

Univerzita Pardubice

Fakulta Filozofická

# Modernizace japonských démonů

Anna Štefanová

Diplomová práce

2021

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Anna Štefanová**  
Osobní číslo: **H19355**  
Studijní program: **N6101 Filozofie**  
Studijní obor: **Religionistika**  
Téma práce: **Modernizace japonských démonů**  
Zadávající katedra: **Katedra religionistiky**

### Zásady pro vypracování

Démoni neodmyslitelně patří k tradičnímu folk religion a v moderním Japonsku se často vyskytují i v populární kultuře. Jejich zobrazování se však výrazně liší od tradičních ilustrací; děsivost byla zdánlivě nahrazena zábavností. Cílem práce je tedy poukázat na změnu, k níž došlo nejen v zobrazování démonů v současném Japonsku ale i v přístupu k nim, a pokusit se zjistit, o jakou změnu jde a jakým způsobem se udála. Hlavní náplní práce bude analýza textů a na celou problematiku bude nahlíženo skrze díla západních autorů, proto se práce dotkne i problematiky aplikování západních konceptů, jako například „nadpřirozeno“, na jiné kulturní okruhy.

Rozsah pracovní zprávy:

Rozsah grafických prací:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

Figal, Gerald. Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan. 1999.

Foster, Michael Dylan. Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai, 2009.

Gilmore, David D. Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts and All Manner of Imaginary Terror. 2003

Ivy, Marilyn. Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan. 1995

Napier, Susan. The Fantastic in Modern Japanese Literature: the Subversion of Modernity, 1996

Rambelli, Fabio. eds. Spirits and Animism in Contemporary Japan: The Invisible Empire, 2019

Reider, Noriko T. Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present, 2010

Salter, Benson. „Supernatural as a Western Category.“ In Ethos vol. 5 no. 1 (1977): 31-53.

Vedoucí diplomové práce: **Jakub Otčenášek, Ph.D.**  
Katedra religionistiky

Datum zadání diplomové práce: **30. března 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. března 2021**

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**

Děkan

---

**Mgr. Lucie Valentinová**

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2020

**Prohlašuji:**

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 30.11.2021

Anna Štefanová

## **Poděkování**

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Jakubu Otčenáškoví, Ph.D. za odborné vedení práce, ochotu poradit v jakoukoliv denní dobu a bezbřehou trpělivost.

## **Anotace**

Práce se zabývá modernizací tradičních japonských démonů a jejich zobrazování v současné populární kultuře. První část práce souží k přiblížení historicko-kulturního kontextu existence a vývoje japonských démonů se zaměřením na změnu, která se udála v období Meidži; druhou část práce tvoří analýzy vybraných vizuálních děl populární kultury, v nichž nějakým způsobem tradiční démoni vystupují. Cílem práce je určit, jaká změna se v zobrazování démonů udála a proč, stejně jako se zamyslet na tím, jestli úlohu tradičních démonů přejímá v moderní době něco jiného, nebo zda-li se ztratila úplně.

## **Klíčová slova**

démoni, Japonsko, populární kultura, anime

## **Title**

The modernisation of Japanese demons

## **Annotation**

This work analyses the way traditional Japanese demons are portrayed in contemporary popular culture. The first part of this work aims to show the historical and cultural context of the evolution of Japanese demons, as well as the changes that occurred during the Meiji period. The second part of this work consists of analyses of various pieces of visual popular culture that feature traditional Japanese demons. The aim of this work is to show the change in the portrayal of traditional demons in contemporary visual media and determine whether the traditional role of Japanese demons disappeared completely or not.

## **Keywords**

demons, Japan, popular culture, anime

## Obsah

Úvod.....	8
1. Co (nebo kdo) jsou to japonští démoni? .....	10
2. Chápání <i>jókai</i> ve vybraných historických obdobích.....	15
2. 1 Období Heian .....	15
2. 2 Období Edo .....	17
3. Období Meidži .....	21
3.1 Inoue Enryo a snaha vymýtit pověry .....	24
3.2 Janagita Kunio a romantické kouzlo venkova .....	26
4. Modernizování démoni a současná pop-kultura .....	31
4.1 <i>Jókai</i> -boom poválečného Japonska a počátku 21. století.....	31
4.2 <i>Jókai</i> jako komodita – vliv komercializace.....	33
4.3 Monstra a příšery jako metafora .....	34
4. 4 <i>Jókai</i> v minulosti, historické fantasy .....	38
4. 5 <i>Jókai</i> ve svém vlastním světě .....	44
4. 6 <i>Jókai</i> mimo hranice Japonska a moderní svět s fantastickými prvky .....	49
5. Kam se poděla děsivost?.....	51
5.1 Moderní hororová tvorba .....	51
5.2 Duchové ve strojích.....	54
5.3 Kdo jsou <i>jókai</i> (post)modernity?.....	59
Závěr .....	62
Bibliografie .....	64

## Úvod

Příšery a monstra všech možných barev a tvarů jsou součástí japonského folklóru už od nepaměti, a i dnes se těší velké oblibě, především ve vizuálních médiích. Současné pop-kulturní inkarnace nejrůznějších démonů se však od jejich tradičních vyobrazení často drasticky liší. Cílem této práce je podívat se, k čemu při jejich modernizaci došlo a pokusit se zjistit, jestli jejich roli (tj. něčeho děsivého) přebírá v moderní společnosti něco jiného, nebo zda se děsivost vytratila úplně. První tři kapitoly práce slouží k uvedení do problematiky z hlediska kulturního a historického kontextu; čtvrtá a pátá kapitola jsou hlavním obsahem práce. Za pomoci analýzy a rozboru vybraných děl z japonské vizuální pop-kulturní tvorby je mým cílem zjistit, jak vypadá moderní portrét tradičních démonů z folklórních příběhů, čím přesně se od jejich tradičního zobrazování liší a pokusit se zjistit, jestli jejich roli přebírá v současné pop-kultuře něco jiného, nebo zda se ztratila úplně. Práce využívá rozboru, analýzy a interpretace vybraných děl v různé míře podrobnosti; primárně jsou rozebírána díla z žánru fantasy, určená pro dospívající diváky, protože v nich se tradiční démoni vyskytují nejčastěji.

První kapitola je kapitolou úvodní a zabývá se možnostmi definice japonských démonů – jaké pojmy se k jejich označování používají, v rámci Japonska i západu, a jaké jsou možné problémy překladu. Kapitola slouží pro ilustraci problematičtějšího definování tradičních monster i v rámci Japonska samotného; nejde však o vyčerpávající lingvistickou analýzu, ta není cílem práce. V rámci této kapitoly také upřesním, proč je označení „démon“ pro bytosti japonského folklóru nedostačující a proč ho v práci nebudu užívat.

Druhá kapitola slouží hlavně jako kontrast ke kapitole třetí, která se zabývá změnami v období Meidži. Aby byly tyto změny dobře viditelné, ukazuje ve druhé kapitole krátce přístup k japonským démonům ve vybraných historických obdobích – období Heian (794-1185) a období Edo (1603-1847).

Třetí kapitola se věnuje změnám, které se udály ve společnosti v Japonsku po revoluci Meidži a jak se tyto změny projeví na přístupu k božstvům a démonům. Součástí této kapitoly je také krátký rozbor děl Inoue Enrya a Janagita Kunia, spolu se zhodnocením jejich dopadu na moderní představu od démonech. V této kapitole, stejně jako v přechozí, čerpám primárně ze sekundární literatury – konkrétně knih *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai* od M. D. Fostera a *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji*



*Japan* od G. Figala – protože pro mou práci není důležitý samotný podrobný rozbor prací, nýbrž jejich dopad na společenský konsensus ohledně existence démonů.

Čtvrtá a pátá kapitola jsou hlavní částí práce, v jejichž rámci předkládám své analýzy. V kapitole čtvrté se zaměřuji na zobrazování tradičních monster v současné populární kultuře, přičemž čerpám primárně z japonských kreslených seriálů anime (a komiksů), s občasnou odbočkou k videoherním titulům. Cílem této kapitoly je podívat se, jak moderní doba přistupuje k tradičním démonům a porovnat, jak se tento přístup liší od jejich starších podob, které jsou k vidění např. v nejrůznějších sbírkách příběhů ze starších období nebo na malovaných svitcích.

V páté kapitole překládám tvrzení, že děsivost, která byla s tradičními monstry spojována, a kterou jejich moderní inkarnace postrádají, se nevytratila, pouze přesunula. V rámci kapitoly se pokusím tyto „démony modernity“ identifikovat a svůj výběr zdůvodnit.

Většina zdrojů, s nimiž jsem pracovala, jsou v anglickém jazyce. V rámci celé práce platí, že jakýkoliv překlad z cizího jazyka je můj vlastní, pokud není uvedeno jinak. Veškerá japonská jména, která se v textu práce objevují, jsou uváděna v originální podobě, tj. příjmení-vlastní jméno.

## 1. Co (nebo kdo) jsou to japonští démoni?

Na otázku co (nebo snad kdo?) jsou to japonští démoni neexistuje jednoznačná odpověď – i dnes se spíše než s definicí lze setkat s výčtem bytostí. Dále je třeba mít na paměti, že označení démon, ač se dnes hojně používá jako překlad pro nejrůznější folklorní a mýtické bytosti (a to nejen Japonska), má negativní konotace. Nedá se však říct, že by všichni japonští démoni byli zlí a člověku nebezpeční; v lidových příbězích často vystupují bytosti, které jsou třeba jen škodolibé (např. *makuragaeshi* - bytost, která vám v noci přehodí polštář z jedné strany postele na druhou si nezaslouží označení démon<sup>1</sup>) nebo dokonce člověku prospěšné (o *zashiki-warashi* se věří, že nosí štěstí tomu domu, v němž se usadí<sup>2</sup>). K japonským démonům se navíc váže specifický kulturně-historický kontext, v němž se vyvíjeli; je těžké najít jedno označení, které by je plně obsáhlo, a přitom je zcela nevytrhlo z kontextu. I v japonštině existuje mnoho slov, která tato strašidla japonského folklóru pojmenovávají – nejpoužívanějším z nich je *jókai*. Poměrně často se lze setkat s označení *bakemono* či *mononoke*, popřípadě *obake*. Pro tuto práci jsou ještě relevantní pojmy *cukumogami* a *oni*, oba označující konkrétní typy *jókai*.

Termín *jókai* (妖怪, jó-kai) má sémantické kořeny v Číně, a přestože se používal už v období Edo (1603-1847), na pozici „odborného“ termínu ho dosadil až Inoue Enryo (1858–1919).<sup>3</sup> V současnosti je to nejužívanější označení pro všemožné bytosti japonského folklóru, pravděpodobně proto, že je nejflexibilnější: znak 妖 se dá přeložit jako ‚okouzlující,‘ ale zároveň může znamenat i ‚kalamita,‘ znak 怪 znamená ‚záhada‘ nebo ‚něco podezřelého.‘ Jak je vidět, poměrně dobře zachycuje ambivalentnost japonských démonů, proto budu v práci využívat právě termínu *jókai*.

*Bakemono* (化け物, ba-ke-mono) bylo nejvíce užívané v období Edo, ale lze se s ním setkat i dnes. Znak 化 znamená ‚změna, proměna‘ nebo také ‚někoho ošálit,‘ け je spojka a 物 znamená ‚věc,‘ popřípadě ‚předmět.‘ Doslovný překlad by zněl ‚měnící se věc‘ a slovo *bakemono* nejspíše vzniklo v souvislosti s představami o bytostech měnících svůj tvar, jakými jsou

---

<sup>1</sup> Informace převzaty z internetové *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit. 2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/makuragaeshi/>.

<sup>2</sup> Podrobněji viz. internetová *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit. 2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/zashikiwarashi/>.

<sup>3</sup> Foster, M. D. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University of California Press, 2009. s. 5.

například *kicune* či *tanuki*,<sup>4</sup> přestože označovalo hromadně vše zvláštní a tajemné.<sup>5</sup> *Obake* (お化け, o-ba-ke) je slovo, které používají hlavně děti (a má proto nádech dětinskosti) – na rozdíl od *bakemono* či *jókai* totiž obsahuje pouze jeden znak kandži (化), zbylé dva jsou znaky slabikové abecedy katakana (*obake* se často píše pouze v katakaně, おばけ). Slovo *obake* uvádím spíše preventivně, protože se občas objevuje v dílech cílených na děti, a protože zároveň ukazuje, že i mezi termíny označujícími strašidla z lidových příběhů existuje určitá hierarchie „odbornosti.“

Označení *mononoke* (物の怪, mono-no-ke) bylo nejpopulárnější v období Heian (794-1185).<sup>6</sup> První znak je stejný jako *mono* v *bakemono*, 物, se stejným významem (věc, předmět), druhým je spojka の a poslední 怪 značí ‚záhadu,‘ nebo ‚něco podezřelého‘ (stejně jako *kai* v *jókai*). Doslova tedy ‚záhadnost věci,‘ nicméně M. D. Foster v knize *Pandemonium and Parade* nabízí volnější, ale podle něj výstižnější překlad ‚nestabilita věci.‘<sup>7</sup> Při užití překladu ‚nestabilita‘ můžeme vidět určitou spojnici s dobovými zvyklostmi a termínem *bake* (化け, ‚měnit se‘): lidé v období Heian věřili, že jak *kami*, tak *jókai* jsou lidskému oku neviditelní a spatřit je lze jen za určitých podmínek (nebo pokud k tomu má člověk zvláštní nadání); je možné, že právě proto se vžilo označení *mononoke*.

O *cukumogami* (付喪神, cuku-mo-gami) budu podrobněji mluvit v kapitole následující; v tomto slově se však odráží koncept, který bude pro mou práci relevantní, proto ho zde krátce rozeberu. Znak 付 znamená ‚spojený, propojený‘ či k ‚k něčemu se upínat,‘ 喪 znamená ‚truchlit‘ nebo ‚něco postrádat‘ a 神 může být ‚božstvo,‘ ale také ‚duch‘ či ‚duchovní síly.‘ Doslova tedy něco ve smyslu ‚spojené truchlící božstvo,‘ nicméně se má za to, že jde o fonetický ekvivalent 九十九髪, v němž 九十九 znamená 99 a 髪 znamená ‚vlasy,‘ dohromady ‚vlasy devětadevadesáti [letého člověka].‘ Tato fráze má původ v jednom příběhu ze sbírky *Ise Monogatari*,<sup>8</sup> a popisuje jednu z postav; fráze je přitom míněná symbolicky, že daná postava má bílé vlasy, jako mívají staří lidé, ne, že je jí doslova 99 let.<sup>9</sup> Odkaz na stáří je důležitý proto,

---

<sup>4</sup> Liška (*kicune*) a psík mývalovitý (*tanuki*), u obou zvířat se věřilo, že mají kouzelné schopnosti, díky nimž na sebe dokáží vzít lidskou podobu a tropit si z lidí žerty.

<sup>5</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 6.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 6.

<sup>7</sup> Tamtéž, s. 7.

<sup>8</sup> Sbírnka básní a krátkých příběhů, datovaná do období Heian.

<sup>9</sup> Reider, Noriko T. “The Record of Tool Specters (Tsukumogami Ki): Vengeance of Animated Objects and the Illustration of Shingon Truth.” *Seven Demon Stories from Medieval Japan* [online], University Press of Colorado, 2016, s. 209–44. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1g04zg4.11>. s. 222.

že se věří, že *cukumogami* vznikají ze starých předmětů, které dlouho nikdo nepoužívá. Takový předmět získá vlastní vědomí, vlastního ducha (神) a „obživne.“ Právě motiv nějaké na první pohled neživé věci, která po konkrétní události získá vlastní duši je relevantní pro mou práci, především s otázkou rozebíranou v poslední kapitole.

O bytostech označovaných jako *oni* (鬼) se zmíním jen velmi krátce. Jde o konkrétní druh *jókai*, tradičně se zobrazuje jako groteskní humanoid s rohy, tesáky, různobarevnou kůží (nejčastěji modrou či červenou) a železným kyjem, oděný pouze v bederní roušce z tygří kůže. Právě pro *oni* se nejvíce vžilo označení démon, dost možná proto, že v některých narativech trestají hříšné duše v některém z buddhistických pekel.<sup>10</sup> Jenže ani *oni* nejsou v japonském folkloru konzistentně zlí (znak 鬼, který se pro ně vžil, původně označoval ducha mrtvého, jak předka, tak pomstychtivého<sup>11</sup>) a pojem démon v žádném případě neobsáhne jejich ambivalentnost.

Ve stručnosti představím ještě pojem *kami* (神). Jak bylo zmíněno v souvislosti s *cukumogami*, tento znak dá přeložit jako ‚božstvo,‘ a tento překlad se nejčastěji používá v souvislosti s šintó (神道, znak 道 znamená ‚cesta‘), které je považováno za tradiční náboženství Japonska a jehož základním stavebním kamenem by měli být právě *kami*.<sup>12</sup> Na západě jsou *kami* spojeni s představou benevolentních božstev, popř. duchů, kteří mohou sídlit prakticky ve všem (nejčastěji však ve stromech a kamenech), nicméně považovat *kami* za výhradně dobré je zkreslující.<sup>13</sup>

I po takto stručném rozebrání japonských termínů je jasné, že překlad „démon“ je v případě *jókai* zoufale nedostačující. Navíc je zde problém kontextu – pojem démon neexistuje samostatně, nýbrž jako pevná součást křesťanské mytologie. Ponechme stranou, že má toto slovo původ v řečtině, současné vnímání toho, co (nebo snad kdo?) je to démon, probíhá skrze křesťanskou optiku a pokud touto optikou nahlédneme na japonský folklór, dochází k desinterpretaci. Křesťanská mytologie pracuje s binárními kategoriemi dobro a zlo, které jsou v opozici a nepropustné (např. andělé a ďáblové) – tady nastává první problém, protože *jókai* nelze plně obsáhnout kategorií zlo, stejně jako *kami* nelze plně obsáhnout kategorií dobro.

---

<sup>10</sup> Reider, Noriko T. *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Utah State University Press, 2010. s. 10.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 4.

<sup>12</sup> Teeuwen, Mark, and Bernhard Scheid. “Tracing Shinto in the History of Kami Worship: Editors’ Introduction.” *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 29, no. 3/4, Nanzan University, 2002, s. 195–207. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/30233721>. s. 196.

<sup>13</sup> Mezi *kami* se řadí mj. i Fudžin (風神) a Raidžin (雷神), a obě tato božstva mají blíže k rozněvaným pekelným *oni* než k jakýmkoli benevolentním přírodním duchům.

Druhým problémem je transcendentnost křesťanského Boha, která není na japonské *kami* aplikovatelná; stejně jako představa, že démoni nejsou přirozenou součástí světa, jsou něčím pokřiveným a chybným, co je třeba odstranit. *Jókai* nestojí mimo svět a ani neslouží žádnému absolutnímu zlu; tyto koncepty nejsou japonskému kulturnímu okruhu vlastní. Přesto však někteří autoři i odborných publikací problematiku užívání pojmu démon mimo západní kulturní kontext zdánlivě nevidí; a pokud ano, dost často ho nahradí termínem podobně problematickým – nadpřirozeno.<sup>14</sup> Existence něčeho nad-přirozeného implikuje existenci něčeho přirozeného, čímž se dostáváme zpět k představě bytostí, které nejsou součástí tohoto světa a nepatří na něj. Benson Saler v článku *Supernatural as a Western Category* označuje nekritické užívání tohoto pojmu mimo západní kontext za zavádějící:

„Při popisování světonázoru ne-západních kultur západnímu čtenáři můžeme použít rozdělení na přirozené/nadpřirozené pouze chceme-li ukázat, že místní obyvatelé používají stejného rozdělení nebo pokud chceme explicitně ukázat, že takové rozdělení nemají. Domnívám se, že je zavádějící označovat bytosti vládnoucí určitými silami, mající původ v jiných světonázorech, než v západním, jako nadpřirozené; obzvláště pokud tato kategorie není pro danou kulturu typická a my se tento důležitý fakt rozhodneme zamlčet.“<sup>15</sup>

To však není jediný moment, kdy ke slovu přichází kulturní kontext; problematika překladu termínu *jókai* do češtiny je totiž několikastupňová. Většina na západě dostupné literatury věnující se *jókai* je v angličtině; česká prakticky neexistuje. Přestože v posledních letech převažuje tendence používat originální japonské termíny, pořád se lze setkat s texty, které užívají překladu ‚goblin‘.<sup>16</sup> Nicméně goblini, jak se toto slovo už běžně počestňuje, patří do anglo-amerického kulturního okruhu (ač je „adoptovala“ i naše fantasy literatura); při četbě článků, které slovo *jókai* nahradili slovem goblin tak český čtenář vlastně provádí „dvojitý překlad“ – za japonského kulturního okruhu do anglického a pak to českého. Dá se předpokládat, že slovo goblin anglicky píšící autoři zvolili proto, že chtěli poukázat na škodolibost *jókai*, nicméně pokud nějaký článek označí *tengu* za ‚létající gobliny,‘ bude pro českého čtenáře velmi obtížné si představit, co přesně tím má autor na mysli.<sup>17</sup> Významově

---

<sup>14</sup> Jakkoliv je monografie *Civilization and Monsters* G. Figala výborně zpracovaná, Figal naneštěstí aplikuje pojem nadpřirozeno na japonský folklór zcela nekriticky.

<sup>15</sup> Saler, Benson. „Supernatural as a Western Category.“ *Ethos* [online], vol. 5, no. 1, 1977, s. 31–53. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/640071>. s.51.

<sup>16</sup> Do češtiny překládáno jako skřítek, skřet či šotek. Škodolibá malá bytost z folkloru britských ostrovů, v současnosti se nejčastěji zobrazuje jako malý človíček s velkou hlavou a zelenou kůží.

<sup>17</sup> Nejbizarněji působí texty, v nichž autor ponechá *kami* v japonštině, ale *jókai* přeloží jako gobliny; viz například Williams, E. Leslie. „Will the Real Ancestor Please Stand Up? Ritual and the Social Construction of Ancestors, Kami, and Goblins in Japan.“ *Journal of Ritual Studies* [online], vol. 29, no. 2, 2015, s. 57–70. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/44735502>.

nejbližší překlad slova *jókai* do češtiny by byl asi ‚strašidla‘, ale ani ten není zcela bezproblémový.

*Jókai* jsou, jakožto nedílná součást folkloru, spojení především s tzv. japonským lidovým náboženstvím. Pod tímto označením lze najít nejrozličnější místní praktiky, festivaly či vypravování, předávané z generace na generaci, které nespádají pod státní šintó, ale jsou natolik emancipované (od šintó i buddhismu), že si v očích vědecké obce zaslouží označení náboženství. Pro mou práci je však irelevantní, jestli je japonské lidové náboženství považováno za folklór, náboženství nebo cokoliv dalšího, podstatné je, že jeho součástí byli a stále jsou *jókai*.

## 2. Chápání *jókai* ve vybraných historických obdobích

Tato kapitola slouží jako ukázka přístupu k *jókai* ve vybraných historických obdobích – období Heian a období Edo, přičemž vycházím především z prací G. Figala a M. D. Fostera. Tato období jsem vybrala proto, že jsou populární v současné literární i jiné tvorbě, a protože poslouží jako kontrast nejen s moderním přístupem k *jókai*, ale i s racionalitou a vědeckým paradigmatem období Meidži.

