně snaží vyděsit hlavní postavu, zvoní u toho i na zvonek a mluvu zrychluje a zintenzivňuje. Postava má celou dobu pocit, že je v nebezpečí. V druhém příběhu je hlas slabý a snaží se přilákat lidi do zaplaveného domu, aby se v něm utopili. Částečně nebezpečný duch je v příběhu *Prokletý dům za deště*. Postavy nejdřív slyší pláč v opuštěném domě a následně na ně někdo křičí, že je zabije. Výhrůžka ale není následována aktivitou a postavy mohou bez problému utéct. Nebezpečí je tedy pouze zdánlivé a duch je spíš jen našťvaný.

- *Vysvětlení*

Plně vysvětlené jsou příběhy *Odpověď*, *Pomoc, prosím*, *Půlnoční návštěva* a *Dostal jsem vlastní pokoj*. Ve všech těchto příbězích víme, že jde o hlas ducha i to, proč je možné ho slyšet na daném místě. V příbězích *Odpověď* a *Dostal jsem vlastní pokoj* jde o hlas nedávných nebožtíků, který zní z jejich pokoje nebo v jejich pokoji. V příběhu *Pomoc, prosím* slyší vypravěč hlasy z vyhořelé školky a zároveň ví, že v požáru, který vznikl za záhadných okolností, zahynuly děti i kantoři. Nakonec v příběhu *Půlnoční návštěva* se vypravěč dozvídá až na konci

příběhu, že na silnici vedle skladiště, ze kterého v noci slyší zvuky, někdo srazil a zabil před nedávnem dítě. Dozvídá se to proto, že se za klidný odchod duše dítěte koná šamanský rituál, a tím aktivita ustává.

Částečně vysvětlené příběhy jsou *Strašidelný příběh ze sousedství*, *Záplavy* a *Záhada vojenské nemocnice D*. V prvním příběhu je na konci odhaleno zadržané tělo ženy, která pravděpodobně způsobovala většinu aktivity na daném místě včetně „hlasu“. Více informací ale čtenář nedostává. V druhém je jasné, že nejde o živého člověka ani o ducha osoby, která v domě bydlí, protože ta byla včas odvedena do bezpečí a je naživu. Stále ale není jasné, o koho tedy jde. Ve třetím příběhu je možné, že jde o hlas ducha oběti vraždy, která pochopitelně ví, na co upozornit hlídku, aby byl chycen vrah. Nicméně autor vše popisuje zmateně a z vyprávění vyplývá, že hlas patří někomu jinému, protože slyší hlas před tím, než se vůbec vražda stane.

- *Specifikace*

V příbězích *Odpověď*, *Bílé boty*, *Prokletý dům za deště* a *Dostal jsem vlastní pokoj* jde o krátké neopakující se promluvy. V prvním příběhu jde o prosté „ano“, v druhém o větu, že boty na nohách postavy jsou duch, ve třetím o větu „Všechny vás zabiju“ a ve čtvrtém „K té ženě se nepřibližuj. Není to tvá máma.“ V příbězích *Odpověď* a *Prokletý dům za deště* promlouvá žena, v příbězích *Bílé boty* a *Dostal jsem vlastní pokoj* mluví muž. Podobný je i příběh *Půlnoční návštěva*, kde vypravěč slyší dětský hlas prosící o jídlo. Na rozdíl od zbylých čtyř příběhů se tato prosba opakuje několik večerů, nicméně její forma se nemění.

V příbězích *Není*, *Chodba v noci*, *Pomoc, prosím*, *Záplavy* a *Záhada vojenské nemocnice D* nadpřirozená bytost opakuje stejné slovo nebo větu pořád dokola. Může u toho zesilovat intenzitu hlasu a měnit tón. V prvním příběhu se opakuje „zítřek není“, v druhém volání hlavní postavy, ve třetím volání o pomoc, ve čtvrtém prosté „hej“ a v posledním „ruka“. Jen v příběhu *Pomoc, prosím* je jasné, že jde o duchy dětí, kteří si pravděpodobně prožívají opakovaně poslední příšerné chvíle života. V ostatních příbězích není specifikováno, ani o jakou jde bytost, ani jestli hlas zní žensky nebo mužsky.

Nakonec v příbězích *Strašidelný příběh ze sousedství* a *Nová píseň o Čchöjonggovi* je slyšet jen pláč a nářek ženy.

- *Shrnutí*

Příběhy obsahující hlas nadpřirozené bytosti jsou poměrně ucelenou skupinou. Všechny se odehrávají uvnitř, mnohdy ve vlastním domově (6x) a slyší je hlavně muži v noci. Hlasy

patřící lidským duchům většinou jen pronesou krátké sdělení, zatímco potenciálně nebezpečné či zlomyslné bytosti jen opakují jedno slovo, aby vyděsily nebo přilákaly svou oběť. V podkategoriích se nenacházejí žádné tradiční prosby o vyřešení zášti ducha, ale je zde komunikace se zesnulými příbuznými. Příběhy však z většiny působí bez návaznosti na tradici.

4.2.2.2 Zvuky

Druhá podkategorie slyšitelného nadpřirozena jsou zvuky, které bytosti vydávají, a to ať záměrně či neúmyslně, když opakují aktivity ze svého života. Od této kategorie dál už není zvažováno chování bytostí, protože to, že jsou nějak slyšet nebo se jinak projevují, je obtížné vyhodnotit jako pasivní nebo aktivní. Lze to odhadnout a bude to zmíněno, ale jde jen o dohady. Parametr je proto nahrazen druhem aktivity. V této podkategorii typem zvuku, který je slyšet.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Druh	Vysvětlen
<i>Čiha pchjōndžipsil kolbangŭi nokchŭ sori – Klepaní na dveře podzemních střížen (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	X	Neurčitá	Klepání	Ne
<i>Tongne kōdam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Noc	Ano i ne	Oboje	Obě	Neurčitá	Kroky	Částečně
<i>Susongdäüi tŭllinŭn hanbamdžungŭi čcharjang sori – Zvuk aut ozývající se v noci z parkoviště transportérů (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	X	Neurčitá	Auta	Částečně
<i>Sansogŭi kāsori – Štěkot z lesa (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	X	Neurčitá	Štěkot	Částečně
<i>Hanbamdžungŭi pokto – Chodba v noci (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Žena	Nebezpečná	Kroky, bouchání a zvonek	Ne
<i>Hakkjo hwadžangsil – Školní záchod (KI)</i>	Večer	Ne	Venku	Žena	Nebezpečná	Různé	Ne
<i>Kongpchoüi kŭrimdža – Stín hororu (MI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Kroky, různé	Ne
<i>Harabōdžiga hago sipchōttŏn mal – Co se snažil říct starý pán (MI)</i>	Noc	Ano i ne	Uvnitř	Obě	Laskavá	Bouchání	Ano
<i>Amudo tŭtčidži mothan nokchŭ sori – Klepaní, které nikdo neslyšel (MI)</i>	Večer	Ano	Uvnitř	Žena	Zlomyslná	Klepání	Ano
<i>Ŏrōbutchŭn hulljōnbjōng – Zamrzlý rekrut (MI)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Nebezpečná	Kroky	Ne
<i>Towadžusejo – Pomoc, prosím (MIR)</i>	Den	Ano	Uvnitř	Muž	Nebezpečná	Různé	Ano
<i>Činhāng čung – V průběhu (MIR)</i>	Noc	Ano i ne	Venku	Muž	Neurčitá	Bouchání a kroky	Ano
<i>Sukso – Ubytování (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Žena	Neurčitá	Kroky	Částečně
<i>Hjōngwanmun – Vchodové dveře (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitá/ nebezpečná	Kroky a zvonek	Částečně
<i>Palsori: Zvuk kroků (MIR)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Kroky	Ne

Členění podle nadpřirozena - Slyšitelné 2

Dvanáct ze třinácti příběhů se odehrává v noci nebo večer a pouze jeden ve dne. Větší část příběhů se odehrává někde vevnitř, ale je to poměrně vyrovnané (8:6), jeden příběh se

odehrává uvnitř i venku. Většina příběhů se stala přímo vypravěči, specificky hlavně mužům (7 z 9). Dva příběhy, které se staly přímo vypravěčce, se staly uvnitř. Na druhou stranu příběhy, kde je hlavní postavou někdo jiný než vypravěč, se staly hlavně ženám anebo nespecifikované osobě (5x). Osm příběhů obsahuje neurčité nadpřirozeno, v jednom příběhu je neurčité, ale potenciálně nebezpečné. Aktivita míněná v prospěch postavy se vyskytuje v jednom příběhu a stejně tak zlomyslná aktivita. Nebezpečnou nadpřirozenou aktivitu lze nalézt ve zbylých čtyřech příbězích. Zvuky v příbězích jsou hlavně kroky (7x), bouchání a klepání (5x) a zvonek (2x). Většina příběhů je alespoň z části vysvětlená (9x) a čtyři jsou vysvětleny úplně.

- *Povaha*

Osm příběhů s neurčitou nadpřirozenou aktivitou působí převážně pasivně. Postava jen zvuky slyší, ale není jasné, odkud vycházejí a proč. Většinou si je spojuje s něčím, co se na místě stalo, a tím, že mrtví jen opakuji stejné aktivity jako za živa. Aktivnější nadpřirozeno je jen v příběhu *Klepání na dveře podzemních střížen*, které lze slyšet nepravidelně, a vždy je slyšet klepání na dveře, za kterými někdo je (střížen je několik vedle sebe). Klepání proto má asi nějaký záměr, ale není zřejmé, jaký. Příběh *Vchodové dveře* obsahuje neurčitou aktivitu, která se ale potenciálně může změnit v nebezpečnou. Není zde jasné, jestli na dveře klepe duch čerstvě zemřelého souseda, aby požádal o pomoc, i když je pro něj už pozdě, anebo bytost, která jeho smrt zapříčinila.

V příběhu *Co se snažil říct starý pán* tvoří zvuky duch, přesněji bouchá do trubek v koupelně, aby děsil matku vypravěčce a tím ho přinutil se s ní odstěhovat a chránit ji. To samé duch udělal i pro svou ženu, která se ze strachu odstěhovala z daného bytu a žije s rodinou syna. I když není způsob úplně příjemný, záměr je myšlen dobře.

Příběh *Klepání, které nikdo neslyšel* obsahuje aktivitu, která by se dala považovat za zlomyslnou, ale ne ve smyslu, který byl doposud popisován. Klepání se ozývá na dveřích pokoje žen ve výcvikovém středisku nejmenované firmy se záměrem dostat ženy ven z pokoje. Respektive si toto můžeme domyslet, protože tak to dělají živí muži a duch to před smrtí pravděpodobně praktikoval taky. Může tedy jít o pasivní opakování aktivity ze života, anebo o provokaci ducha, protože ženy za dveřmi nikoho nenajdou a kazí jim to náladu.

Vyloženě nebezpečnou aktivitu obsahují čtyři příběhy, i když jen potenciálně. Zvuky samotné pochopitelně postavám ublížit nemohou. V příběhu *Chodba v noci* je možné, že postavě hrozí nebezpečí, pokud by otevřela dveře, jelikož aktivita působí velmi agresivně. Podobné je to i v příběhu *Školní záchod*, kde ale postava před původcem zvuků ve vhodnou

chvíli utíká, než se zdroj dostane až k poslední záchodové kabince, kterou postava použila. V příběhu *Zamrzlý rekrut* zvuky jen ohraničují konec jiné aktivity, která byla rozhodně nebezpečná, protože bez zjevného důvodu paralyzovala dva lidi. Nakonec v příběhu *Pomoc, prosím* reálně postavám nic nehrozí, ale protože jde o zvuk požáru, který je sám o sobě nebezpečný, je to zařazeno pod nebezpečnou povahu.

- *Vysvětlení*

Čtyři příběhy jsou vysvětleny úplně. Příběh *Co se snažil říct starý pán* v závěru vysvětluje sousedka postav, která jim sděluje, že v bytě v minulosti bydlel starý pár a manžel jednoho dne umřel. Následně se v bytě začalo ozývat podivné bouchání, které vdovu děsilo, a tak se odstěhovala k synovi, což bylo pravděpodobně záměrem ducha jejího manžela, protože nechtěl, aby žila sama. Stejně se mu zželelo matky vypravěče, který jezdí na dlouho za prací do jiného města. Když se o aktivitě dozvídá a sám ji zažije, dává výpověď a zůstává bydlet jen s matkou. Aktivita následně ustává. V příběhu *Klepání, které nikdo neslyšel* vychází vysvětlení indukcí z informací, které se dozvíme. Ví se, že na výcvikovém kempu někdo v minulosti zemřel a že se pravděpodobně choval stejně jako ostatní. Všichni navíc potvrzují, že neklepali, v některých případech klepání slyší jen vypravěč/hlavní postava. V příběhu *Pomoc, prosím* vypravěč/hlavní postava ví, že školka, u které slyší aktivitu, v minulosti za záhadných okolností vyhořela a požár způsobil i oběti. Nakonec příběh *V průběhu* je vysvětlen tím, že si v daném místě v minulosti někdo vzal život a od té doby tam je vidět jeho duch a slyšet jeho aktivita.

Jen zčásti vysvětlených příběhů je pět. V příběhu *Zvuk aut ozývající se v noci z parkoviště transportérů* se dozvídáme o zvucích aut na původním parkovišti vojenských transportérů. Je jasné, proč jsou slyšet na daném místě, ale důvod, proč je lze slyšet, uveden není. Podobné je to i v příběhu *Štěkot z lesa*, ve kterém je slyšet štěkot z míst, kde bývaly kotce pro psy. Proč je možné je stále slyšet, vysvětleno není. V příběhu *Strašidelný příběh ze sousedství* jsou zvuky slyšet v ulici u vyhořelého skladiště, ve kterém zemřeli lidé. Dá se tedy předpokládat, že zvuky způsobují oni, ale potvrzeno to není. Zvuky z příběhu *Ubytování* vysvětlují vypravěče její kamarádky, protože původce kroků viděly ve snu. Nicméně, proč někdo pokojem procházel, není vysvětleno. Nakonec příběh *Vchodové dveře* obsahuje náповědu k tomu, co vedlo k aktivitě, ale je dost neúplná. Ve vedlejší domě ve stejný čas záhadně zemřel soused, který byl podle všeho zdravý. Není tedy jasné, jestli je aktivita spojená s duchem souseda anebo s bytostí, která je zodpovědná za jeho smrt.

- *Druh*

Zbývá se vyjádřit k druhu zvuků v příbězích. Příběhy *Strašidelný příběh ze sousedství*, *Chodba v noci*, *Stín hororu*, *Zamrzlý rekrut*, *V průběhu*, *Ubytování* a *Vchodové dveře* obsahují zvuk něčích kroků. V některých příbězích jsou navíc blíže specifikovány. V prvním příběhu jde o „mlaskání“ gumových dětských pantoflí, ve třetím o mlaskavé kroky v bahně, i když je venku sucho, a nakonec v posledním příběhu jde hlavně o absenci zvuku kroků, které by měly být normálně slyšet, když někdo přijde k vchodovým dveřím daného domu, protože je cesta vysypána šterkem. Křupání šterku ale slyšet není. Původce je jasný jen v příběhu *V průběhu*, kde jde o ducha muže, který se na daném místě zabil.

V příbězích *Klepání na dveře podzemních střížen* a *Klepání, které nikdo neslyšel* je slyšet klepání na dveře. V prvním příběhu ho lze slyšet nepravidelně v průběhu let a v druhém ho dokáže slyšet jen jedna postava. V druhém příběhu jde o aktivitu ducha.

V příbězích *Chodba v noci*, *Co se snažil říct starý pán* a *V průběhu* je slyšet bouchání. V prvním příběhu jde o bouchání na dveře a ve zbylých dvou o zvuk bouchání něčeho kovového, ale zdroj nelze nalézt. Druhé dva příběhy jsou specificky způsobovány aktivitou ducha.

V příbězích *Chodba v noci* a *Vchodové dveře* hlavní postava slyší zvonek dveří. V obou případech není jasné, kdo ho používá.

Příběhy *Zvuk aut ozývající se v noci z parkoviště transportérů* a *Štěkot z lesa* si sice nejsou podobné v druhu zvuku, který lze slyšet, ale v tom, že je zvuk slyšet jako kdyby z minulosti. Jako by se v noci otevíral portál mezi minulostí a přítomností a bylo možné slyšet aktivitu, která se dřív odehrávala na daných místech. V prvním příběhu jsou slyšet motory velkých transportérů na prázdném prostranství, které bývalo parkovištěm vojenských aut, v druhém příběhu je slyšet rozzlobený štěkot psů z oblasti, kde mívali kotce, když byla oblast součástí vojenské základny.

Ve třech příbězích jsou obsažené zvuky trochu zvláštní. V příběhu *Školní záchod* postava slyší zvuk přejíždění nože po dřevěných dveřích suchých záchodů a postupné otevírání dveří kabiněk. Vždy pak následuje pauza. Původce zvuků není odhalen. V příběhu *Stín hororu* vypravěč jednou slyší z vlastního prázdného bytu zvuky kroků mnoha lidí a vrzání dveří. Zvuky ustávají, když vejde. Jinou noc pak slyší zvuk tahání sukne nebo látky po podlaze, i když všichni doma spí a je moc velké vedro na to, mít tak dlouhou sukni. Původce zvuků není odhalen, vysvětlen ani nastíněn. Nakonec v příběhu *Pomoc, prosím* slyší postavy požár, i když

nikde nehoří, ale stojí u vyhořelé budovy. Opět zde vzniká pomyslné okno mezi minulostí a přítomností, ale zde je zřejmé, že ho vytvářejí duchové obětí, protože je slyšet i jejich hlas.

- *Shrnutí*

Slyšitelná podkategorie zvuků je opět poměrně ucelená. Zvláštní zvuky může slyšet v noci kdokoli a kdekoli, i když nejčastěji jsou slyšet v obytných prostorech, a to jak ubytovacích, tak soukromých, anebo jsou slyšet ve venkovních prostorech vojenských základen, a to i těch, které jsou zrušené. Zvuky jsou často alespoň nějak vysvětlené, ale jejich původci jsou převážně záhadní. Není jasné, jestli jde o lidské duše, jiné nadpřirozené bytosti anebo dokonce o zvuky z minulosti přenášené záhadným způsobem do přítomnosti. Zvuky mohou být různé, ale nejčastěji jde o klepání, bouchání a kroky. Zvuky nemusí nic znamenat, ale mohou také působit hrůzu tím, co postavě hrozí „pokud něco...“. Duchové ale mohou používat zvuky i za dobrým účelem. I příběhy z této kategorie by se mohly stát kdekoli na světě a korejské jsou jen jazykem, potažmo reáliemi.

4.2.3 Aktivita

Kategorie s názvem aktivita obsahuje zbylé příběhy s nadpřirozenými bytostmi, které nejsou ani vidět ani slyšet, ale člověk na sobě cítí jejich aktivitu anebo vidí, co tyto bytosti dělají. Na Západě by některé tyto bytosti spadaly do poltergeistů, jejichž fyzická podoba není vidět, zato po jejich aktivitě zůstává viditelná stopa. Otázkou tedy je, zda lze takovou aktivitu považovat za typicky korejskou.