### 2. 1 Období Heian

Období Heian (794-1185) se minimálně v současné pop-kultuře prezentuje jako doba „kouzel a monster“ – alespoň v tom smyslu, že *jókai* byli součástí všedního života všech obyvatel.<sup>18</sup> Jedním ze smutnějších zvyků, který tuto mentalitu dobře ilustruje (ačkoli jde o zvyk který se pravděpodobně objevuje mnohem dříve, než v období Heian<sup>19</sup>) bylo označování dětí narozených se zuby za *onigo*. O takovém dítěti se věřilo, že jde o démona (nebo se jím teprve stane), a tudíž bylo třeba je zabít (často odložením někde mimo obydlenou oblast), v lepším případě dát do buddhistického kláštera.<sup>20</sup> Ač se nám může při zpětném pohledu do období Heian zdát, že *jókai* číhali „na každém kroku,“ můžeme pouze spekulovat o tom, jak to skutečně bylo. M. D. Foster, autor knihy *Pandemonium and Parade*, shrnuje přístup obyvatel Japonska doby Heian k existenci *jókai* takto:

*„Ačkoli podobné fenomény rozhodně nebyly normální, vždy se potenciálně mohly stát. Možná není od věci uvažovat o možnosti výskytu mononoke podobně, jako uvažujeme o možnosti zločinu či automobilové nehody – nejde o každodenní záležitost, nicméně vždy existuje možnost, že podobná událost otřese právě naší všední realitou.“<sup>21</sup>*

Důležitým aspektem období Heian, který je dodnes velmi oblíbeným tématem ke zpracování literárně i ve vizuálních médiích, jsou *onmyódži* (陰陽師) a jejich role nejen na císařském dvoře, ale i v příbězích o démonech. První zmínka o *onmyódó* (陰陽道) se objevuje už v *Nihon-šoki* – techniky a učení, které se staly základem pro *onmyódó*, prý přišli do Japonska už počátkem šestého století. Nicméně *onmyódó* jako takové, ač má původ v čínském učení o yin-

---

<sup>18</sup> Pro konkrétní příklad přístupu intelektuálů doby Heian k *jókai* viz. Ury, Marian. “A Heian Note on the Supernatural.” *The Journal of the Association of Teachers of Japanese* [online], vol. 22, no. 2, American Association of Teachers of Japanese, 1988, s. 189–94. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR z: <https://www.jstor.org/stable/488941>.

<sup>19</sup> Reider, *Japanese Demon Lore*, s. 21.

<sup>20</sup> Tamtéž, s. 21.

<sup>21</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s.7.

yanu a pěti fázích a taoismu, je výtvorem japonským.<sup>22</sup> Nejlépe se dají *onmyódži* pochopit pomocí způsobu, jímž k nim přistupuje Šigeta Šiniči v článku *Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan* - jako k řemeslníkům, byť jejich řemeslo bylo pro většinu populace záhadou; na místě je i přirovnání *onmyódži* k rituálním specialistům, využívajícím plejádu praktik, které spolu často souvisely jen okrajově.<sup>23</sup>

*Onmyódži* byli už od počátku silně spjatí s aristokracií; úřad *onmyóryó* (陰陽寮) vzniká pevně ve spojení s vládní strukturou. Původní role *onmyódži*, zpočátku služebníků státu, byla věštit – pokud se udála nějaká podivná událost v nějaké vládní instituci, nebo třeba chrámu, bylo úkolem *onmyódži* právě pomocí věštek objasnit důležitost této události. Eventuelně se k jejich povinnostem přidal také dohled nad nejrůznějšími rituály a nad dodržováním zákazů (týkajících se času a prostoru). *Onmyódó* se tak obohatilo o rituální a magické praktiky, a to včetně těch, které se týkaly zacházení s duchy a dalšími *jókai*. Zhruba v polovině období Heian dochází ke změně chápání toho, kdo je to *onmyódži* a jaké jsou jeho povinnosti – dá se říct, že došlo k rozšíření termínů; ze specifického označení konkrétního vládního úředníka, který dělal jednu konkrétní věc (a počet těchto úředníků byl původně omezen na pouhých šest), se stává cechovní řemeslník ve službách širší společnosti.<sup>24</sup>

Byli to právě *onmyódži*, kdo měli na starost řešení problémů způsobených *jókai*, v té době označovaných jako *mononoke*. A protože téměř každá podivná událost se dala připsat na vinu *mononoke*,<sup>25</sup> neměli *onmyódži* o práci nouzi – přestože se pohybovali napříč všemi vrstvami obyvatelstva, využívala jejich služeb nejčastěji aristokracie. Jedním ze zajímavějších příkladů jsou služby *onmyódži* v oblasti topografie, spojené s představou o *šidžin* (四神)<sup>26</sup> – magických bytostech strážících jednotlivé světové strany. Místo, v němž se mělo něco budovat, muselo specifickým způsobem reprezentovat všechny *šidžin*, i proto bylo za hlavní město zvoleno

---

<sup>22</sup> Shin'ichirō, Masuo, et al. "Chinese Religion and the Formation of Onmyōdō." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1, Nanzan University, 2013, s. 19–43. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR z: <http://www.jstor.org/stable/41955529>.

<sup>23</sup> Shigeta, Shin'ichi, et al. "A Portrait of Abe No Seimei." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1, Nanzan University, 2013, s. 77–97. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/41955531>. p. 68.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 67.

<sup>25</sup> Yamashita, Katsuaki, et al. "The Characteristics of On'yōdō and Related Texts." *Cahiers d'Extrême-Asie* [online], vol. 21, École française d'Extrême-Orient, 2012, s. 79–105. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/44167488>.

<sup>26</sup> Znaky znamenají „čtyři božstva“, používá se i překlad „čtyři symboly.“ Jde o čtyři mýtické bytosti, strážící světové strany – na severu Černá želva Genbu, na jih Rumělkový pták Suzaku, na východě Azurový drak, Seirjú a na západ Bílý tygr Bjakko. Představa o těchto bytostech přišli do Japonska z Číny a v období Heian byla velmi prominentní; v dalších obdobích však došlo k nahrazení čtyřech symbolů čtyřmi buddhistickými nebeskými králi.



Kjóto. Heianská šlechta však využívala služeb *onmyódži* i jinak – třeba k řešení problematiky opuštěných domů (či domů, v nichž delší dobu nikdo nežil). Předpokládalo se totiž, že v době nepřítomnosti lidí se do domu nastěhoval *jókai*, a právě *onmyódži* měli za úkol ho za pomoci specifických rituálů přestěhovat.<sup>27</sup> Pokud by se tak neučinilo, hrozilo nebezpečí, že *jókai* bude novým obyvatelům domu ubližovat (míra škod závisela zjevně na druhu *jókai*, který se v domě usídlil, dochovalo se však mnoho příběhů, v nichž *jókai* připraví nové obyvatele o život<sup>28</sup>).

Výše uvedené příklady myslím dostatečně ilustrují, jak důležitou roli hráli *onmyódži* v každodenním životě lidí v období Heian; především aristokracie, která si jejich služby díky kulturnímu a ekonomické rozmachu mohla bez problémů dovolit. Může se zdát, že jsem *onmyódži* věnovala až příliš mnoho prostoru (přece jen nejsou tématem práce). V moderních představách jsou ale neoddělitelně spjatí s *jókai* (a to nejen skrze *šikigami*<sup>29</sup>) a těší se velké popularitě – především pak jeden konkrétní *onmyódži*, Abe no Seimei. Šlo o skutečnou historickou postavu, jejíž moderní portrét je značně přibarvený, na čemž má hlavní zásluhu pravděpodobně Jumemakura Baku a jeho slavný román *Onmyódži* z roku 1994. Tento román byl nespočetněkrát zpracovaný napříč různými (primárně vizuálními) médii, poslední adaptace je z roku 2020 (jde sice o čínskou produkci, ale držící se japonských reálií). K roli *onmyódži* v moderních zobrazováních *jókai* se ještě vrátím v analytické části práce.

## 2. 2 Období Edo

V kontrastu s obdobím Heian je období Edo (1603-1867) v přístupu k *jókai* mnohem hravější. To samozřejmě odráží náladu, která panovala ve společnosti – kromě fascinace encyklopediemi, zkoumáním přírody a jejím kategorizováním je pro období Edo typický rozmach nových forem zábavy, především divadla a vizuálního umění.<sup>30</sup> Obě tyto společenské tendence se odrážejí i v přístupu k *jókai*.

Rozmach divadla a „zábavního průmyslu“ souvisí s rozmachem ekonomiky – jednoduše řečeno mělo více lidí prostředky na to se bavit; navíc bohatnoucí města produkují poprvé v dějinách

---

<sup>27</sup> Shigeta, Shin'ichi. "Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan." *Cahiers d'Extrême-Asie* [online], vol. 21. 2012, s. 65–77. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/44167487.s.72>

<sup>28</sup> Zde míním příběhy dochované v *Kondžaku Monogatari* – sbírce více než tisícovky krátkých příběhů, která byla sestavena pravděpodobně v 12. století; anglický překlad některých příběhů viz. Ury Marian, tr. *Tales of Times Now Past: Sixt-two Stories from a Medieval Japanese Collection*. University of California, 1979.

<sup>29</sup> Psáno nejčastěji 式神, 識神 také a 職神. V současných představách jde o *jókai* ve službách *onmyódžiho*, o historii tohoto fenoménu viz. Pang, Carolyn. "Uncovering 'Shikigami': The Search for the Spirit Servant of Onmyōdō." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1, Nanzan University, 2013, s. 99–129. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/41955532>.

<sup>30</sup> Foster, M. D. *Pandemonium and Parade*, s. 48.

vzdělanou střední vrstvu, která vyžaduje sofistikovanější zábavu, než vojáci či rolníci.<sup>31</sup> Kvůli uzavřenosti Japonska nemůže většina obchodníků volně cestovat za hranice země<sup>32</sup> a ke slovu se dostává konzumní průmysl. Vzniká fenomén *ukijo* (浮世), „vznášejícího se světa,“ světa „prchlivých potěšení“ zahrnujícího v sobě divadlo, literaturu a umění spojeného s vykřičeným čtvrtěmi. Ideální vyznavač *ukijo* mohl „*proplouvat životem bezstarostně, jako list unášený říčním proudem, alespoň dokud mu nedošli peníze.*“<sup>33</sup> Tento nový životní styl se odráží nejen v dobové literatuře, ale byl inspirací i pro malíře – vzniká umělecká škola označovaná jako *ukijo-e*, „obrazy vznášejícího se světa.“ Další velmi slavnou dobovou záležitostí je divadlo *kabuki*, které shodou okolností také bylo zprvu záležitostí kurtizán,<sup>34</sup> než se vyvinulo do podoby, v jaké přetrvalo v podstatě dodnes.

Zkoumání přírody a kompilace získaných poznatků do encyklopedií vychází zřejmě z tehdejšího filozofického myšlení, silně ovlivněného neokonfucianstvím a jeho důrazem na racionalitu a morálku.<sup>35</sup> Konkrétní podoba této filozofie, která se v Japonsku uchytila, navíc podněcovala zvědavost, především k okolnímu světu, což obratem vedlo k potřebě získané znalosti kategorizovat a kompilovat do sborníků a encyklopedií.<sup>36</sup> Ačkoli encyklopedie vznikali napříč nejrůznějšími kategorie a odvětvími, *jókai* neexistovali jako samostatná kategorie (nejčastěji byli řazeni mezi zvířata nebo na základě fyzické podobnosti<sup>37</sup>) až do r. 1776, kdy Torijama Sekien vydává svůj první katalog.<sup>38</sup> O životě Torijama Sekiena se ví jen málo – snad byl z kněžské rodiny a o umění pro něj bylo zpočátku koníčkem.<sup>39</sup> Z jeho díla se dochovaly prakticky pouze čtyři svazky ilustrovaných katalogů; více je znám v souvislosti s umělci, které přímo či nepřímo ovlivnil. Torijamův první katalog *jókai* odráží encyklopedické tendence své doby – je přímočarý a stručný (každá ilustrace má název, ale chybí detailnější popis daného *jókai*<sup>40</sup>), ty pozdější už jsou však hravější (obsahují slovní hříčky a poezii<sup>41</sup>); Torijama podle

---

<sup>31</sup> Thompson, Sarah. “The World of Japanese Prints.” *Philadelphia Museum of Art Bulletin* [online], vol. 82, no. 349/350, Philadelphia Museum of Art, 1986, s. 1–47. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTRO na: <http://www.jstor.org/stable/3795440>.

<sup>32</sup> Od roku 1635 platil zákaz opouštět zemi pod trestem smrti, viz. Reischauer, Edwin O., *Dějiny Japonska*. Nakladatelství lidové noviny, 2000. s. 91.

<sup>33</sup> Thomson, *The World of Japanese Prints*, s. 3.

<sup>34</sup> Thornbury, Barbara E., *Sukeroku's Double Identity: The Dramatic Structure of Edo Kabuki* [online], University of Michigan Press, 1982. [cit. 21-11-21]. s. 17. Dostupné online prostřednictvím JSTOR na: <https://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.18683.6>.

<sup>35</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 32.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 33.

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 39.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 57.

<sup>39</sup> Tamtéž, s. 57.

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 57.

<sup>41</sup> Tamtéž, s. 65.

všeho nejen posbíral *jókai* z folklórních příběhů, ale nějaké i sám vymyslel.<sup>42</sup> Zcela jistě však „jeho tvorba změnila způsob, jakým lidé chápali a představovali si nejrůznější monstra a duchy.“<sup>43</sup> Jinými slovy Torijama poskytl konkrétní vizuální představy jednotlivých *jókai*, které obratem ovlivnily další tvůrce mnoho let po něm.

Torijama Sekien mimo jiné pracuje s motivem *hjakki-jakó* (百鬼夜行), nočního průvodu sta démonů. Představu *hjakki-jakó* lze najít v nejrůznějších středověkých textech<sup>44</sup>, poněvčas je však tento motiv spojený s textem *Cukumogai-ki*, který je datován do období Muromači (1336-1573). Text<sup>45</sup> pojednává o skupině odhozených předmětů, které po dosažení sta let získaly ducha a staly se pomstychtivými. *Cukumogami*, jak se tyto oživé předměty nazývají, unášejí lidi a zvířata (která potom jedí), opíjejí se alkoholem a hrají hazardní hry. Eventuelně jsou však jejich radovánky překaženy buddhistickými mnichy, kteří *cukumogami* spoutají a přimějí přísahat, že se polepší. *Cukumogami* se v závěru příběhu napraví a díky učení buddhistické školy Šingon dosáhnou buddhovství. Text byl nejspíše původně míněn jako „reklama“ pro učení Šingon, nicméně je plný slovních hříček a parodických narážek, tudíž měl i zábavní hodnotu.<sup>46</sup> Obzvláště jeden konkrétní motiv se dočkal mnohých uměleckých ztvárnění<sup>47</sup> – v jedné části příběhu pochodují *cukumogami* naskrz nočním městem v obrovském průvodu, nazvaném *hjakki-jakó*. Tento motiv přebírá pro své katalogy právě Torijama (o tom svědčí i jejich názvy<sup>48</sup>), ačkoli je slovy M. D. Fostera „z průvodu vyndává, a tím jim dává konkrétní podobu; dělá z neviditelného viditelné.“<sup>49</sup> Původní *hjakki-jakó* je totiž často bráno jako něco, co člověk buď spatřit nemůže, anebo by ani neměl.<sup>50</sup> Motiv nočního průvodu se udržel až do dnešních dní – zobrazování *jókai* v *hjakki-jakó* je velmi oblíbené v současné pop-kultuře. Není zcela nemístné konstatovat, že v tomto motivu se mísí strašidelné (ti, kdo pochodují, jsou monstra a příšery) se zábavním (cílem průvodu je pobavit se, třeba i tím, že se poděsí lidi), což je, podle M. D. Fostera jádrem tohoto fenoménu.<sup>51</sup>

---

<sup>42</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 71.

<sup>43</sup> Foster, Tamtéž, s. 75.

<sup>44</sup> Např. i v dříve zmíněných *Kondžaku Monogatari* nebo v *Udži šúi monogatari* (cca 13. stol.).

<sup>45</sup> Pro anglický překlad plného znění textu viz. Reider, Noriko T. “The Record of Tool Specters (Tsukumogami Ki): Vengeance of Animated Objects and the Illustration of Shingon Truth.” *Seven Demon Stories from Medieval Japan* [online], University Press of Colorado, 2016, s. 209–44. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1g04zg4.11>.

<sup>46</sup> Tamtéž, s. 227.

<sup>47</sup> Nejslavnější je pravděpodobně obrázkový svitek nazvaný „Hjakki-jakó emaki“

<sup>48</sup> Název prvního z nich je přímo *Gazu Hjakki-jakó*, doslova „ilustrované hjakki-jakó“, i další svazky mají v názvu „hjakki“ (mnoho démonů/věcí).

<sup>49</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 56.

<sup>50</sup> Tamtéž, s. 9.

<sup>51</sup> Tamtéž, s. 12.

O tom, že se strašidelné mísí se zábavným svědčí i v období Edo hojně rozšířený zvyk *hjakku-monogatari* (百物語, doslova ‚sto příběhů‘). Podle textu z r. 1718<sup>52</sup> vše probíhalo zhruba takto: se sešla skupina lidí, která si vypravovala strašidelné historky. Na začátku se zapálilo 100 lamp z modrého papíru, a po každém odvyprávěném příběhu se jedna uhasila. Věřilo se, že když se zhasne všech 100, objeví se *jókai*. Cílem *hjakku-monogatari* bylo postrašit se navzájem, a přitom se pobavit – nehrozilo žádné nebezpečí, protože přítomnost *jókai* byla v rukou vypravěčů (stačilo odvyprávět pouze 99 historek, a *jókai* se nezjevil<sup>53</sup>). Šlo o orální zvyklost, která se ale brzy začala zapisovat (nejspíše s vidinou zisku<sup>54</sup>); nejslavnější sbírkou je ta od Ueda Akihariho zvaná *Ugecu monogatari* (雨月物語, Příběhy o dešti a měsíčním svitu), která vyšla roku 1776.

---

<sup>52</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 52.

<sup>53</sup> Existuje *jókai*, který s tímto zvykem přímo souvisí: *Aoandon* (doslova ‚modrá lampa‘, odkazuje na lampy z modrého papíru, užívané při *hjakku-monogatari*). V některých folklórových příbězích se po zhašení sté lampy zjeví právě *Aoandon*, jakési zhmotnění kolektivního strachu účastníků; většinou na sebe bere formu děsivě vypadající ženy s modrou kůží, černými vlasy, rohy a drápy, oděné v bílém kimonu. Nebezpečí, které od *Aoandon* hrozí, se liší příběh od příběhu. Definice převzatá z internetové *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit.2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/aoandon/>

<sup>54</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 54.

### 3. Období Meidži

Pro období Meidži (1868–1912) je charakteristická především rapidní modernizace, urbanizace a industrializace. Tokugawský šógunát přestává po 265 letech existovat, země znovu otevírá své hranice a do čela nového japonského státu je restaurován císař. K pádu šógunátu přispěla mimo jiné jeho technologická zaostalost (ve srovnání se západními mocnostmi) a jeho vlastní vnitřní spory; radikální reformy nové vlády (k nimž patřilo i obnovení císařské moci), zavedené po svržení šógunátu, se běžně označují jako restaurace Meidži („osvícená vláda“). Cílem nové vlády bylo samozřejmě vytvořit z Japonska světovou velmoc, a tomu odpovídali i její první kroky, mezi něž patřilo např. zavedení nových státních orgánů, centralizace moci a potlačení jakéhokoliv odporu.<sup>55</sup> Nová vláda byla v mnohém ovlivněná západem, např. právě v nové státní struktuře či v důrazu na vědu racionalitu.<sup>56</sup>

„Po úspěšném svržení Tokugawského šógunátu bylo jednou z nejnaléhavějších ideologických záležitostí rozbití a přeorganizování všeho, co se dalo označit za "lidovou moudrost" – to vše v rámci vytváření identity moderního japonského obyvatele.“<sup>57</sup> Otázka identity byla pro nový stát klíčová – bylo třeba, slovy G. Figala „sloučit rozličné místní duchy do jednoho jednotného Japonského Ducha.“<sup>58</sup> Proto musela jakákoliv ideologie, která potenciálně konkurovala té státní, nenávratně zmizet. I na první pohled nevinně vypadající zvyk *rakugo* (落語) - vypravování historek (strašidelných i zábavných), který v období Tokugawa vládnoucí vrstvu zajímal jen pramálo (*rakugo* se považovalo za zábavu nižších vrstev), podléhá pod osvíceneckým pohledem reformátorů Meidži cenzuře,<sup>59</sup> a to nejen z důvodu apelování na racionalitu. Vypravěči *rakugo* totiž měli ve zvyku dosazovat do role monster a duchů karikatury vládních úředníků; spolu s rytými dřevěnými deskami *nišiki-e* (錦絵, tradičně zobrazujících výjevy z historie či nejrůznější druhy *jókaí*) šlo o jednu z forem protestu proti státu.<sup>60</sup> Samozřejmě ne každý vypravěč *rakugo* mínil své příběhy jako sociální kritiku; potenciální ohrožení tu však v očích autorit bylo, a to stačilo k zavedení cenzury.

---

<sup>55</sup> Do dějin se asi nejvíce vepsalo povstání v Sacumě, jehož finální bitva o Širojamu v září r. 1877 byla inspirací mj. pro film *Poslední samuraj* nebo píseň metalové kapely Sabaton, a která je mnohými považována za definitivní konec starého pořádku. Podrobněji viz. Reischauer, *Dějiny Japonska*, s. 145.

<sup>56</sup> Detailněji o konkrétních západních vlivech na restauraci Meidži viz. Ike, Nobutaka. “Western Influences on the Meiji Restoration.” *Pacific Historical Review* [online], vol. 17, no. 1, University of California Press, 1948, s. 1–10. [cit. 21-11-28]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <https://doi.org/10.2307/3634763>.

<sup>57</sup> Figal, G. *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Duke University Press, 1999, s. 4.

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 29.

<sup>60</sup> Tamtéž, s. 30.

Jedním z nejdůležitějších kroků v boji „osvíceného“ státu proti lidové moudrosti byla reforma školství, která končí zhruba roku 1903. V tomto roce přebírá Ministerstvo školství plně kontrolu nad kompilací a distribucí učebnic ve státních školách, přičemž obsah všech výukových materiálů podléhal přímo státní ideologii. Ačkoli reforma neprobíhala zcela hladce,<sup>61</sup> svého cíle – marginalizace zdrojů lidové moudrosti – dosáhla. Oficiální vládní narativ kladl občanům na srdce, že je nebezpečné věřit „starým pověrám“ a chovat se podle lidových zvyklostí, odpovědi na otázky „moderního občana“ poskytovala věda a racionalita převzatá ze západu: Oheň v papírových lampách zhasl proto, že v místnosti vznikl průvan, nikoli proto, že by ho zhasla škodolibá *hikeši-baba*<sup>62</sup>; podivné chování manželky souseda nebylo proto, že byla posedlá liškou, nýbrž proto, že trpěla psychickou poruchou.

Druhý příklad úzce souvisí s další oblastí, v níž stát tvrdě bojoval proti tradičním zvyklostem – medicínou. Stejně jako v případě vzdělávání nebyla vláda ve snaze zavádět mezi lidi nové znalosti a lékařské postupy altruistická; cílem bylo lépe kontrolovat občany tím, že se státem zřízené a regulované nemocnice a kliniky zavedou jako jediná možnost, kam jít, když je člověk nemocný. „*Slepeou víru v tradiční lidovou medicínu měla nahradit slepá víra v medicínu státní.*“<sup>63</sup> Bylo třeba se zbavit jakýchkoliv alternativ, a tu nejnebezpečnější představovali lidoví léčitelé mj. i proto, že mnoho „onemocnění“, které moderní medicína odsoudila jako nevyléčitelné (např. psychické poruchy), se dalo v rámci lidových tradic léčit - alespoň podle G. Figala, který tuto hypotézu předkládá v *Civilization and Monsters* (např. dříve zmíněné psychické poruchy, protože se věřilo, že jsou způsobeny „posednutím“ démonem, a tudíž je šaman, který znal správné postupy, dokázal vyléčit<sup>64</sup>).

Lokální šamani či náboženští představitelé byli pro stát problematičtí nejen proto, že nabízeli alternativní medicínské postupy, ale i z toho důvodu, že měli velký mobilizační potenciál.<sup>65</sup> Hnutí odporu proti státním nařízením se často srocovala právě kolem šamanů; vláda navíc spoléhala na autoritu císaře jakožto „moderní božské bytosti“ a kdokoliv, kdo jakýmkoliv způsobem komunikoval s duchy či božstvy tuto autoritu narušoval. Šamani byli perzekuováni, tradiční léčitelství stigmatizováno<sup>66</sup> a vykonávání „neschválených“ praktik zcela zakázáno;

---

<sup>61</sup> Detailnější informace viz. Figal, *Civilization and Monsters*, s. 80.

<sup>62</sup> *Jókai*, který na sebe bere podobu bělovlasé stařeny, chodí po domech a zhasíná lampy. Definice převzatá z internetové *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit.2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/hikeshibaba/>

<sup>63</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 92.

<sup>64</sup> Tamtéž, s. 99.

<sup>65</sup> Konkrétní příklad viz. Figal, *Civilization and Monsters*, s. 100-102.

<sup>66</sup> Figal v *Civilization and Monsters* uvádí příklad s infekčním onemocněním trachom, jednou z nejčastějších příčin oslepnutí; učitelé ve službách státu často užívali příběh o stařeně, která si nedokázala tento problém za

jakékoliv vykonávání medicíny či rituálů lidového náboženství (jako např. řízené posednutí, při němž se trénovaní jedinci nechávali cíleně „posednout“ *jókai*, nejčastěji *kicune* či *tengu*, často s cílem věštit budoucnost, nebo prodej magických talismanů<sup>67</sup>) mohlo vést až k uvěznění v psychiatrické léčebně. V letech, kdy byla perzekuce nejpřísnější, bylo zcela reálné skončit za mřížemi jen proto, že člověk odešel do hor bez udání důvodu.<sup>68</sup>

Jedním z nejradiálnějších zásahů do života místních komunit byl však tzv. akt „slučování svatyní“, probíhající v letech 1906-1912. Cílem bylo v podstatě zrušit malé místní svatyně a přesunout veškerý náboženský život do velkých, státem podporovaných svatyní – například Jasukuni v Tokyu, která je mj. spojená s hromadným „zbožštěním“<sup>69</sup> mrtvých, kteří padli za císaře v Rusko-Japonské válce (krok, který byl ve své době velmi kontroverzní, protože v očích obyčejných lidí nepřicházelo v úvahu, aby byli duchové mrtvých násilně „uneseni“ ze svých rodinných svatyní a umístěny do jedné společné, státní<sup>70</sup>), nebo svatyni v Ise (pro stát pravděpodobně nejdůležitější svatyně, protože je spojená s Amaterasu no Ómikami, od níž odvozují císaři svůj božský původ). Oficiálním zdůvodněním tohoto drastického kroku byly finance – malé svatyně neměly dost prostředků, aby se mohly udržovat v reprezentativním stavu, bylo tedy třeba je zrušit a *kami* v nich sídlící přesunout do svatyní větších; financování by se tak koncentrovalo do jednoho místa. Není příliš překvapivé, že ve skutečnosti šlo o pokus lépe kontrolovat občany skrze jejich víru, a především rituální praxi; mnoho místních zvyklostí bylo pravděpodobně nenávratně ztraceno – zhruba 40% drobných vesnických svatyní bylo „sloučeno“ s většími.<sup>71</sup> Při likvidování menších svatyní docházelo zároveň ke kácení okolních lesů, přičemž majetek ničené svatyně (včetně vytěženého dřeva) šel na podporu svatyně, s níž byla ta ničená sloučena, v horším případě do kapes oficiálních úředníků či kněží.

Všechny výše zmíněné kroky, které na první pohled byly logické a zcela v souladu s myšlenkami modernizace, souvisí se snahou se co nejrychleji vzdálit všemu spojenému s mentalitou šógunátu, co bylo chápáno jako pověřené - kam spadaly i pověry o příšerách a

---

pomoci tradičních postupů vyléčit, a když jí její moderně smýšlející vnuk konečně přinutil jít na moderní kliniku, bylo už pozdě a oči se nedali zachránit, k zdiskreditování tradičních léčitelských praktik.

<sup>67</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 199.

<sup>68</sup> Tamtéž, s. 102.

<sup>69</sup> Duši mrtvého se pomocí specifických rituálů umožní sídlit v dané svatyni jakožto *kami*, čímž se zamezí tomu, aby se z ní stal toulavý a pomstychtivý duch. Slovo „zbožštění“ zcela neodpovídá, ale nepodařilo se mi najít lepší český výraz. Více o problematice Jasukuni, především v kontextu lidových zvyků ohledně mrtvých viz. Antoni, Klaus. „Yasukuni-Jinja and Folk Religion: The Problem of Vengeful Spirits.“ *Asian Folklore Studies* [online], vol. 47, no. 1, Nanzan University, 1988, s. 123–36. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <https://www.jstor.org/stable/1178255>.

<sup>70</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 102.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 202. Podrobněji o „slučování svatyní“ viz také Fridell, Wilbur M. *Japanese Shrine Merges 1906-12: State Shinto moves to the grassroots*. Sophia University. 1973.

„překonané“ lékařské praktiky šamanů. Podle Figala nicméně cílem reforem období Meidži nebylo vytvořit racionální stát plný kriticky smýšlejících občanů, nýbrž vnutit lidem novou, pro stát výhodnější, ideologii – k ekonomickému a politickému růstu bylo nezbytné mít k dispozici poddajné občany.<sup>72</sup> V moderním Japonském státu zdánlivě nebylo pro *jókai* a legendy o nich místo; podle G. Figala však mohou monstra existovat bez civilizace, ale nikoliv civilizace bez monster.<sup>73</sup> Strach z monster nezmizel, ale přesunul se; i sama monstra změnila tvář.

Následující dvě podkapitoly jsou věnovány dvěma autorům, jenž každý stál na opačné straně pomyslného spektra možností přístupu k *jókai*, nicméně práce obou z nich se výrazně podepsaly na formulování moderní představy o tradičních monstrech – Inoue Enryovi a Janagita Kuniovi.

### 3.1 Inoue Enryo a snaha vymýtit pověry

Inoue Enryo žil v letech 1858–1919 a jeho zájem o *jókai* v mnohém odráží myšlení doby Meidži. Jeho otec byl hlavou buddhistického chrámu, nicméně Inoue neměl zájem stát se mnichem. Od dětství se vzdělával nejen z japonských a čínských zdrojů, ale i z těch západních; právě západní vědecké myšlení, s důrazem na racionalitu, ho ovlivnilo na celý zbytek života. Na univerzitě v Tokiu studoval historii, literaturu a filozofii, přičemž nejvíce ho zajímali západní filozofové jako např. Hegel nebo Kant.<sup>74</sup>

Inoue věřil, že k úspěšné modernizaci je třeba nejprve odstranit staré pověry a lidové tradice, které podle něj bránili lidem (a celému Japonsku) v rozvoji. Inoue totiž hleděl na společnost jakožto na součet jedinců, kteří ji tvoří, a vývoj společnosti tudíž přímo závisí na kulturním vývoji a vzdělávání jedince.<sup>75</sup> Folklor byl známkou zastaralosti a bylo třeba jej vědecky vysvětlit (a tím odstranit pověry), Inoue nepřipouštěl jiné vnímání folklórních tradic (např. jako tradice existující v konkrétním historicko-sociologickém kontextu).<sup>76</sup> Zároveň však nepopíral existenci záhadného a nevysvětlitelného, existovaly podle něj „pravé“ (věci vskutku nevysvětlitelné, nicméně Inoue ve svém díle nikde plně nedefinuje, co by to přesně mělo být<sup>77</sup>) a „falešné“ záhady (které bylo třeba odstranit); do falešných záhad se počítaly právě lidové pověry, konkrétně víra v existenci monster. *Jókai*, jejich definici, klasifikaci a vysvětlování,

---

<sup>72</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 102.

<sup>73</sup> Tamtéž, s. 103.

<sup>74</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 79.

<sup>75</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 58.

<sup>76</sup> Tamtéž, s. 46.

<sup>77</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 83.



proč neexistují, se Inoue Enryo věnoval celý život – založil dokonce vědní obor *jókaigaku* (妖怪学, jókailogie, ‘náplň této vědní disciplíny plně odrážela Inoueho snahy o vymýcení pověr), a jeho zájem o ně mu vynesl přezdívku „profesor *jókai*.“

Důležitou změnou v konceptu *jókai*, kterou Inoue provedl, je odklon od představy *jókai* jako fyzických, samostatně fungujících bytostí směrem k lidské imaginaci. *Jókai* podle něj vznikají tím, že si lidé špatně vysvětlují svět kolem sebe; předtím se *jókai* brali jako součást fyzické reality, u Inoue Enrya jde spíše o subjektivní představy. Podle M. D. Fostera by lepší překlad slova *jókai* byl „údiv“ - alespoň ve smyslu, v jakém ho užíval Inoue Enryo<sup>78</sup> (jedním z cílů *jókaigaku* bylo přece oddělit falešné záhady od pravých, aby se těm pravým mohl člověk nerušeně podívat). Protože jako *jókai* se podle Inoueho dalo označit cokoli, co bylo „údiv vzbuzující“, nebylo nutné dávat všemu lidskou podobu, do Inoueho definice se bez problému vešly i zvukové fenomény. Nicméně protože cílem jeho prací bylo působit hlavně na myšlení obyčejných lidí, odpovídal tomu i jazyk, který používal.

Změna konceptu *jókai* byla nutná, protože pokud by k nim Inoue přistupoval stejně, jako to dělali ti, kdo brali pověry o nich vážně, nemělo by smysl je zkoumat.<sup>79</sup> Jeho díla nabízela vysvětlení na první pohled neobyčejných zážitků, jež vyvracel jako práci monster; namísto toho se vždy ukázalo, že jde např. o halucinace způsobené psychickou poruchou či vytvoření mylné domněnky na základě nedostatečných znalostí z fyziky. Inoue Enryo „...přenesl zážitek [setkání se s *jókai*] ze sféry neobyčejného a kouzelného do sféry obyčejné každodennosti.“<sup>80</sup> Navíc to byl právě Inoue a jeho dílo, kdo se zasloužil o popularizaci termínu *jókai* – pravděpodobně díky jeho pružnosti a aplikovatelnosti na všechny druhy záhadných fenoménů.<sup>81</sup>

Přes veškerou snahu Inoue Enrya a nové vlády (s níž Inoue spolupracoval) fascinace nadpřirozenem nezmizela – o tom svědčí například oblíbenost *kokkuri* napříč všemi vrstvami obyvatelstva. *Kokkuri*<sup>82</sup> byla budoucnost-věstící hra populární v 80. letech 19. století napříč všemi vrstvami obyvatelstva. Mechanicky šlo o tři bambusové tyčky, svázané do trojnožky, na jejímž vrchu bylo položené kulaté dřevěné víko nebo tácek. Okolo této trojnožky se poté

---

<sup>78</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 83.

<sup>79</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 42.

<sup>80</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 81.

<sup>81</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>82</sup> Také *Kokkuri-sama* či *Kokkuri-san*, původ jména „*kokkuri*“ je však nejasný. Nejčastější znaky jsou 狐狗狸, nicméně spíše se používá zápis katakanou こつくり. Podrobněji o možných vysvětleních viz. Foster. *Pandemonium and Parade*, s. 88-90.

posadily tři až čtyři lidé, každý z nich položil ruku na vrchol trojnožky a dohromady se pronesla slova „zaklínadla,“ která měla celý proces spustit. Trojnožce se kladly otázky, odpovědi na něž se odvozovaly od toho, kterým směrem se trojnožka naklonila. Pohyb trojnožky byl připisován na vinu záhadným silám, které na ni v danou chvíli působily – jedním z vysvětlení bylo, že do zařízení sestoupil na chvíli duch (či démon),<sup>83</sup> čímž by tato praktika připomínala řízená posednutí prováděná šamany. Dalším velmi populárním vysvětlením bylo, že na zařízení působí elektřina. Elektřina v mnohém přebírá roli tradičních *jókai* – dostatečně „moderní“ pro období Meidži, ale málo pochopená, tudíž stále „záhadná“ a „údiv vzbuzující.“<sup>84</sup> Popularita *kokkuri* mohla spočívat v tom, že šlo (podle mnoha učenců té doby, Inoue Enrya nevyjímaje<sup>85</sup>) o zvyk přivlečený ze západu – tj. šlo o variaci na nejrůznější západní praktiky, při nichž se komunikuje se zásvětím. Podobná exotičnost by jistě byla vhodným vysvětlením popularity; odkud přesně se *kokkuri* vzala není tak důležité jako fakt, že západ s sebou do Japonska nepřinesl jen racionalitu, ale i své vlastní pověry. Důvodem, proč *kokkuri* přestála perzekuci podobných „magických“ praktik bylo podle M. D. Foteru to, že byla primárně vnímána jako hra (jež bylo navíc snadné vysvětlit racionálně). Jestli lidé skutečně věřili, že v *kokkuri* byl přítomný nějaký duch, bylo irrelevantní, navíc k jejímu užívání nebylo třeba „profesionála“ (šamana, kněžky *miko* apod.), tudíž odpadají politické konotace.<sup>86</sup>

Obsahem díla Inoue Enrya se zde zabývám jen okrajově, protože pro mé účely není důležité, jak přesně s *jókai* nakládal (tj. jeho přesná taxonomie), nýbrž jaký měla jeho práce dopad na vnímání *jókai* obecně. Co je pro mou analýzu důležité je nejen neúspěch Inoueho snahy plně odstranit *jókai* z lidského povědomí, ale i změna v samotném konceptu toho, co to *jókai* je – konkrétně to, že nemusí jít nutně o hmotnou bytost (ve smyslu mající fyzické tělo), nýbrž o fenomén, který vzniká na základě subjektivního (a tudíž chybného) chápání světa kolem.

### 3.2 Janagita Kunio a romantické kouzlo venkova

Janagita Kunio (1875-1962) se do historie zapsal jakožto zakladatel moderních folklórních studií (vytvořil vědní obor nazvaný *minzokugaku* – 民俗学 „folklórní studia“ či „domácí etnografie“) v Japonsku. Známy je především svým dílem *Tóno monogatari* (Příběhy z Tóna), sbírkou 119 krátkých příběhů plných *jókai* a záhadných událostí, odehrávajících se v malé vesničce jménem Tóno. *Tóno monogatari* vychází původně roku 1910 a dá se, do jisté míry,

---

<sup>83</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 87.

<sup>84</sup> Tamtéž, s. 102.

<sup>85</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>86</sup> Tamtéž, s. 101.

považovat za vyjádření nesouhlasu s Inoue Enryovým přístupem k folklóru jako něčemu zastaralému a hloupému, co je třeba odstranit.<sup>87</sup> Janagita Kunio zastává opačné stanovisko – podle něj je možné v pověrách a zvycích obyvatel venkova zahlédnout autentickou minulost Japonska.

Janagita Kunio předkládá *Tóno monogatari* jako sbírku příběhů, které mu vyprávěl rodák z Tóna Sasaki Kizen a které Janagita pouze zapsal - s drobnými úpravami, protože podle Janagity nebyl Sasaki dobrý vypravěč, ale byl důvěryhodný. „*Jeho důvěryhodnost lze přirovnat k poštovnímu koni, silnému, ale hloupému, který i přes obrovskou vzdálenost bezpečně a beze změny převáží dopisy od člověka k člověku.*“<sup>88</sup> Nebylo tedy důležité, zda byly příběhy, které Sasaki vyprávěl, pravdivé, šlo hlavně o to, že byly autentické. Janagita jednotlivé příběhy nevysvětluje ani nehodnotí – protože pro něj odrážejí autentický svět venkova a pre-moderních japonských tradic a v tom pro něj spočívá jejich hodnota.<sup>89</sup> Právě v tom se Janagita Kunio liší od Inoue Enrya – nahlíží na víru v existenci *jókai* v jejím vlastním kulturně-sociálním kontextu; jako na něco, co v určitém historickém období byla „normální“ (a co je podle něj stále k vidění na venkově) součástí japonské identity, a proto je k tomu třeba tak přistupovat.<sup>90</sup> Jinými slovy, není důležité, zda byli *jókai* skuteční, nebo ne. Pro obyvatele Japonska určité historické etapy skuteční byli, a samotný tento fakt má kulturní a historickou hodnotu.

Janagita poukázal na to, že je třeba chápat lidské zvyklosti v jejich vlastním kontextu a nikoliv je „modernizovat“ (a tím ničit), což bylo bezpochyby důležité pro zachování kulturní historie Japonska. Nicméně jeho dílo je problematické, především proto, že venkov, jak si ho představoval Janagita, nebyl skutečný. „*Minzokugaku je vědní disciplína založená na nostalgii a snaze udržet některé aspekty minulosti stále živé.*“<sup>91</sup> Janagitův venkov měl sloužit jako prostor, v němž lze mizející minulost zakonzervovat a udržet ji beze změny. Mělo jít o jakýsi uzavřený svět, oddělený od modernity panující ve městech; svět nezkaženého, dávného Japonska.<sup>92</sup> Na další problém Janagitova přístupu poukazuje G. Figal: Janagita svým počínáním implicitně považoval venkovské obyvatelstvo za homogenní celek, který smýšlí stejným způsobem.<sup>93</sup> Jak již bylo řečeno, Janagita se domníval, že skrze venkovské tradice a příběhy

---

<sup>87</sup> Figal považuje založení *minzokugaku* za přímou reakci na Inoueho *jókaigaku*, viz. Figal, *Civilization and Monsters*, s. 108.

<sup>88</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 107.

<sup>89</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 140.

<sup>90</sup> Tamtéž, s. 143.

<sup>91</sup> Tamtéž, s. 139.

<sup>92</sup> Tamtéž, s. 142.

<sup>93</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 113.

lze nahlédnout do minulost, čímž vlastně předpokládal stejný lineární vývoj kupředu ve všech oblastech Japonska. Ač možná neúmyslně tím podporoval myšlenku jednotného „japonského ducha,“ násilně zavedenou vládou Meidži. Kromě idealizovaného přístupu k venkovské vrstvě obyvatelstva, ne nepodobné romantizujícím tendencím Evropy devatenáctého století, je v této nostalgické touze po minulosti skryta krize japonské modernity počátku dvacátého století, která šla ruku v ruce s krizí identity; Janagita Kunio a jeho *Tóno monogatari* oba tyto problémy zrcadlí.

„V době, kdy vychází *Tóno monogatari* už je jasné, že západní kapitalismus s sebou nepřinesl jen civilizaci a osvícenství, ale že bude mít na svědomí zničení světa ‚starého Japonska.‘“<sup>94</sup> Zavedení západní racionality do japonské společnosti mělo za následek velký ekonomický skok kupředu a zajistilo Japonsku konkurenceschopnost, nicméně rapidní modernizace s sebou přinesla i krizi identity. Jak bylo zmíněno už v souvislosti s Inoue Enryem, zavádění racionality a vědeckosti nebylo tak úspěšné, jak by si vláda bývala představovala – muselo tudíž nutně existovat napětí mezi starým a novým systémem „víry,“ spojené mj. i s nedůvěrou obyčejných lidí v nové vědní disciplíny (jakou byla např. psychologie). Dobová literatura tento strach z modernity, slepé víry v racionalitu a západu obecně reflektuje – M. D. Foster v *Pandemonium and Parade* podrobně rozebírá dva autory<sup>95</sup> počátku 20. století a jejich díla, přičemž jako nejdůležitější kritické myšlenky uvádí tyto: Jak můžeme vědět, že je nové paradigma (vědecké) lepší, než paradigma staré (mystické)? Jak si můžeme být jistí, že vědecké paradigma někdo nezneužije? Obě tyto myšlenky ukazují na nestabilitu identity intelektuálů počátku 20. století, vyjádřenou skrze literární kritiku modernity (především v bezhlavou víru v ní). Tito lidé nesdíleli bezmeznou důvěru v triumf vědy a racionality nad pověrami, jakou disponoval Inoue Enryo. A ačkoliv se počátkem 20. století vědecké paradigma ustálilo jako standartní interpretační vzorec, rozhodně se nedá říct, že by bylo plně vstřebáno všemi vrstvami společnosti; „*Víra v moderní vědecké metody je nakonec tak křehká, ne-li křehčí, jako víra v nadpřirozeno.*“<sup>96</sup> Právě nestabilita identity vedla k pohledům do minulosti (která, ač měla svoje problémy, byla z tohoto úhlu pohledu alespoň stabilní) a na příběhy o *jókai* s ní spojených.

---

<sup>94</sup> Ivy, Marilyn. *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*. 1995. p. 180. Tuto knihu mám k dispozici v elektronické podobě, a z nějakého důvodu se mi nezobrazuje ve standartním A4 formátu, nýbrž menším, s dvojnásobným počtem stran, než má fyzická podoba knihy. Pro citace uvádím strany, jak mi je hlásí čtečka, nicméně neodpovídají stranám ve fyzickém výtisku knihy. Platí kdykoliv cituji z *Discourses of the Vanishing*.

<sup>95</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 119-137.

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 130.

Janagita Kunio byl pak ztělesněním této touhy po čisté minulosti, možná o to více, že sám pocházel z rolnické oblasti;<sup>97</sup> po příchodu do Tokia, kde studoval a později vědecky působil, byl jistě konfrontován s moderním vědeckým paradigmatem. Jeho zájem o *jókai*, jakožto součást kulturní historie Japonska eventuelně vedl k vytvoření teorie o *jókai* jakožto „padlých“ *kami*. Teorie degradace,<sup>98</sup> jak se také označuje, zní následovně: tím, jak stará víra ustupovala nové, degradovali staří *kami* na *jókai*; *jókai* jsou tedy *kami*, které už nikdo neuctívá. Podle M. D. Fostera je toto jeden z hlavních „pilířů“ Janagitovy folkloristiky, na němž je postaven předpoklad, že skrze *jókai* (a příběhy o nich) lze spatřit minulost obyvatel Japonska.<sup>99</sup> Tato minulost, plná *jókai* a strachu z nich, byla v Janagitových očích autentická (navíc nahlížená velmi nostalgicky) a především byla neodmyslitelně součástí japonské identity, proto i *jókai* jsou součástí japonské identity – v tom smyslu, že jsou součástí tradic a víry, která spojovala obyvatele dob minulých.<sup>100</sup> Opět se tu odráží krize identity Japonska počátku 20. století.