Název	Denní doba	Vypravěč = Hl. Postava	Místo	Pohlaví hl. postavy	Povaha	Druh	Vysvětlen
<i>Tongne kōdam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Noc	Ano i ne	Oboje	Obě	Nebezpečná	Světlo, požár	Částečně
<i>Pjōkčang – Vestavěná skříň (KI)</i>	Noc	Ne	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pohyb	Ne
<i>Kjōngbičchosoŭi pulbit – Světla strážní věže (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	X	Neurčitá	Světlo	Částečně
<i>Jasanŭi pulbit – Světlo na kopci (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	X	Neurčitá	Světlo	Ne
<i>Namu kongguham – Dřevěná bedna na nářadí</i>	X	Ano i ne	Venku	Obě	Neurčitá/ Zlomyslná	Oheň	Částečně
<i>Hanbamdžuŭi kŭne – Houpačka v noci (KI)</i>	Noc	Ne	Venku	Obě	Neurčitá	Pohyb	Ne
<i>Poidži annŭn him – Neviditelná síla (MI)</i>	X	Ano	Uvnitř	X	Neurčitá/ nebezpečná	Dotek	Částečně
<i>Čchōlbongŭi sugap – Pouta na kovové hrazdě (KI)</i>	Den (déšť)	Ano	Venku	X	Neurčitá	Různé	Ano
<i>Čangnje hāngnjŏl – Pohřební průvod (KI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	X	Laskavá	Dotek	Ne
<i>Mudŏm tongsan – Kopec s hroby (MI)</i>	Obě	Ano	Uvnitř	Obě	Neurčitá	Pohyb	Ano

<i>Tokkābiūi čōdžu – Tokkābiho kletba (MI)</i>	Obě	Ano i ne	Oboje	Obě	Neurčitá a Nebezpečná	Světlo, pohyb	Ano
<i>Kongpchoūi kūrīmžā – Stín hororu (MI)</i>	Noc	Ano	Uvnitř	Muž	Neurčitá	Pohyb	Ne
<i>Nā ai tolljōdžwō – Vrat' mi mé dítě (MI)</i>	Den	Ne	Venku	Žena	Nebezpečná	Zmizení	Částečně
<i>Nugusejo – Kdo jste? (MIR)</i>	Obě	Ano i ne	Oboje	Obě	Neurčitá/zlomyslná	Smůla	Částečně
<i>Purūnūn pangbōp – Způsob vyvolání (MIR)</i>	Noc	Ano (jen svědek)	Uvnitř	Muž	Nebezpečná	Různé	Částečně
<i>Ssūssūrhan sunčchal – Osamělá hlídka (MIR)</i>	Noc	Ano	Venku	Muž	Neurčitý	Světlo	Částečně

Členění podle nadpřirozena - Aktivita 1

Jako obvykle se většina příběhů této kategorie odehrává v noci (9/16) a jen dva ve dne. Zajímavé jsou ale tři příběhy, které se odehrávají v rámci několika dní bez ohledu na denní dobu, a dva příběhy, ve kterých denní doba není vůbec specifikovaná. Příběhy se téměř shodně odehrávají venku a uvnitř (7:6) a zbylé tři se dějí všude. Větší část příběhů (11:5) se stala přímo vypravěči, nebo alespoň částečně, a v takovém případě aktivitu pozorovali buď muži, obě pohlaví, anebo není vypravěč specifikován. Ženská hlavní postava je jen v jednom příběhu. Většina aktivity v příbězích je povahou neurčitá (9x) a ve třech příbězích z části neurčitá, dvakrát potenciálně zlomyslná a jednou potenciálně nebezpečná. Dobře míněná aktivita je v jednom příběhu a nebezpečná ve čtyřech příbězích. Žádná z aktivit není přímo zlomyslná. Většina příběhů je alespoň z části vysvětlená (11:5), ale jen tři příběhy jsou vysvětleny úplně. Nejčastějším druhem nadpřirozené aktivity je nějaký druh světla (5x), samovolný pohyb předmětů (5x) a dotek (2x). V ostatních příbězích se nacházejí jednotlivě jiné aktivity.

- *Povaha*

Aktivita neurčité povahy je v devíti příbězích a ve většině z nich se jedná o opakující se pasivní aktivitu, pokud jde o záhadné světlo (např. *Světla strážní věže*, *Světlo na kopci*) nebo o jednorázovou pasivní aktivitu, pokud je aktivitou pohyb nebo další aktivity (např. *Vestavená skříň*, *Kopec s hroby*). Za výrazně aktivní se dá považovat aktivita v příběhu *Stín hororu*, kde nadpřirozená bytost způsobuje vypravěči/hlavní postavě spánkovou paralýzu a pozoruje ji z kancelářského křesla vedle postele. Bytost ale není vidět, vypravěč jen její přítomnost „cítí“ a vidí, jak se křeslo trochu houpe. Částečně neutrální a potenciálně zlomyslná je aktivita v příbězích *Dřevěná bedna na nářadí* a *Kdo jste?*. V prvním příběhu se aktivita projevuje při ničení prokletého předmětu a pravděpodobně má působit na postavy zlověstně. V druhém příběhu se pravděpodobně naštvál předpokládaný duch předka kvůli zastavení jeho oblíbeného místa, takže v domácnosti zavládla na čas smůla. Otázka je, jestli způsobuje smůlu sám duch nebo naopak jen přestává pomáhat. V každém případě je to od něj trochu zlomyslné.

Aktivita nějaké laskavé nadpřirozené bytosti je v příběhu *Pohřební průvod*. V příběhu někdo chytá vypravěče/hlavní postavu za krk a drží jí pod cestou „snové“ krajiny, na které kráčí průvod. Vypravěč dodává, že by se bez této pomoci pravděpodobně k průvodu připojil a nebyl by se schopný vrátit do reality.

Nebezpečná aktivita nebo aktivita způsobovaná nebezpečnou bytostí je ve čtyřech příbězích. V příběhu *Strašidelný příběh ze sousedství* platí oboje. Bytost zde způsobuje výpadky pouličních světel u budovy, se kterou je spjatá, a dokonce v ní dvakrát způsobuje požár. V prvním požáru zahynulo několik lidí. V příběhu *Tokkabiho kletba* je aktivita bytosti velmi intenzivní a projevuje se různě. Je cílená na obyvatele domu, aby odešli, a protože neodcházejí, končí smrtí člena rodiny. V příběhu *Vrať mi mé dítě* je aktivitou samotný únos dítěte nadpřirozenou bytostí, a aby se vrátilo, vymění si s ní místo jeho matka tím, že se oběsí. Nakonec ve *Způsobu vyvolání* je aktivita podobně brutální jako v předešlém příběhu – postava si zde po rozhovorech s duchem bere život, navíc na místě, kam nemá nikdo přístup. Dodatečně je potenciálně nebezpečná aktivita ještě v příběhu *Neviditelná síla*, kde aktivita bytosti zvedá vypravěčovi ruce nahoru. Kamarád to ale musí přerušit, protože kdyby se ruce dostaly až nad hlavu, tak by se mohl vypravěč zbláznit.

- *Vysvětlení*

Zcela vysvětlené příběhy jsou v této kategorii tři. V příběhu *Pouta na kovové hrazdě* je vysvětleno, že byl k hrazdě na dětském hřišti připoután vrah, který si při nepřítomnosti policisty ruku nějakým způsobem usekl a následně vykrvácel v blízké ulici. V příběhu *Kopec s hroby* se dozvídáme, že byty, kde se děje podivná aktivita, jsou postaveny na půdě hřbitova. Nakonec příběh *Tokkabiho kletba* je vysvětlen podobně, ale tentokrát je dům postaven na půdě korejských skřetů tokkabi, kteří se za to obyvatelům mstí. Dokonce je zde vysvětleno, že rodina si mohla tokkabi usmířit nebo je vyštvat pryč.

Hned osm příběhů této kategorie obsahuje aspoň částečné vysvětlení. V příběhu *Strašidelný příběh ze sousedství* je ve sklepě prokleté budovy nalezeno zarděné tělo ženy, která je asi původcem aktivity, ale neví se, kdo je, ani jak a kdy se tam dostala. V příběhu *Světla strážní věže* jsou na původní strážní věži občas vidět světla baterek, jako by tam stále stál hlídku voják. Proč se to děje, není zřejmé. V příběhu *Dřevěná bedna na náradí* se ví, že za aktivitu může fakt, že pálený předmět je prokletý. Co přesně aktivitu způsobuje, se můžeme pouze domnívat. V příbězích *Neviditelná síla* a *Způsob vyvolání* je vysvětleno, že za aktivitu může vyvolaný duch, ale nic víc. V příběhu *Vrať mi mé dítě* je obdobně naznačeno, že za aktivitu

může nějaká bytost žijící ve výkalech, ale vše jsou jen domněnky. V příběhu *Kdo jste?* se předpokládá, že za smůlu v domě může nálada ducha předka, kterého vypravěč viděl v dětství. Opět jde pouze o domněnku. Nakonec v příběhu *Osamělá hlídka* je předpokládáno, že aktivitu způsobuje jeden z několika duchů vojáků, kteří si na dané základně vzali život.

- *Druh*

Příběhy *Strašidelný příběh ze sousedství*, *Světla strážní věže*, *Světlo na kopci*, *Tokkäbiho kletba* a *Osamělá hlídka* obsahují aktivitu ve formě světla. V prvním příběhu jde o blikání a nefunkčnost pouličních světel. V příbězích *Světla strážní věže* a *Osamělá hlídka* jde o světlo baterky, a nakonec v příbězích *Světlo na kopci* a *Tokkäbiho kletba* jde o takzvaný „tokkäbiho oheň“, který je popsán jako ohnivě koule zářící modrým světlem, které jsou v obou příbězích vidět v přírodě. V příběhu *Tokkäbiho kletba* se navíc samovolně rozsvěcejí a zhasínají všechna světla v domě.

Příběhy *Vestavěná skříň*, *Houpačka v noci*, *Kopec s hroby*, *Tokkäbiho kletba* a *Stín hororu* obsahuje aktivitu nadpřirozena v podobě pohybu různých předmětů. V prvním příběhu se samovolně otevírají dveře vestavné skříně, kterou hlavní vypravěč nalézá další den zamčenou zámkem, ačkoliv byl celou dobu sám doma. V druhém příběhu jde o samovolný pohyb houpačky, ačkoliv venku nefouká vítr. Když se od ní postavy vzdalují, houpání náhle přestává. V příbězích *Kopec s hroby* a *Tokkäbiho kletba* nadpřirozené bytosti způsobují různý pohyb uvnitř domova postav. Rozbíjení nádobí, otevírání šuplíků a dveří, samovolné zapáání televize apod. Nakonec v příběhu *Stín hororu* si nadpřirozená bytost otáčí kancelářské křeslo tak, aby z něj viděla na postel se spícím vypravěčem, a následně se v něm lehce pohupuje.

V příbězích *Neviditelná síla* a *Pohřební průvod* se nadpřirozená bytost hlavní postavy dotýká. V prvním jí zvedá ruce nad hlavu a v druhém ji drží pod krkem, aby se nehýbala.

Následují jednotlivé další aktivity. Nadpřirozeno v příběhu *Strašidelný příběh ze sousedství* způsobuje dvakrát požár. Aktivita v příběhu *Dřevěná bedna na nářadí* je několik metrů vysoký oheň modré barvy v dokonalém tvaru nože, na který nemá vliv vítr, který je vidět jen z pálení malé dřevěné bedny. V příběhu *Pouta na kovové hrazdě* nacházejí postavy na hrazdě dětského hřiště zakrvácenou půlku pout, které by měly být spolu s hrazdou přetřené na modro. V příběhu *Vrať mi mé dítě* nadpřirozená bytost nejdřív komunikuje s jednou postavou a později ji unáší. Z této postavy zůstávají jen nehty a oblečení. Když se obětuje matka této postavy, aby ji zachránila, bytost ji skutečně vrací do světa živých. Duch předka v příběhu *Kdo jste?* způsobuje smůlu celé domácnosti. A nakonec duch v příběhu *Způsob vyvolání* manipuluje

postavu, aby se zabíla, dokonce ji nějak dostane za zamčené dveře, takže trvá několik dní, než tělo postavy někdo najde.

- *Shrnutí*

Kategorie nadpřirozené aktivity je velmi různorodá. Lze v ní najít tradiční motivy, jako je tokkabi a duch předka, ale i více globální představy, jako jsou prokleté obytné budovy, vyvolávání duchů, a jen velmi málo zážitků, které mohou mít racionální vysvětlení. Příběhy se odehrávají bez ohledu na denní dobu a místo. Specificky v noci se odehrávají hlavně příběhy, ve kterých je vidět světlo. Příběhy této kategorie se zároveň mohou stát komukoliv bez ohledu na pohlaví, a možná proto jde často o osobní zážitky. Patřičné vysvětlení je nepravděpodobné, ale mnoho příběhů obsahuje alespoň zamyšlení autora nebo náznak toho, oč mohlo jít, často aby příběh působil, že opravdu popisuje aktivitu nadpřirozena, nikoliv něco racionálního.

4.2.4 Prekognice

Následující kategorie již není o nadpřirozených bytostech, ale o svého druhu nadpřirozeném fenoménu, jakým jsou sny předpovídající budoucnost. Jev, který je známý a zmiňovaný po celém světě, je v Koreji obzvláště oblíbený, do snů samotných je vkládána důvěra. Nadpřirozené bytosti mohou být součástí těchto snů, ale i když nejsou, tak je to pro postavu i vypravěče nadpřirozený zážitek. Tuto skutečnost potvrzuje existence příběhů o prekognici v korpusu.

Parametry místa a času jsou v této kategorii pochopitelně nepotřebné, takže jsou nahrazeny parametrem, zda se obsah snu vyplnil. Ani povaha nadpřirozena není relevantní, a je proto nahrazena otázkou, koho se sen týká, parametr o druhu/chování nadpřirozena není zvaženo, protože je neproduktivní. Zbylé parametry zůstávají zachovány.

Název	Vyplněná	Vypravěč = Hl. Postava	Pohlaví hl. postavy	Sen o	Vysvětlen
<i>Apparül sallin kkum – Sen, který zachránil tátu (KI)</i>	Ano	Ano	Žena	Otci	Částečně
<i>Suhak jǒhǎngŭi angmong – Noční mŭra o školní exkurzi (KI)</i>	Ne	Ne	Žena	Žácích	Ano
<i>Panboktönŭn kkum – Opakující se sen (KI)</i>	Ne	Ne	Žena	Hl. postavě	Ne
<i>Kjegok – Údolí (KI)</i>	Ne	Ne	Žena	Kamarádka	Částečně
<i>Kkumsoge sagwa – Sen o jablku (MI)</i>	Ano	Ne	Žena	Hl. postavě a její dítě	Částečně
<i>Jedžimong – Předpovědní sen (MIR)</i>	Ano	Ne	Žena	Manželovi	Ano
<i>Ibwŏn – Hospitalizace (MIR)</i>	Ne	Ne	Žena	Dceři	Částečně
<i>Kjǒnggo – Varování (MIR)</i>	Ne	Ano	Muž	Hl. postavě a rodičích	Částečně
<i>Jesaropči anŭn kkum – Zvláštní sny (MIR)</i>	Ano	Ano	Muž	Ženském členu rodiny	Ano

Členění podle nadpřirozena - Prekognice 1

Většina příběhů (6/9) se nestala přímo vypravěči, a pokud jde o osobní zážitek, zažil ho především muž (2:1). Varování prekognice se naplnilo v necelé polovině příběhů. Většina předpovědních snů (6/9) se týká člena rodiny, tři jsou přímo o hlavní postavě a dva o kamarádech, respektive o žácích. Všechny sny jsou s výjimkou jednoho příběhu alespoň částečně vysvětleny, zcela vysvětlené jsou tři příběhy.

- *Sny a jejich naplnění*

Každá prekognice je jedinečná, a proto je produktivní v krátkosti shrnout jejich obsah.

V příběhu *Sen, který zachránil tátu* je sen předpovídající budoucnost, kdy celá rodina hlavní postavy nastupuje do autobusu až na otce, kterému v tom brání řidič. Autobus se rozjíždí, ale postava chytá otce za ruku a nepouští ho, ani když si pro něj přijede jiný autobus. Další den se stane otcovi nehoda v práci, ale skoro zázrakem přežije bez větších zranění.

V příběhu *Noční můra o školní exkurzi* se zdá studentům i kantorovi jedné školy o plánovaném výletě do hor. V kantorově snu odcházejí všichni do hor v bílých šatech a vracejí se z nich v černých. Ve snu studentů je vidět dívka, která se ve škole zabila, jak se směje, když se ostatní žáci, po převlečení do černého oblečení, vrhají ze skály. Prekognice se nemohla naplnit, protože exkurze byla nakonec zrušena.

V příběhu *Opakující se sen* hlavní postava každou noc vidí v mlze postavu ženy jen s bělmem v očích. S každým snem je žena blíže a blíže hlavní postavě. Výsledek ale není znám, protože ho nezná ani autor pověsti.

Příběh *Údolí* je jediný, kde prekognice není sen, ale tušení v reálném čase. Hlavní postava vidí hlavy utopenců, jak upřeně sledují její kamarádku a za žádnou cenu jí nedovoluje vstoupit do vody, protože ví, že by se stalo něco zlého.

Příběh *Sen o jablku* je jediným prenatalním snem. Hlavní postava v něm dostává jablko, ale když se do něj zakousne, zjevuje se stará žena, která jí s káravým výrazem jablko bere a z úst postavě dokonce vyndává ukousnutý kousek, aby ho přidala zpět k jablku. Jablko symbolizuje dítě. Hlavní postava proto potratí, dítě se narodí sousedskému páru. Jejich dítě má navíc mateřské znaménko na čele ve tvaru přerušovaného půlměsíce, stejného, jaký vytvoří horní patro zubů při skousnutí.

V příběhu *Předpovědní sen* hlavní postava vidí, jak po manželovi leze stonožka. Přijde jí nechutná, ale vzpomene si, že ve snu nesmí stonožka přelézt člověku přes hlavu, protože to znamená smrt. Se zapřením ji z manžela na poslední chvíli shodí. Další den manžel v autě

naráží do nákladního auta vezoucího trubky. Nárazem se jedna uvolnila, ale zastavila se těsně u hlavy manžela.

V příběhu *Hospitalizace* se zdá matce sen o hlavní postavě – dceři, která začala trpět podivnou nemocí a byla hospitalizovaná. Ve snu ji vidí zahalenou bílou dekou, jak vstupuje do řeky. O týden později dceru v nemocnici nalézají přikrytou bílou přikrývkou namísto květované, kterou měla dcera z domova. Díky snu matka bílou přikrývku vymění znovu za domácí. Tu samou noc se snaží dcera dostat v transu do skříně s bílou přikrývkou, ale neúspěšně. Další den se probírá zcela zdravá. Prekognice je v tomto příběhu trochu jiná než v ostatních příbězích a připomíná spíš zlé tušení a z části i komunikaci se záhrobím. Každopádně odstranění bílé přikrývky na základě snu dceři pomohlo, v tomto se shoduje prekogniční aspekt s dalšími příběhy.

V příběhu *Varování* je sen několikavrstvý. Hlavní postava v něm cestuje spolu s rodiči v autobuse, který jede lesní cestou. Řidič nedává pozor a vráží do balvanu. Autobus nárazem „odskočí“ a doslova letí dolů z kopce, ale nakonec hladce přistává a nikomu nic není. Hlavní postava se pak „probírá“ do dalšího snu, ve kterém je opět s rodiči v autobusu, tentokrát ve městě. Autobus vráží do mladého muže, postava nárazem vidí zpomaleně a graficky. Ráno proto volá rodičům a celý den si dává pozor, díky čemuž se jako chodec těsně vyhýbá srážce s motorkou.

Nakonec v příběhu *Zvláštní sny* se hlavní postavě zdá, že se jí zlomil zub na dolním patře. Ví, že to neznamená nic dobrého, proto po zbytek snu drží ulomený zub v ústech. Nedlouho po tomto snu je diagnostikována sestře postavy tuberkulóza, ale je z ní vyléčena.

- *Vysvětlení*

Plně vysvětlené jsou tři příběhy. Příběh *Noční můra o školní exkurzi* vysvětluje, že za sny může žačka, která si vzala život. V příběhu *Předpovědní sen* je nejdříve nastíněno, že hlavní postava mívá předpovědní sny, a je vysvětleno, že přezení stonožky přes něčí hlavu symbolizuje smrt dané osoby v realitě. Hlavní postava proto ví, že musí jednat. V podobném duchu se nese i vysvětlení v příběhu *Zvláštní sny*. Hlavní postava/vypravěč vysvětluje, že mají v rodině zvláštní sny s hlubšími významy, a zároveň ví, že zuby ve snech symbolizují členy rodiny. Zlomení jednoho z nich proto nese svědčí o ničem dobrém, a proto ho chrání.

Částečně vysvětlené příběhy jsou čtyři. V příběhu *Sen, který zachránil tátu* se postava zpětně dozvídá od šamanky, která vykonává na otci očištný obřad, že otce snem skutečně zachránila. V příběhu *Údolí*, se dozvídáme, že hlavní postava má schopnost vidět duchy. Proč

je ale vidí v daném údolí a jak si může být jistá svým špatným pocitem, jsou už jen spekulace čtenáře. V příběhu *Sen o jablku* je díky vyplnění snu jasné, co symbolizuje jablko, ale kdo byla žena ve snu, jasné není. V příběhu *Hospitalizace* je vysvětleno, že bílá příkrývka se podobá látce, kterou se zakrývají mrtvoly. Jestli ale bylo příkrývkou v minulosti zakryto mrtvé tělo a kde hlavní postava vůbec onemocněla, není vysvětleno. Nakonec v příběhu *Varování* je vysvětleno, že si člověk musí dávat pozor, pokud se mu zdají zvláštní sny. Jestli se ale třeba stalo něco i rodičům vypravěče, aby potvrdil moc snu předpovídající budoucnost, se neuvádí.

- *Shrnutí*

Kategorie prekognice je už svým úzkým vymezením poměrně ucelená. Prekognice je převážně ve formě snů a týká se především přímo člověka, kterému se zdá, anebo jeho nejbližších. Většina snů neukazuje přesně, co se stane. Události jsou zakódovány v symbolice, která často musí být hlavní postavě známá, aby mohla nějak reagovat. Skutečnost, že lze tyto sny nějak měnit, je samo o sobě nezvyklé. Znamější jsou předpovědní sny, díky kterým si člověk dává na podobné situace pozor, jako je tomu v příběhu *Varování*, kde se postava dokáže vyhnout nehodě.

Sny z příběhů korpusu ale hlavně obsahují sny, kde lze zabránit dění v realitě aktivitou ve snu, což působí jako něco tradičně korejského/asijského, odlišného od západních představ. Většina příběhů se nestala přímo vypravěči, a oba příběhy, které se staly muži, jsou i jejich osobními zážitky, zatímco ženské zážitky jsou tlumočeny, většinou mužem.

4.2.5 Kletby

Poslední kategorie členění korpusu podle nadpřirozena jsou kletby¹²⁷. Opět se nejedná o nadpřirozenou bytost, ale spíše nadpřirozený jev, který je pro prokletého člověka a/nebo člověka, který je v blízkosti prokletého předmětu/místa nebezpečný. Míra nebezpečí se často liší. Kletby jsou vždy někým seslány, v příbězích korpusu je za kletbou nejčastěji duch, spíše než živé osoby. Duchové samotní kletbu často působí pasivně jen svou přítomností, respektive člověk se dostává do nebezpečí, když se přiblíží k místu nebo předmětu, které jsou domovem ducha. Kategorie obsahuje čtyři podkategorie – předměty mrtvých, nemoc, místo a ostatní.

Tabulka parametrů je pro tuto kategorii velmi odlišná. Zůstávají parametry s otázkou na shodu vypravěče a hlavní postavy, na pohlaví hlavní postavy a na vysvětlení. Ostatní parametry

¹²⁷ Popsané kletby v této kategorii se neshodují s parametrem kletby zvažovaným ve čtrnácté kategorii členění podle místa Předměty a lidé, který byl namířen čistě na nebezpečné kletby vyvolávající nemoc, takže se zvažované příběhy neshodují. V této kategorii je důvod použití tohoto slova vysvětlen v jednotlivých podkategoriích.

jsou v této kategorii irelevantní. Nové jsou parametry projevu kletby, jejího řešení, a zda postavám zanechala nějaké následky.

V parametru „projev“ se snažím zjistit, jak se kletba na zasažených lidech projevuje. Často jde o nemoc, ale vyskytují se i jiné příznaky, jako pohyb věcí v okolí, zjevování se nadpřirozených bytostí a/nebo může dokonce hlavní postava kvůli kletbě vidět realitu jinak.

Parametr „řešení“ zohledňuje, jak a zda vůbec byla kletba postavami vyřešena. Skutečnost, že se postava jen vzdálila od místa/předmětu, který kletbu způsobuje, nelze považovat za řešení.

Poslední nový parametr následky zkoumá, zda kletba způsobila nějaké trvalé následky postižené osobě/ám, bez ohledu na skutečnost, zda byla kletba i vyřešena.

4.2.5.1 Předměty mrtvých

První podkategorie obsahuje příběhy, ve kterých prokletí postav způsobuje předmět, který patřil zemřelému. U většiny uvedených příběhů je toto spojení převážně jen odhadem na základě děje a uvažování postav, ale v několika je jasně uvedeno, že nechávat si předmět mrtvého je nebezpečné, protože k němu může duch chovat sentiment, pročež není schopný odejít na „druhou stranu“. Koncept sám o sobě zní tradičně korejsky, respektive jde pravděpodobně o představu vycházející z buddhismu nebo konfucianismu o čistotě energií. Podobné příběhy tak určitě existují i v dalších zemích Dálného východu.

Název	Vypravěč = Hl. Postava	Pohlaví hl. postavy	Projev	Řešení	Následky	Vysvětlen
<i>Čungo čadongčcha – Ojetina (KI)</i>	Ne	Žena	Zvláštní chování, pozměněná realita, viditelné nadpřirozeno	X	Psychické	Částečně
<i>Namu kongguham – Dřevěná bedna na nářadí (KI)</i>	Ano (svědek)	Obě	Nemoc	Spálení	Ne	Částečně
<i>Kadžjŏwasŏn an tŏnŏn mulgŏn – Zakázaný předmět (KI)</i>	Ne	Žena	Nemoc	Obřad	Ne	Částečně
<i>Kalsäk ot – Hnědé šaty (KI)</i>	Ne	Muž	Viditelné nadpřirozeno	Spálení	Ne	Ano
<i>Angmong – Noční můra (MI)</i>	Ne	Muž	Noční můry	Pohřbení	Ne	Ano
<i>Ibwŏn – Hospitalizace (MIR)</i>	Ano (svědek)	Žena	Nemoc, viditelné nadpřirozeno	Odstranění	Ne	Částečně
<i>Susanghan arŏbaichŏ – Podezřelá brigáda (MIR)</i>	Ne	Muž	Smrtelná nemoc	X	Smrt	Částečně

Členění podle nadpřirozena - Kletby 1

Velká většina příběhů se nestala přímo vypravěči (5/7) a ve zbylých dvou příbězích byl vypravěč hlavně svědkem, ne osobou trpící kletbou. Hlavní postavy této podkategorie jsou shodně muži i ženy. Nejčastějším projevem kletby je nemoc (4x) a viditelné nadpřirozeno (3x),

ale projevují se i zvláštním chováním předmětů, změnou vnímání reality nebo nočními můrami. Nejčastějším způsobem vyřešení kletby je spálení předmětu (2x). Dále předmět postavy obřadně pohřbívají nebo k němu zamezují přístup prokleté postavy. V jednom případě musí zasažená postava vykonat specifický očistný rituál. Ve dvou příbězích postavy prokletí nijak neřeší, a právě v nich zůstávají postavám následky. V jednom případě jde o psychické potíže, v druhém jedna z postižených postav dokonce umírá. Všechny příběhy jsou aspoň částečně vysvětlené a zcela vysvětlené jsou dva.

- *Předměty*

Pro začátek je vhodné popsat, k čemu se kletby váží. Jak je jasné z názvu, všechny kletby jsou spojeny s předmětem, u kterého se předpokládá, že patřil mrtvému. Z příběhů vyplývá, že se může jednat naprosto o cokoli, nejen o osobní předměty, které měl člověk za živa rád. V příběhu *Ojetina* jde o ojeté auto, v příběhu *Dřevěná bedna na náradí* o krásnou, kvalitní, dřevěnou bednu na náradí, v příběhu *Zakázaný předmět* kletbu způsobuje lžice z nemocnice bez známek většího použití, v příběhu *Hnědé šaty* je duch ženy svázan se svými oblíbenými hnědými šaty, v příběhu *Noční můra* jde o zakrvácené obvazy a další nemocniční odpad z dob korejské války, v příběhu *Hospitalizace* jde o bílou nemocniční přikrývku a nakonec v příběhu *Podezřelá brigáda* o prsten sejmутý z useknutých prstů.

- *Projev*

V příbězích *Dřevěná bedna na náradí*, *Zakázaný předmět*, *Hospitalizace* a *Podezřelá brigáda* se kletba projevuje záhadnou nemocí postav, které se dostaly do styku s předmětem mrtvého. Nemoc se projevuje horečkami a bolestí hlavy, které nejdou vyléčit konvenčním způsobem. V příběhu *Podezřelá brigáda* vrcholí smrtí postavy, která byla kletbou zasažena přímo.

V příbězích *Ojetina*, *Hnědé šaty* a *Hospitalizace* se fyzicky objevuje i duch, který je pravděpodobně spoután s předmětem a způsobuje kletbu. Přesný popis odpovídá velké varietě předešlých (pod)kategorií (typický duch ženy nebezpečný, neurčitý).

Ve dvou příbězích se objevují různé další projevy. V příběhu *Ojetina* se pro zasažené postavy mění realita. Přestávají vidět spolujezdce a namísto toho vidí zakrvácenou ženu, která prosí o záchranu. K tomu kletba způsobuje zvláštní chování očarovaného předmětu, zde auta. *Ojetina* přestává být ovladatelná a bezdůvodně nefungují brzdy. Nakonec příběh *Noční můry* obsahuje projev kletby nočními můrami, které se zdají všem, kteří se přiblíží k prokletému předmětu.

- *Řešení*

Zlomení kletby obsahuje pět příběhů ze sedmi. V příbězích *Dřevěná bedna na nářadí* a *Hnědé šaty* řeší kletbu prosté spálení předmětu. V prvním příběhu je pálení doprovázeno zvláštní aktivitou (viz kategorie aktivita). Podobné je i řešení v příběhu *Hospitalizace*, kde předmět není spálen, ale postižené postavě je zamezen přístup k němu, takže kletba nemůže pokročit. Na druhou stranu v příběhu *Zakázaný předmět* samotné zničení nebo odstranění předmětu nestačí, zasažená postava musí navíc vykonat speciální šamanistický rituál na specifickém místě. Nakonec v příběhu *Noční můry* je kletba vyřešena rituálním pohřbem, který je skoro stejný jako normální, to znamená, že jde v podstatě o neuspokojeného duše.

- *Následky*

Následky se vyskytují u dvou příběhů, kde se postavy nesnažily přímo vyřešit kletbu. V příběhu *Ojetina* sice hlavní postava dává auto sešrotovat, ale po zážitku trpí psychickými potížemi a je s nimi i hospitalizována. Na druhou stranu v příběhu *Podezřelá brigáda* postavy ani nemají čas kletbu řešit, takže jedna z nich, ta, která má u sebe prokletý předmět, kletbě podléhá a umírá.

- *Vysvětlení*

Všechny příběhy obsahují alespoň částečné vysvětlení, ale jen dva úplné. Prvním z nich je příběh *Hnědé šaty*, kde se dozvídáme, že kletbu způsobují oblíbené šaty zesnulé manželky. Tato kletba je zároveň nejméně nebezpečná, pouze hlavní postavu vystraší. Druhý zcela vysvětlený příběh je *Noční můra*, kde po dlouhém projevu kletby je při přestavbě kasáren nalezen pod postelí pytel s nemocničním odpadem z dob, kdy byla kasárna polní nemocnicí za korejské války. Je tedy více méně jasné, komu předmět patřil i co způsobuje kletbu.

V příbězích *Zakázaný předmět*, *Hospitalizace* a *Podezřelá brigáda* lze snadno předpokládat, že šlo o předmět mrtvého, víme přesně, odkud ho postava získala. Informace ale nejsou úplné, a proto nejde o plné vysvětlení. V prvních dvou příbězích se jedná o předmět z nemocnice, kde se můžou věci dostat do kontaktu s mrtvými poměrně snadno. V posledním příběhu lze tušit, že jde o předmět mrtvého, protože si prsten postava bere z useknutého prstu. V příběhu *Zakázaný předmět* přináší předmět domů matka hlavní postavy po hospitalizaci, v příběhu *Hospitalizace* se hlavní postava dostává do styku s příkrývkou právě kvůli hospitalizaci – pravděpodobně ji dostala od ošetřovatelů. V příběhu *Podezřelá brigáda* mají postavy za velkou úplatu od záhadné ženy pohřbít krabici, ve které jsou prsty s prstenem.

Záhadná žena je odveze do lesa za město, aby vykonaly, co žádá, načež mizí bez placení. Proto se postava, která později kletbě podlehne, rozhodne vzít si místo honoráře prsten.

Nakonec příběhy *Ojetina* a *Dřevěná bedna na nářadí* obsahují jen minimální vysvětlení. V prvním příběhu jde o zamyšlení autora nad tím, co mohlo za aktivitu, a v druhém je vysvětlením pověra, že není dobré si domu nosit předměty, u kterých nevíme, komu patřily. V obou příbězích se samozřejmě dozvídáme, kde postavy předmět získaly, ale ani to nepomáhá pochopit zdroj kletby. V příběhu *Ojetina* dostává hlavní postava auto od známého, který ho také od někoho dostal a nepotřebuje ho. V příběhu *Dřevěná bedna na nářadí* postavy bednu jednoduše najdou na ulici.

- *Shrnutí*

Podkategorie předmětů mrtvých je funkční a ucelená. Kletbě vycházející z předmětu může podlehnout kdokoliv bez ohledu na věk a pohlaví, ale vypravěč sám si nikdy kletbu samotnou neprožil. Kletba se nejčastěji projevuje záhadnou nevléčitelnou nemocí, která může být i fatální, ale také méně radikálně jako děsem z viditelné formy nadpřirozena, nočními můrami a/nebo zvláštním chováním předmětů/elektroniky. Pro zlomení kletby je nutno předmět zničit, odstranit anebo řádně pohřbit, aby byla duše mrtvého přichycená k předmětu vysvobozena či uklidněna. Pokud tak postava neučiní, hrozí jí trvalé následky, respektive smrt. Smrt je zároveň téměř nevyhnutelná pro lidi, kteří vědomě okrádají mrtvého. Příběhy samotné většinou neobsahují tradiční korejské motivy, až na šamanistické obřady, a koncept jako takový zapadá i do západních představ. Jde tedy pravděpodobně o světovou představu, která ale do Koreje nebyla importovaná.

4.2.5.2 Nemoc

Menší podkategorie nemoc obsahuje příběhy, kde se kletba projevuje nemocí, která následuje po setkání s duchem. Pochopitelně je ve všech příbězích projevem viditelné nadpřirozeno a záhadné onemocnění hlavní postavy. Představa, že člověk onemocní, pokud se setká s duchem, je tradiční korejská a nachází se již ve sbírkách pchäsölü a jadamů. Představa pramení z faktu, že pro živé není přirozené sdílet jeden prostor s duší mrtvého a tělo na to přirozeně reaguje nemocí.

Název	Vypravěč = Hl. Postava	Pohlaví hl. postavy	Projev	Řešení	Následky	Vysvětlen
<i>Mudang – Šamanka (KI)</i>	Ano (svědek)	Obě	Viditelné nadpřirozeno, nemoc	Obřad	Ne	Ano
<i>Čoresö nǎrjōonŭn kil – Cesta z kláštera (KI)</i>	Ne	Žena	Viditelné nadpřirozeno, Nemoc	Odstup	Ano	Ano

<i>Nun nārinūn pam – Zasněžená noc (MI)</i>	Ne	Muž	Viditelné nadpřirozeno, Nemoc	X	Ne	Ne
<i>Wōnhonūi pangmun – Návštěva mstivého ducha (MIR)</i>	Ne	Žena	Viditelné nadpřirozeno, nemoc	Obřad	Ne	Ano
<i>Komo – Teta (MIR)</i>	Ano (svědek)	Obě	Nemoc, spánková paralýza, viditelné nadpřirozeno, slabá imunita	Obřad, talismany	Ano	Ano

Členění podle nadpřirozena - Kletby 2

Vypravěč je v této podkategorii maximálně svědkem, nikdy trpítelem. Hlavní postava může být žena i muž jakéhokoliv věku. Jak bylo již zmíněno, všechny příběhy se projevují viditelným nadpřirozenem a následnou nemocí. Ve třech příbězích je nemoc řešena šamanistickým obřadem, v jednom v udržování vzdálenosti od hrobu ducha a v jednom nemoc odeznívá po čase sama. Dva příběhy obsahují následky a čtyři jsou plně vysvětlené. Jeden příběh neobsahuje ani jedno.

Plný popis viděných duchů je v předešlých (pod)kategoriích. Ve čtyřech případech jde o ducha ženy a v jednom o ducha mladého páru v černém.

- *Projev*

Všechny příběhy obsahují viditelné nadpřirozeno a nemoc jako jeho manifestaci. V jejich původu se ale vzájemně trochu liší. V příběhu *Šamanka* je zmíněno, že jde specificky o ducha nemoci, který se snaží napadnout další oběť. V příběhu *Cesta z kláštera* je zmíněno, že duch má teď zájem o život napadené postavy, která se mu proto musí vyhybat. Nemoc v příběhu *Zasněžená noc* je zcela prostá bez dalších specifik. V příběhu *Návštěva mstivého ducha* se nemocí snaží duch zbavit macechy svých dětí, protože o ně má starost. Poslední příběh *Teta* je komplikovanější a obsahuje mimo základních dvou projevů ještě další. V příběhu je vysvětleno, že teta vypravěče si prošla šamanskou nemocí, tzn. byla posednuta duchem a bývala by se mohla stát šamankou, kdyby se duch její matky, šamanky, tomu nerozhodl zabránit, proto teta vykonala očistný obřad. Ten ale fungoval jen napůl, a nejen že tetě zůstaly následky, ale duch se slíbil pomstít na budoucím prvním dítěti nejstaršího syna rodiny (otce vypravěče), což se naplnilo. Prvním dítětem byla sestra vypravěče, která má od dětství slabé zdraví, takže často trpí spánkovou paralýzou a vídá duchy. Duch se navíc i nadále zdržoval u rodiny a způsobil spánkovou paralýzu i samotnému vypravěči.