Janagita Kunio a jeho dílo bylo v posledních letech kriticky analyzováno snad ze všech úhlů,<sup>101</sup> přesto nelze upřít vliv, jaký měl na veřejnost a její vnímání *jókai* jakožto kulturních reliktnů starého Japonska.<sup>102</sup> M. D. Foster předkládá výstižnou metaforu o *tanukim*, kterého přešel vlak modernity – jeho mrtvolu poté lidi vzali a umístili do muzea, kam se na ní chodí dívat; slouží tak pro pobavení lidstva, přesto, že se jí dostává jakési úcty. Je však zcela zbavena záhadnosti a její zkoumání je bezpečné – roli záhadného (a potenciálně nebezpečného) přebírá od *jókai* moderní věda. Spolu s Fosterem se domnívám, že právě Janagita se zasloužil o finální a pevné ukotvení *jókai* jako něco výlučně japonského, zároveň však patřícího minulosti. Přece jen „přes rozdílnost svých cílů přistupovali jak Sekien, tak Enryó k *jókai* jakožto k živým fenoménům – které je třeba posbírat a zakreslit (Sekien), či shromáždit a odstranit (Enryó). Nicméně Janagita i Ema přistupovali k *jókai* výhradně jako k pojítku s minulostí.“<sup>103</sup> Právě tendence přistupovat k *jókai* jako k záležitosti dob minulých je dobře vidět i v současných zpracováních – jedním

---

<sup>97</sup> Ivy, *Discourses of the Vanishing*, p. 189.

<sup>98</sup> Tato teorie, minimálně v podobě *jókai* rovná se *kami*, které nikdo neuctívá, je pořád aktivně využívána i dnes; Noriko T. Reider ji cituje jako jedno z možných vysvětlení původu oni; podrobně viz. Reider, Noriko T. *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, p. 3.

<sup>99</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 146.

<sup>100</sup> Tamtéž, s. 147.

<sup>101</sup> Pro účely své práce využívám primárně analýzu M. D. Fostera; pro analýzu díla Janagita Kunia z hlediska literárního a jazykového viz. Ivy, Marilyn. *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan* nebo Figal, Gerald, *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*.

<sup>102</sup> Janagita Kunio nebyl jediný, a nebyl ani první, kdo nahlížel na *jókai* v sociokulturním a historickém kontextu. M. D. Foster rozebírá v *Pandemonium and Parade* ještě dalšího důležitého učence počátku 20. století, Ema Cutomua, který se zabýval zkoumáním každodenního života lidí v různých historických epochách. Janagita Kunio však dosáhl mnohem větší slávy a vlivu, proto se věnuji primárně jemu.

<sup>103</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 156.

z nejčastějších příkladů vložení *jókai* do příběhu je zasazení celého narativu do minulosti. K těmto tendencím se ještě budu věnovat v analytické části práce, nicméně domnívám se, že hlavní zásluhu na upevnění rovnice *jókai* = minulost (bez negativních konotací) = tradice má právě Janagita Kunio.

## 4. Modernizovaní démoni a současná pop-kultura

Tato kapitola se zaměřuje na to, jak se ve vizuálních médiích zobrazují tradiční *jókai* (objevují-li se vůbec); kapitola následující se v návaznosti na to pokusí určit, zda roli tradičních monster v moderních narrativech převzalo něco jiného. Zabývat se budu primárně japonskými animovanými seriály a filmy (běžně souhrnně označovaných jako anime), protože právě toto médium využívá *jókai* nejčastěji; žánrově se dotýkám primárně fantasy. Zobrazování tradičních *jókai* v současné pop-kultuře jsem rozdělila do tří kategorií: *jókai* jakožto metafora, *jókai* jako součást historie a *jókai* žijící ve vlastním světě, odděleném od toho lidského. Nejde o pevně vymezené kategorie, spíše momenty, které považuji za podstatné a pro vybrané dílo nejvíce prominentní. Navzájem se však nevylučují, naopak se ve většině případů prolínají, protože metaforickou funkci mají v určité míře všichni *jókai*. Pro přehlednost je každé kategorii věnována jedna podkapitola, přičemž celou situaci uvádím v patřičném kontextu – kapitolu tedy začínám událostmi, které spustili tzv. „*jókai*-boom“, který přetrvává dodnes, a vlivem komercializace na současnou podobu tradičních *jókai*.

### 4.1 *Jókai*-boom poválečného Japonska a počátku 21. století

Není příliš nadsazené říct, že Japonsko bylo po skončení druhé světové války v troskách, fyzicky i metaforicky – země skončila s poničenou infrastrukturou a ekonomikou, obrovskými ztrátami na životech; nemluvě o události, kterou bych označila za jeden z nejhorších válečných zločinů v dějinách, svržení atomových bomb na Hirošimu a Nagasaki. Japonsko se muselo potýkat nejen se zničenou zemí a ekonomikou, ale i s rozpadem národní identity – císař je zbaven své „neomylné svatosti“, rozpadá se představa vyvolenosti Japonska stát v čele velkého asijského impéria, ustupuje se od militarismu.<sup>104</sup> Veškerá energie je vkládána do oprav a do znovunastartování ekonomické mašinerie: „*Od poloviny 50. let 20. století do počátku 70. let zažívá Japonsko období prudkého ekonomického růstu, přičemž se s gustem znovu ustanovuje jako součást světového trhu.*“<sup>105</sup> Je až neuvěřitelné, že se Japonsko dokázalo ze své porážky vzpamatovat a eventuelně se znovu zařadit mezi světové velmoci. Nicméně prudký ekonomický rozmach se v 70. letech zastavuje a začíná se ozývat ekonomická a ekologická krize, způsobená prudkou industrializací - ta měla na svědomí mj. ničení životního prostředí, znečištění vodních zdrojů a s ním svázané šíření nemocí či extrémní pracovní nasazení (které

---

<sup>104</sup> Allison, Anne. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press, 2006. s. 36.

<sup>105</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 163.

vlastně přetrvalo do dnes). Podobně jako během krize modernity počátku 20. století, i tady dochází k nostalgickému ohlížení se do minulosti, jejíž nedílnou součástí byl folklór, a s ním i *jókai*.

Asi největší zásluhu na upevnění *jókai* v japonské pop-kultuře konce 20. století má kreslír a mangaka Mizuki Šigeru. Podobně jako Torijama Sekien vytvářel i Mizuki Šigeru ilustrované katalogy *jókai*; proslavil se však i skrze své mangy, ve velké míře zaměřené právě na *jókai* (ale i na válku, Mizuki byl veteránem 2. světové války a přesvědčeným pacifistou<sup>106</sup>). „Popularita jeho prací jednak odrážela, zároveň však i inspirovala vzrůstající přítomnost *jókai* v kulturní představitosti.“<sup>107</sup> Jinými slovy Mizuki využil nostalgické touhy po minulosti a záhadnu, která v poválečném Japonsku panovala, a dal *jókai* takovou podobu, která byla nejen vizuálně zajímavá, ale navíc generovala profit; ve své době byl považován za autoritu ohledně *jókai*, a kolem něho samého se utvořil kult osobnosti.<sup>108</sup> Jeho asi nejslavnějším dílem, které se dočkalo černobílého televizního seriálu (a poté mnoha dalších adaptací), je manga s názvem *Gegege no Kitaró* (Strašidýlko Kitaró). Hlavním hrdinou této manga série je Kitaró, *jókai* ve formě jednookého chlapce, který se pohybuje mezi světem lidí a světem *jókai*; často je jeho úkolem chránit hodné *jókai*, nebo hodné lidi před zlými *jókai*. Podle M. D. Fostera je tu korelace se snahou Mizukiho samotného „zachránit“ *jókai* a jejich čarovný svět před upadnutím v zapomnění.<sup>109</sup> Jakýkoliv byl Mizukiho původní záměr, faktem zůstává, že díky jeho dílům se *jókai* stali pevnou součástí populární kultury, především té vizuální. Janagita Kunio se zasloužil o to, že se *jókai* stali součástí japonské kulturní historie, Mizuki Šigeru má zásluhu na tom, že se stali relevantními pro mediální trh.

Ani po přelomu milénia zájem o *jókai* neupadá, ba právě naopak; neustále se zdokonalující technologie, a především internet, umožňuje *jókai* cestovat po celém Japonsku, a dokonce mimo něj. Vznikají internetové *jókai* databáze, *jókai* bestiáře, rozbíhá se „*jókai*-turistika“,<sup>110</sup> ale hlavně se objevuje konzumní zboží s motivy *jókai* – primárně v jejich moderní, stylizované podobě, nejčastěji spojené s nějakým konkrétním anime či mangou.

---

<sup>106</sup> Křivánková, A, a kol., *Planeta Nippon*. Crew s.r.o., Praha, 2017. s. 188.

<sup>107</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 164.

<sup>108</sup> Tamtéž, s. 165.

<sup>109</sup> Tamtéž, s. 167.

<sup>110</sup> Foster v úvodu *Pandemonium and Parade* (s. 1-2) uvádí příklad malého japonského městečka, v jehož okolí se našla kostra, o níž s hned začalo tvrdit, že je to kostra patřící hadímu *jókai*. I když toto tvrzení bylo eventuelně vyvráceno, město stejně využilo zájmu lidí o záhadu a začalo vyrábět a prodávat produkty s daným *jókai* spojené, přičemž se těšilo zvýšené návštěvnosti mj. i lidí, kteří doufali, že hadí monstrum někde v okolí uvidí na vlastní oči.



## 4.2 *Jókai* jako komodita – vliv komercializace

„Vskutku, žijeme v době, v níž představitelství hraje stále důležitější roli v (světové) ekonomice a je zakotvená stále hlouběji v (a zároveň je hnacím motorem pro) komercializaci.“<sup>111</sup> Domnívám se, že komercializace se výrazně podepsala na podobě, jakou na sebe modernizovaní *jókai* vzali. Poválečný důraz na tvrdou práci ve prospěch státu, zavedený s účelem rychle dostat Japonsko z ekonomické krize a stále přítomný i dnes, dal vzniknout pestrobarevnému konzumnímu průmyslu – v 60. letech 20. století vlastnilo téměř 50% japonských domácností televizi, přestože finanční situace bylo pro mnoho z nich nestálá.<sup>112</sup> Přitom moderní doba není prvním momentem v dějinách Japonska, kdy se *jókai* objevují v zábavním průmyslu ve formě, která je zpeněžitelná – k tomu docházelo už v období Edo, jak je vidět mj. na dříve zmíněných *jókai* katalozích Torijama Sekiena. Právě období Edo by se dalo označit za počáteční bod procesu, v němž se začíná vytrácet strach z *jókai* a nahrazuje ho potěšení (v tom smyslu, že lidé se „těšili“ z umění, které jako motiv začalo využívat nejrůznější *jókai*); hlavně proto, že obyčejní lidé měli před očima jiné, mnohem hmatatelnější hrozby: „Pro obyvatele měst byli oni *bytošmi* z literatury a umění, nikoli okamžitá hrozba pro jejich každodenní životy, kdežto samurajové, se svými dvěma meči a nejrůznějšími politickými a sociálními výhodami, mohli jejich životy a živnosti reálně ohrozit.“<sup>113</sup> Na tomto procesu se dále výrazně podepsalo úsilí Inoue Enrya a práce Janagita Kunii, přičemž pomyslnou „korunu“ mu nasadil Mizuki Šigeru, který ukázal na potenciál moderních populárních médií jako prostoru, kde se může jednotlivým *jókai* nejen dobře dařit, ale kde je zároveň lze i zpeněžit.

V 60. a 70. letech 20. století získává na popularitě jak manga, tak její televizní zpracování; v komiksové tvorbě se ustavuje vzor, jímž se tento průmysl řídí doteď – vydávání týdeníků, obsahující kratší kapitoly (16-20 stran) několika titulů. Původní magazíny cílily primárně na chlapecké publikum,<sup>114</sup> a právě dospívající chlapci jsou hlavní cílovou skupinou i dnes, ačkoli jak manga, tak anime se dávno rozrostly do nespočtu žánrů, cílících na všechny možné kategorie čtenářů. V současnosti popularita tištěných komiksových týdeníků upadá, což souvisí s vývojem technologií (mangu lze získávat digitálně, navíc je tu konkurence ve formě videoherního průmyslu) a klesající kupní silou rodin i jedinců.<sup>115</sup> Manga i anime průmysl je však momentálně světovější, než kdy dříve a krach mu v dohledné době nehrozí; jen

---

<sup>111</sup> Allison, Anne. *Millennial Monsters*, s. 23.

<sup>112</sup> Tamtéž, s. 60.

<sup>113</sup> Reider, *Japanese Demon Lore*, s. 97.

<sup>114</sup> Křivánková a kol., *Planeta Nippon*, s. 15.

<sup>115</sup> Tamtéž, s. 17.

v souvislosti se zvyšující se mírou digitalizace pravděpodobně dojde ke změně formátu, v jakém se manga vydává (do jisté míry už k tomu dochází, jak je vidět třeba na popularitě tzv. webtoonů<sup>116</sup>). Anime už se novým trendům přizpůsobilo – dnes vznikají zásadně krátké série (13 dílů po zhruba 20 minutách), přičemž ještě před několika lety se šlo běžně setkat se sériemi o 60 dílech, ale i 200 dílech; a z výhradně televizních seriálů se pomalu stává i záležitost internetová, minimálně pro západní trh.

Proč jsou však mangy a anime pro podnikatele tak lákavou komoditou? Protože mají potenciál generovat další zisky, mimo těch z jejich vlastního prodeje, v podobě franšizového zboží – plakáty, figurky, hračky apod. Podle Anne Allison stojí za vznikem anime, mang a ostatních médií zábavního průmyslu nejen touha vytvářet či oživovat fantasie, ale i touha vydělat<sup>117</sup> – tomu by odpovídal i fakt, že téměř veškerá anime produkce je adaptací mang, novel či videoher; originálních titulů vzniká minimum. Důvodem pro to je samozřejmě garance zisku, kterou s sebou nese zpracování děl, která už mají fanouškovskou základnu – i sebehorší adaptace si v takovém případě alespoň zaplatí náklady.

Vezmeme-li v úvahu všechny tyto faktory, není obtížné si domyslet, proč komercializaci podléhá i folklor. Zpracováním tradičních příběhů jednak dochází k navození pocitu nostalgie (protože se předpokládá, že divák dané vypravování zná), a zároveň se ušetří čas, který by byl potřeba k vymyšlení originální zápletky. Moderní podoba příběhu (ať už vizuální či jakákoliv jiná) mu pak dodá relevantnost, popřípadě uměleckou hodnou – jako třeba v případě animovaného filmu *Kaguya-hime no monogatari* (Příběh o princezně Kaguje) z roku 2013, který dosáhl úspěchu nejen v řadách kritiků, ale i mezi obyčejnými diváky (pokud lze věřit internetu, považují ho někteří za nejlepší animovaný film všech dob).

### 4.3 Monstra a příšery jako metafora

Než se začnu věnovat dílům, která se zabývají explicitně bytostmi z japonského folklóru, věnuji pár slov příšerám abstraktním. Do této kategorie řadím ta díla, která sice pracují s monstry a strašidly, ale daná bytost, často démonická, má primárně sloužit jako metafora pro něco dalšího – buď kvůli obejití cenzury, nebo pro silný vizuál, který zesiluje narativ. V tomto kontextu nelze nezmínit asi nejslavnější z monster, které má svůj původ v metaforickém vyjádření

---

<sup>116</sup> Komiksy, které jsou cíleně tvořené pro digitální distribuci a formou přizpůsobené čtení na mobilních zařízeních (tj. místo jednotlivých stran mají dlouhé, na výšku formátované pruhy obrázků). Webtoonům v současnosti dominují především korejské komiksy, některé z nichž se dokonce dočkali animovaného zpracování.

<sup>117</sup> Allison, Anne, *Millennial Monsters*, s. 65.

strachu z atomových zbraní – Godzillu. Film, v původním názvu *Godžira*, vychází roku 1954, v době, kdy byla hrůza z atomového útoku USA v živé paměti lidí a kdy navíc docházelo k americkým atomovým testům na Marshallových ostrovech, o nichž byli spraveni Američané, ale nikoliv Japonci.<sup>118</sup> Na rozdíl od svým pokračování má první Godzilla blíže k existenčnímu hororu než k akční podívané, s níž je spojena v současné kinematografii; obrovské ničivé monstrum ztělesňuje děs a nebezpečí atomových zbraní a k jejímu zničení je zapotřebí využit zbraně ještě ničivější, než je monstrum samotné. Vítězství nad Godzillou se tak jeví jako prázdné – monstrum bylo poraženo monstrem ještě děsivějším (tj. člověkem), a kdo může zaručit, že „dozvuk“ bitvy neprobudí k životu nějakou další Godzillu? Film je důležitým historickým mezníkem, protože signalizuje návrat kinematografie zpět k zábavnímu průmyslu a pryč ze služeb státu a ideologické propagandy.<sup>119</sup> Stojí však také u zrodu fenoménu *kaidžu* – obřích, většinou prehistorických, monster, nějakým způsobem probuzených z tisíciletého spánku a ohrožujících lidstvo. Filmy s *kaidžu* už dávno nejsou jen Japonskou záležitostí a jsou v současné době koncipované především jako velkolepá podívaná plná efektů a zničených budov – toho budiž svědkem nejnovější inkarnace Godzilly z roku 2019 (česky vyšlo pod názvem *Godzilla II: Král monster*) či *Pacific Rim* (2013).

Godzilla však zdaleka není jediným případem, kdy monstrum či démon slouží jako metafora, pouze tím nejlépe viditelným západnímu publiku. Jak poznamenává Noriko T. Reider v *Japanese Demon Lore*, oni byli často využíváni k metaforickému vyjádření nepřátel Japonska: nechvalně známé je kupříkladu zneužití jednoho z tradičních lidových příběhů o chlapci jménem Momotaró, ve 40. letech k válečné propagandě (mj. ve formě animovaného filmu s názvem *Momotaró: Posvátní mořští bojovníci*<sup>120</sup>). Příběh Momotaróa byl pravděpodobně zvolen proto, že jeho vyvrcholením je Momotaróovo vítězství nad tlupou *oni*, obývajících tajemný ostrov a tyranizujících místní obyvatele. Není těžké si domyslet, proč právě osvobození ostrova od démonických nepřátel bylo pro účely propagandy ideální. Zobrazování nepřátel Japonska jakožto zlovolných *oni* však není vynálezem nacionalismu 20. století, k marginalizovaným skupinám uvnitř hranic a k cizincům mimo ně bylo tímto způsobem přístupováno i ve staletích dřívějších – podle některých teorií vycházel samotný koncept *oni* původně z xenofobního přístupu většinové japonské společnosti ke skupinám obyvatel, žijícím na jejím okraji, popřípadě kdekoliv, kam „*nedosahovala moc císaře*.“<sup>121</sup>

---

<sup>118</sup> Křivánková a kol., *Planeta Nippon*, s. 193.

<sup>119</sup> Allison, Anne. *Millennial Monsters*, s. 42.

<sup>120</sup> Křivánková a kol., *Planeta Nippon*, s. 114.

<sup>121</sup> Reider, *Japanese Demon Lore*, s. 6.

Hovoříme-li o využití *jókai* v populární kultuře, jeden z předpokladů, který se automaticky objevuje (obzvláště u nás, západních badatelů), je tento: největšího využití by nejrůznější monstra a příšery mohla mít jakožto „vnitřní démoni“ v mysli jednotlivce. Zobrazení strachu, vzteku či mentálních problémů jakožto démonicky vyhlížející bytosti může posloužit k posílení emoční roviny příběhu, a hlavně umožní divákovi lépe si vizualizovat zápas abstraktních konceptů. Nicméně je třeba mít na paměti, že anime sleduje hlavně ty trendy, které jsou dobře prodejné, a přesto, že fantastické motivy jsou velmi populární, díla, která velkou měrou vyžadují zapojení divákova intelektu stojí mimo mainstreamovou tvorbu a objevují se spíše v manze.<sup>122</sup> Tím nechci říct, že intelektuálně náročnější anime nevznikají,<sup>123</sup> nicméně západní divák se k nim prakticky nedostane, protože legální streamovací platformy nabízejí především to, co je populární (čímž je v současnosti především akční šónen<sup>124</sup> s nádechem fantasy nebo sci-fi).

Pro účely této podkapitoly teď odbočím od anime k videohře, která koncept démonů jako metafor vzala a po smíchání s hlubinnou psychologií C. G. Junga na něm vystavěla svůj příběh a herní mechaniky – jedná se o hru s názvem *Persona 5*. Vydaná roku 2016 společností Atlus pro herní konzole Playstation jakožto pátý díl v sérii stejného jména, *Persona* by se dala zařadit do žánru magického realismu, přesto že z hlediska herních mechanik jde o RPG.<sup>125</sup> Celá herní série stojí na konceptech archetypů, stínu a person hlubinné psychologie C. G. Junga a zároveň funguje jako sociální kritika, protože velmi často řeší reálné problémy, ač zobrazené v extrémní formě. Každý z dílů série funguje jako uzavřený celek, který s ostatními pojí jen mechaniky, koncepty a způsob, jakým je vystavěn narativ. Každá *Persona* cílí svou kritiku trochu jiným směrem, a přestože *Persona 5* komentuje především zneužití moci, korupci justičního systému, a vlastně i sociální média a jejich vliv na lidské masy (a manipulaci masami celkově), přistupuje ke svým tématům mnohem abstraktněji a metaforičtěji než její předchůdce. V *Personě 4* mají hlavní hrdinové za úkol vyřešit sérii záhadných vražd, přičemž pátrání je zavede až do

---

<sup>122</sup> Částečně jde o záležitost peněz, vytvořit anime je mnohem nákladnější než vytvořit černobílou mangu; manga navíc historicky existovala i v avantgardní, „nemainstreamové“ podobě. Podrobněji o její historii a slavných autorech viz. Krivánková a kol., *Planeta Nippon*, s. 32-7.

<sup>123</sup> Roku 2004 vyšlo kriticky oceněné *Mósó Dairirin* (v angličtině *Paranoia Agent*), které se však mainstreamové popularity nedočkalo. Pro podrobný rozbor jeho motivů a sociální kritiky viz. Figal, Gerald. “Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi’s Paranoia Agent.” *Mechademia* [online], vol. 5, University of Minnesota Press, 2010, s. 139–55. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/41510961>.

<sup>124</sup> Žánr anime a mangy cílený primárně na dospívající chlapce, čemuž odpovídá věk hlavního hrdiny i narativ.