- *Řešení*

V příbězích *Šamanka*, *Návštěva mstivého ducha* a *Teta* je nemoc řešena šamanistickým obřadem. V příbězích *Šamanka* a *Teta* se ale úplně nepovede. V prvním se snaží obřadem

odstranit ducha nemoci ze sestry jedné z postav, ale duch za to chce někoho jiného, postava nabízí jako náhradu sebe. Duch nemoci ji proto pronásleduje. Teprve druhý obřad problém vyřeší úplně. V druhém příběhu je šamanská nemoc řešena obřadem, ale ten na ducha nestačí. Teta se sice nestane šamankou, ale trpí následky, a duchův hněv dopadá i na další generaci, hlavně na prvorozené dítě. Pro ochranu sestry vypravěče před vlivem tohoto ducha jsou použity papírové talismany, které má nalepené na všech stěnách pokoje. V příběhu *Návštěva mstivého ducha* nejde ani tak o zdar šamanistického obřadu, jako o to, že duch při něm vidí, že mají jeho děti rády macechu a věří jí. Duch přestane nemoc způsobovat, protože k maceše získává důvěru.

V příběhu *Cesta z kláštera* je řešení jen polovičaté. Hlavní postava se má jednoduše držet dál od hrobu ženy, která si nárokuje její život. Tento nárok se tím sice nevyřeší, ale aspoň se nezvyšší moc ducha nad hlavní postavou.

- *Následky*

Následky jsou v příbězích *Cesta z kláštera* a *Teta*. V prvním jde o pokračující moc ducha nad životem hlavní postavy, která se kvůli tomu nesmí vrátit do buddhistického kláštera, u kterého se nalézá hrob ženy, které duch patří. V druhém příběhu trpí teta vypravěče i po obřadu nezvyklými agresivními výpady vůči matce vypravěče a vůči němu přímo, které mají i velmi násilný charakter. Teta matku jednou dokonce napadla nožem a pořežala ji. Ve většině případů jde ale hlavně o prázdné výhrůžky smrti. Na zklidnění těchto tetiných nálad překvapivě pomáhají léky.

- *Vysvětlení*

Vysvětlení obsahují tři příběhy. V příběhu *Šamanka* se dozvídáme o napadení sestry jedné z postav duchem, který jí způsobil nemoc, a o obřadu, kvůli kterému se začal tento duch o tuto postavu zajímat, a proč tedy i zbylé dvě postavy, včetně vypravěče, vidí ženského ducha. V příběhu *Cesta z kláštera* je vysvětleno, že v buddhistickém klášteře, kam hlavní postava pravidelně dochází, zemřela před několika lety nějaká žena, která neměla nikoho, kdo by se o ni po smrti postaral, a tak ji pohřbili u cesty ke klášteru. To ale není pro duši dostačující, dokončený pohřební obřad, a proto zůstává uvízlá mezi světy. Když jednu noc vidí hlavní postavu s jejím dítětem, rozhodne se ji ze zášti napadnout. Víme tedy, kdo i proč. V příběhu *Návštěva mstivého ducha* se dozvídáme, že duch je matkou dětí manžela hlavní postavy, který se bojí, že hlavní postava – macecha – zanevře na nevlastní děti hned, jak se jí narodí vlastní. Nakonec v příběhu *Teta* je postupně vysvětlena celá rodinná historie, která způsobila divné

chování tety a nezuživost sestry vypravěče, a že pramení od mstivého ducha, který původně posedl tetu a způsobil jí šamanskou nemoc.

- *Shrnutí*

Příběhy podkategorie nemoci se sice obsahově trochu liší, ale všechny jsou plné tradičních motivů. I samotná řešení a vysvětlení jsou silně tradičně korejské. Vypravěči opět nejsou samotnými oběťmi kletby. Nemocí ze setkání s duchem můžou projít obě pohlaví. Všechny příběhy, s výjimkou jednoho, čerpají z náboženství tradičních pro Koreu, přesněji z buddhismu a šamanismu. Navíc i duchové, kteří jsou v příbězích vidět, odpovídají alespoň trochu typickému ženskému duchovi.

4.2.5.3 Místo

Poslední velkou podkategorií řazení podle nadpřirozena jsou prokletá místa. Prokletým je zde myšleno místo, které se vymyká normálu nadpřirozeným děním, které lidé nedokážou vysvětlit. Prokletým místem bývají často obytné prostory, nejčastěji bytové komplexy, ale i voda, silnice a venkovní prostory. Prokleté jsou většinou kvůli přítomnosti nějakého ducha na daném místě, který také způsobuje nevysvětlitelnou nadpřirozenou aktivitu. Tento duch může být vidět, ale nemusí, a jeho vliv na okolí může být minimální, ale i fatální. Tato podkategorie není nutně tradiční. Setrvání ducha na určitém místě je časté ve všech světových tradicích příběhů o duších. Liší se hlavně vlivem duchů na postavy. Zatímco na Západě jsou nejčastější poltergeisti a prosté viditelné bytosti, v Koreji je setrvání na prokletém místě často spojeno se smůlou rodiny a nemocemi.

Název	Vypravěč = Hl. Postava	Pohlaví hl. postavy	Místo	Projev	Řešení	Následky	Vysvětlen
<i>Tongne ködam – Strašidelný příběh ze sousedství (KI)</i>	Ano i ne	Obě	Veřejná/ opuštěná budova	Viditelné nadpřirozeno, požár, zvuky, divné chování	Obřad, talisman, opuštění	Ne	Částečně
<i>Apchatchü 304dong 105ho – Byt 105 v budově 304 (KI)</i>	Ano i ne	Obě	Byty	Viditelné nadpřirozeno, spánková paralýza, smůla, nemoc	Odchod	Ne	Ne
<i>Sinhondžip – Dům novomanželů (KI)</i>	Ne	Žena	Dům	Viditelné nadpřirozeno, noční můry	X	Ne	Ano
<i>Ůmdžimosüi časal – Sebevražda u jezírka Ůmdži (KI)</i>	Ne	X	Voda	Sebevražda	X	Ne	Ne
<i>Sigol kuktoüi čadžöngö harabödži – Stařík na kole na okresce (KI)</i>	Ne	Muž	Silnice	Viditelné nadpřirozeno, zvuky	X	Ano	Částečně

<i>10 njöndžön sômesö... - Před 10 lety na ostrově (KI)</i>	Ano	X	Ostrov	Pozměněná realita, hypnóza	Odchod	Ne	Ne
<i>Mudöm tongsan – Kopec s hroby (MI)</i>	Ano i ne	Obě	Byty	Divné chování	Odchod	Ne	Ano
<i>Tokkabiüi čödžu – Tokkabiho kletba (MI)</i>	Ano i ne	Obě	Dům	Divné chování, viditelné nadpřirozeno, spánková paralýza, zvuky, nemoc, smůla	Odchod	Ne	Ano
<i>Kongpchoüi kürimdža – Stín hororu (MI)</i>	Ano i ne	Obě	Byt	Spánková paralýza, zvuky, noční můry	Odchod	Ne	Ne
<i>7ho lainüi hwadžangsil küsin – Záhodový duch bytů končících sedmičkou (MI)</i>	Ano i ne	Obě	Byty	Viditelné nadpřirozeno, nemoc, divné chování, smůla	Odchod	Ne	Ne
<i>Hamburo irüm purüdži ma – Nevolej jméno bezdůvodně (MI)</i>	Ano i ne	Muži	Les	Viditelné nadpřirozeno	Vyhýbání	Ano	Ano
<i>Časarüi sunsö – Pořadí sebevražd (MI)</i>	Ne	Muži	Vojna	Sebevraždy	X	Ne	Částečně
<i>Ppalgan pjök – Rudé zdi (MIR)</i>	Ne	Muž	Byt	Smrt a pravděpodobně pozměněná realita	X	Ne	Ne
<i>Towadžusejo – Pomoc, prosím (MIR)</i>	Ano	Muži	Opuštěná budova	Zvuky	X	Ne	Ano
<i>Kömün so – Černé jezírko (MIR)</i>	Ano i ne	Obě	Voda	Hypnóza	Obřad, vyhýbání	Ne	Ano
<i>Hanbamüi kukto – Okreska v noci (MIR)</i>	Ano	Muž	Silnice	Viditelné nadpřirozeno	Vyhýbání	Ano	Ano
<i>Kü ai – Ta dívka (MIR)</i>	Ne	Obě	Venku	Viditelné nadpřirozeno	X	Ne	Ano
<i>Čadžöngüi pangmundža – Půlnoční návštěva (MIR)</i>	Ano	Muž	Veřejná budova	Zvuky	Obřad	Ne	Ano
<i>Ausöng – Křik (MIR)</i>	Ne	Obě	Venku	Viditelné nadpřirozeno	X	Ne	Ano

Členění podle nadpřirozena - Kletby 3

Na rozdíl od předešlých dvou podkategorií se většina příběhů v podkategorii prokletých míst stala přímo vypravěči (12/19). Ve většině těchto případů navíc vypravěč nebyl jediný, kdo zakusil nadpřirozenou aktivitu (8/12). Jen v pěti příbězích byl obětí nadpřirozené aktivity jen jeden člověk a z toho se tři staly přímo vypravěči a jen jeden z pěti se stal ženě. Ve většině příběhů se nadpřirozená aktivita děje všem lidem bez ohledu na věk a pohlaví (9/19 a 2 nevyjádřené), ale když už se děje specificky jednomu pohlaví, jde o muže. Prokletá místa jsou byty nebo domy (7/19), venkovní otevřený prostor (4/19), veřejná/opuštěná budova (3/19), voda (2/19), silnice (2/19) a jeden případ je z vojny. Nejčastějším projevem nadpřirozena prokletého místa je viditelné nadpřirozeno (10/19), které následují různé zvuky (6/19) a podivné

chování předmětů a elektroniky (4/19). Ve třech různých příbězích se vyskytuje sebevražda/smrt, nemoc (zde jakákoliv, ne záhadná), smůla a spánková paralýza. Ve dvou příbězích se vyskytují noční můry, hypnóza a pozměněná realita. V jednom příběhu se objevuje požár způsobený nadpřirozenou bytostí připoutanou k místu. Prokletí je řešeno jeho oběťmi, nejčastěji odchodem z daného místa (6/19), vykonáním obřadu (3/19) nebo záměrnému vyhýbání se prokletému místu (3/19), ale největší část příběhů je bez řešení (7/19). Jen ve třech příbězích trpí hlavní postava nějakými následky. Většina příběhů je alespoň z části vysvětlená (13/19) a deset z nich obsahuje úplné vysvětlení.

Následuje rozbor rozdělený podle specifických míst kvůli shodným motivům.

i. Byt/dům

První a největší skupinou příběhů jsou prokleté obytné prostory, a to především celé bytové komplexy (3/7). Specificky jeden prokletý byt anebo dům jsou ve dvou příbězích. Většina těchto příběhů se stala přímo vypravěči (5/7) a dalším lidem (5/7). Prokletí místa je řešeno zásadně odstěhováním se pryč (5/7), anebo řešení není popsáno/hledáno. Postavám zároveň po odchodu z místa nehrozí žádné následky. Většina příběhů není vysvětlená (4/7), což z ní dělá nejméně vysvětlenou skupinu této podkategorie.

• *Projev*

Většina příběhů obsahuje viditelné nadpřirozeno (4/7) a nevysvětlitelné zvuky (2/7). Tato skupina obsahuje všechny příběhy, kde se prokleté místo projevuje spánkovou paralýzou, nočními můrami, nemocí a smůlou a většinu případů podivného chování elektroniky a věcí (3/4).

Viditelné nadpřirozeno je v příbězích *Byt 105 v budově 304*, *Dům novomanželů*, *Tokkabiho kletba* a *Záchodový duch bytů končících sedmičkou*. V prvním a posledním příběhu jde o ducha ženy, v příběhu *Dům novomanželů* je vidět jen stín a v příběhu *Tokkabiho kletba* jsou vidět zvláštní světla a možná duch ženy.

Zvuky jsou v příbězích *Tokkabiho kletba* a *Stín hororu*. V prvním příběhu jde jen o zvuky kroků a v druhém nejen o zvuky kroků, ale i další zvláštní zvuky a hlasy lidí. Lépe je to rozebráno v předešlých kategoriích.

V příbězích *Byt 105 v budově 304*, *Tokkabiho kletba* a *Stín hororu* si prochází minimálně jedna z postav spánkovou paralýzou, při které buď vidí nadpřirozenou bytost, nebo alespoň její aktivitu.

V příbězích *Byt 105 v budově 304*, *Tokkabiho kletba* a *Záchodový duch bytů končících sedmičkou* se na postavy kvůli životu na prokletém místě snese smůla a nemoci Rodinám se stávají často nehody, přicházejí o hodně peněz, a když se nakonec stěhují pryč, je to často právě kvůli finančním potížím. Některé postavy umírají na nemoc, která jim byla diagnostikována po nastěhování se na prokleté místo, často jde o různé druhy rakovin. Sousedé – další postavy, které si zažívají následky života na prokletém místě – umírají ještě častěji a mnohdy náhle, bez zjevného důvodu, obzvláště pokud jsou starší.

V příbězích *Kopec s hroby*, *Tokkabiho kletba* a *Záchodový duch bytů končících sedmičkou* se kletba místa projevuje nevysvětlitelným chováním elektroniky a pohybem věcí, jako je samovolné otevírání dveří, rozsvěcení a zhasínání světel, zapínání televize, padání křehkých předmětů na zem apod.

V příbězích *Dům novomanželů* a *Stín hororu* trpí jen jedna postava, v obou případech manželka, nočními můrami. V prvním příběhu nejsou příliš specifikovány až na jednu, kde má manželka pocit, jako by ji do sebe vtahovala podlaha. Ze spánku u toho křičí „posuň se“. Ve druhém příběhu se manželce/matce zdá, že se snaží do bytu dostat hodně lidí, a protože se jí to zdá nebezpečné, snaží se je zastavit. Ze spánku u toho nadává a mlátí rukama kolem sebe.

Nakonec v příběhu *Rudé zdi* hlavní postava umírá následkem ztráty velkého množství krve, poté, co si sedře/ulomí velkou část všech prstů o zeď. O tom, co postavu motivovalo k takovému chování, lze jen spekulovat. Protože jsou krvavé stopy v úrovni kliky dveří, působí to, jako by se jí zoufale snažila nahmatat, ale nebyla toho schopná. Je tedy možné, že z nějakého, dost možná nadpřirozeného důvodu viděla realitu jinak, a proto nebyla schopná kliku dveří najít.

- *Vysvětlení*

Vysvětlení obsahují jen příběhy *Dům novomanželů*, *Kopec s hroby* a *Tokkabiho kletba*. V příběhu *Dům novomanželů* jsou pod podlahou nalezena těla muže a ženy, kteří pravděpodobně nebyli šťastní, že v jejich místě odpočinku někdo bydlí, a ještě navíc spí přímo nad nimi. V příběhu *Kopec s hroby* se dozvídáme, že bytový komplex byl postaven na půdě starého hřbitova. Divné chování je proto odůvodněno obdobně jako aktivita v předešlém příběhu. Nakonec v příběhu *Tokkabiho kletba* je vysvětlením, že byl dům postaven na půdě patřící korejským skřetům tokkabi, kteří se za obsazení prostoru mstí prokletím obyvatel.

ii. Venkovní otevřený prostor

Druhá skupina obsahuje už jen čtyři příběhy. Venkovním otevřeným prostorem je míněno jakékoliv venkovní místo bez bližší specifikace, ale i specifitější místa jako les a ostrov. Polovina příběhů se nestala přímo vypravěči a stejně tak polovina nemá řešení. Jeden příběh má následky a většina je vysvětlená (3/4).

- *Projev*

Příběhy *Nevolej jméno bezdůvodně*, *Ta dívka* a *Křik* obsahují pouze viditelné nadpřirozeno, které může vidět kdokoli a klidně opakovaně, stačí být blízko místa, ke kterému jsou duchové připoutaní, protože na místě zemřeli. V prvním příběhu navíc vyprovokovaný duch útočí na jednu z postav.

V příběhu *Před 10 lety na ostrově* se kletba místa projevuje zcela odlišně. Hlavní postava/vypravěč se propadá do nějaké formy hypnózy, ve které vidí realitu úplně jinak a vnímá zkresleně čas. V halucinacích ztrácí cestu na malém ostrově a záhadně se ocitá na převisu útesu. Je ale možné, že celou dobu jen běhal kolem jednoho hrobu na hřbitově, kde ho později nacházejí příbuzní.

- *Řešení*

Nějaká forma vypořádání se s prokletým místem je v příbězích *Před 10 lety na ostrově* a *Nevolej jméno bezdůvodně*. V prvním příběhu je prokletí řešeno odvedením postavy pryč od hrobu. Vypravěč v tu chvíli omdlévá a probírá se zmatený. V druhém příběhu postavy problém s prokletým místem řeší záměrným vyhýbáním se mu.

- *Následky*

Příběh *Nevolej jméno bezdůvodně* obsahuje i následky způsobené nadpřirozenem. Postava, která byla napadena, není schopna dál vykonávat svou práci ani žít na stejném místě. Dokonce vyhledává psychiatrickou pomoc.

- *Vysvětlení*

Vysvětlení obsahují příběhy *Nevolej jméno bezdůvodně*, *Ta dívka* a *Křik*. V prvním příběhu se dozvídáme, že bylo v lese zabito mnoho lidí během poválečného povstání na ostrově Čedžu, a dozvídáme se také, proč byl duch vyprovokován k útoku. Ve druhém příběhu se dozvídáme, že za království Čosön byla postavena pevnost, a přitom obětována holčička, která je proto s místem navždy spjatá. Nakonec ve třetím příběhu je vysvětleno, že se v lese, ze

kterého vycházejí všichni duchové, odehrála velká bitva za korejské války, ve které zemřelo hodně vojáků.

iii. Veřejná/opuštěná budova

Tato skupina obsahuje tři příběhy. Všechny příběhy se staly přímo vypravěči a dva z nich jen mužům. Dva příběhy jsou řešeny, a to především šamanistickým obřadem. Žádná kletba v této skupině nezanechává na postavách následky. Všechny příběhy jsou vysvětlené, ale jeden jen z části.

- *Projev*

Ve všech třech příbězích se prokletí projevuje zvuky. V příbězích *Pomoc, prosím* a *Půlnoční návštěva* jde jen o zvuky. V prvním příběhu jde o hlasy duší uvězněných/uvízlých na místě tragédie a ve druhém o kroky a hlas ducha, který neví, jak sám přejít dál, a dost možná ani neví, že je mrtvý.