<sup>125</sup> Role-playing game, česky hra na hrdiny; žánr, v jehož rámci si hráč vybere/vytvoří postavu, kterou pak postupováním v příběhu vylepšuje a zároveň za ní „hraje“ (RPG bývají mixem akčního herního systému v kombinaci s volbou dialogů, které příběh posouvají kupředu).

kouzelného „televizního světa“ (kam vstupují fyzicky, prostřednictvím televize), v němž musejí bojovat se stíny. Hlavním motivem *Persony 5* je vzpoura (proti společenskému řádu, který je nahlížen jako svazující a nefunkční) a cílem jejich hrdinů je změnit srdce „zlých dospělých,“ tedy lidí v mocenské pozici, kteří svou moc zneužívají a ubližují ostatním okolo. Toho lze docílit tak, že vstoupí do podvědomí svých „cílů“ a ukradnou jim jejich „poklad“ (předmět, ke kterému se daný cíl nezdravě upnul, a to pokrývá nejen jeho touhy, ale celou osobnost); po návratu do reálného světa se změna v podvědomí cíle odrazí na jeho chování. Tomuto konceptu odpovídají i herní mechaniky a celkový design, který hru proslavil (ačkoli těžko říct, jestli byla primární stylizace hrdinů do „zlodějů džentlmenů“ či vznikla až po vymyšlení herních mechanik).

Už na první pohled je vidět, že samotný cíl hry – změna v myšlení, provázená změnou v chování – je ukotven na úrovni psychologie a zvláště ve srovnání s *Personou 4* je obtížněji uchopitelný (tam je cílem chytit vraha a ve fyzickém světě ho předat spravedlnosti). Svět lidského podvědomí je sám o sobě velmi abstraktním konceptem – hrdinové sem sice vstupují sice pomocí mobilní aplikace, ale oproti dílu přechozímu, kdy hrdinové fyzicky procházeli televizí, nyní pouze zmáčknou tlačítko na mobilu, načte se obrazovka zavlní a hrdinové jsou ve světě lidského podvědomí; což lze mimo jiné interpretovat tak, že se vše odehrává na úrovni myšlení, nikoli úrovni fyzické. Kde však přichází ke slovu onen „boj s vnitřními démony“ je při střetech s cíli – asi nepřekvapivě, vzhledem k žánru hry, se každá loupež pokazí a hrdinové tak musejí se svým cílem bojovat. A právě v tomto momentě se cíl, do té doby prezentovaný v lidské formě (ačkoli groteskně oděný), změní na monstrum, který nějakým způsobem ztělesňuje dané „pokřivené“ tužby (např. umělec, který vykořisťoval své žáky a přivlastňoval si jejich tvorbu, se změní na čtyři démonické obrazy). Je zajímavé, že ač pro menší nepřátele hra využívá folklórní a mýtické bytosti z celého světa, hlavní „zlí“ nepřátele jsou monstrózní, groteskní, ale unikátní (ačkoli jistá inspirace folklórem se odráží i zde).

Krátce se teď dotknu interpretaci *jókai* jakožto marginální skupiny (ať už si namísto *jókai* člověk dosadí rasově odlišnou skupinu či LGBTQ+ komunitu). Tento způsob čtení příběhů je velmi subjektivní, nicméně má potenciál rezonovat s velkým množstvím diváků. Příběhy, jejichž hlavní hrdinové se pohybují mezi světem lidí a *jókai* (a často jsou sami napůl *jókai*) lze touto optikou nahlížet nejspíše v případě, že divák sám patří do nějaké minoritní skupiny, kterou majoritní společnost diskriminuje. Příběhy s dospívajícími protagonisty, kteří hledají místo ve světě, který je z nějakého důvodu odsuzuje (třeba právě proto, že jsou půl lidé, půl *jókai*), je pro takového diváka snadné srovnat s vlastní zkušeností dospívání a dosadit si namísto

*jókai* odstín pokožky, sexuální orientaci či gender. Není náhoda, že *jókai* se v současnosti vyskytují hlavně v dílech zaměřených na dospívající, protože tyto příběhy často pracují s motivem přijetí sebe sama, včetně částí, které společnost nějak odsoudila (v případě hrdinů, kteří jsou napůl *jókai*, je toto přijetí sebe sama ještě explicitněji vidět). Kvůli svým vlastním zkušenostem mám tendenci vyhledávat právě podobné typy příběhů (o sebepřijetí) a okamžitě v nich vidět paralelu se svými vlastními zkušenostmi. To do jisté míry ovlivnilo i výběr příkladů k rozboru, nicméně anime, v nichž vystupují *jókai*, skutečně vzniká nejvíce v žánrech cílících na dospívající publikum.

Závěrem se dá konstatovat, že ač současná pop-kultura skrze vizuální média využívá monster jakožto metafor (avšak v mnohem menší míře, než by západní badatel předpokládal), jde téměř o výhradně monstra „nová“ a nikoliv a *jókai*. Těm je, jak se zdá, přirazena jiná úloha, spojená s jejich statutem reliktu kulturní historie.

#### **4. 4 *Jókai* v minulosti, historické fantasy**

Do této kategorie patří díla, jejichž příběh se odehrává v nějakém historickém období a v nichž vystupují tradiční *jókai*. Na existenci této kategorie mělo pravděpodobně vliv několik věcí; v první řadě se domnívám, že se zde odráží právě smýšlení o *jókai* jakožto o něčem z dob minulých. Dále je přítomna nostalgická touha po minulosti, která často vede k její romantizaci, stejně jako potřeba vzdálit se realitě – v tomto případě pomocí ponoření se do idealizované podoby nějaké historické éry. K detailnímu rozboru jsem zvolila dvě díla: anime *Inujaša* a mobilní hru *Onmyódži*. Jedním z důvodů mého výběru je fakt, že každé z vybraných děl je zasazeno do jiné historické epochy a má velmi odlišné protagonisty; přesto je jejich zobrazování *jókai* v mnohém podobné.

Jak *Inujaša* (vysíláno 2000-2004, druhá série 2009-2010), tak i jeho pokračování *Jašahime* (2020-?) se odehrávají v minulosti (ve feudálním Japonsku, přibližně období Sengoku<sup>126</sup>), a tato minulost je kromě lidí také obývána nejrůznějšími *jókai*. Anime vychází ze stejnojmenné mangy, jejíž autorkou je Rumiko Takahaši a žánrově by se dalo označit za akční, historicko-fantastickou romantickou komedii. Hlavní hrdinka, Kagome, jednoho dne spadne do studny a ocitne se v minulosti, kde se setká s Inujašou, který je napůl člověk a napůl *jókai*, s nímž pak zažívá nejrůznější dobrodružství. Děj samotný není pro mou analýzu příliš podstatný, důležitá je představa, že *jókai* obývají minulost, a aby se s nimi mohla hlavní hrdinka setkat, musí

---

<sup>126</sup> (1467-1615) „Období válčících států,“ nazvané podle, že v té době spolu o moc válčila knížata zvaná daimjó; období sengoku končí vítězstvím Tokugawa Iejasua a ustanovením Tokugawského šógunátu.

cestovat časem. Kagome sice cestuje do „jiného světa,“ ale tento svět je skutečná historická epocha a není obýván jen *jókai*, ale i lidmi. V žádném ze zpracování není ukázáno, že by *jókai* existovali i v moderní době, v níž Kagome žije – i v závěru příběhu, když se Kagome rozhodne, že chce žít s Inujašou, se za ním musí vrátit do minulosti. Celá zápletka o cestování v čase samozřejmě slouží k ozvláštňení příběhu, nicméně se zde odráží myšlenka, že *jókai* byli pro obyvatele dob minulých skutečně existujícími bytostmi, ale v moderní době existují pouze ve vzpomínkách a vyprávěních, nikoliv v reálném světě. *Jókai* jsou „naživu“ pouze v minulosti, nikoliv přítomnosti.

*Inujaša* silně čerpá z představy, že *jókai* dokáží měnit podobu; valná většina *jókai* postav na sebe umí vzít lidskou podobu, ve které se pohybuje skrz většinu příběhu, přičemž svou skutečnou podobu na sebe bere jen v boji či v jiném nezbytně nutném případě. Důvodem pro lidskou podobu hlavních postav může samozřejmě být pohodlí autorky – mohly se jí lépe kreslit lidé, na lidských obličejích (i těch v manga stylu) je snazší graficky vyjádřit emoce, než na obličejích zvířecích či nějak groteskně zkroucených; nicméně v narativu, který *Inujaša* vytváří, má tato skutečnost zajímavé implikace. Nejsilnějšími *jókai* se v příběhu jeví být ti, jejichž pravá podoba je nějak spojená se zvířetem (či mýtickou bytostí, např. drakem); např. Inujašova *jókai* polovička je psí démon (odtud pochází jeho jméno<sup>127</sup>) a jeho otec, velký psí *jókai* Tóga byl podle všeho jedním z nejsilnějších *jókai* celého Japonska. Ona velká moc těchto *jókai* se projevuje právě tím, že na sebe dokáží vzít lidskou podobu, což může být chápáno jako reference na mnohé lidové příběhy, v nichž zvířata (ale i rostliny a neživé předměty) získávají po dosažení určitého věku (nejčastěji sta let) magické schopnosti, stávají se *jókai* a často napodobují lidi nebo na sebe berou přímo lidskou podobu. *Jókai* v *Inujašovi* považují lidi za podřadné, protože i slabí *jókai* dokáží způsobit lidem potíže, a shlížejí na ně svrchu; podle Noriko T. Reider, která se *Inujašovi* krátce věnuje v *Japanese Demon Lore*, může jít o prvek sociální satiry, která komentuje lidskou posedlost silou a vlivem. Ať už byl tento prvek přidán z jakéhokoliv důvodu, výsledkem je poměrně ironická situace, v níž ti nejsilnější a neváženější *jókai* vlastně napodobují lidi, kterými pohrdají, a to včetně způsobu oblékání.

---

<sup>127</sup> Inu (犬) znamená pes, *jaša* (夜叉) je japonská podoba sánsrského *jakša*, a odkazuje na bytost původně z mýtů a legend Indie, která eventuálně přišla s buddhismem do Japonska. Tato buddhistická interpretace *jakšů* se od jejich indických protějšků značně odlišuje, mj. jsou japonští *jašové* mnohem více spojováni s násilím a tím, jak se místní tradice mísili s buddhismem, došlo ke spojování *jašů* např. s oni a jinými zlovolnými bytostmi. Více viz. internetová *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit.2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/yasha/>.

Ačkoli je příběh zasazen z velké části v minulosti, jeho portrét *jókai* je poměrně moderní. *Jókai* v *Inujašovi* mají svůj vlastní svět, nezávislý na tom lidském; lidi se jim vlastně „pletou pod nohy“ a nezajímají je. Hlavně jsou schopni nejen vyšších emocí, ale i změn v charakteru (což si od nich na jednu stranu žádá příběh, to však nic nemění na tom, že schopnost emočního růstu je brána jako lidská vlastnost), což je činí výrazně lidštějšími, než jsou jejich tradiční vyobrazení. Modernizace se u *jókai* v tomto případě projevuje především „polidštěním“ (nejen z hlediska vizuálního), jak bude ještě dobře vidět i na dalších příkladech.

*Onmyódži* je mobilní hra z čínsko-japonské koprodukce (vydaná r. 2017), a už na první pohled zaujme nádherným vizuálem v anime stylu, jehož úkolem je nalákat hráče; jde totiž o tzv. gacha hru,<sup>128</sup> a líbivé postavičky jsou proto klíčové. Hra těží z popularity *onmyódžiho* Abe no Seimeie, který slouží jako její protagonista, a kterého jsem zmiňovala krátce v kapitole 2. Šlo o skutečnou historickou osobnost, žijící někdy v období Heian (většinou se uvádí r. 921-1005), která je v posledních letech velmi populární a objevuje se v mnoha ztvárněních; nejčastěji na sebe však bere podobu pohledného mladého muže v tradičním *onmyódži* rouchu. To je změna, o níž se zasloužil Jumemakura Baku – ten ve svém románu *Onmyódži* (podle nějž vznikla mj. veleúspěšná manga stejného jména) zobrazuje Abe no Seimeie jako mladého, pohledného muže; tradičně se přitom zobrazoval jako stařec, výjimečně jako chlapec.<sup>129</sup> Sdílí tak podobný osud jako Merlin, čaroděj z artušovských legend, jenž se také tradičně zobrazoval jako stařec/dítě, a jehož moderní portréty jsou mnohem pestrobarevnější.

Protagonistou hry *Onmyódži* je tedy Abe no Seimei, jehož design, ač modernizovaný a barevný, má mnoho tradičních prvků – tento motiv (tradiční oděv, ale nějakým způsobem modernizovaný) se neobjevuje jen v případě *Onmyódži* a budu o něm ještě mluvit. Děj hry je zasazen do období Heian a začíná tím, že Abe no Seimei ztratí paměť, a hráč má za úkol odhalit, co se stalo, a přitom pomáhat nejrůznějším *jókai*, kteří zabloudí k Seimeiově domu, s jejich problémy. Je zajímavé, že ač Seimei ve hře několikrát opakuje, že jeho úkolem je chránit Kjóto, problémy, které řeší, se týkají primárně světa *jókai* a na ten lidský mají jen minimální dopad. Hra totiž staví Seimeie do role jediné osoby, na niž se mohou nebozí *jókai* obrátit – na rozdíl od obyčejných lidí je Seimei vidí a je dostatečně mocný na to, aby jim pomohl. Tento narativ odpovídá tradiční představě o tom, že *jókai* jsou neviditelní, a proto je při problému s nimi třeba

---

<sup>128</sup> Hra, v rámci níž získává hráč nové postavy do kolekce tím, že točí „kolem štěstí,“ přičemž platí, že čím vzácnější postava, tím nižší je procentuální šance, že ji hráč získá.

<sup>129</sup> Reider, *Japanese Demon Lore*, s. 133.



zavolat specialistu (tj. *onmyódžiho*). Nicméně samotní *jókai* v podobě, jaké je hra prezentuje, jsou velmi moderní.

V první řadě je to jejich vzhled – tradiční, ale modernizovaný oděv v kombinaci s velmi lidskou vizáží, a to i v případě *jókai*, kteří jsou tradičně zobrazováni jako zvířata, předměty či vizuální fenomény, např. *enenra*.<sup>130</sup> Líbivý lidský vzhled má v tomto případě na svědomí především komercializace – cílem gatcha hry je koneckonců dostat z hráče co nejvíce peněz a nejlepší způsob, jak toho dosáhnout, je mu poskytnout velké množství líbivých postaviček ke sbírání (společně s nízkým procentem pravděpodobnosti, že danou postavičku získá). Ačkoli volba toho, který *jókai* dostane lidský „makeover“ se zdá být nahodilá, protože např. *nurikabe* je zobrazován tak, jako tradičně – v podobě zdi s očima, rukama a nohama a pro *tanukiho* je zvolena roztomilá, zvířecí podoba. Také chování jednotlivých *jókai*, a problémy, které Seimei musí řešit, jsou velmi lidské – problémy s láskou, nedostatek sebedůvěry či pomsta (v různé míře závažnosti). Nikoli tedy to, co by člověka napadlo v souvislosti s *jókai* jako první – totiž problémy s lidmi. Ty se ve hře vyskytují prakticky jen v jednom případě, který stojí za podrobnější rozebrání; dochází v něm totiž k převyprávění tradičního příběhu o Šuten Dódžim, přičemž jsou jeho „účinkujícím“ přehozeny role a dochází k zajímavé polemice o kategoriích dobra a zla.

Ve své tradiční podobě se tato legenda odehrává následujícím způsobem: Z hlavního města se začnou ztrácet lidé, především mladé ženy. Když se ztratí i dcera významné šlechtické rodiny, pozve si její otec Abe no Seimeie, aby mu vyvěstil, co se s ní stalo. Abe no Seimei zjistí, že ženy unášejí *oni* z hory Oe, kteří své oběti následně požirají; v čele této tlupy stojí *oni* zvaný Šuten Dódži. Šlechtici, kterým se ztratily dcery pak apelují na císaře, aby vyslal hrdinného Minamoto no Raikó a jeho generály zlotřilé *oni* porazit. Císař tak učiní a Minamoto no Raikó dostane císařský rozkaz *oni* z hory Oe zlikvidovat: „Slyš, Raikó, démoni se usadili na hoře Oe v provincii Tanba. Páchají mnohé zlo. Je nemyslitelné, aby démoni sídlili byt' jen v nejzazší oblasti mé nádherné země, natož poblíž hlavního města. Rozdrť je.“<sup>131</sup> Minamoto no Raikó uposlechne císařského rozkazu a vydá se *oni* zlikvidovat; protože si je však vědom své vlastní smrtelnosti, zastaví se nejprve v buddhistickém chrámu a pomodlí se za ochranu. Protože je třeba dostat se dovnitř pevnosti, kterou si *oni* na hoře zbudovali, rozhodne Minamoto no Raikó,

---

<sup>130</sup> *Jókai* tradičně zobrazovaný jako oblak kouře, ve hře *onmyódži* je však v podobě krásné ženy s dýmkou. Pro více informací o tradiční podobě *enenry* viz. internetovou *jókai* databázi na <https://yokai.com/enenra/>.

<sup>131</sup> Reider, Noriko T. „Shuten Doji: „Drunken Demon““ *Asian Folklore Studies* [online], vol. 64, no. 2, Nanzan University, 2005, s. 207–31. [cit. 21-11-21]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <http://www.jstor.org/stable/30030420>, s. 214.

že se on a jeho generálové převlečou za *jamabuši*, horské askety – jejich cílem je dostat se přímo k Šuten Dódžimu s nadějí, že když zabijí jeho, bude snazší se vypořádat se zbytkem *oni*. Po cestě potkají dřevorubce (ve skutečnosti přestrojená božstva, která odpověděla na dřívější modlitby), od nichž získají kouzelné saké, s jehož pomocí plánují Šuten Dódžiho omámit a oslabit. To je také přesně to, co se stane – *oni* převlečené válečníky vpustí do své pevnosti, kde je Šuten Dódži pohostí (přemožen zvědavostí nad tím, jak se *jamabuši* dostali až k jeho prahu) a po požití kouzelného saké usne, načež mu Minamoto no Raikó usekne hlavu (a při tomto činu téměř sám zemře, protože useknutá hlava Šuten Dódžiho ještě chvíli žije a pokusí se ho zakousnout; Minamoto no Raikó přežije díky ochranám božstev). Hrdinní válečníci poté pobijí zbytek *oni*, odvedou unesené dívky zpět do jejich domovů a useknutou hlavu Šuten Dódžiho odnesou do hlavního města a předloží ji k nohám císaři, čímž se symbolicky upevní moc císaře i nad divokými *oni*.<sup>132</sup>

*Onmyódži* do určité míry vychází z původní legendy, avšak převrací role – nebo minimálně hráči předkládá klíčové postavy příběhu v zcela odlišném světle. Morální hodnocení způsobu, jakým je Šuten Dódži poražen (tj. že k tomu došlo klamem) není bez precedentu. V moment své smrti Šuten Dódži údajně vyřkl slova: „*Jak smutné, vy asketové! Tvrdili jste, že nelžete. Ve světě démonů neexistuje faleš.*“<sup>133</sup> Ačkoli tedy nelze Šuten Dódžiho považovat za morálně kladnou postavu, jeho smrt vzbuzuje sympatie; naopak jinak spravedlivý válečník Minamoto no Raikó působí jako lhář a podvodník, který si k vítězství dopomohl klamem. Nejde o první legendu v Japonské historii, v níž je nepřítel opit a následně přemožen – podobným způsobem porazí bůh Susanóo osmihlavého hada Jamata no Oroči. Jamata no Oroči však v příběhu vystupuje víceméně jako nelítostná bestie bez rozumu, kdežto Šuten Dódži zcela očividně rozum má, ač postrádá lidský „morální kompas.“ Navíc v dobré vůli pohostí převlečené válečníky, protože se domnívá, že jde o askety, a pohostit askety patří k slušnému vychování (očividně i pro *jókai*). Svět *jókai* je tak postaven do zajímavé pozice - v porovnání se světem lidí je přímočarý a „bez klamu:“ *Oni* se vás sice pokusí zabít/sežrat, ale nebudou předstírat, že jim jde o něco jiného, kdežto lidé budou předstírat pohostinství a následně vám „zarazí nůž do zad.“

Precedent tedy existuje – jak však k celé záležitosti přistupuje *Onmyódži*, videohra, která vznikla v 21. století? Nedá se tvrdit, že by hra vykreslovala *oni* jako explicitně dobré, jejich vyobrazení je spíše neutrální – lidé je nezajímají, tudíž jim ani aktivně nepomáhají, ani aktivně

<sup>132</sup> Interpretace převzatá z Reider, *Japanese Demon Lore*, s. 47.

<sup>133</sup> Reider, *Shuten Doji*, s. 224.

neškodí; v podstatě to jediné, co je zajímavá, je boj s jinými *jókai*, popřípadě jiným frakcemi *oni*. Když *Onmyódži* prvně představí svému hráči Šuten Dódžiho a jeho pravou ruku, Ibaraki Dódžiho, je tak učiněno v poměrně groteskní situaci: Ibaraki Dódži přijde požádat o pomoc Abe no Seimeie, protože jeho přítel, Šuten Dódži, se utápí ve smutku a pití a nechce nic dělat. Seimei velmi rychle odhalí, že příčinou velkého zármutku je Momidži, duch javorového stromu, který na sebe vzal podobu krásné ženy, s níž si chtěl Šuten Dódži něco začít a ona ho odmítla. Podobně jako spousta lidí v reálném životě neunesl Šuten Dódži odmítnutí a dal se na melancholické pití. Je až úsměvné, že jedna z nejnebezpečnějších postav z japonského folklóru je hráči představena takto pateticky; nicméně výsledkem je (ať už cíleným či nikoliv), že tento obraz Šuten Dódžiho postrádá většinu negativních konotací jeho tradičního zobrazování. Místo zlovolnosti *oni* je naopak vyzdvihována loajalita a přátelství, protože Ibaraki Dódži je ochoten udělat pro Šuten Dódžiho prakticky cokoli – dokonce požádat o pomoc *onmyódžiho*. Ačkoli píše přátelství, vztah mezi Ibaraki Dódžim a Šuten Dódžim se v tomto případě dá interpretovat romanticky, čímž dostává mnohem hlubší rozměr (oficiálně je nechán velmi ambivalentní, což je pravděpodobně kvůli tomu, že jde o čínsko-japonskou koprodukcí a Čína má striktní cenzuru všeho, co nějakým způsobem souvisí s LGBTQ+ tematikou). Hloubka jejich vztahu je ještě lépe vidět v jednom z vedlejších příběhů hry, v němž sice nefiguruje Seimei, ale který je pro můj rozbor důležitější – jde o konflikt Šuten Dódžiho a Minamoto no Raikó.

Příběh do určité míry kopíruje tradiční legendu – Minamoto no Raikó (hra používá variantu Minamoto no Jorimicu, což je totéž jméno, jen s jiným čtením znaků) porazí Šuten Dódžiho, nicméně v tomto případě nevezme jeho useknutou hlavu do hlavního města, nýbrž ji nechá v místě bitvy. Hlavu najde zraněný Ibaraki Dódži, kterému se podaří ji odnést na bezpečné místo a Šuten Dódžiho oživit (hra neříká přesně, jak k tomu došlo, jen, že se to povedlo v důsledku Ibaraki Dódžiho neúnavné píle), nicméně ten následkem svého zranění ztratil paměť. Než se mu podaří rozvzpomenout se, toulá se po okolí Kjóta (a přitom narazí na Momidži a odehraje se daná kapitola z hlavního příběhu hry), doprovázen Ibaraki Dódžim, který je odhodlán mu za každou cenu pomoci. Hráč postupně zjišťuje, co se při bitvě na hoře Oe vlastně stalo, a události, které všemu předcházeli – vyjde najevo, že strůjcem konfliktu je právě Minamoto no Raikó, který se, víceméně sám od sebe, rozhodl zbavit se *oni* z hory Oe. Klasický hrdina-válečník je tak postaven do role agresora, což ještě lépe vyzdvihne neutrální pozici, kterou v této hře *oni* zastávají. Minamoto no Raikó má větší hloubku, než jen prostý agresor – jeho činy vzešly z úmyslu chránit hlavní město, nicméně v souladu se rčením o tom, že „Cesta do pekel je dlážděná dobrými úmysly“ usoudil, že nejlepší způsob, jak docílit

absolutního bezpečí je se zbavit všech potenciálních hrozeb. Role v příběhu, kterou Minamoto no Raikó hraje, se eventuelně ještě zkomplikuje, a ještě důrazněji ho posune do role jakéhosi „padlého hrdiny“ či někoho, kdo měl sice dobré úmysly, zvolil si však morálně velmi pochybnou metodiku (mimo jiné lže a manipuluje jednou další postavu, čímž se zase dostáváme k motivu světa lidí jakožto světa lži a klamu a světa *jókai* jakožto přímočarého). Tím, že Minamoto no Raikó zaútočil na Šuten Dódžiho vlastně mimoděk (nedostal rozkaz, který by cílil vysloveně na něj), hraje v celém narativu jinou roli, než v původní legendě; roli Šuten Dódžiho arch-nemesis od něj přejímá jiná postava, shodou okolností jiný slavný *oni*, Otakemaru.<sup>134</sup>

*Onmyódzi* převrací tradiční kategorie dobra a zla a *jókai* přiřazuje lidské charakteristiky (a vzhled). Všichni *jókai*, kteří se ve hře vyskytují, jsou potenciálně nebezpeční, avšak ve své nebezpečnosti jsou přímočaří; mnohem děsivější se jeví svět lidí, kteří jsou ve jménu „spravedlnosti“ schopní čehokoliv (v jedné části příběhu Abe no Seimeie zradí jiný *onmyódzi*, který následně vypustí do světa Jamata no Oroči – klam a faleš jsou opět spojeny s člověkem, nikoliv s *jókai*). Tento motiv se objevuje opakovaně a já se k němu ještě vrátím v následující podkapitole. Portrét *jókai*, který *Onmyódzi* nabízí, je, přes zachování některých tradičních prvků, velmi moderní – mezi *jókai* a lidmi je vlastně jen ten rozdíl, že *jókai* mají kouzelné schopnosti (popř. nelidský vzhled).

Neplatí však, že by každé současné dílo zpracovávalo *jókai* takto moderním „polidštěným“ způsobem – např. videohra *Nioh* (vydaná r. 2017), zasazená do období Sengoku, přistupuje k *jókai* tradičním způsobem, tj. jako ke zlým monstrům, bažícím po lidských duších i krvi. Předpokládám, že tento přístup má částečně na svědomí žánr hry (jde o akční RPG), nicméně to by samo o sobě nebránilo tvůrcům v tom, aby nepřátelské *jókai* zobrazili sympateticky (např. jako nepochopené nebo zneužitě). *Nioh* si ale počíná podobně, jako tradiční legendy o hrdinných válečnících: proti protagonistovi stojí stále děsivější *jókai*, a toto stupňování vyvrcholí soubojem s Jamata no Oroči. Nicméně i přes tradičně děsivé a krvežíznivé *jókai* v sobě *Nioh* obsahuje moderní elementy: hlavním nepřítelem je člověk, jehož hamižnost stojí za existencí většiny démonických nepřátel, jimž musí protagonista čelit (včetně Jamata no Oroči, který ze svého vězení unikl právě lidskou pomocí). Motiv toho, že nejděsivějším nepřítelem nejsou nestvůry z jiného světa, ale spíše lidé samotní, je přítomen i tady, ač se tak nemusí na první pohled zdát.

---

<sup>134</sup> *Oni*, jehož legenda je spojená s pohořím Suzuka a bohyní Suzuka Gózen, která v nich sídlila.

#### 4. 5 *Jókai* ve svém vlastním světě

Myšlenka jiného světa, obývaného nejrůznějšími bytostmi (ne nezbytně jen *jókai*), není záležitostí moderní doby. Už ve starověku se lze setkat s myšlenkou, že horské masivy jsou domovem božstev i nestvůr a že pokud se v nich člověk ocitne, ocitl se vlastně v jiném světě. Někde byly hory považovány pouze za jakési hraniční místo mezi lidským světem a světem bohů a monster, a někdy byly oním „jiným světem“ přímo dané hory.<sup>135</sup> Příkladem posvátných hor budiž Fudži, Osore (vulkán, o němž se věří, že je jedním ze vstupů do podsvětí) nebo Jošino (se kterou se pojí mnoho mýtů, dnes je slavná hlavně pro své „sakurové háje“); horskou bohyní, spojovanou s konkrétním masívem je např. Suzuka Gózen, o níž se věřilo, že sídlí v pohoří Suzuka. Že hory vyvolávali i strach je vidět třeba v dříve zmiňovaném příběhu o králi *oni* Šuten Dódžim – ne náhodou mu za sídlo byla přiřazena hora Oe, nebo v legendě Sodžóbovi, velkém *tengu* z hory Kurama (o níž se dodnes věří, že je domovem právě pro *tengu*). V dnešní době strach z cesty do hor zmizel (avšak úcta k nim nikoliv), ale myšlenka světa *jókai*, odděleného od toho lidského, zůstává beze změny; roli hor na sebe berou např. bytové komplexy či městské čtvrtě. *Jókai* tak v příbězích, které budu rozebírat, interagují mezi sebou navzájem (tj. ve svém vlastním světě), a nejen s lidmi.

Než se budu věnovat rozboru anime, která pracují s modernizovanou podobou představy jiného světa, obývaného *jókai*, zaměřím se krátce na dílo, které zpracovává myšlenku hory jakožto sídla bohů v její tradiční podobě. Videohra *Sekiro: Shadows Die Twice* vyšla v roce 2019 a přesto že se většině hráčů zapsala do paměti hlavně svou obtížností, čerpá velmi silně z japonského folklóru a mytologie. Děj je zasazen do fiktivního japonského knížectví Ašina v období Sengoku a protagonistou je nindža ve službách nejmladšího dědice knížecí rodiny, zvaný Ókami (Vlk). Cílem hry je jednak dostat se pryč z Ašiny, která kvůli postupujícím bojům není bezpečná, ale také vrátit dar nesmrtelnosti, kterým byl požehnán dědic knížecí rodiny, zpět dračímu božstvu. Nesmrtelnost se totiž snaží získat i mnozí jiní, a navíc se zemí začala šířit záhadná nemoc, která má svůj původ právě v tomto daru... Následováním příběhu se hráč eventuálně dostane až na horu, která slouží jako právě jako „jiný svět,“ v tomto případě fyzicky oddělený od toho lidského.<sup>136</sup> Uprostřed hory se nachází palác, jehož obyvatelé se ve snaze získat nesmrtelnost stali monstry poté, co konzumovali nadměrné množství vody, která na hoře

---

<sup>135</sup> Hori, *Japanese Folk Religion*, s. 151.

<sup>136</sup> Ókamiho na horu vynese figurka z provázků, která vzhledem připomíná *šimenawu*, *Šimenawa* je rýžové nebo bambusové lano užívané k očistným rituálům, často k vidění v šintoistických svatyních, omotané okolo stromu či kamene; přítomnost *šimenawy* označuje dané místo za rituálně čisté.

pramení. V japonském lidovém náboženství hraje voda mnohdy důležitou úlohu právě jako předěl mezi jedním a druhým světem:

„Potoky a říčky obepínající posvátné hory Japonska lze vysvětlit jako symbolické hranice mezi posvátným a profánním, světem lidí a světem božstev, tímto světem a zászvětím. Proto kdokoliv, kdo chce získat část posvátné síly hor, či komunikovat s horskými božstvy, musí za využití těchto vod projít nějakým iniciačním rituálem.“<sup>137</sup>

Tento motiv je silně přítomný v *Sekiro*: mnozí se snaží, za pomoci nejrůznějších vod (a jejich konzumace) vstoupit do světa dračího božstva, prakticky všichni však selžou, stanou se monstry a zůstanou uvězněni na hoře, protože při honbě za božskou přízní odhodí stranou veškerou svou lidskost. V tomto případě je tedy lidský svět oddělený od světa *jókai* a božstev fyzicky, a spojnicí mezi nimi je voda – tento „jiný svět“ není nedosažitelný, ale jen málo kdo do něj může bez úhony vstoupit.

I v moderních interpretacích je tento alternativní svět *jókai* od toho lidského oddělený fyzicky, ač je k tomuto oddělení využito moderních prostředků – například v anime *InuXBoku: Secret Service* (2012) žijí *jókai* ve vlastním hotelu, kam je lidem vstup zakázán. Podobně je tomu i v *Kakurijo no Jadomeši*, kde se děj odehrává v penzionu pro *jókai*, který je lidskému oku neviditelný; s motivem neviditelného světa *jókai* pracuje i anime série *Nacume Júdzinšó*. Domy či hostince, které obývají výhradně *jókai* a člověk se do nich dostane spíše náhodou, se objevují i v tradičních příbězích.<sup>138</sup> Nicméně současná anime tvorba podobné strašidelné domy modernizuje – v tom smyslu, že např. hotel v *InuXBoku* není tradičním japonským *rjókanem*,<sup>139</sup> nýbrž ultramoderním několikapatrovým grand hotelem. I v tomto případě je však zachován motiv neviditelnosti *jókai* – člověk na první pohled nepozná, že obyvatelé právě tohoto hotelu nejsou lidé.

Ne vždycky je však svět *jókai* fyzicky oddělený od toho lidského (ať už svou neviditelností, fyzickou zdí, magickou bariérou či čímkoliv dalším); v případě následujícího příkladu se oba světy prolínají. Manga a podle ní natočené anime *Nurarihyon no Mago* se odehrává v současnosti a jedním z jejich ústředních motivů je mimo jiné i dříve zmiňovaný motiv *hjakki-jakó*. Protagonistou příběhu je Nura Rikuo, dospívající chlapec, jenž musí krom problémů trápících i jeho vrstevníky řešit ještě záležitosti světa *jókai*. Rikuoův děda je totiž Nurarihyon, někdejší velitel všech *jókai* a od Rikua se očekává, že tento post převezme. Rikuo je sice napůl

---

<sup>137</sup> Hori, *Japanese Folk Religion*, s. 166.

<sup>138</sup> Např. v *Konjaku monogatari* je příběh, v němž se bohatý měšťan vlastně náhodou dostane do domu, jenž obývají *kicune*, že šlo o dům plný *jókai* však zjistí až zpětně.

<sup>139</sup> Hostinec s ubytováním v tradičním stylu, který v současné době nejčastěji cílí na turisty. Některé *rjókyany* mají moderní vybavení (např. televizi), jiné v rámci zachování atmosféry nikoliv.

*jókai*, ale raději než vést demony průvodem, by trávil čas se svými lidskými přáteli, a na celý svět *jókai* by rád zapomněl úplně. Tato naděje se rozplyne v okamžiku, kdy *jókai* ze soupeřících frakcí začnou dělat neplechu a Rikuovým přátelům najednou hrozí velké nebezpečí. Nezbývá mu tedy nic jiného, než se plně ponořit do světa *jókai* a pokusit se zastavit ty, kteří by světu lidskému chtěli způsobit újmu... Nepřekvapivě jde, alespoň v první sérii anime, o příběh o dospívání, přičemž jedním z témat je i přijetí sama sebe, vizuálně reprezentované Rikuovým přijetím jeho *jókai* poloviny jako dalšího aspektu sebe samotného (do tohoto momentu v anime obě poloviny vystupují jako samostatné osoby, vizuálně odlišné, a Rikuo si nepamatuje, co dělal, když byl ve své *jókai* formě).

Svět *jókai* není v *Nurarihyon no Mago* fyzicky oddělený od toho lidského; lidé i *jókai* žijí v jednom městě, a přestože jsou čtvrtě, v nichž se zdržují primárně *jókai*, nejsou nijak oddělené od těch, kde se zdržují primárně lidé. *Jókai* však žijí ve skrytu před lidskými zraky a lidé se domnívají, že patří dávné minulosti. I vizuálně evokují *jókai* minulost, ti lidsky vypadající nosí tradiční oděv, alespoň ve své „pravé podobě,“ v té lidské chodí oblečení moderně. V anime se však vyskytuje i spousta bizarně vypadajících *jókai*, kteří jsou poměrně věrní svým tradičním vyobrazením, většinou však jde o vedlejší postavy; pravděpodobně jde opět do jisté míry o konvenci lidského obličej pro vyjádření emocí, ačkoli jedna z postav, Natto Kozó, zvládá být velmi expresivní i přes to, že má místo hlavy svazek rostlin sóji. Podobně jako v *Inujašovi* je i v *Nurarihyon no Mago* silně přítomný prvek transformace – jak už jsem zmínila, většina *jókai* na sebe bere lidskou podobu, kterou v případě boje nebo jiné nouze odloží a přemění se do své „pravé“ *jókai* podoby – ta je v některých případech podobná té lidské, v jiných je zvířecí či nějakým způsobem groteskní; *Nurarihyon no Mago* silně čerpá z folkloru i co se týče vizuálu svých postav.

Dáme-li stranou tradiční oděv a fyzický vzhled, *jókai* jsou v tomto anime lidšší i svým chováním – podobně, jako *jókai* z dřívějšího příkladu hry *Onmyódzši*. Důležitá je také jejich schopnost emočně růst, vyvíjet se a „modernizovat“ se, alespoň v případě hlavního hrdiny a jeho přátel. Právě vývoj kupředu figuruje jako jedno z vedlejších témat druhé série anime, jejíž finální střet je vlastně střetem generačním (ač tato rovina konfliktu mohla vzniknout jako vedlejší produkt narativu). Po zjednodušení zní hlavní zápletko následovně: Rikuo se díky přátelství se spolužačkou Jurou připele do konfliktu mezi Juřinou rodinou, klanem *onmyódzši*, a skupinou *jókai* z Kjóta vedených devítioocasou liškou jménem Hagoromo-gicune. Když vyjde najevo, že s liškou měla v minulosti problémy i Rikuova rodina, neváhá se Rikuo, ve snaze lišku zastavit, spojit s kjótskými *onmyódzši*. V celém konfliktu je ale zapojeno mnohem více hráčů, než se na

první pohled zdá... Finálnímu střetnutí mezi Rikuem a Hagotomo-gicune a jeho výsledku se ještě budu věnovat v následujícím odstavci, protože souvisí s tématem převracení kategorií dobra a zla. Pro teď se zaměřím na celý konflikt z pohledu vývoje kupředu a stagnace. Hagotomo-gicune, ač moderně oblečená, zůstává „mentálně zaseknutá“ v minulosti, v době, kdy se lidé báli *jókai* a kdy ona sama terorizovala obyvatele Kjóta. Jak ona, tak její poskoci přistupují k lidem s určitým pohrdáním a vidí v nich především kořist (v příběhu kjótské *jókai* věří, že konzumací lidských jater lze dosáhnout ohromné síly); oproti tomu Rikuo a jeho skupinka představují jakési „moderní *jókai*“, kteří „šli s dobou.“ Pro Rikua a jeho přátele jsou lidé jim rovnocennou součástí světa (v jednom díle je vztah mezi *jókai* a lidmi přirovnáván ke dvěma stranám jedné mince) a cílem *jókai* by nemělo být lidi vyděsit (a už vůbec ne sežrat), ale ohromit, tj. vzbudit v lidech silné emoce, ale ne nutně emoce negativní, čehož lze docílit třeba za pomoci *hjakki-jakó*. V rámci modernizace a přizpůsobování se světu tedy došlo v tomto anime u *jókai* k posunu od „pandemonia“ k „průvodu,“ od chaotického rozsévání strachu ke spořádané přehlídce vzbuzující údiv v každém, kdo jí zahlédne. Tato tendence vývoje od chaosu směrem k řádu je jednou z hlavních tendencí, kterou v historii zkoumání *jókai* vidí i M. D. Foster v knize *Pandemonium and Parade*, a já se k tomuto názoru také přikláním. Alespoň co se týče *jókai* v anime: ač nejsou vždy nutně komplexnější, pravidelně vystupují mnohem uspořádaněji než *jókai* v tradičních příbězích. Tato uspořádanost může mj. být výsledek snah o srovnání a rozdělení *jókai* do kategorií, kterou lze najít nejen v katalogích Torijama Sekiena, ale i v díle Inoue Enrya a Janagita Kunii. I dnes vznikají mnohé *jókai* encyklopedie a internetové databáze, které tento pocit uspořádanosti prohlubují.

Jak už jsem zmínila, kategorie dobra a zla nejsou shodné s kategoriemi člověk a *jókai*. Ačkoli někteří *jókai*, kteří se v anime objevují, jsou až absurdně zlí, jiní jsou velmi empatictí; existují na jakési pomyslné škále, nikoli v oddělených „škatulkách.“ Při bližším pohledu jsou to naopak lidé, kdo jsou spíše schopni zvěrstev a násilí – například klan onmyódži, který v anime vystupuje, se ve svém úsilí eliminovat všechny *jókai* neštítí ničeho, dokonce ani experimentů na lidech. Neplatí ani, že by lidi takto „pokřivila“ až moderní doba; v jedné části anime vypráví Nurarihyon Rikuovi, jak potkal svou ženu, princeznu Jóhime, a už v tomto příběhu, zasazeném v minulosti, jsou kategorie dobra a zla promíchány. Hagotomo-gicune, která princeznu Jóhime unese s cílem sežrat její játra, se bez problémů dá označit za „zlou.“ Nicméně za podobně zlé se dají označit rodiče princezny Jóhime, kteří ji drželi zamčenou v paláci a zneužívali její schopnosti léčit (nechávali ji léčit pouze ty lidi, kteří jim zaplatili dostatečnou sumu). V kontrastu s nimi se jeví Nurarihyon, který princeznu prakticky unesl z domu, aby ji ukázal



svět mimo její vězení (ráno jí zase vrátil, a podruhé už s ním šla dobrovolně), jako morálně lepší, přesto, že není člověk, ale *jókai*. I finální střet s Hagoromo-gicune donutí všechny zúčastněné přehodnotit svůj pohled na to, co je dobré a co zlé – liška je sice poražena, ale její smrt vypustí do světa větší zlo, a tím je v tomto konkrétním případě Abe no Seimei, který (protože utrpěl od lidí zradu, která ho stála rodinu) se rozhodl, že lidé si nezaslouží na světě dále existovat. Legendární *onmyódži*,<sup>140</sup> který standartně vystupuje jako postava kladná, zde dostal úlohu zápornou – k násilí a vraždě ho však nedohnalo chování *jókai*, nýbrž lidí. Jak je vidět, v anime opakuje motiv lidí, kteří schopni většího násilí a hrůz než *jókai*, s nimiž je děs tradičně spojován.

V anime *Nurarihyon no mago* se *jókai* přizpůsobili modernímu světu, přesto si v sobě zachovali určitou historicitu. Anime také odkazuje na literaturu a historii – město, v němž se odehrává děj první série se nazývá Ukijoe, což může odkazovat na fenomén *ukijo*, zmíněný v souvislosti s obdobím Edo; navíc se tím posiluje představa jiného světa (v tomto případě by městečko bylo tímto jiným světem obývaným nejen lidmi, ale i *jókai*). Rikuo také v jedné části příběhu trénuje v malé vesnici jménem Tóno, v níž jsou „*jókai* divočejší“ – může jít o odkaz na *Tóno monogatari* od Janagita Kunii (a jeho představu o tom, že na venkově jsou *jókai* ještě „živí,“ kdežto moderní město už jim přežít neumožňuje). Jak manga, tak anime přistupují k *jókai* jako něčemu stále existujícímu a stále se vyvíjejícímu, spojenému s lidmi a lidskou společností celkově. Oproti jiným historickým epochám se *jókai* v přítomnosti změnili a „ustoupili do pozadí,“ ale nezmizeli, a totéž se dá prohlásit o *jókai* v současném Japonsku – monstra a příšery nezmizely, jen změnili podobu a charakter a přizpůsobili se modernímu světu.

Toto přizpůsobení moderní lidské společnosti je v anime vidět pravidelně – ať už v podobě toho, že *jókai* změni místa, kde se zdržují, nebo se modernímu světu přizpůsobí třeba stylem oblékání. Tito moderní *jókai* málokdy mají člověka postrašit – spíše pobavit a ohromit. Některá anime, jako výše zmíněný *Nurarihyon no Mago* nebo *Hotarubi no Morie e*, pracují s představou, že vesnice a město žijící v různých epochách (vesničtí *jókai* jsou často prezentováni jako divočejší či více přítomní v životě lidí). Průvod moderních *jókai* je uspořádaný a líbivý, a spíš by zvědavého diváka přilákal, než aby ho odstrašil. Zdá se tedy, že děsivost se z *jókai* přesunula někam jinam.

---

<sup>140</sup> O Abe no Seimeiovi se věří, že jeho matka byla kicune, a proto měl tak silné magické schopnosti, *Nurarihyon no Mago* jeho ne zcela lidským původem ospravedlňuje jeho existenci v 21. století.

#### 4. 6 *Jókai* mimo hranice Japonska a moderní svět s fantastickými prvky

Jakousi kategorií navíc jsou ta díla, jejichž příběh je zasazen v nějakém jiném světě a nějakým způsobem je zde využito *jókai*, *kami* či japonského folkloru obecně. Sem by spadalo třeba anime *Naruto*, které pracuje s motivy z japonských mýtů a folkloru, přestože se neodehrává v Japonsku (ačkoli je jeho svět vystavěn na prvcích japonské kultury), nebo některá anime z žánru *isekai*,<sup>141</sup> jako např. *That time I got reincarnated as a Slime*, v němž se kromě tradičních monster anglo-americké fantasy, jakými jsou třeba goblini, trpaslíci a elfové, vyskytují také *oni* (kteří, ač vizuálně lidšší, nosí tradiční japonské oblečení a zastávají posty samurajů, nindžů apod.).

Velmi populárními byly, a stále jsou, anime a mangy zasazené v moderní době, v nichž figuruje nějakým způsobem záhadno, nadpřirozeno či folklór, nikoli však *jókai* jako takoví, či velmi okrajově, a hlavním fokusem příběhu je něco jiného. Může jít např. o paranormální detektivní příběhy či akční šóneny, v nichž je využíváno *onmyódo* nebo se v nich nějakým způsobem vyskytne nějaký *jókai* či *kami*, ale spíše okrajově (sem by se dala teoreticky zařadit jedna další světově proslulá manga, *Bleach*, v které se vyskytují některé tradiční folklórní motivy). V takových případech slouží přítomnost těchto prvků buď k posílení pocitu „japonskosti“ nebo má divákovi předložit něco známého, co není třeba dlouze představovat a vysvětlovat. Obraz *jókai* v podobných typech anime však není unikátní, mývá podobné charakteristiky, které jsem rozebrala v předchozích podkapitolách. Celou tuto kategorii zmiňuji hlavně proto, že ukazuje propojenost *jókai* s japonskou kulturou a tradicemi, často právě díky tomu, že se příběh odehrává mimo Japonsko.