Příběh *Strašidelný příběh ze sousedství* obsahuje mimo zvuků i další projevy prokletého místa. Samotné prokleté místo má vliv na okolí, nejvíc aktivity si zažívají obyvatelé domu přes ulici. Ti vidí ducha ženy a slyší kroky. Celé sousedství je pak zvyklé, že v ulici, kde se nachází budova, nikdy nefunguje pouliční světlo, a to ani po vyřešení kletby. Duch uvězněný v této budově v ní navíc dvakrát způsobí požár. Při prvním požáru umírají lidé.

- *Řešení*

Vyřešené příběhy jsou *Strašidelný příběh ze sousedství* a *Půlnoční návštěva*. V obou příbězích je za ducha připoutaného k místu vykonán šamanistický obřad. V prvním příběhu je toto řešení navíc doplněno vylepením papírových talismanů na vchod budovy a jejím opuštěním.

- *Vysvětlení*

Všechny příběhy jsou vysvětleny. Nicméně příběh *Strašidelný příběh ze sousedství* je vysvětlen jen z části. Ve sklepě budovy je po druhém požáru nalezeno zadržené tělo neznámé ženy. Lze tedy předpokládat, že za aktivitou stojí ona, ale není jasné, kde se tam vzala, ani proč jistá míra aktivity pokračuje i po jejím nalezení.

Příběh *Pomoc, prosím* je vysvětlen hned v úvodu příběhu, ještě než vypravěč budovu vidí na vlastní oči. Ví, že budova záhadně vyhořela a při požáru zemřeli lidé. Aktivita je tím plně vysvětlena.

Nakonec v příběhu *Půlnoční návštěva* se vysvětlení vypravěč dozvídá až na konci, když vidí, jak je vykonáván obřad za oběť autonehody na silnici přilehlé k budově. Propojení aktivity a oběti autonehody je potvrzeno ukončením aktivity po obřadu.

iv. Voda

Dva příběhy jsou spojené s vodou. Oba se vzájemně poměrně dost liší.

První příběh *Sebevražda u jezírka Ůmdži* je sám o sobě lokální pověstí. Prokletí spočívá v záhadné smrti, která je vysvětlena jako sebevražda, v malém mělkém jezírku na území školy. Není to nijak řešeno, vysvětleno, ani zde nejsou žádné následky.

Druhý příběh *Černé jezírko* pojednává o malém, ale velmi hlubokém přírodním jezírku na ostrově Čedžu, ve kterém podle vysvětlení utonulo hodně lidí a jejich duchové jsou v něm uvězněni, dokud se jich v jezírku nenahromadí sto. Zoufale se proto snaží získat i poslední oběť, a to hypnotizováním lidí, kteří se k jezírku dostatečně přiblíží. Jezírko je proto zahrazeno. Veškeré informace o původu prokletí místa se hlavní postava/vypravěč dozvídá od šamanky, která komunikuje s jedním z duchů, jenž vypravěče očaroval. Řešením zde je záměrné vyhýbání se místu, které je podpořeno zahrazením jezírka a zákazem vstupu.

v. Silnice

Poslední skupinou jsou prokleté silnice. I zde jsou jen dva příběhy, tentokrát jsou si podobné. Přímo vypravěči se sice stal jen jeden, ale oba se staly muži, který byl sám. V obou příbězích se prokletí projevuje viditelným nadpřirozenem, které je v příběhu *Stařík na kole na okresce* pasivní, zatímco v příběhu *Okreska v noci* je agresivní a způsobuje havárii vypravěče. V příběhu *Stařík na kole na okresce* navíc auto, ve kterém hlavní postava jela, zůstává setkáním ovlivněno, i když v něm později jezdí jeho majitel/vypravěč po odlehlých silnicích a to tak, že slyšává cinkání zvonku kola. Oba příběhy obsahují alespoň částečné vysvětlení. V příběhu *Stařík na kole na okresce* se hlavní postava dozvídá, že na dané silnici jsou časté nehody, ve kterých umřelo nemálo lidí, takže je duch starce asi reprezentuje a odkazuje na minulost místa. V příběhu *Okreska v noci* je úplné vysvětlení, kde se dozvídáme, že na silnici v minulosti havaroval pár a žena zemřela. Muž si pak našel rychle jinou přítelkyni a oženil se. Duch ženy proto stále vyčkává, až se její přítel vrátí, aby se mu mohla pomstít.

vi. Vojna

Zbývá ojedinelý příběh prokleté vojenské základny – *Pořadí sebevražd*. Na vojenské základně si bez zjevného důvodu v krátkém časovém úseku vezmou život tři vojáci s různými

hodnostmi. Vše pak načas ustává a následuje vysvětlení, že na zeď základny nechali nadřizení namalovat pět vojáků s různým postavením, a to velmi nešikovně, protože malba vypadá, jako by byli vyobrazení vojáci oběšeni. Malba také odpovídá pořadí lidí, kteří se zabili, a vysvětluje, proč sebevraždy přestaly – zbylí dva vojáci jsou ženy a na základně do té doby žádné nebyly. Nicméně v době, kdy se malba přemalovává na bílo, jsou na základnu dvě ženy převeleny. Zde ale příběh končí. Není tedy jasné, jestli sebevraždy pokračovaly, anebo zda přemalování kletbu zastavilo.

- *Shrnutí*

Tato poslední velká podkategorie obsahuje příběhy z různorodých míst, ale většina se shoduje v tom, že prokletí působí duch, který často na daném místě zemřel a/nebo je zde pohřbený. Avšak existují i příběhy, kde není jasné, co kletbu způsobuje, a je možné, že o ducha vůbec nejde. Projevy prokletého místa na postavách bývají často velmi nepříjemné a prokletí se nedá vyřešit jinak, než z místa odejít nebo se mu záměrně vyhýbat. Některé příběhy mají mnoho tradičních motivů, jiné by se mohly klidně odehrávat kdekoliv jinde, nebýt korejských reálií a místních názvů.

4.2.5.4 Ostatní

Poslední podkategorie obsahuje příběhy, ve kterých se vyskytuje nějaká forma kletby, ale každá je jiná a zvláštní. Většina z nich pramení z nějaké tradiční pověry a překvapivě se z většiny shodují ve své krutosti a fatalitě, i když netvoří ucelenou skupinu na základě motivů.

Název	Vypravěč = Hl. Postava	Pohlaví hl. postavy	Projev	Řešení	Následky	Vysvětlení
<i>Poksunganamu – Broskvoň (KI)</i>	Ano i ne	Obě	Viditelné nadpřirozeno, smůla, nemoc, noční můry	Pokácení	Ne	Ano
<i>Täčchunamuŭi čödžu – Kletba jojoby (KI)</i>	Ne	Obě	Smůla, sebevražda, nemoc	X	Smrt	Částečně
<i>Abödžiŭi kkum – Otcův sen (KI)</i>	Ne	Muž	Viditelné nadpřirozeno, smůla	Modlitby	Ano	Ano
<i>Öřöbutchŭn hulljödnbjödng – Zamrzlý rekrut (MI)</i>	Ano i ne	Muži	Paralýza	Dotek	Ne	Ne
<i>Noru – Smka (MIR)</i>	Ano (svědek) i ne	Žena	Smůla, zranění	Obřad	Smrt	Ano

Členění podle nadpřirozena - Kletby 4

Dva příběhy, které nejsou tak kruté v projevu a následcích, se staly přímo vypravěči, zbylé někomu jinému. Tři příběhy se staly více osobám, a to převážně bez ohledu na pohlaví a dva se staly jen jedné osobě, jednou ženě a jednou muži. Nejčastějším projevem nadpřirozena je v této kategorii smůla (4/5), viditelné nadpřirozeno (2/5) a nemoc (2/5). Ostatní projevy jsou

vždy jen v jednom příběhu. I řešení se ve všech příbězích liší. Tři příběhy obsahují následky kletby a ve dvou případech jde o smrt postavy. Většina příběhů (4/5) je alespoň částečně vysvětlená a tři jsou vysvětlené plně.

- *Příčina*

V příbězích *Broskvoň* a *Kletba jojoby* je příčinou kletby strom. Přesná příčina je ale u každého jiná. V prvním příběhu na rodinu dopadá kletba, protože si vysadili na zahradě broskvoň, kletbu způsobuje její přítomnost. V druhém příběhu je to naopak, kletbu způsobuje pokácení velké, zdravé jojoby.

V příběhu *Otcův sen* je postava ve snu prokleta duchem vlastního bratra, je to jeho pomsta za to, že ho není schopná vysvobodit z pekla.

V příběhu *Zamrzlý rekrut* upadá do dočasného prokletí malá skupina vojáků při pohledu na podivnou světlušku.

Nakonec v příběhu *Srnka* způsobuje kletbu duch zvířete – srnky, který se mstí za zabití, které bylo navíc poměrně kruté.

- *Projev*

V příbězích *Broskvoň*, *Kletba jojoby*, *Otcův sen* a *Srnka* se kletba projevuje mimo jiné smůlou. Postavám a celým rodinám se přestává dařit v jejich pracích, umírá jim dobytek, postavy jsou iritované a často se hádají, jsou náchylnější k nemocem a nehodám, existuje u nich větší pravděpodobnost, že se zraní v situacích, kdy se ostatním nic nestane.

V příbězích *Broskvoň* a *Otcův sen* je viditelné nadpřirozeno. V prvním jde o typického ducha ženy, a hlavně její ruce, přesněji větve stromu často vypadají jako ruce ducha. Ve druhém příběhu jde o ducha mrtvého příbuzného.

V příbězích *Broskvoň* a *Kletba jojoby* se kletba projevuje nemocemi. Ani v jednom příběhu nejsou specifikovány, ale postavy se kvůli nim musí začít léčit. Ve druhém příběhu ale léčba nepomáhá a postižené postavy umírají.

Následují další projevy v jednotlivých příbězích. V příběhu *Broskvoň* se mimo již zmíněné projevy kletby zdají jedné z postav noční můry, kde opět vidí nadpřirozeno. Právě tyto noční můry postavu přimějí k řešení kletby. V příběhu *Kletba jojoby* se kletba projevuje i sebevraždou jedné z postav. V příběhu *Zamrzlý rekrut* se kletba projevuje paralýzou postav v blízkosti zdroje kletby, ze které se nejsou schopné samy vysvobodit. Nakonec v příběhu

Srnka trpí postava následkem kletby nevysvětlitelnými ranami, které se samovolně objevují na jejím těle, protože jsou způsobeny zdrojem kletby.

- *Řešení*

V příběhu *Broskvoň* je kletba vyřešena pokácením problematického stromu. V příběhu *Otcův sen* není zcela jasné, jestli byla kletba odvrácena, zasažená postava však nechává každoročně vykonávat očistné obřady buddhistickým mnichem za své blaho („modlitby“ byly použity pro odlišení od šamanistických obřadů). V příběhu *Zamrzlý rekrut* jsou postavy vysvobozeny z kletby dotekem jiných postav, přesněji když jim berou zbraně, které mají prokletí namířené do prázdna. Nakonec příběh *Srnka* ve skutečnosti není vyřešen, takže postava trpí následky, ale řešení existovalo. Bývalo by bylo stačilo vykonat šamanistický obřad na uklidnění rozhněvané duše srnky.

- *Následky*

Ve větší části příběhů postavy trpí nějakým druhem následků způsobených kletbou, obzvlášť pokud není napravena. V příbězích *Kletba jojoby* a *Srnka* jsou následky fatální a všechny prokleté postavy umírají. V prvním příběhu umírá celá rodina, každý člen trochu jinak, jako poslední umírá postava, která rozhodla o pokácení stromu. V druhém příběhu umírá jen jedna z postav, a to manželka člověka, který zabil srnku. Postava umírá na následky stejných zranění, jaké manžel způsobil srnce, kterou nelidsky ubil k smrti, protože u sebe neměl žádný nástroj ani zbraň.

V příběhu *Otcův sen* následek není tak brutální. Nicméně prokletá postava má po nehodě oslabené srdce, nemůže proto žít jako dřív.

- *Vysvětlení*

Většina příběhů obsahuje vysvětlení. V příbězích *Broskvoň*, *Otcův sen* a *Srnka* se dozvídáme o tom, kdo kletbu způsobuje, i proč. V příbězích *Broskvoň* a *Srnka* je důvodem prý známá pověra, zatímco v příběhu *Otcův sen* jde o pomstu. Za pomstu bychom mohli považovat také příběh *Srnka*. V příběhu *Kletba jojoby* je vysvětlení jen částečné. Je jasné, že souvisí s pokácením stromu, ale proč způsobuje smrt celé rodiny, už vysvětleno není, ani zde nejsou vyjádřeny spekulace, v Koreji existuje víra v duchy stromů, takže korejsí čtenáři pravděpodobně lepší vysvětlení nepotřebují.

- *Shrnutí*

Ačkoliv tato kategorie obsahuje příběhy s různými kletbami, poměrně často se aspoň v něčem shodují. Stejně jako ostatní podkategorie se ani tyto kletby nestávají moc často přímo vypravěči a hlavní postavou může být kdokoliv. Velká část vychází z tradiční pověřivosti, která je ve většině příběhů spojená s přírodou a správným chováním k ní. Příběh *Otcův sen* se zde nejvíce vymyká, protože kletba pramení skoro neoprávněně od člena rodiny, který by měl mít zájem na tom, aby se ostatním členům nic nestalo. Prokletí za osobní neštěstí je velmi sobecké a z mého pohledu netradiční. V každém případě tato zbytková skupina dobře ilustruje, na jaké další kletby a nebezpečí ze strany nadpřirozena by si měli lidé dávat pozor.

4.2.6 Vyhodnocení

Před zhodnocením druhého členění, které příběhy korpusu rozděluje podle nadpřirozena v nich obsažených, je nejdříve třeba zopakovat jednotlivá shrnutí kategorií.

První kategorií druhého dělení bylo viditelné nadpřirozeno, respektive viditelné bytosti, a její první podkategorie se zabývala ženskými duchy, kteří se dali dále rozdělit do čtyř dalších subkategorií.

- Dle předpokladu byla první subkategorie více méně „ostatních“ ženských duchů/entit různorodá. Většina z nich ale více odpovídala tradičním druhům ženských duchů než typickému, protože se nesnažila postavám ublížit. A i když se duchové snažili ublížit, mohly si za to postavy samy. Vzhledem se většinou nelišili od normálních lidí a popis nebyl schematický. Ve venkovním prostoru lze narazit na tyto duchy žen převážně blízko místa, kde jsou pohřbené, nebo kde zemřely. Uvnitř jsou pak tyto duchové připoutaní k předmětu, který vlastnili za života, anebo jde o podivnou entitu, která na sebe bere vzhled druhých a je potenciálně nebezpečná. Už jen z názvu podkategorie je zřejmé, že nejde o návaznost na tradici, a příběhy jsou tak možná aktualizací, i když častým výskytem právě u hrobů k tradici odkazují.

- Druhá subkategorie ženských duchů zkoumala nebezpečné duchy žen s typickým popisem. Obsah příběhů měl být kvůli předloze jasný, ale opak je pravdou. Příběhy korpusu nejsou jednotné ani v této podkategorii. Dokonce se ani všechny neodehrávají v jednu denní dobu, i když noc a tma silně převládají. Typičtí ženští duchové korpusu nejsou často ani záměrně nebezpeční, ale nebezpečnými je dělá jejich přítomnost blízko lidí, což víc odpovídá tradičnímu popisu. Zároveň

většinou nejsou zakrvácení, ale to může být autorovým výběrem, protože Song tento rys, který má být importem z Japonska, kritizuje v úvodech knížek. Nejstálejším rysem typických ženských duchů zůstaly dlouhé rozpuštěné vlasy, často špinavé a rozčuchané, kde se rozhodně jedná o pozůstatek tradice. Z minulosti také zůstal především muž jako trpný objekt duchovy aktivity či celá rodina, zatímco žena ženského typického ducha potkává nejméně. Může to být tím, že v minulosti (za království Čosön i japonské anexe) byli vypravěči právě hlavně muži, a to platí dodnes, alespoň podle korpusu. Zajímavé ale je, že ty nejděsivější duchy v této podkategorii viděl sám vypravěč, takže se příběhy dají hodnotit jako osobní zážitek/biografická pověst, která je v současnosti preferovaná vypravěči kvůli důrazu na autentičnost, zatímco v minulosti šlo o příběh „od kamaráda kamaráda“, a tak se pravděpodobně jedná o aktualizaci, způsobenou potřebou dokázat, že si vypravěč nevymýšlí, i když mluví o něčem tak „nesmyslném“ jako jsou duchové.

- Třetí subkategorie rozebírala povahou neurčitě/laskavé typické ženské duchy. Tato subkategorie byla celistvější než předešlá. Všechny příběhy se odehrávaly zásadně v noci, často ve snu, většina duchů byla pasivní a příběhy byly z většiny nevysvětlené. Vysvětlené byly často ty, které se nestaly přímo vypravěči. Vypravěč není blíže specifikovaný ani v příbězích, které se staly přímo jemu. Většina příběhů se stala postavám v průběhu noci, když se najednou probudily, mnohdy se spánkovou paralýzou. Tito duchové tak mohou být korejskou verzí démona spánkové paralýzy. Je možné, že typický duch ženy je v korejském podvědomí zakořeněný natolik, aby se Korejcům vybavil v tomto nepříjemném stavu namísto „stínové postavy“ typické pro lidi na Západě, kde lidé nemají vžitý jeden specifický popis duchů. Tradiční korejské duchy lze v této subkategorii potvrdit jen u příběhů, kde se duch zjevuje ve snech, a které jsou zároveň vysvětlené. Víme totiž, že ženy, ze kterých se pak stali tito duchové, neumřely za přirozených podmínek, a proto se vracejí a žádají o vyřešení problému, ať slovy nebo vlastní silou ve formě kletby. Ačkoliv je subkategorie celistvá, je mixem nového a tradičního.

- Poslední subkategorie ženských duchů rozebírala příběhy se stařenami. Většinou jsou laskavé a/nebo podobně jako duch s jakýmkoliv jiným vzhledem žádají svým zjevením o vyřešení problému, který samy nedokážou vyřešit. Duchové stařen nejsou nikdy zlí, objevují se mužům i ženám a jejich přítomnost je většinou snadno vysvětlitelná. Pokud se nevyskytují ve snech, jsou i převážně aktivní. Navíc

buď vůbec nevyvolávají strach u postav, mnohdy protože ty ani nepoznají, že se setkaly s duchem, anebo strach postavy ztrácejí, když se dozvědí, o koho šlo. Zajímavé jsou také dvě nebezpečné bytosti, které na sebe berou vzhled stařeny a tím je postava o to více vyděšená, protože od staré ženy by nikdy nečekala ohrožení. Nejsem si vědoma existence tradičních příběhů obsahující specificky stařeny. Nicméně příběhy mají tradiční motivy, jako jsou obřady, a tak se asi jen snaží potvrdit, že duchové mohou mít jakoukoliv podobu. Ale i to lze považovat za aktualizaci, protože je přiložen popis.

Druhá podkategorie viditelného nadpřirozena rozebírala nadpřirozené bytosti mužského pohlaví a byla rozdělena do dvou subkategorií.