Závěrem se dá konstatovat, že *jókai* se v současné pop-kultuře daří dobře – v anime, mangách, videohrách i literatuře se objevují s určitou pravidelností. Jejich podoba a chování odráží moderní dobu, historický a literární vývoj. Navíc jde o dobře prodejnou komoditu, kvůli unikátnosti a pocitu „japonskosti“, který je s *jókai* spojený – a to i mimo hranice Japonska, což lze ukázat třeba na faktu, že hra *Onmyódzši*, původně vydaná pro japonský a čínský trh, eventuálně dostala i globální variantu (v anglickém jazyce), a její popularita přispěla k existenci spin-off hry nazvané *Onmyódzši: Arena* (2018).

---

<sup>141</sup> Nejde o oficiální žánr, nýbrž o označení, které se rozšířilo mezi fanoušky mang a anime; označuje takový příběh, v němž protagonista (nejčastěji člověk ze Země 21. století) zemře na začátku příběhu a je reinkarnován to jiného, nejčastěji fantasy, světa a následně zažívá různá dobrodružství.

## 5. Kam se poděla děsivost?

V 21. století se svět, v němž se volně pohybují *jókai* stal záležitostí dávné minulosti, z pandemonia se stal zábavní průvod a děsivost, tradičně spojovaná s *jókai*, se na první pohled vytratila. Je však možné, že se pouze přesunula, a tradiční roli *jókai* přebírá v moderní společnosti něco jiného? Figal tvrdí, že společnost nemůže fungovat bez monster, a Foster vidí v moderní technologii potenciál stát u zrodu moderních druhů *jókai*, nebo minimálně generovat podobný pocit děsivosti, jaký tradičně generovali *jókai*.<sup>142</sup> I na základě jejich prací předpokládám, že tradiční roli *jókai* přebírá v moderní společnosti něco jiného, a v této kapitole se na tuto otázku pokusím najít alespoň částečnou odpověď.

### 5.1 Moderní hororová tvorba

Jak je doufám patrné z analýz v předchozí kapitole, moderní *jókai* nevzbuzují v lidech stejný děs, jako jejich tradiční protějšky; jejich hlavní funkcí se zdá být zábava, popřípadě zisk, přičemž zároveň slouží jako symbol nostalgie, historie a kultury. Jsou tak prakticky zcela zbaveni své děsivosti, což je proces, který sice začal už někdy ve středověku (lze argumentovat, že přesun *jókai* ze sféry reality do sféry literatury a umění je prvním krokem ke zbavení jich děsivosti, nicméně stejně tak může tento přesun vytvářet realitu *jókai*), ale finalizoval se v období Meidži díky šíření racionality a vědeckého paradigmatu. Člověk má však i dnes potřebu se bát - o tom svědčí mj. stálá popularita hororových děl, především těch vizuálních. Ústřední roli už však nehrají *jókai* (alespoň ne ve své tradiční podobě, nebo jen v minimální míře), navíc japonskou hororovou tvorbu ovlivňují západní trendy, především ty z americké kinematografie: spíše, než *oni* nebo rozhněvaná božstva lze dnes v hororech vidět pomstychtivé duchy, ale hlavně lidi. I při zběžném pohledu na žebříček popularity zjistíme, že na vrcholu stojí spíše psychologické snímky než „krváky,“ popřípadě taková díla, která oba prvky kombinují. Vzhledem k násilnostem, kterých bylo lidstvo schopno během své historie (a speciálně během druhé světové války), není zas tak překvapivé, že brutalita může vyvolávat i znechucení, a nejen teror – alespoň pokud se děje pouze na televizní obrazovce (a zvláště v animované formě). Proto hraje při sledování hororu tak důležitou roli atmosféra – správné prostředí dá větší prostor emocím, a naopak potlačí racionální myšlenky, což se jeví být cílem většiny diváků hororového žánru. Události na obrazovce tak nemusí být ani reálné, ani realistické, nicméně musí ve sledujícím vyvolat skutečné emoce – primárně strach. Toho se v posledních letech dosahuje spíše pomocí psychologických her s divákovými předpoklady než

---

<sup>142</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 206.

extrémní brutalitou, ačkoli médium tak flexibilní, jako anime, nabízí nepřeborné množství kombinací psychologických a násilných prvků (jako je tomu např. u anime *Deadman Wonderland*, které je nejen extrémně brutální, ale zároveň těžce psychologické; za existenční horor se dá považovat také třeba *Re:Zero*, minimálně v některých částech narativu).

Proč v nás ale vyvolává větší děs deviantní chování jiného člověka, a nikoliv nadpřirozená hrozba? Jednou z příčin je vědecké paradigma, který současná společnost přijala za jediný platný model přemýšlení o světě kolem nás. Cokoliv, co může být vysvětleno vědecky (a existence čehož byla vědou opakovaně popřena) už není neznáme, a tudíž se ztrácí děsivost; proto se v hororech objevují spíše ty „nadpřirozené“ fenomény, které nelze vědecky zcela popřít (ale ani dokázat), nebo takové, které se na první pohled vědecky jeví – např. duchové či jiné entity, které existují v jiné sféře bytí, jejíž existence je teoreticky možná, jen jí současnou technologií nelze dokázat (ale ani vyvrátit). Také existují díla, v nichž vystupují monstra, která jsou nějakým způsobem spojena s člověkem – ať už se člověk v monstrum promění, nebo ho stvoří či odněkud vypustí. Za nejnebezpečnější a nejděsivější monstrum na planetě lze považovat člověka a nemalá část současné hororové tvorby tento způsob myšlení reflektuje.

Přitom však nelze opomenout roli moderní technologie v hororech – ačkoli není nutně hlavním zdrojem děsu, přispívá k jeho šíření, jak lze ukázat například na hororovém filmu *Kruhu*. *Kruhu*, v originále *Ringu*, vyšel v Japonsku v roce 1998, popularitu si však získal i na světovém trhu a dal vzniknout několika pokračováním. Děj prvního filmu se točí okolo prokleté videokazety – kdokoliv shlédne video, které je na ní obsaženo, do sedmi dnů zemře, pokud předáním videokazety nepřesune kletbu na někoho dalšího. Smrt na sebe bere podobu dívky s dlouhými černými vlasy, které jí zakrývají obličej, jménem Sadako, která vyleze z televizní obrazovky a vyděsí prokletého diváka k smrti. Sadako v mnohém evokuje *jūrei*, duchy mrtvých, kteří se tradičně zobrazovali v oblečení, ve kterém zemřeli (často bílá pohřební kimona) a s rozčuchanými vlasy, spadlými do obličeje; *jūrei* strašili vždy na jednom konkrétním místě, a nedokázali z něj odejít.<sup>143</sup> *Jūrei* jsou jedním z mála druhů *jókai*, kteří se objevují i v tvorbě určené primárně pro světový trh, dokonce se do určité míry proslavili jako ikonická součást japonského hororu (označovaného také zkráceně jako J-horor). Ačkoli je v *Kruhu* příčinou smrti Sadako, a nikoliv televize nebo videokazeta jako taková, slouží technologie k šíření kletby a tím na sebe bere určité charakteristiky „děsivosti“ (navíc právě videokazeta slouží jako prostor, v němž je Sadako uvězněná a kde straší). Podle M. D. Fostera je právě tento důraz na

---

<sup>143</sup> Podrobněji o *jūrei* viz. internetová *jókai* databáze *Yokai.com* [online]. © 2021 [cit.2021-11-28]. Dostupné na: <https://yokai.com/yuurei/>

„děsivou“ technologii příčinou světové popularity *Kruhu*, a J-hororu obecně – ač má určitý základ ve folklóru (tzn. zařazení Sadako mezi *júrei*), technologie – na rozdíl od *jókai* – je něco univerzálního, nikoliv typicky japonského, a nezávisí proto na japonském kulturním kontextu.<sup>144</sup> I v případě, že by si *jókai* uchovali svou děsivost i v moderní době, je možné, že by je v hororové tvorbě stejně nahradilo něco jiného – protože dílo, které je uplatnitelné na světovém trhu má větší potenciál generovat zisky, než to, které je pevně zakotvené v japonském kontextu a jeho import za hranice Japonska bude minimálně komplikovaný, ne-li nemožný. A v kapitalistické společnosti je generování zisku často na první místě před uměleckou hodnotou či autorskou vizí, alespoň co se mainstreamové tvorby týče.

O tom, že děsivost se dobře prodává, svědčí i fakt, že jednou z nejpobulárnějších mang (a anime) současnosti je *Džudžucu kaisen*, v rámci jejíhož akčně-hororového příběhu, zasazeném v moderní době, hrají nejdůležitější a nejděsivější úlohu lidé, spíše než groteskně vypadající monstra. Děj se točí okolo skupiny čarodějů (*džudžucu*, 呪術, se nejčastěji překládá jako čarodějnictví, přičemž znak 呪 znamená ‚technika,‘ ‚kouzlo,‘ ale i ‚kletba‘ a znak 術 znamená ‚umění,‘ ‚schopnost‘), jejichž úkolem je chránit lidi před kletbami, které na sebe berou podobu monster, s nimiž pak čarodějové bojují. Ve světě *Džudžucu kaisen* totiž existuje „prokletá energie“, která vzniká nejen, když někdo někoho prokleje, ale i když vůči někomu cítí silné negativní emoce; z větší koncentrace této energie vznikají monstra, zvaná prostě kletby, jejichž hlavním cílem je požírat lidi (či jim jakýmkoliv jiným způsobem přivodit zkázu). Monstra a příšery v této sérii za svou existenci vděčí lidem – i to nejhorší z nich, přezdíváné Král kleteb, byl původně člověk, a člověkem je také jeden z hlavních antagonistů, který vede a organizuje skupinu silných kleteb, snažících se vyhladit lidstvo. Opět zde můžeme vidět paralelu k přímočarému světu monster: veškeré plánování podvodů, úskoků a vydírání obstarává člověk, kletby pouze bojují a zabíjejí, ale nepřetvařují se. Kletbám v *Džudžucu kaisen* se nejlépe daří ve městech, což je v kontrastu s *jókai* tradičními (kteří se, i díky Janagita Kuniovi, spojují spíše s venkovem, protože jim města, plná racionality a vědy, neumožňují přežít). Evokují tak trochu fenomén *kučisake-onny*,<sup>145</sup> jednoho z mála *jókai*, kterému se dostává podobné úcty, jako *jókai* tradičním, ačkoli vznikl v moderní době. Nejbrutálněji se však, jak už jsem zmínila, v manze *Džudžucu kaisen* chovají lidé – klany čarodějů jsou, podobně jako v anime *Nurarihyon no*

---

<sup>144</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 207.

<sup>145</sup> „Žena s prořízlou pusou“, ženský *jókai*, který chodil po městě s ústy zakrytými rouškou, a ptal se: „Jsem krásná?“ Pokud člověk odpověděl, že ano, *kučisake-onna* sundala roušku, pod níž měla ústa proříznutá od ucha k uchu. Pokud člověk i pak odpověděl, že je stále krásná, nechala ho jít, pokud se jí zděsil, zabila ho. V některých variantách této legendy je proříznutá pusa následkem nepovedeného chirurgického zákroku. Podrobněji o významu legendy o *kučisake-onně* viz. Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 185.

*Mago* klany *onmyódzši*, schopni ve jménu svého poslání čehokoliv, včetně experimentů a trestů smrti; hlavního hrdinu, jehož posedne mocná kletba, chtějí raději popravít, než aby riskovali, že ho kletba přemůže. Zdá se, že Gege Akutami,<sup>146</sup> autor mangy, si vzal rčení o tom, že „největším nepřítelem člověka je člověk sám“ a oblékl ho do akčně-hororového kabátku; vzhledem k tržbě, kterou *Džudžucu Kaisen* má, to byl krok správným směrem.

Jak je vidět, největší pocit nejistoty a nebezpečí stále generuje člověk (byť mnohdy nějakým způsobem neobyčejný, jako je tomu v *Džudžucu kaisen*) – v případě monstra lze s jistotou konstatovat, že „nám půjde po krku“ a lze tak jeho chování předvídat a podle toho se zařídit, jenže člověk je nepředvídatelný. Navíc i při sledování myšlenky nebezpečnosti technologie, zmíněné v souvislosti s hororem *Kruh*, nutně dojdeme ke spojení s člověkem – technologie vzniká lidskou rukou, nebo je člověka potřeba k jejímu spuštění (ne však nutně k jejímu řízení), popřípadě šíření (i v případě *Kruhu* jsou to lidé, kteří se postarají o to, aby se prokletí šířilo dál). Právě otázka propojenosti člověka s moderními technologiemi, a s tím související otázka, kdo vlastně ovládá koho, je tématem následující podkapitoly. Jak děsivým se v současné popkultuře jeví být technologický vývoj?

## 5.2 Duchové ve strojích

Strach, nebo minimálně opatrnost v souvislosti s technologickým vývojem je dobře viditelná už v období Meidži, kdy v lidech vzbuzovala nedůvěru jednak náhlá změna paradigmatu, ale i fakt, že toto paradigma přišlo ze západu, „z ciziny.“ V současnosti je Japonsko jednou z technologicky nejvyspělejších zemí, a to zejména v oblasti robotiky; je to právě robotika (a vše, co s ní souvisí, jako např. umělé inteligence), která je nejčastějším tématem filmových a literárních děl poukazujících na možná nebezpečí technologického vývoje, a to jak v západní tvorbě, tak v té východní. Spolu s otázkou lidskosti a „opravdovosti“ umělých inteligencí jde o jedno z nejčastějších témat současné sci-fi tvorby (stranou ponechávám fascinaci možnou existencí mimozemských entit, která žánr sci-fi provází od jeho počátku a zůstává konstantou, která trendům a společenským změnám podléhá jen minimálně), což lze ukázat třeba na sérii mang, anime a animovaných filmů s názvem *Ghost in the Shell*, která se stala populární i na západě. Pro potřeby této práce jsem k analýze zvolila film *Ghost in the Shell*, protože většina novějších zpracování klade větší důraz na akčnost a vizuální přitažlivost než na potenciální nebezpečnost technologického vývoje.

---

<sup>146</sup> Jde o umělecké jméno, skutečné jméno autora není známo.

*Ghost in the Shell* je animovaný film z roku 1995, natočený podle manga série stejného jména, jejímž autorem je Masamune Širó. Jak manga, tak film (a všechny pozdější anime pokračování) se řadí do žánru kyberpunku.<sup>147</sup> Děj je zasazen do budoucnosti, v níž hraje velkou roli vyspělá technologie a v níž jsou kybernetická vylepšení běžnou záležitostí, a to včetně vylepšení mozku. Protagonistkou série je Kusanagi Motoko, major ve službách protiteroristické organizace zvané Sekce 9. Motoko samotná je kyborg – jediná její „původní“ část je její mozek, celý zbytek těla je mechanický a byl vytvořen uměle. Asi nepřekvapí, že ústředním motivem série je otázka lidskosti, toho, co ještě je a není člověk, v návaznosti na kybernetická vylepšení; přeneseně jde tedy i o otázku toho, jestli zbavuje technologie lidskosti, což do jisté míry také odráží strach z technologického vývoje.

Děj prvního filmu se točí okolo série násilných hacknutí kybernetických vylepšení, především kybermozků, což všechny členky Sekce 9 velmi znepokojuje, protože to ukazuje na extrémně schopného hackera, který má potenciál způsobit ve společnosti nezřízenou paniku (protože prakticky každý člověk má nějaké kybernetické vylepšení). Hacker, vystupující ve filmu pod přezdívkou Loutkař, je ve skutečnosti umělá inteligence, která vznikla v rámci jednoho ze státních tajných projektů a jeho jediným cílem je přežít a vyvinout se v něco lepšího, k čemuž chce využít Motoko. Do jaké míry byl Loutkař ve svém záměru úspěšný, je necháno na divákovi – závěr filmu ponechává prostor pro interpretaci. Kromě otázky lidskosti, kterou jsem už zmínila, je dalším důležitým motivem filmu strach: vláda se bojí, že Loutkař odhalí její tajemství, Motoko se obává zjištění, že přišla o svou lidskost, chování Loutkaře implikuje strach ze smrti. Na pozadí obavy z Loutkařova hackování kybermozků se skrývá ještě jeden strach – strach ze ztráty autonomie a identity. Loutkař totiž dokáže nejen hacknout kybermozek (tj. zbavit člověka autonomie), ale i mu vložit do mysli falešné vzpomínky a tím ho zbavit identity, protože, slovy filmu: „Jsou vzpomínky to jediné, co od sebe navzájem jednotlivé lidi odlišuje.“ Hackování v *Ghost in the Shell* má jistou spojitost s tradičním posednutím člověka nějakým *jókai* – neviditelná síla vně člověka mu vnikne do mysli a přiměje ho chovat se, jak chce ona. Následky posednutí bývaly různé (záleželo na tom, zda bylo řízené, či nikoliv), mnohdy však posednutí skončilo smrtí. Stejně jako tradiční *jókai* ani Loutkař své chování nepovažuje za špatné a trestuhodné, účel po něj světlí prostředky – dělá vše proto, aby přežil, má tedy pud sebezáchovy, ale na rozdíl od lidí, včetně Motoko, postrádá schopnost empatie (má na svědomí několik

---

<sup>147</sup> Ke kyberpunku se nejčastěji přistupuje jako k podžánru sci-fi, zaměřenému na technologický vývoj, kombinování lidí a strojů (nejčastěji v podobě kybernetických vylepšení pro lidi), robotiku a umělé inteligence, a problémy, které s tímto tématem souvisí. Kyberpunkové příběhy jsou nejčastěji zasazeny ve futuristickém, ale dystopickém prostředí, jejich protagonisty bývají lidé, kteří chtějí nějakým způsobem změnit status quo.

životů, ale nikde ve filmu neprojevuje lítost), a je naznačeno, že není schopen vyšších citů. Dalo by se tedy říct, že jakožto umělá inteligence, tj. forma života, stvořená technologií a lidskou rukou, postrádá lidskost. Nicméně Loutkař sám se za umělou inteligenci nepovažuje, místo toho se bere jako živoucí bytost, která sice není pevně ukotvená v těle, ale má „ducha“, a proto je živá; v kontrastu k tomu o něm vládní úředníci mluví jako „o něčem“, nikoliv „o někom.“ Opět se tím odkazuje na jednu z ústředních otázek filmu: Mají stroje ducha (film používá anglické „ghost“, odtud název série)? Tím se samozřejmě míní „Jsou to živé bytosti?“ Pokud ano, je destrukce UI vraždou? Pokud ne, v jakém momentě přestává být kyberneticky vylepšený člověk člověkem a stává se „věcí“?

Otázka existence a lidskosti se v kyberpunkových dílech objevuje často, a pokud jde zároveň o dílo psychologické (kterým *Ghost in the Shell*, minimálně v počátcích série, je), může od diváka vyžadovat také morální soud, přičemž situace je málokdy přímočará. I v případě *Ghost in the Shell* nelze jednotlivé postavy rozřadit do přesně ohraničených kategorií dobro a zlo: i Loutkař, který očividně postrádá lidskou morálku a nebojí se vraždy, vzbuzuje v divákovi určitou lítost – od počátku své existence byl využíván (a zneužíván) lidmi, a v momentě, kdy se odklonil od své předem vymezené funkce byl označen za hrozbu a měl být zničen. Jeho urputná snaha přežít za každou cenu ho paradoxně polidšťuje, protože poukazuje na existenci vlastní vůle, kterou obyčejný počítačový program postrádá. Přímočarost Loutkařova cíle také stojí v kontrastu s lidskou falešností (vládní agenti lžou a nezdráhají se jít ve svém úsilí přes mrtvolu), čímž vzniká zajímavá paralela přímočarému světu *jókai* a klamavému světu lidí, o němž jsem mluvila při rozboru legendy o Šuten Dódžim. I logikou řízený kybersvět je přímočarý, oproti tomu ve světě lidí, jehož řídí emoce, si nelze být ničím jist.

Moderní technologie a její rapidní vývoj kupředu vzbuzuje nejen pocit úcty, ale úzkosti. Touto rovnicí navíc hýbe fakt, že člověk je na technologii závislý (v kyberpunkových příbězích více než v realitě, ale i v současnosti je největší hrozbou pro společnost blackout) a hrozba, že nad ní ztratí kontrolu, je zcela reálná. Je docela možné, že v současnosti strach z přímé ztráty života nahradil strach z jakési „nepřímé“ ztráty života (míněno ztráta autonomie, jak lze ilustrovat na současné popularitě konspirační teorie o mikročipech ve vakcínách proti virům Covid-19, a do jisté míry i strach ze ztráty identity, přičemž toto riziko v sobě potenciálně nese např. technologie „deep-fake“). To však není jediný děsivý aspekt, který Loutkař (a moderní technologie obecně) sdílí s tradičními *jókai*. Jako další lze uvést vzhled – někde mezi člověkem a něčím nelidským. V případě tradičních *jókai* je to často mezi zvířetem a člověkem (např. u *tanuki* či *kicune* je často zmiňováno, že člověka napodobují nedokonale, nebo *džóro-gumo*,



kteřá je napůl ženou a napůl pavoukem) a i u sebedokonaleji vypadajících robotů se nelze zbavit pocitu, že je na nich něco nelidského. V případě Loutkaře z *Ghost in the Shell* je to především jeho hlas – používá sice ženské robotické tělo, jeho hlas však zní nejen velmi maskulinně, ale také jako kdyby mluvil zdálky, ve velkém prázdném prostoru. Navíc při mluvení neotevřít ústa. Nicméně, jak bylo zmíněno výše, touha přežít Loutkaře polidšťuje, zároveň však kontrastuje s jeho neschopností projevit empatii a lítost. Podobně jako *jókai* tak i Loutkař stojí někde na pomezí člověka a něčeho očividně nelidského; protože je extrémně humanoidní, ale ne zcela lidský, vzniká efekt tzv. tísnivého údolí. Tento termín zavedl Masahiro Mori, a dnes je kromě robotiky využíván také ve spojení s počítačovou grafikou: jde o moment na grafu znázorňujícím pozitivní vztah mezi podobností robota člověku a příjemným pocitem, který tato podobnost vyvolává. Tísnivé údolí spočívá v tom, že pohled na něco na první pohled lidsky vypadajícího, co je však zároveň nějakým způsobem nelidské, v nás vzbuzuje narůstající pocit tísně. Může jít třeba jen o tak nepatrnou věc, jako je nesprávný pohyb horního rtu u jinak realisticky animovaného člověka ve filmu – vědomě si takové drobnosti ani nevšimneme, ale náš mozek ji automaticky registruje jako něco, co je špatně, a nastupuje efekt tísnivého údolí. V souvislosti s kyborgy, androidy a robotikou obecně se o tísnivém údolí hovoří často, stejně jako o tom, jak se mu nejlépe vyhnout, což velká část výrobců řeší tak, že robota záměrně udělá nelidsky vypadajícího.<sup>148</sup>

Otázky nepřímé ztráty života důsledkem ztráty autonomie a osobnosti a děsivosti technologie obecně se fascinujícím způsobem dotýká mecha<sup>149</sup> anime *Kakumeiki Valvrave* (2013). Děj se odehrává ve vesmíru, v daleké budoucnosti a protagonisty jsou piloti obřích robotů, zvaných Valvrave, jejichž cílem je bojovat proti jedné z velmocí a osvobodovat planety od její nadvlády (odtud anglický název anime *Valvrave: The Liberator*, dosl. Osvoboditel Valvrave; doslovný překlad japonského názvu je „revoluční stroj Valvrave“). Roboti spíš než klasické stroje připomínají *cukumogami* (tj. oživené předměty), protože si sami vybírají piloty (což implikuje určitou míru vlastní vůle a uvědomění si sebe sama), ale hlavně se za jejich užívání musí platit. Valvrave k pohonu využívá vzpomínky svého pilota, což eventuelně vede ke ztrátě vlastní osobnosti, a tudíž nepřímé ztrátě života, přičemž v případě jednoho z hlavních hrdinů tuto nepřímou ztrátu následuje ztráta fyzická - hl. hrdina se obětuje, aby jeho přátelé mohli uniknout do bezpečí. Anime, které je plné žánrových kliše tak ve svém závěru klade divákovi poměrně

---

<sup>148</sup> Thompson, Tok. “Ghost Stories from the Uncanny Valley: Androids, Souls, and the Future of Being Haunted.” *Western Folklore* [online], vol. 78, no. 1, Western States Folklore Society, 2019, s. 39–66. [cit. 21-11-28]. Dostupné prostřednictvím JSTOR na: <https://www.jstor.org/stable/26864141>.