- První subkategorie analyzovala nadpřirozené bytosti mužského pohlaví bez specifického věku. Tato subkategorie převážně popisovala duchy, přesněji řečeno hlavně nešťastné duchy, kteří v příbězích opakovali činnosti, které dělali za živa, aniž si uvědomovali, že jsou mrtví. Proto i často vypadali stejně jako za živa. Zároveň to vysvětluje i zasazení příběhu do noci, kdy je snazší vidět duchy. V příbězích, ve kterých se dozvídáme, kde se tito duchové vzali, jde vždy buď o sebevrahy, nebo oběti neštěstí. Mužští duchové tak do značné míry stále odpovídají tradičním představám, a že jde v těchto příbězích hlavně o muže, je způsobeno častým vojenským prostředím příběhů, kde je žen minimum. Tradiční jsou i příběhy s mrtvým příbuzným či duchem předka, „vajíčkoví duchové“ i vděčný duch, oplácející dobrotu vypravěče. Jen málo příběhů v této subkategorii nepůsobí tradičním dojmem a největší aktualizace je opět samotná specifikace pohlaví duchů.

- Druhá subkategorie mužských nadpřirozených bytostí pojednává o specificky starých mužích a do značné míry naplňuje tradiční předpoklady. Ve většině příběhů jde o duchy příbuzných, takže o duchy předků, či vysloveně o duchy předků anebo o božské bytosti, kterým vzhled starce v korejském vnímání přísluší. V příbězích, kde nejde ani o jedno, ale jde o duchy, je možné, že se snaží vypravěč přidat autenticitu příběhu přidáním dalších detailů a zároveň příběh trochu přiostrit, když pak starci chybí tvář. Nejzvláštnější je nebezpečná bytost s podobou starce, především protože jí chybí řádné vysvětlení nebo nějaké zamyšlení od vypravěče.

Třetí podkategorie viditelného nadpřirozena rozebírá bytosti se vzhledem dětí a je nejmenší z celého tohoto dělení. Příběhy o duších dětí se překvapivě dějí mužům v noci. Tito duchové jsou zásadně neurčití a především pasivní. Duchové hodně malých dětí jsou

vyobrazení s matkou/babičkou. Příběhy se dějí většinou uvnitř a na místech, kde duchové zůstávají pravděpodobně proto, že se stali obětmi vraždy, a to lze předpokládat i u příběhů, kde to není jasně řečeno. Skupina je to malá, ale poměrně homogenní. Osobně mi ale není jasné, nakolik zapadá do tradičního korejského systému duchů, malé množství příběhů v této podkategorii samo o sobě potvrzuje nezvyklost takových duchů, ale zároveň připouští jejich existenci.

Poslední, čtvrtá podkategorie, viditelných nadpřirozených bytostí rozebírá blíže nespecifikované bytosti a je rozdělena do dvou subkategorií.

- První subkategorie se věnuje bytostem, kterým je vidět celé tělo, ale není jasná bližší specifikace. Tyto bytosti se zjevují všem bez ohledu na pohlaví a na denní dobu, i když noc je častější, a pokud se jedná o duchy, drží se většinou toho, co dělali za živa. Vypravěč většinou nechápe tato setkání a ani se je nesnaží vysvětlit. Pokud jde o duchy a obzvláště ty, kteří vypadají jako lidé, ne jako stíny, jsou velmi pasivní a člověku od nich nic nehrozí. Na druhou stranu stínové bytosti mohou být i velmi nebezpečné. Zajímavé je, že tato skupina obsahuje hodně příběhů z prostorů školy a vojny, ale překvapivě ne tolik spánkové paralýzy, i když se v této podkategorii často zmiňují „stínové bytosti“. Příběhy obsahují tradiční motivy (návštěva mrtvého příbuzného, pohřební průvod, obřady apod.), ale samotné bytosti a způsob vedení narativu působí nově. Z mého pohledu má tato podkategorie dosud nejmenší návaznost nejen na tradici, ale i na Japonsko, a působí hodně západně, respektive spíš obecně světově.

- Druhá subkategorie obsahovala příběhy, kde je vidět jen část těla. Subkategorie si je podobná s předešlou, ale odehrává se hlavně uvnitř, a to často u hlavní postavy doma. Častěji se objevuje spánková paralýza. U většiny těchto bytostí není jasné, jestli jde o ducha, anebo o jinou nadpřirozenou bytost. Nadpřirozeno není dostatečně popsáno a ani jeho (ne)aktivita nenapovídá, o čem se jedná. Příběhy tohoto typu se mohou stát komukoli a postavy z takového setkání neunesou ani žádné následky. Postavy jsou sice vystrašené, ale většinou hlavně zmatené. I tato podkategorie působí minimálně tradičně, a to dokonce ještě méně než předešlá, jelikož je zde těžké najít jakékoliv tradiční motivy, takže by příběhy mohly v překladu a po odstranění zmínek o čemkoliv korejském pocházet odkudkoliv.

Druhá kategorie v tomto dělení se věnuje slyšitelnému nadpřirozenu, respektive slyšitelné aktivitě, která je považována hlavní postavou za nadpřirozenou, a je rozdělena do dvou subkategorií.

- První subkategorie analyzovala příběhy, ve kterých byl slyšet hlas předpokládané nadpřirozené bytosti a je poměrně ucelenou skupinou. Všechny příběhy subkategorie se odehrávaly uvnitř, mnohdy ve vlastním domově (6x) a hlas slyšeli hlavně muži v noci. Hlasy patřící lidským duchům většinou jen pronesou krátké sdělení, zatímco potenciálně nebezpečné či zlomyslné bytosti jen opakují jedno slovo, aby vyděsili nebo přilákali svou oběť. V subkategorii se nenacházejí žádné tradiční prosby o vyřešení zášti ducha, ale je zde komunikace se zesnulými příbuznými. Příběhy však z většiny působí bez návaznosti na tradici.
- Druhá subkategorie pojednávající o pouhých zvucích, je opět poměrně ucelená. Zvláštní zvuky může slyšet v noci kdokoliv a kdekoliv, i když nejčastěji jsou slyšet v obytných prostorech, a to jak ubytovacích, tak soukromých, anebo jsou slyšet ve venkovních prostorech vojenských základen, a to i těch, které jsou zrušené. Zvuky jsou často alespoň nějak vysvětlené, ale jejich původci jsou převážně záhadní. Není jasné, jestli jde o lidské duše, jiné nadpřirozené bytosti anebo dokonce o zvuky z minulosti přenášené záhadným způsobem do přítomnosti. Zvuky mohou být různé, ale nejčastěji jde o klepání, bouchání a kroky. Zvuky nemusí nic znamenat, ale mohou také působit hrůzu tím, co postavě hrozí „pokud něco...“. Duchové ale mohou používat zvuky i za dobrým účelem. Příběhy z této subkategorie by se mohly stát kdekoliv na světě a korejské jsou jen jazykem, potažmo reáliemi.

Třetí kategorie druhého dělení analyzovala příběhy obsahující osamocenou aktivitu předpokládané nadpřirozené bytosti a byla velmi různorodá. Šlo v ní nalézt tradiční motivy, jako je tokkabi a duch předka, ale i více globální představy, jako jsou prokleté obytné budovy, vyvolávání duchů, a jen velmi málo zážitků, které mohou mít racionální vysvětlení. Příběhy se v této subkategorii odehrávaly bez ohledu na denní dobu a místo. Specificky v noci se odehrávaly hlavně příběhy, ve kterých bylo vidět světlo. Příběhy této kategorie se zároveň mohou stát komukoliv bez ohledu na pohlaví, a možná proto jde často o osobní zážitky. Příčinné vysvětlení je nepravděpodobné, ale mnoho příběhů obsahuje alespoň zamyšlení autora nebo náznak toho, oč mohlo jít, často aby příběh působil, že opravdu popisuje aktivitu nadpřirozena, nikoliv něco racionálního. Aktivity samotné nepůsobí většinou tradičně, ale tradičnost je

přidávána samotnými popisy a zamyšlenými vypravěčů/hlavní postav. Bez něho by ale šlo o velmi světové představy toho, co dělají duchové.

Čtvrtá subkategorie se nevěnovala nadpřirozeným bytostem, ale spíše nadpřirozené schopnosti předvídat budoucnost. Kategorie prekognice je už svým úzkým vymezením poměrně ucelená. Prekognice byla v příbězích převážně ve formě snů a týkala se především přímo člověka, kterému se zdála, anebo jeho nejbližších. Většina snů v příbězích neukazovala přesně, co se stane. Události byly zakódovány v symbolice, která často musela být hlavní postavě známá, aby mohla postava nějak reagovat. Skutečnost, že lze tyto sny nějak měnit, je samo o sobě nezvyklá. Znamější jsou předpovědní sny, díky kterým si člověk dává na podobné situace pozor, jako je tomu v příběhu *Varování*, kde se postava dokáže díky snu vyhnout nehodě. Sny z příběhů korpusu ale hlavně obsahují sny, kde lze zabránit dění v realitě aktivitou ve snu, což působí jako něco tradičně korejského/asijského, odlišného od západních představ. Většina příběhů se nestala přímo vypravěči, a oba příběhy, které se staly muži, jsou i jejich osobními zážitky, zatímco ženské zážitky jsou tlumočeny, většinou mužem.

Poslední kategorie členění podle nadpřirozena analyzovala kletby a byla rozdělena do čtyř podkategorií.

- První podkategorie se věnovala předmětům mrtvých a byla funkční a ucelená. Kletbě vycházející z předmětu může podlehnout kdokoliv bez ohledu na věk a pohlaví, ale vypravěč sám si nikdy kletbu samotnou neprožil. Kletba se nejčastěji projevuje záhadnou nevyléčitelnou nemocí, která může být i fatální, ale také méně radikálně jako děsem z viditelné formy nadpřirozena, nočními můrami a/nebo zvláštním chováním předmětů/elektroniky. Pro zlomení kletby je nutno předmět zničit, odstranit anebo řádně pohřbít, aby byla duše mrtvého přichycená k předmětu vysvobozena či uklidněna. Pokud tak postava neučiní, hrozí jí trvalé následky, respektive smrt. Smrt je zároveň téměř nevyhnutelná pro lidi, kteří vědomě okrádají mrtvého. Příběhy samotné většinou neobsahují tradiční korejské motivy, až na šamanistické obřady, a koncept jako takový zapadá i do západních představ. Jde tedy pravděpodobně o světovou představu, která ale do Koreje nebyla importovaná.

- Druhá podkategorie analyzovala specificky kletbu nemocí způsobenou duchem. Příběhy této podkategorie se sice obsahově lišily, ale všechny byly plné tradičních motivů. I samotná řešení a vysvětlení byla silně tradičně korejská. Vypravěči opět nebyli samotnými oběťmi kletby. Nemocí ze setkání s duchem

můžou projít obě pohlaví. Všechny příběhy, s výjimkou jednoho, čerpají z náboženství tradičních pro Koreu, přesněji z buddhismu a šamanismu. Navíc i duchové, kteří jsou v příbězích vidět, odpovídají alespoň trochu typickému ženskému duchovi.

- Třetí podkategorie se věnovala prokletým místům a obsahuje velké množství příběhů z různorodých míst, ale většina se shodovala v tom, že prokletí působil duch, který často na daném místě zemřel a/nebo tam byl pohřbený. Nicméně byly i příběhy, kde nebylo jasné, co kletbu způsobuje, a je možné, že o ducha vůbec nešlo. Projevy prokletého místa na postavách bývají často velmi nepříjemné a prokletí se nedá vyřešit jinak, než z místa odejít nebo se mu záměrně vyhýbat. Některé příběhy mají mnoho tradičních motivů, jiné by se mohly klidně odehrávat kdekoliv jinde, nebýt korejských reálií a místních názvů.

- Poslední podkategorie se zabývala zbylými příběhy obsahujícími určitou formu kletby, a ačkoliv byly kletby různorodé, poměrně často se aspoň v něčem shodovaly. Stejně jako ostatní podkategorie se ani tyto kletby nestávaly příliš často přímo vypravěči a hlavní postavou mohl být kdokoliv. Velká část vycházela z tradiční pověřivosti, která je ve většině příběhů spojená s přírodou a správným chováním k ní. Příběh *Otcův sen* se zde nejvíce vymyká, protože kletba pramení skoro neoprávněně od člena rodiny, který by měl mít zájem na tom, aby se ostatním členům nic nestalo. Prokletí za osobní neštěstí je velmi sobecké a z mého pohledu netradiční. V každém případě tato zbytková skupina dobře ilustruje, na jaké další kletby a nebezpečí ze strany nadpřirozena by si měli lidé dávat pozor.

Členění korpusu podle motivů nadpřirozena se ukázalo být mnohem produktivnějším a obecně lepším než členění podle místa. Jednotlivé kategorie a podkategorie působí uceleně, často dobře ukazují, jestli jsou motivy tradiční nebo globální, nebo lépe, nepůvodní či umělé. Nadpřirozeno nemusí nutně představovat duchové, ale i jiné bytosti, které v příbězích nejsou nikdy pořádně definovány, dále předpovědní sny a různé kletby. Tradiční zůstávají hlavně duchové, kteří vyjevují svou plnou podobu, předpovědní sny a kletby pramenící z nejrůznějších tradičních pověr. Nepůvodní motivy jsou hlavně různé stíny, zvuky a hlasy pocházející od nespecifikovaných duchů. Je důležité podotknout, že typický ženský duch v příbězích korpusu téměř neexistuje, ale ženští duchové odpovídají tradičnímu popisu. Přesněji, postrádají bližší popis a/nebo vypadají jako v okamžiku smrti. Zůstává otázkou, nakolik se snažil editor sbírek korigovat výběr, jestli chtěl, aby sbírky obsahovaly to, co on sám považuje za tradičně korejské, nebo jen vytiskl příběhy, které mu přišly zajímavé bez větší předpojatosti k určitým motivům.

5. Závěr

Na předcházejících stránkách jsem se snažila zanalyzovat motivy nadpřirozena a naratologické kategorie korpusu vytvořeného z příběhů knih *Kimjohan ijagi* (Podivné příběhy) a *Musoun ijagi* (Strašidelné příběhy) od autora Song Čunüi, které nenapsal, ale sesbíral a zveřejnil je na webové stránce. U korpusu se tedy daly předpokládat tradiční folklórní rysy, ale i zásah moderních technologií jako je internet. V prvních dvou kapitolách jsem se proto věnovala nejdříve historickému vývoji představ o nadpřirozenu v Koreji, vytvořeného z mě dostupných literárněvědných zdrojů zkoumajících motivy nadpřirozena přes různé žánry folklórní literatury v Koreji běžné, a folklór, přesněji pověsti, jako žánr samotný, ve světovém měřítku, a jeho podobu v současné digitální době. Analýzu jsem pak vytvářela s použitím informací z prvních kapitol a analýza tím mohla být pochopitelně ovlivněna, především chybějícími informacemi kvůli absenci odpovídajících zdrojů. Některé závěry tak vycházejí z informací, které mi jsou známe, především jako člověku žijícímu v „západním světě“, ale také jako studentce koreanistiky.

Nejprve bych chtěla shrnout aktualizaci žánru působením internetu. Autor Song jasně neuvádí, zda našel všechny příběhy na internetu, nebo jestli je získal jiným způsobem. Některé příběhy působí velmi apodikticky, jako by je autor sbírek spíše přepsal z rozhovorů. Mnoho jiných pak působí jako původně psaný text, a tak by se mohlo jednat o příběhy z internetu. Nicméně příběhy postrádají typické rysy pověstí sdílených na internetu, jako jsou přehnaně vyjadřované emoce prostřednictvím interpunkce a emotikonů, jak zmiňuje Fialkova (Fialkova Yelenevskaya 2001), ale zde může být viníkem Song a jeho zřejmé úpravy původních příběhů, aby jim dodal ucelený, reprezentativní vzhled. Co naopak odkazuje na internetové pověsti, ale i na městské pověsti, je častá shoda vypravěče s hlavní postavou. V běžných pověstech se jedná především o vyprávění z druhé nebo i třetí ruky, ale právě na internetu je velmi časté pověsti prezentovat jako osobní zážitky, a to lze pozorovat i na korpusu. Opět v korpusu nenajdeme výlučně osobní zážitky, ale právě i pověsti, a v několika příbězích dokonce lokální pověsti, kdy vypravěč hlavní postavu nezná a příběh zaslechl v okolí. Lze tedy předpokládat určitý vliv moderních technologií na strašidelné korejské příběhy, ale nelze to spolehlivě na základě korpusu prokázat.

Korpus jsem zkoumala na dvou zvolených členěních. První členění příběhy korpusu rozdělilo podle místa, kde se odehrával děj, jak to dělají korejští literární vědci se současnými strašidelnými příběhy, v druhém členění je pak dělí podle samotných motivů nadpřirozena a hledají, jaké další aspekty jsou spojené s jednotlivými motivy. Osobně mi přijde, že druhé

členění bylo mnohem produktivnější a konklusivnější. Jednotlivé kategorie nadpřirozena se často v mnohém shodovaly, takže bylo možné vyvodit poměrně jasné závěry.

Na druhou stranu kategorie v dělení podle místa byly až na několik výjimek hodně rozštěpené, žádná kategorie neměla nadpřirozeno specifické jen pro danou lokaci a mnoho kategorií je opravdu malých. Zároveň ale některá místa, která bych čekala, že v příbězích budou, v korpusu vůbec nejsou. I přesto se dala alespoň sledovat obliba určitých míst oproti jiným, bylo možné vyvrátit některé předpoklady dané korejskými autory v historickém vývoji a zároveň potvrdit tradici/novost jednotlivých míst. Konkrétně je z korpusu zřejmé, že sny, domy na vsi, les/hory a předměty a lidé jsou tradiční kategorie, které si udržují oblibu i v současnosti. Vojna, škola a byt jsou moderní místa, která ale disponují velkým množstvím tradičních motivů, a jde tedy pravděpodobně o přenesení tradičních představ na místa současnosti. Na druhou stranu voda a opuštěný dům jsou místa známá v tradici, ale v korpusu je o nich jen velmi málo příběhů. Hřbitov a ubytování jsou naopak nová místa, která se z mého pohledu snaží očividně čerpat z cizí tradice, ale kvůli neznámosti prostředí je to podle množství příběhů neúspěšné. Zbylé kategorie silnice a ulice jsou jako jejich popisovaný prostor někde na pomezí importu/tradice, produktivnosti/neproduktivnosti. Jednotlivé kategorie členění podle nadpřirozena i podkategorie byly celistvější a byl tu jasnější výskyt tradičních/cizích motivů. Přesněji řečeno, pokud byla nadpřirozená bytost vidět, dala se její přítomnost i chování odvodit od tradičních korejských představ. Zde bylo hlavně aktualizováno, kdo všechno může být duch, respektive, že člověk může vidět ducha všech věkových kategorií a pohlaví, nejen ženského ducha v bílém či ducha předka v podobě strace. Popisy jsou tedy nové, ale koncept duchů stále tradiční. Stále se pohybují hlavně tam, kde zemřeli, nebo u svých hrobů, a zůstávají na tomto světě, protože byli za živa nebo při smrti s něčím nespokojení, bylo jim ublíženo, nebo mají nedořešené záležitosti ve světě živých, a málokdy někomu ubližují. Záhadou jsou jen některé jiné nadpřirozené bytosti, které mají opět nejrůznější vzhled, ale není jasné, jestli odkazují na tradiční bytosti nebo jsou novinkou, jelikož k nim vždy chybí vysvětlení. I nadpřirozená schopnost prekognice a kletby jsou převážně tradičně korejská záležitost, i když jejich obdoby často existují i u nás. Tyto skupiny vychází zcela z korejských pověr, příběhy na ně často samy odkazují, a jejich řešení bývá také často tradiční v podobě šamanských obřadů nebo jednání na základě povědomí o dané pověře. Na druhou stranu všechny kategorie, kde není nadpřirozeno vidět, nebo nejde o nějakou schopnost/kletbu, jsou tradičně korejské jen minimálně a často by nešlo poznat, že se jedná o korejské příběhy, pokud by nebyly zapsané v korejštině. Není na nich vidět jasný vliv jiné tradice, ale jejich samotná existence ukazuje na tvoření něčeho zcela

nového, pravděpodobně na základě seznámení se s jinými tradicemi, jako je například západní poltergeist.

Co se vnímání jiných světů týče, je korpus nejasný. V diplomové práci často zmiňují propojení lidského světa a záhrobí, ale přímo v textech to zmíněno není. Postavy velmi často nevědí, s čím se setkaly, dokud nedostanou vysvětlení, nebo se nad tím samy nezamyslí, anebo jim to prostě přijde děsivé. Nepomáhá tomu ani fakt, že duchy i jiné nadpřirozené bytosti postavy vidí, jako by to byli lidé. Co se aktivity týče, je vždy jasné, že to nemůže způsobovat jiný člověk, ale aktivita stále existuje ve stejném světě. Výjimkou je několik příběhů, ve kterých zvuk jakoby spojuje minulost a současnost. Svým způsobem i duchové, kteří jen opakují aktivitu, kterou dělali za živa nebo těsně před smrtí, jsou takovým vysíláním obrazu z minulosti do přítomnosti, ale těch je také jen omezené množství. Pokud to ale zhodnotím z obsažených motivů, je jasné, že propojení světa živých a mrtvých vytváří hlavně denní doba – noc – a počasí – déšť/sníh a případné specifické prostory, které působí přechodným dojmem, jako jsou silnice, ulice a sny. Vše odpovídá tradici, i když v některých případech (silnice, v minulosti spíš cesta) v aktualizované podobě.

Ačkoliv byla práce spíše případovou studií, myslím si, že by mohla být použita jako podklad k dalšímu zkoumání korejských představ o nadpřirozenu a především duchů, obzvlášť s ohledem na absenci obdobných prací v jiném než korejském jazyce. Shrnutí historie by mohlo být samo o sobě širší a analýzy konkluzivnější. K tomu by dopomohlo rozšíření korpusu příběhů, např. o další období, nebo o příběhy přímo z internetových fór. Právě ve vymezení na knihy sesbírané jedním autorem cítím největší slabinu této práce, protože nevím, nakolik můžu věřit autenticitě korpusu, protože není jednoznačně uvedeno, kde editor příběhy sesbíral. I přesto bylo možné nalézt tradiční i cizí motivy, a závěry jednotlivých dělení přinášejí zajímavé poznatky, i když mohou být omezené mými vědomostmi a zdroji. V každém případě se na tuto práci dívám jako na první malý krůček k popisu a pochopení současných korejských představ o duších a nadpřirozenu obecně.

Seznam tabulek

Členění podle místa kategorie 1	57
Členění podle místa kategorie 2	59
Členění podle místa kategorie 3	61
Členění podle místa kategorie 4	64
Členění podle místa kategorie 5	66
Členění podle místa kategorie 6	70
Členění podle místa kategorie 7	74
Členění podle místa kategorie 8	76
Členění podle místa kategorie 9	78
Členění podle místa kategorie 10	80
Členění podle místa kategorie 11	82
Členění podle místa kategorie 12	85
Členění podle místa kategorie 13	89
Členění podle místa kategorie 14	93
Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 1	103
Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 2	107
Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 3	112
Členění podle nadpřirozena - Duch ženy 4	115
Vzhled typického ženského ducha 1	110
Vzhled typického ženského ducha 2	114
Členění podle nadpřirozena - Duch muže 1	119
Členění podle nadpřirozena - Duch muže 2	123
Členění podle nadpřirozena - Duch dítěte 1	125
Členění podle nadpřirozena - Postavy 1	128
Členění podle nadpřirozena - Postavy 2	131
Členění podle nadpřirozena - Slyšitelné 1	134
Členění podle nadpřirozena - Slyšitelné 2	137
Členění podle nadpřirozena - Aktivita 1	142
Členění podle nadpřirozena - Prekognice 1	145
Členění podle nadpřirozena - Kletby 1	149
Členění podle nadpřirozena - Kletby 2	153

Členění podle nadpřirozena - Kletby 3	156
Členění podle nadpřirozena - Kletby 4	162

Bibliografie

Prameny

SONG, Čunüi. Angnjöngüi soksagim musöun ijagi · ributchü [Šepot démonů – Strašidelné příběhy, reboot]. Ssiäntchok, 2019. ISBN 978-89-6098-602-2.

SONG, Čunüi. Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi [Podivné příběhy probdělých nocí] [online]. Ssiäntchok, 2006 [cit. 30.10.2021]. ISBN 978-89-90763-86-0. Dostupné z: <http://www.kyobobook.co.kr/product/detailViewKor.laf?mallGb=KOR&ejkGb=KOR&barcode=9788990763860>

SONG, Čunüi. Kongpchoüi kürimdža musöun ijagi tö pchainöl [Stín hororu – Strašidelné příběhy, finální díl]. Ssiäntchok, 2011. ISBN 978-89-6098-158-4.

Literatura v korejštině

AN, Pjöngguk. Kūsin sörhwa jöngu: Pigjo munhakdžök kwandžömesö pon wöngü [Studie duchařského folklóru: pomstichtivý duchové z pohledu literární komparace]. Kjudžanggak, 1995. ISBN 978-89-8150-002-3.

ČIN, Ůndžin. Čönsörüi hjöndähwawa kongpchoüi čölljak – kundägödamül čungsimüro - [Modernizace pověstí a hororová strategie skrze současné strašidelné pověsti]. Tongjanggodžönjöngu. 2017, č. 68, s. 439–472. ISSN 1226-7910.

ČCHÖN, Hjesuk. Sörhwaüi põmdžuwa kallä, kü mirädžök čönmang. Kubimunhak jöngu. 2004, č. 18, s. 25–61.

I, Čura. Ildžegangdžömgüi ködamüi tchügđžinggwa hanguk kongpchomurüi čangnüdžök kwansüp - 『Mäil sinbo』 sodžä ködamül čungsimüro [Studie charakteristik ködamü japonské koloniální éry a konvence hororového žánru v Koreji - skrze ködamy z novil „Mäil sinbo“]. Uri munhak jöngu. 2015, roč. 45, s. 341–374. ISSN 1229-7429.

—— Sikmindžisigi ködamüi čchurhjöngwa kchwäragürosöüi kongpcho [Zrození ködamu a hororu jako požitku období anexe]. Hanguk munhak irongwa pipchjöng. 2013, roč. 61, s. 293–321. ISSN 1598-3501.

IM, Čähä. Kūsinsörhwae pchočchakdön ingangwa küsinüi mannam jangsanggwa küsininsik [Setkání lidí a duchů v duchařských příbězích a vnímání duchů]. Kubimunhak jöngu, 2007, roč. 25, s. 281–333. ISSN 1229-019X.

JÖM, Wönhüi. Hanguk tosidžönsörüi segje kwangpchohjöng jöngue kwanhan sigo - <Küsinül tchäun tchäksi> ül čungsimüro [Srovnávací studie korejských městských pověstí zaměřená na „Taxi vezoucí ducha“]. Hangukhak jöngu. 2017, roč. 62, s. 251–279. ISSN 1225-195X.

—— Ildžegangdžömggi ködamüi tchügdzinggwa hjöndä tosidžönsörüi hjöngsöngue kwanhan sigo - 『Mäilsinbo』 jöndžä ködamül čungsimüro [Studie charakteristik ködamů během japonské koloniální éry a formace moderních městských pověstí skrze ködamy s ženskými duchy v novinách „Mäil sinbo“]. Hanguk mindžok munhwa. 2018, č. 69, s. 57–90. ISSN 1226-7562. DOI: 10.15299/jk.2018.11.69.57

—— Sahödžök čchamsa sodžä tosidžönsörüi juhjönggwa üimi: <Sampchungbäkhwadžöm ködam> ül čungsimüro [Typy a význam městských pověstí založených na velkých neštěstích skrze ködamy o zhroutilí obchodního domu Sampchung]. Hanguk minsokhak. 2016, roč. 63, s. 81–113. ISSN 1229-6953. DOI: 10.21318/TKF.2016.05.63.81

JUN, Čöngan. Ögurhage čugün jöindül, wöngüro toraoda [Nespravedlivě zabitá žena a její návrat jako pomstychtivý duch]. In: Kodžönsosöl sok jösöng wöngü [Ženští pomstichtivý duchové ve starých románech]. Pchadžu: Pchurünsasang, 2017, s. 13–28. ISBN 979-11-308-1199-4.

KANG, Sangsun. Čosönsidä pchilgi, jadamül tchonghä pon küsinüi čondžajangsanggwa kü üimi [Vzhled duchů a jeho význam skrze pchäsöl a jadam z období Čosön]. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža [Duchové a příšery – stín Čosönské konfuciánské společnosti]. Soul: Somjöngčchulpchan, 2017, s. 36–73. ISBN 979-11-5905-152-4.

—— Küsin, turjöumgwa mähogül pullöirükchinün čondžä [Duch, bytost vyvolávající strach a fascinaci]. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža [Duchové a příšery – stín Čosönské konfuciánské společnosti]. Soul: Somjöngčchulpchan, 2017, s. 13–35. ISBN 979-11-5905-152-4.

—— Pchilgi, jadamül tchonghä pon Čosön hugiüi küsingwangwa sahwugwan [Představy o duších a záhrobí v pozním období Čosön skrze pchäsöl a jadam]. In: Kwüsingwa kömul – Čosön jugjosahöüi kürimdža [Duchové a příšery – stín Čosönské konfuciánské společnosti]. Seoul: Somjöngčchulpchan, 2017, s. 185–225. ISBN 979-11-5905-152-4.

KIM, Čijöng. „Kigö"esö „Kögi"ro, sinkmindži tädžungmunhwawa hwanmjörüi motönitchi [Od „neobvyklého" k „příšernému", masová kultura období anexe a modernita deziluze]. Känjömngwa sotchong. 2010, roč. 5, s. 39–78. ISSN 2005-1492.

KIM, Čongdä. Tosi, hakkjo, ködam [Město, škola, ködam]. Seoul: Minsokwön, 2008. ISBN 978-89-5638-643-0.

KIM, Čöngsuk. Čchodünghaksängüi jokö. küsingwan hjöngsöng kjöngno tchamsäk [Hledání cesty tvoření představ o příšerách a duších u žáků základních škol]. The Studies of Korean Literature. 2013, č. 40, s. 77–103. ISSN 1229-7429.

KIM, Čöngsuk. Čosönsidä pchilgi, jadamdžip sok küsin, jogödamüi pjönhwa jangsang – küsin, jogö hjöngsangüi pjönhwawa kwansimčchungüi idongül čungsimüro- [Aspekty změn duchů a příšer v pchäsölu a jadamu z období Čosön skrze změny vzhladu duchů a příšer a pohled zaujatých lidí]. Handžahanmungjojuk. 2008, roč. 21, s. 555–577. ISSN 1598-1363.

KIM, Jöngho. Küsinsörhwaüi sösa kudžowa üimi jöngu [Studie naratologických struktur a významu příběhů o duších]. 2018, Disertační práce, Korea University.

MUN, Sönjöng. Čönsöresö kongpchoro, hangugdžök kongpchomul tūramaüi tchangsäng [Od pověstí k hororu, počátek korejských hororových seriálů]. Uri munhak jöngu. 2015, č. 45, s. 229–259.

PAK, Čongo. Hangugüi küsinsörhwa jöngu [Studie korejského duchařského folklóru]. 2008, Disertační práce, Chonnam national university.

PAK, Sangmin. Kwahak kisulsidäüi tosidžönsölgwa kü čönggjodžök tchügsöng [Městské pověsti v době technologií a jejich náboženský charakter]. Hjöndämunhagüi jöngu. 2019, č. 68, s. 271–294.

Literatura v ostatních jazycích

ALLISON, Randal S. Personal Experience Narrative. In: Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. 1997, s. 635–637. ISBN 978-0-87436-986-1.

BASCOM, William. The Forms of Folklore: Prose Narratives. *The Journal of American Folklore*. University of Illinois Press, 1965, roč. 78, č. 307, s. 3–20. ISSN 0021-8715. DOI: 10.2307/538099

BLANK, Trevor J. *Toward a conceptual framework for the study of folklore and the internet*. Logan, Utah; Utah State University Press, 2014. *Current Arguments in Folklore*. ISBN 978-0-87421-945-6.

BLANK, Trevor J. a Lynne S. MCNEILL. Introduction: Fear Has No Face: Creepypasta as Digital Legendry / Trevor J. Blank and Lynne S. McNeill. In: *Slender Man Is Coming*. United States: University Press of Colorado, 2018. ISBN 978-1-60732-780-6.

BRUNVAND, Jan Harold. *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*. W. W. Norton, 1981. ISBN 978-0-393-95169-1.

DÉGH, Linda. Legend. In: *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. 1997, s. 485–493. ISBN 978-0-87436-986-1.

ELLIS, Bill. Legend, Urban. In: *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. 1997, s. 495–498. ISBN 978-0-87436-986-1.

FIALKOVA, Larisa a Maria YELENEVSKAYA. Ghosts in the Cyber World. An Analysis of Folklore Sites on the Internet. *Fabula*. 2001, roč. 42, s. 64–89. DOI: 10.1515/fabl.2001.011

FOX TREE, Jean E. a Mary Susan WELDON. Retelling urban legends. *The American journal of psychology*. Urbana: University of Illinois Press, 2007, roč. 120, č. 3, s. 11-. ISSN 0002-9556.

IM, Pang. *Zápisky za hranicí uvěřitelného – Im Pang*. Togga. ISBN 978-80-7476-135-5.

JANEČEK, PETR. SOUČASNÉ POVĚSTI A JEJICH VÝZKUM V MODERNÍ FOLKLORISTICE. *Český lid*. Institute of Ethnology, Czech Academy of Sciences, 2007, roč. 94, č. 3, s. 305–322. ISSN 0009-0794.

KINSELLA, Michael. Legends and Legend Ecologies. In: *Legend-tripping Online: Supernatural Folklore and the Search for Ong's Hat*. University Press of Mississippi, 2011, s. 3–20. ISBN 978-1-60473-983-1.

MCCLELLAND, Bruce A. Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. Culture and technology in the new Europe: civic ... [online]. 2000 [cit. 22.04.2023]. Dostupné z: https://www.academia.edu/1222548/Online_Orality_The_Internet_Folklore_and_Culture_in_Russia

ORING, Elliott. Folk Narratives. In: BRONNER, Simon J. et al. Folk Groups And Folklore Genres: An Introduction [online]. University Press of Colorado, 1986, s. 121–146 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-87421-128-3. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nrb4>

——— On the Concepts of Folklore. In: BRONNER, Simon J. et al. Folk Groups And Folklore Genres: An Introduction [online]. University Press of Colorado, 1986, s. 1–22 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-87421-128-3. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46nrb4>

PECK, Andrew a Trevor J. BLANK. Introduction: Old Practices, New Media. In: Folklore and Social Media. United States: University Press of Colorado, 2020. ISBN 978-1-64642-058-2.

PETTITT, Thomas, Paul SMITH a Jacqueline SIMPSON. Contemporary Legend-The Debate Continues. Folklore (London). Abingdon: Taylor & Francis Group, 1995, roč. 106, č. 1–2, s. 96–100. ISSN 0015-587X. DOI: 10.1080/0015587X.1995.9715902

PROPP, Vladimir. Folklore and Reality. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 16–38 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

——— On the Historicity of Folklore. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 48–64 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

——— The Nature of Folklore. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 3–15 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

——— The Principles of Classifying Folklore Genres. In: Theory and History of Folklore [online]. 5. NED-New edition. vyd. University of Minnesota Press, 1984, s. 39–47 [cit. 22.04.2023]. ISBN 978-0-8166-1180-5. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttv14w>

SIMON J BRONNER. Digitizing and Virtualizing Folklore. In: Folklore and the Internet. Utah State University Press, 2009. ISBN 978-0-87421-750-6.

SMITH, Paul. Legend, Contemporary. In: Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. 1997, s. 493–495. ISBN 978-0-87436-986-1.

TAYLOR, Tosha R. Horror Memes and Digital Culture. In: BLOOM, Clive, ed. The Palgrave Handbook of Contemporary Gothic. Cham: Springer International Publishing, 2020, s. 985–1003. ISBN 978-3-030-33136-8. DOI: 10.1007/978-3-030-33136-8_58

THOMPSON, Stith. Classifying Folk Narrative. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 413–427. ISBN 978-0-03-007175-1.

——— Forms of the folktale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 7–10. ISBN 978-0-03-007175-1.

——— The Simple Tale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 188–271. ISBN 978-0-03-007175-1.

——— Theories of the Folktale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 367–390. ISBN 978-0-03-007175-1.

——— Universality of the Folktale. In: The Folktale. New York: Dryden Press, 1946, s. 3–6. ISBN 978-0-03-007175-1.

Přílohy – Příkladový překlad

Byt 105, budova 304¹²⁸

Lze nalézt v kategoriích: Byt (s. 81), Viditelné nadpřirozeno – Typický ženský duch (nebezpečný/zlomyslný) (s. 106), Kletby – Místo (s. 155)

V dětství, když oba rodiče vydělávali, jsme se nastěhovali do nového bytu. Musela jsem sice rozloučit s přáteli z bývalého sousedství a přestoupit na jinou školu, ale stěhování do většího pokoje v novém bytě mi brzy zvedlo náladu. Bydleli jsme tam asi rok a v mém okolí se začaly dít podivné věci.

1.

V pokoji jsem měla okno nad čelem postele. Normálně jsem spávala s hlavou směrem k oknu, ale asi že jsem ten den byla hrozně unavená, padla jsem do postele a usnula s hlavou v nohách postele. Odpadla jsem už někdy večer, takže mohlo být tak po půlnoci...

Klap. Klap. Klap.

Probraly mě kroky, které jsem nikdy neslyšela. Nejdřív jsem si říkala, že jen kolem bytu prochází někdo z vyššího patra, protože my jsme bydleli v přízemí, ale když jsem se pořádně zaposlouchala, uvědomila jsem si, že kroky znějí, jako by se přibližovaly mým směrem. Navíc jsem se nedokázala pohnout. Bála jsem se víc a víc, protože jsem byla ve spánkové paralýze, o které jsem do té doby jen slyšela, a klapání jehlových podpatků se ke mně postupně blížilo. Rozbrečela jsem se, ale ničemu to nepomohlo, jen jsem z toho usnula a asi kvůli tomu pláči jsem měla ráno opuchlá víčka.

Celý týden jsem v pokoji nespala a ustlala jsem si místo toho v obýváku. Do svého pokoje jsem se vrátila, až když jsem na to celé skoro zapomněla. Pak jsem tam jednou ve spánku cítila, jak mě někdo pozoruje, a tak jsem otevřela oči. Na zemi vedle postele seděla nějaká bledá žena s mikádem, bradu měla opřenou o pelest postele a nehybně mě pozorovala.