<sup>149</sup> Anime žánr, v němž vystupují obří mechanické roboti, často složení z více částí a pilotovaní lidmi.

zajímavou filozofickou otázkou ohledně souvislosti mezi vzpomínkami a osobností člověka (hl. hrdina se fyzicky obětuje v momentě, když už si nepamatuje, kdo je, ani co dělá). A díky svým mechanikám, které ohrožují život pilota, na sebe roboti Valvrave přebírají určitou děsivost – podobně jako umělé inteligence či rapidní technologický vývoj obecně.

V předchozím odstavci jsem roboty z Valvrave přirovnala k *cukumogami* – k ožvlým předmětům. Zmíněné anime není jediným, v němž se vyskytují roboti, kteří mají vlastní vůli a vlastního ducha a jsou „živí,“ přestože jsou složeni z mechanických součástí a neumí mluvit – podobně jsou koncipováni i roboti v anime sérii *Aquarion* či v anime *Nobunaga the Fool*. V rámci mecha žánru to není nezvyklý přístup, dal dokonce vzniknout neoficiálnímu pod-žánru zvanému „super-robot“ (podle toho, že roboti v něm vystupující nejsou nutně limitováni fyzickými zákony); domnívám se, že tento přístup souvisí právě s představou o *cukumogami* a o tom, že i předmět, který bychom na západě označili za neživý (a vytvořený lidskýma rukama) může získat vlastního ducha, vůli a osobnost. Nejde však o stejnou problematiku, kterou řeší *Ghost in the Shell* – tam je kladena otázka, jestli i stroje mohou být lidé, popř. mohou být lidští, a kde přesně je hranice mezi člověkem a strojem. V případě mechanických robotů typu Valvrave jde spíše o otázku, zda jsou tyto stroje živé. Nikdo se neptá, zda jsou to lidé, protože očividně nejsou – nicméně to jim nebrání ve vytvoření si vlastního vědomí a vůle, podobně, jako se to v tradičních příbězích děje u předmětů, které dosáhnout sta let. K oživení robotů však nemusí docházet nutně v následku věku, často mají vlastní vědomí hned na začátku příběhu (což se většinou projevuje tím, že si sami vybírají piloty a mohou člověka odmítnout, třeba tím, že se vůbec nenastartují), nad čímž se nikdo nepozastavuje, protože precedent v japonské kulturní historii a podvědomí už existuje od středověku. Na rozdíl od západního myšlení však nemusí být roboti v Japonsku vnímáni nutně jen jako děsiví, nýbrž i jako pomocníci a partneři. Na to se mnohdy apeluje právě v mecha anime, kdy si roboti vyberou jen jednoho pilota, s nímž si pak utvoří pevné partnerské pouto, a tento vztah člověka a stroje je prezentován pozitivně. Oživé předměty (nabízí se také označení antropomorfizované, protože často na sebe berou buď humanoidní formu či alespoň lidské charakteristiky) nejsou zdaleka omezené na roboty v mecha anime a mangách; série her, novel a anime *Fate*, spadající pod žánr fantasy, má v roli jednoho z antagonistů Ars Goetii - tedy oživlou manifestaci *Šalamounova malého klíče*.

Stroje, které jsou živé a mají vlastní vůli, jsou o to děsivější, že se mohou vzepřít lidské nadvládě; člověk ztrácí post vrcholového predátora. Na rozdíl od tradičních *jókai*, kteří jsou bezpečně součástí minulosti, jsou roboti, umělé inteligence a technologie reálnou hrozbou,

kteřá je kařždodenní součástí lidského řivota. Na první pohled tak jde o nejlepší kandidáty na moderní nástupce *jókai*, nicméně vezmeme-li ohled na propojenost člověka a techniky, může se takové prohlášení jevit až jako příliš zjednodušující. Existuje však vůbec jedna jasná odpověď?

### 5.3 Kdo jsou *jókai* (post)modernity?

Z předchozích kapitol doufám jasně vyplývá, že moderní podoba *jókai*, která je k vidění právě v pop-kultuře, se od té tradiční zásadně liší; k této změně velkou měrou přispěla modernizace a změna paradigmatu v období Meidži, která *jókai* definitivně zbavila děsivosti, a zároveň jim přiřadila kulturní důležitost a statut něčeho „výhradně japonského.“ Jak lze vidět na rozborech výše, děsivost, která byla dříve spojována s *jókai*, se nevytratila, nýbrž se přesunula a změnila s tím, jak se změnila společnost. Abych se mohla pokusit identifikovat tyto „*jókai* (post)moderní společnosti,“ je třeba nejprve určit znaky, které jsou typické pro tradiční *jókai* (popřípadě které jejich modernizovaná forma postrádá). O děsivosti jsem se už zmínila několikrát, stejně jako o přímém ohrožení řivota člověka (přesto, že někteří tradiční *jókai* se snařžili člověka jen poděsit, velká část z nich ho měla v úmyslu seřžrat). Dalším typickým znakem je proměnlivost, která se odráží v některých slovech, jimiž se *jókai* označují; nejčastěji se vyskytuje schopnost přeměnit se na člověka, popřípadě ho nějak imitovat. Důležitá je také záhadnost – *jókai* byli pro většinu lidí nepochopitelní (a neviditelní), navíc tu byla jistá bezradnost, protože obyčejný člověk byl vůči *jókai* bezmocný. V neaposlední řadě je to kulturní důležitost; *jókai* jsou důležitou, a především unikátní součástí japonské kultury a historie.

Při pohledu do pop-kulturní vizuální tvorby jsou jedním z kandidátů na „*jókai* (post)modernity“ na první pohled *kaidžu* – zdánlivě děsivá monstra, vůči nimž je člověk prakticky bezmocný. Nicméně tento řžánr se eventuálně vyvinul do podoby, kdy je prvořadá podívána – dnes *kaidžu* nemají vyděsit, ale ohromit. Navíc, jak poznamenává M. D. Foster, postrádají *kaidžu* kulturní důležitost, která je s *jókai* spojována.<sup>150</sup> *Kaidžu* jsou sice dítkem modernity, nicméně se nezdá, že by přejali roli tradičních *jókai*.

Moderní technologie nejsou tím prvním, co člověka napadne, když se řekne *jókai*, nicméně při bližším pohledu lze vidět, že sdílí určité charakteristiky. Začněme třeba záhadností – pokud není člověk studovaný v IT oborech, je mu přesné fungování moderních technologií, a to především nejrůznějších softwarů, internetu a sítí, záhadou. S tím souvisí bezradnost – pokud

---

<sup>150</sup> Foster, *Pandemonium and Parade*, s. 161.

se něco pokazí, opět je třeba zavolat odborníka, protože problém je pro laika mnohdy prakticky neviditelný, a pokud se týká třeba internetu i záhadný (postup IT specialisty, který vám pomocí psaní písmenek do malého černého okénka na obrazovce počítače opraví připojení k internetu je pro laika stejně fascinující, jako záhadný). Proměnlivost souvisí s rapidním vývojem kupředu – ještě před pár lety byla existence smartphonů nepředstavitelná, a dnes máme i „chytré hodinky,“ jimiž lze platit namísto platební karty. Technologický vývoj s sebou nese i liminalitu – třeba právě v oblasti robotiky se ocitáme mnohdy mezi kategoriemi člověka a stroje. Umělé inteligence, jedno z nejvíce diskutovaných témat v současnosti, vzbuzují stejnou měrou údiv a strach – vlastnosti tradičně spojované právě s *jókai*. Navíc, do jisté míry evokuje moderní technologie, a především odvětví robotiky, v Japonsku pocit kulturní důležitosti – nebo minimálně hrdosti. Převzali tak roli *jókai* moderní technologie, roboti a umělé inteligence? Troufám si tvrdit, že minimálně z části ano. Koneckonců jedním z hlavních „strašáků“ současnosti je za prvé ztráta elektřiny (na níž je společnost závislá), ale i potenciální ztráta kontroly nad technologiemi. Oproti příběhům oslavujícím technologický vývoj se po přelomu tisíciletí objevují spíše díla (literární, ale i jakákoliv jiná), která upozorňují na potenciální nebezpečí, a jejichž vyhlídky do budoucna jsou výrazně méně optimistické. Populární kultura se sice odvíjí od trendů a „toho, co prodává,“ nicméně zároveň odráží současné společenské tendence, včetně strachu.

Proto, že se roboti i UI v japonské ontologii chápou jako živí, mají příběhy s nimi potenciál zpracovávat mnohem větší množství témat, než je tomu na západě. Roboti mají potenciál být děsiví (*Valvrave*, kde robot ze svého pilota pomalu vysává život), ale mohou být i věrnými společníky (*Aquarion*, kde si každý z robotů volí pilota a zůstává s ním až do jeho smrti). V některých typech příběhů mají moderní technologie neutrálnější obrysy, než v jiných – např. v dílech, v nichž se umělé inteligence k vraždě a násilí uchýlí v momentě, kdy jim člověk nějak ublíží, nebo když se snaží interpretovat nedostatečně vysvětlený pokyn (např. v jednom z anime patřících do série *Fate* dojde k požáru, který zničí celou městskou čtvrť proto, že si oživlý předmět interpretuje pokyn „mír pro všechny“ jako nejlépe splnitelný v případě, že budou všichni lidé mrtví). Roboti i UI, podobně jako *jókai*, vzbuzují údiv i strach tím, že jsou „něčím mezi“: mezi dobrem a zlem, člověkem a strojem, závislým (na člověku) i nezávislým... I v současné době člověk potřebuje nepřítele, vůči němuž se bude vymezovat; potřebuje nějaké monstrum, v kontrastu s nímž se budou jeho vlastní nedostatky jevit buď méně viditelné, nebo naopak více, aby při sledování mohl dospět k patřičné katarzi. Na závěr zopakuji slova G. Figala, která jsem citovala už dříve: „*Monstra mohou žít bez civilizace, ale civilizace bez*

*monster nihiliv.*“<sup>151</sup> Moderní éra na první pohled nedává příšerám a strašidlům prostor pro život, touha po záhadném, děsivém a nevysvětlitelném se však nevytratila; proto moderní monstra změnila tvář a přizpůsobila se vědeckému paradigmatu.

---

<sup>151</sup> Figal, *Civilization and Monsters*, s. 103.

## Závěr

Moderní zobrazování *jókai* se od toho tradičního výrazně liší, a to nejen po vizuální stránce. V důsledku modernizace a komercializace se z *jókai* stala dobře prodejná komodita, která si ale zároveň udržela status unikátnosti a kulturní důležitosti. Velkou roli na této proměně sehrály události Meidži reformace, jakými byla změna paradigmatu, reformace zdravotnictví, školství a potlačování konkurenčních ideologií, v jehož rámci docházelo k omezování forem lidové moudrosti a lidového náboženství. V rámci snah o modernizaci a vyrovnání se západním mocnostem bylo potlačováno cokoliv, co bylo vyhodnoceno jako zastaralé; do této kategorie spadaly i nejrůznější pověry a víra v existenci *jókai*. Snahou zbavit Japonsko pověr za pomoci shromažďování příběhů o *jókai* a jejich následným vědeckým vysvětlováním se proslavil především Inoue Enryo. Vytyčeného cíle se mu nepodařilo dosáhnout, zasloužil se však o zavedení termínů *jókai*, o rozšíření jeho definice a o výrazné zproštění *jókai* jejich děsivosti. Další důležitou osobností v rámci modernizace *jókai* je Janagita Kunio, který k celé problematice přistupoval opačným způsobem, než Inoue Enryo – podle Janagity jsou *jókai* součástí kulturní historie Japonska, a proto je třeba k nim takto přistupovat. Jeho snaha nějakým způsobem tyto relikty dávné historie uchovat i v přítomnosti se zasloužila o upevnění *jókai* jakožto unikátní součásti kultury, „japonskosti,“ a pevně propojila *jókai* s minulostí.

Další důležité kroky k utvoření moderní podoby *jókai* se udály po druhé světové válce, v době, kdy se poničená země nejen upínala k myšlenkám na „staré dobré časy“ (jejichž součástí byli i *jókai*), ale zároveň se začínala rodit nová, konzumní společnost. Z *jókai* se stává komodita, protože spisovatelé a kreslíři (ale nejen oni), v čele s Mizuki Šigeruem zjistili, že na lidské nostalgii a fascinaci záhadnými věcmi se dá vydělat; díky oblíbenosti Mizukiho děl se *jókai* dostávají do populární kultury, kde se drží dodnes, a jsou definitivně zbaveni své děsivosti. Tu nahrazuje zábavnost a vlivem komercializace se *jókai* transformují do podoby, která je vizuálně přitažlivá, a navíc velmi lidská.

Děsivost, která byla spojována s *jókai* v jejich tradiční podobě, se zdánlivě do jisté míry vytratila, já se však domnívám, že se pouze přesunula. V návaznosti na nedůvěru, kterou technologický vývoj vzbuzoval už v období Meidži, určitou míru děsivosti přebírají právě moderní technologie, primárně roboti a umělé inteligence; ačkoli v japonské ontologii nemusejí být nutně jen děsiví, nýbrž může jít o společníky a pomocníky. Člověk samotný je pak součástí světa technologie a v některých případech je díky přítomnosti člověka technologie spíše neutrální, než děsivá (ač potenciál k děsivosti nikam nemizí). Populární kultura odráží nejen

současné módní trendy, ale i strach – vzniká množství příběhů točících se okolo nebezpečnosti technologie a její provázanosti s člověkem. Jedním z nejděsivějších scénářů je ztráta lidské kontroly nad technologií (ať už jde o roboty, UI či cokoliv jiného).

Na základě svého nahlížení do pop-kultury se domnívám, že roli *jókai* v moderní společnosti přebírají moderní technologie – mezi nimi a tradičními *jókai* lze najít nejvíce paralel (vzbuzují strach i údiv, stojí někde na pomezí člověka a čehosi nelidského, stejně jako na pomezí doba a zla). K modernizaci *jókai* došlo v rámci unikátního procesu, u něhož se nezdá, že by měl jinde ve světě obdoby; tradiční monstra z lidových příběhů se stala kulturní ikonou, která se těší nejen úctě (jakožto součást historie a identity Japonska), ale i velkému komerčnímu úspěchu, který není omezený jen na Japonsko. Tato unikátní kombinace faktorů má za následek, že jsou *jókai* stále relevantní a trůfám si tvrdit, že si svou pozici nadále udrží, protože v 21. století nikdo nepochybuje o tom, že jsou důležitou součástí Japonské identity.

## Bibliografie

- ALLISON, Anne. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press, 2006.
- ANTONI, Klaus. "Yasukuni-Jinja and Folk Religion: The Problem of Vengeful Spirits." *Asian Folklore Studies* [online], vol. 47, no. 1, Nanzan University. 1988, s. [cit. 21-11-21]. 123–36. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/1178255>.
- BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh Universtiy Press, 2008.
- BUTLER, Lee A., "The Way of Yin and Yang. A Tradition Revived, Sold, Adopted." *Monumenta Nipponica* [online], vol. 51 no. 2. 1996, s. 189-217. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/2385087>.
- DEBORAH, Shamoan. "The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime." *Marvels & Tales* [online] vol. 27, no. 2, Wayne State University Press, 2013, s. 276–89. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.13110/marvelstales.27.2.0276>.
- GILDAY, Edmund T. "Dancing with Spirit(s): Another View of the Other World in Japan." *History of Religions* [online], vol. 32, no. 3, University of Chicago Press, 1993, s. 273–300. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/1062998>.
- GOLDSTEIN, Diane E., et al. "The Commodification of Belief." *Haunting Experiences: Ghosts in Contemporary Folklore* [online], University Press of Colorado, 2007, s. 171–205. [cit. 21-11-27]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.2307/j.ctt4cgmqg.11>.
- FIALA, K., trans. *Kodžiki: Kronika dávného Japonska*. ExOriente, Praha, 2017.
- FIGAL, Gerald. *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Duke University Press, 1999.
- FIGAL, Gerald. "Monstrous Media and Delusional Consumption in Kon Satoshi's Paranoia Agent." *Mechademia* [online], vol. 5, University of Minnesota Press. 2010, s. [cit. 21-11-21]. 139–55. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/41510961>.
- FOSTER, Michael Dylan. "Haunting Modernity: Tanuki, Trains, and Transformation in Japan." *Asian Ethnology* [online], vol. 71, no. 1, Nanzan University, 2012, s. 3–29. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/41551381>.



- FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. University of California Press, 2009.
- FRIDELL, Wilbur M. "The Establishment of Shrine Shinto in Meiji Japan." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 2, no. 2/3, Nanzan University, 1975, s. 137–68. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/30234430>.
- HORI, Ichirō. *Folk Religion in Japan: Continuity and Change*. University of Chicago Press, 1968.
- IKE, Nobutaka. "Western Influences on the Meiji Restoration." *Pacific Historical Review* [online], vol. 17, no. 1, University of California Press, 1948, s. 1–10. [cit. 21-11-28]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.2307/3634763>.
- IVY, Marilyn. *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*. 1995.
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna a kol., *Planeta Nippon*. Nakladatelství Crew s.r.o., Praha, 2017.
- MEYER, Matthew, *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai*. 2015.
- MILLER, Laura. "Extreme Makeover for a Heian-Era Wizard." *Mechademia* [online], vol. 3, University of Minnesota Press, 2008, s. 30–45. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/41510901>.
- MORI, Masao. "Konjaku Monogatari Shū: Supernatural Creatures and Order." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 9. 1982. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/30233945>.
- PANG, Carolyn. "Uncovering 'Shikigami': The Search for the Spirit Servant of Onmyōdō." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1. Nanzan University. 2013, s. 99–129. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/41955532>.
- REIDER, Noriko T. *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*. Utah State University Press, 2010.
- REIDER, Noriko T. "Shuten Doji: Drunken Demon." *Asian Folklore Studies* [online], vol. 64, no. 2. 2005, s. 207-231. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/30030420>.

REIDER, Noriko T. "The Emergence of 'Kaidan-Shū' The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period." *Asian Folklore Studies* [online], vol. 60, no. 1, Nanzan University, 2001, s. 79–99. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.2307/1178699>.

REIDER, Noriko T. "The Record of Tool Specters (Tsukumogami Ki): Vengeance of Animated Objects and the Illustration of Shingon Truth." *Seven Demon Stories from Medieval Japan* [online], University Press of Colorado. 2016, s. 209–44. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1g04zg4.11>.

REISCHAUER, Edwin O., *Dějiny Japonska*. Nakladatelství lidové noviny, 2000.

SALER, Benson. "Supernatural as a Western Category." *Ethos* [online], vol. 5 no. 1. 1977, s. 31-53. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/640071>, s.51.

SEKI, Keigo "Types of Japanese Folktales." *Asian Folklore Studies* [online], vol. 25 no. 2. 1966, s. 1-220. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/1177478>.

SHIGETA, Shin'ichi. "A Portrait of Abe No Seimei." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1, Nanzan University, 2013, s. 77–97. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/41955531>.

SHIGETA, Shin'ichi. "Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan." *Cahiers d'Extrême-Asie* [online], vol. 21. 2012, s. 65–77. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/44167487>.

SHIN'ICHIRO, Masuo. "Chinese Religion and the Formation of Onmyōdō." *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 40, no. 1, Nanzan University. 2013, s. 19–43. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/41955529>.

SILVIO, Teri. "Animation: The New Performance?" *Journal of Linguistic Anthropology* [online], vol. 20, no. 2, American Anthropological Association, 2010, s. 422–38. [cit. 21-11-23]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/43104272>.

SMITH, Robert. "On Certain Tales of the 'Konjaku Monogatari' as Reflections of Japanese Folk Religion." *Asian Folklore Studies* [online], vol. 25, Nanzan University, 1966, s. 221–33. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.2307/1177479>.

SORTE Junior, Waldemiro Francisco. "Shifting Values Toward Profit-Making in Edo Japan: Insights from the Book Ugetsu Monogatari." *Interdisciplinary Literary Studies* [online], vol.

18, no. 3, Penn State University Press, 2016, s. 325–42. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://doi.org/10.5325/intelitestud.18.3.0325>.

TEEUWEN, Mark a kol. “Tracing Shinto in the History of Kami Worship: Editors’ Introduction.” *Japanese Journal of Religious Studies* [online], vol. 29, no. 3/4, Nanzan University, 2002, s. 195–207. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/30233721>.

THOMPSON, Sarah. “The World of Japanese Prints.” *Philadelphia Museum of Art Bulletin* [online], vol. 82, no. 349/350, Philadelphia Museum of Art. 1986, s. 1–47. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/3795440>.

THOMPSON, Tok. “Ghost Stories from the Uncanny Valley: Androids, Souls, and the Future of Being Haunted.” *Western Folklore* [online], vol. 78, no. 1, Western States Folklore Society, 2019, s. 39–66. [cit. 21-11-28]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/26864141>.

THORNBURY, Barbara E. “THE PRINCIPLES OF EDO KABUKI.” *Sukeroku’s Double Identity: The Dramatic Structure of Edo Kabuki* [online]. University of Michigan Press, 1982, s. 17–30. [cit. 21-11-25]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.18683.6>.

UEDA, Akinari, *Tales of Moonlight and Rain*. Trans. Anthony H. Chambers. Columbia UP, New York, 2007.

URY, Marian, tr. *Tales of Times Now Past: Sixt-two Stories from a Medieval Japanese Collection*. University of California, 1979.

URY, Marian. "A Heian Note on the Supernatural." *Journal of the Association of Teachers of Japanese* [online], vol. 22 no. 2. 1988, s. 189-94. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <https://www.jstor.org/stable/488941>.

WILLIAMS, E. Leslie. “Will the Real Ancestor Please Stand Up? Ritual and the Social Construction of Ancestors, Kami, and Goblins in Japan.” *Journal of Ritual Studies* [online], vol. 29, no. 2. 2015, s. 57–70. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/44735502>.

YAMASHITA, Katsuaki. “The Characteristics of On’yōdō and Related Texts.” *Cahiers d’Extrême-Asie* [online], vol. 21, École française d’Extrême-Orient. 2012, s. 79–105. [cit. 21-11-21]. Dostupné na WWW: <http://www.jstor.org/stable/44167488>.

*Yokai.com* [online]. © 2021 [cit.2021-11-28]. Dostupné z: <https://yokai.com>.