¹²⁸ Apchatchü 304dong 105ho [Byt 105 v budově 304]. In: SONG, Čunüi. Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi [Podivné příběhy probdělých nocí] [online]. Ssiäntchok, 2006, s. 71–77 [cit. 30.10.2021]. ISBN 978-89-90763-86-0.

Byla jsem tak vyděšená, že jsem ze sebe nebyla schopná vydat hlásku a schovala jsem se pod peřinu. Nemohla jsem usnout, jen jsem se do rána třásla jako osika. Od toho dne jsem ve svém pokoji nespala.

2.

Máma provozovala restauraci se smaženými kuřaty, a protože mívala hodně práce a zákazníků, vracela se často domů až po půlnoci.

A jednoho dne...

Ten den se vrátila někdy po druhé v noci a zrovna si lehla, když uslyšela zvonek. Neexistoval důvod, proč by někdo chodil na návštěvu ve dvě v noci, takže se máma u dveří zeptala „kdo je?“, ale nikdo jí neodpověděl. Vystrašená máma se snažila probudit tátu, ale nedal se vzbudit, asi že byl ten den hodně unavený, a tak se nakonec podívala kukátkem...od té doby ho nepoužívá, ať přijde kdokoliv.

Máma toho dne za dveřmi viděla... ženu v bílých šatech s mikádem. Žena nehybně pozorovala dveře od schodiště. Ze strachu, že se setká s jejím pohledem, se máma vrátila do pokoje. Od té doby slyšela zvonek pokaždé, když se vrátila pozdě domů, a ať se snažila sebevíc tátu budit, nikdy se takové noci neprobral. Ještě podivnější je, že zvonek slyšela jen máma. Nikdo jiný z rodiny ho neslyšel...

3.

Starší brácha, který byl v té době na střední, potají kouřil. Brácha cigaretový kouř rád větral, jenže protože v jeho pokoji bylo okno blízko verandy, poprosil mě, abych si s ním na měsíc vyměnila pokoj. Nebylo těžké mě přesvědčit, protože v té době stál počítač v jeho pokoji, takže jsem se těšila, jak na něm budu i v noci. Asi tak dva týdny po výměně pokojů mi brácha řekl, že u mě viděl ducha. Do bytů v přízemí se dá většinou snadno vloupat, takže byly na oknech jako bezpečnostní opatření nainstalované mříže a aby se do oken nedívali kolemjdoucí, byla umístěna poměrně vysoko. Kdo by chtěl šmírovat, potřeboval by na to žebřík, protože člověk průměrné výšky do oken neviděl.

Až toho dne v noci...

Brácha si šel lehnout, do okna svítila světla pouliční lampy, takže se na zdi odrážel stín okna. Lampa tam byla vždycky a stín se na zdi tvořil běžně, proto mu to ze začátku nepřišlo nijak divné, ale najednou stín okna postupně překryl stín torza nějakého člověka.

Byl to zcela nepochopitelný výjev. Neexistuje způsob, jakým by bylo v okně za normálních podmínek možné vidět lidské torzo. Jedině, že by si nějaký úchyl opravdu přinesl žebřík, jen aby uprostřed noci nahlížel do cizího okna.

4.

Od té doby trpěli naši sousedé často nemocemi a umírali. Soused odnaproti se živil stříháním větví v parku nemocnice a jednou špatně šlápnul, spadl a vážně si poranil páteř. Pochopitelně pak nebyl schopný nadále vykonávat svou práci. Náš táta musel na operaci mozku.

Manželský pár z bytu v prvním patře zemřel při autonehodě a z jejich dětí se stali ze dne na den sirotci, takže se odstěhovali k příbuzným. Muž ze třetího patra se jednoho dne opil a ve spánku zemřel na infarkt, zatímco spal v obývacím pokoji, takže teď jeho žena žije v bytě sama se synem. A taky stařenka ze čtvrtého patra jednoho dne náhle umřela, asi vysokým věkem. A nakonec páté patro. V pátém patře bydlela rodina s pěti dcerami. Chodila jsem si tam často hrát, protože tam žilo tolik holek. Jednoho dne se ale beze slova z ničeho nic odstěhovali a až později jsme zjistili, že máma těch holek se léčila s rakovinou v posledním stadiu a nezbývalo jí moc času, takže se rodina odstěhovala za čerstvým vzduchem.

5.

Takhle přicházeli obyvatelé právě naší budovy stále častěji k úhoně nebo dokonce umírali, dokud jsme kvůli asijské finanční krizi nemuseli být prodati. Přestěhovali jsme se do malého domku naproti. Pamatuji se, jak jsem se při stěhování hořkosladce smála, protože stěhování z bytu, kde jsem viděla ducha, byla vlastně dobrá věc. Toho dne nám táta nečekaně při úklidu povyprávěl, co před námi celou dobu tajil.

„Abych pravdu řekl, i já jsem tu ženu viděl.“

Vysvětlil, že právě v tomhle bytě často upadal do spánkové paralýzy, ačkoliv jí dřív netrpěl, a vídával přitom ženu s mikádem, kterou jsem viděla já i máma. Pro tátu jako hlavu rodiny bylo těžké nám tohle říct, a tak to tajil. Nakonec se o to s námi podělil, protože jsme se stěhovali, a pamatuji si, že celá naše rodina byla ještě jednou naposledy ohromená.

Teď se nám dobře žije v bytě v nové čtvrti, ale pokaždé, když jedu za kamarády, kteří v tom bytovém komplexu stále bydlí, vzpomenu si, co všechno se dělo v budově 304.

Mohla ta žena s mikádem být mstivý duch? Doteď mě při pomyšlení na ni obchází hrůza.

Noční směna u hlavního vchodu¹²⁹

Lze nalézt v kategoriích: Vojna (s. 65), Viditelné nadpřirozeno – typický ženský duch (neutrální/laskavý) (s. 111), Viditelné nadpřirozeno – Muž (s. 118), Viditelné nadpřirozeno – Děti (s. 125)

Tenhle příběh jsem slyšel na vojně.

Na vojně jsem pracoval ve věznici ○○. Bylo tam mnoho pracovních míst, ale každý začínal v prvním patře části A.

Sice je to tak s prací ve věznici vždycky, ale při směně v prvním patře části A člověk nemá kromě neustálého stání co dělat. A protože vězni neutíkají tak často, jak by si člověk myslel, bylo to místo opravdu nudné, občasnou šikanu služebně starších vojáků nepočítaje. Přesto se i s touhle nudnou prací pojí jeden příběh.

Stalo se to prý jednomu služebně staršímu vojákoví, když nastoupil a měl v prvním patře noční. Od začátku hlídky uběhla jen chvíle, ale byl nervózní, a jak tam, tak stál, uslyšel odněkud nešťastný pláč.

„uhú...uhú...“

Voják doufal, že někdo půjde brzy kolem, ale zrovna ten den se nikdo neobjevil. Čas střídání byl ještě daleko, a tak se pláč snažil ze všech sil ignorovat, ale s plynoucím časem byl pláč slyšet jasněji, takže už to nevydržel, a nakonec se vydal po schodech dolů vedle místa hlídky do sklepa, odkud si myslel, že je pláč slyšet. V liduprázdném sklepě... se postupně vzlyky přibližovaly, a když se mazák podíval mřížemi vchodu do potemnělého sklepa...

Spatřil ženu v bílém! Žena, kterou ve sklepě viděl, v náručí chovala zakrvácené dítě a nešťastně naříkala. Ve chvíli, kdy se na ni voják podíval, se jejich oči setkaly. V temném sklepě působilo všechno černočerně až na jas vycházející z očí ženy, takže se k smrti vyděšený voják úprkem vrátil do prvního patra.

Třesoucí se jako osika se modlil, aby kolem prošla aspoň hlídka, ale nikdo se neobjevil. V perimetru padesáti metrů nebylo živáčka, a pokud by šel na místo, kde lidé byli, bylo by to bývalo bráno jako neplnění povinností a dostal by za to disciplinární trest. Proto raději zůstal stát na místě, po očku pozoroval schody do sklepa a dál se modlil, aby šel někdo okolo.

¹²⁹ Jagan tchongjongmun künmu [Noční směna u vchodu]. In: SONG, Čunüi. Čamdül su omnün pamüi kimjohan ijagi [Podivné příběhy probdělých nocí] [online]. Ssiäntchok, 2006, s. 170–172 [cit. 30.10.2021]. ISBN 978-89-90763-86-0.

Pláč naštěstí postupně utichl a kolem konečně procházel nějaký zaměstnanec. Toho voják požádal: „Myslím, že je ve sklepech duch. Mohl byste zajít do hlídkové kanceláře a vzkázat jim, že samou hrůzou nejsem schopný dokončit hlídku?“ Zaměstnanec souhlasil a hned na to odešel.

Mazák se uklidnil, protože počítal, že za ním hned někdo přijde, ale čas ubíhal a nikdo nepřicházel. Konečně přišel čas střídání a mazák na otázku velitele čety, jestli se během hlídky něco dělo, odvyprávěl události z hlídky. Velitel se vyděsil a vyptal se na vzhled, oblečení a další charakteristiky zaměstnance, a pozorně vojáka poslouchal a mazák pak z velitelova sdělení omdlel.

„Myslím, že jsi potkal ředitele téhle sekce, co se před rokem zabil.“

Nevolej jméno bezdůvodně¹³⁰

Lze nalézt v kategoriích: Les/Hory (s. 59), Viditelné nadpřirozeno – Žena (s. 103), Kletby – Místo (s. 155)

Tenhle příběh se stal, když jsem sloužil ve veřejné správě ve Výzkumném středisku lesů mírného a subtropického pásma na ostrově Čedžu. Kapradí ostrova je proslavené, takže každé jaro ho hodně lidí chodí vykopávat. Přitom se stává že vkročí na území se zákazem vstupu. Pracovníci střediska proto zajišťují jak prevenci lesních požárů, tak i kontrolu vstupu. Pro mě to znamenalo, že jsem každý den z auta hlídal oblasti lesnatých kopců s omezeným vstupem.

Monzun na ostrov Čedžu většinou přichází dvakrát do roka. Ten jarní je mírný, a protože přichází právě, když začíná rašit kapradí, přezdívá se mu kapradinový monzun. Kapradí zalité jeho deštěm vyrůstá do kvalitní rostliny. A toho dne, kdy se příběh odehrává, byl právě jakýsi jarní den s mírným deštěm.

Já a tři moji podřízení jsme hlídkovali v autě. Vysílačkou jsme dostali rozkaz zkontrolovat horu ○○, kam se normálně příliš nejedí. Tahle hora je na sjezdu, který předchází sjezdu na horu Halla, když se jede po silnici 5.16 ze Sogüpcho, a nikdo tam nikdy moc nechodí.

Jelikož šlo o mně neznámé místo, moc se mi tam jet nechtělo, ale šlo o rozkaz, a tak se nedalo nic dělat. Přesunuli jsme, se hlídkovali a v tom jeden z podřízených zvolal:

„Tahle je nějaká ženská.“

Zakřičel jsem do megafonu:

„Vidíme vás, dámo! Vyjděte ven.“

Přesto, že jsem použil megafon, žena z lesa nevyšla, takže jsme zaparkovali poblíž a začali procházet houštiny se snahou ji najít. Jednalo se o oblast se zákazem vstupu a v ní neměli civilisté co dělat.

Ale ať jsme hledali sebevíc, nikde po ní nebylo ani památky.

Podřízený reptal, že ji opravdu viděl a že je to celé divné.

Hlídkovali jsme další půlhodinu, když z hory sešla stařena s hromadou kapradí přivázaného na zádech.

¹³⁰ Hamburo irum purūdži ma [Nevolej jméno bezdůvodně]. In: SONG, Čunüi. Kongpchoüi kürimdža musoun ijagi tö pchainöl [Stín hororu – Strašidelné příběhy, finální díl]. Ssiäntchok, 2011, s. 134–140. ISBN 978-89-6098-158-4.

Upozornili jsme ji, aby tam znovu nechodila, a rozhodli jsme se ji autem dovézt ke vstupu do hor.

Zatímco jsem řídil, přidal jsem hlasitost rádia a zavolal na podřízeného „Hele ty ○○, není tahle písnička skvělá?!“ Jenže stařena na zadním sedadle začala nadávat a hlasitě se na mě rozkřikla:

„Ty jeden bezhlavej pitomče! V horách se nesmí bezdůvodně volat něčí jméno!“

Říkali jsme si, že stařeně prostě trochu straší ve věži, a nereagovali jsme na ni, jen jsme ji zavezli ke vchodu.

Stalo se to po obědě, když jsme zase hlídkovali. Podřízený si nutně potřeboval odskočit, vystoupil a zamířil do lesa. Ale ani po deseti minutách se nevracel.

Všichni jsme z toho měli špatný pocit, a proto jsme se ho vydali hledat směrem, kterým odešel, ale nebyl tam, zato les byl v té oblasti celý polámaný. Volali jsme podřízeného jménem a les pročešovali. Ale ani po pěti, ani po deseti minutách se nám ho nedařilo najít. Když už jsem si říkal, že se nedá svítit, a chtěl jsem vysílačkou zavolat na základnu, ozval se z dálky jeho křik.

Bez přemýšlení jsme se všichni rozeběhli směrem, odkud křik vycházel. Podřízený s vytřeštěnýma očima brečel a celý se třásl. Rychle jsme ho dotáhli do auta a sjeli z hory, jako bychom před něčím utíkali.

Jeli jsme poměrně dlouho a zastavili až v blízkosti výzkumného střediska, kde jsme si vyslechli od již trochu uklidněného podřízeného, co se mu stalo. Podle jeho slov si šel odskočit, ale v dálce uviděl onu ženu z rána, jak ho pozoruje.

Chtěl ženě dát znovu varování, a tak ji začal ihned pronásledovat, ale opět se mu záhadně ztratila. Říkal si, že mu zase utekla a otočil se k odchodu, ale v tom ho někdo pevně chytil za paži a začal ho táhnout do lesa.

Vzpíral se a snažil se chytit za strom, ale ta osoba měla nadlidskou sílu, takže nebyl skoro schopný dýchat. Měl ale zlé tušení, že pokud se nechá odtáhnout pryč, nečeká ho nic dobrého, a tak se pevně chytil velkého klacku a rozmáchl se směrem k tomu, kdo ho držel. V tu chvíli tu osobu uviděl a prý to byla právě ta žena, která se mu jen chvíli předtím ztratila z dohledu.

Žena měla rozčuchané vlasy a v hlavě velkou díru, úplně jako po kulce, a celé její tělo bylo poseté bodnými ranami. Celou dobu nepřestávala nadávat, ale co přesně říkala, tomu nerozuměl, protože začal křičet. A právě jeho křik jsme uslyšeli my a přiběhli mu na pomoc. Když jsme k němu dorazili, po ženě nebylo ani památky. Věřili jsme mu, protože šlo o kluka, který nevtipkuje ani za normálních okolností, a teď na vtípky ani nebyla ta správná nálada.

Od následujícího dne přestal chodit do práce. Nezvedal telefon a měl neomluvené absence. Později jsem se dozvěděl, že podal žádost o změnu pracoviště. Od toho dne jsem si i já začal držet při hlídkách od té hory odstup.

Jednoho dne jsem kolem hory projížděl, když jsem odvážel jednu farmářku, a tak jsem jí povyprávěl, co se nám tam stalo. Káravě zamlaskala a sdělila mi pověst spojenou právě s touhle horou.

Říkala, že v době povstání na Čedžu se na té hoře skrývalo mnoho lidí před vojáky. Jenže pokud někdo z nich zavolal něčí jméno, vojáci vyhledali všechny jeho rodinné příslušníky a postříleli je. Proto staříci a stařeny žijící v té oblasti často opakují, že se na té hoře nesmí bezdůvodně vyslovit něčí jméno.

Když jsem si od farmářky vyslechl pověst, začal jsem si říkat, jestli si nás na té hoře kvůli našim vojenským uniformám nespletl ublížený mstivý duch s vojáky z doby povstání. Od té doby jsem tam nejel hlídat, ať se dělo cokoliv.

Zvláštní sny¹³¹

Lze nalézt v kategoriích: Sen (s. 88), Viditelné nadpřirozeno – Stařena (s. 115), Prekognice (s. 145)

Mamince se občas zdají sny podobné předpovědním, mnohdy jsou až mrazivě přesné, takže si občas říkám, jestli není posedlá duchem, jako jsou šamanky.

Jednoho léta se jí zdál sen, ve kterém viděla zesnulou tchyni (moji babičku) v plavkách, ze kterých odkapávala voda. S klidným pohledem maminku pozorovala a postupně zmizela. Když jsem sen poprvé slyšel vyprávět, nepřišel mi ničím zajímavý a rychle jsem na něj zapomněl.

Toho roku na podzim jsem zamířil k babiččinu hrobu na každoroční údržbu, ale všichni dospělí u něj už byli. A ti mi řekli:

„Vedle hrobky je vodní strouha. Nejspíš se tam udělala během monzunu, jenže je velká a rakev bude celá promočená. Musíme vykopat odtokovou strouhu výš na kopci a vodu odvést jiným směrem.“

Jak jsem se díval na babiččin hrob, opravdu se vedle ní vytvořila strouha. Během monzunu spadlo hodně srážek, které pak stekly dolů z kopce a vsákly se vedle hrobky. V tu chvíli jsem si vybavil mámin sen! Byl jsem z toho nadšený, zároveň mi přešel mráz po zádech. Navíc i mně se občas zdají předpovědní sny, jako bych to po mámě zdědil.

Jednou se mi ve snu zlomil zub. Spodní dvojka nalevo udělala křup, půlka se odlomila a plavala mi v puse, ale já měl neblahý pocit, že zub nesmím vyplivnout. Takže ať jsem ve snu šel kamkoliv, držel jsem ten kus zubu v puse, a tak to zůstalo i v dalších snech, které se mi tu noc zdály.

Pak jsem se probral a uvědomil si, co je špatně – sny, ve kterých člověku vypadne zub, nevěstí nic dobrého. Znamenají, že mužskému členu rodiny se stane nějaká nehoda, pokud vypadne zub z horního patra, ženskému, pokud vypadne zub ze spodního.

Říkal jsem si, že to bude v pořádku, protože se mi jen ulomila půlka zubu, a navíc jsem ji nevyplivl, jenže toho odpoledne šla sestra kvůli kašli na prohlídku do nemocnice

¹³¹ Jesaropči anün kkum [Zvláštní sny]. In: SONG, Čunüi. Angnjöngüi soksagim musöun ijagi · ributchü [Šepot démonů – Strašidelné příběhy, reboot]. Ssiäntchok, 2019, s. 143–145. ISBN 978-89-6098-602-2.

a diagnostikovali jí počáteční stadium tuberkulózy. Naštěstí doktoři dodali, že se vyléčí, když bude pár měsíců brát léky. Dnes je po stabilní léčbě oficiálně zdravá.

Od té doby vtipkuji, že kdybych ten zub býval vyplívl, se ségrou by to nedopadlo dobře. Abych pravdu řekl, nemyslím si, že se tohle dá přejít humorem. Vypadá to, že i schopnost předpovědních snů je dědičná. Co se mi asi bude zdát příště?