

Posudek školitele diplomové práce

Jméno studentky: Anna Štefanová

Název práce: Modernizace japonských démonů

Jméno školitele: Jakub Otčenášek

Jméno oponenta: Anna Křivánková

I Stručná charakteristika práce

Práce pojednává o modernizaci japonských *jókai*. V úvodu si klade za cíl postihnout změny v zobrazování *jókai* v současné pop-kultuře v kontrastu s kulturou předmoderního Japonska a klade si otázku, zda se děsivost nepřesunula z *jókai* na jiné aktéry populárních příběhů. V prvních třech kapitolách na základě sekundární literatury obecně charakterizuje *jókai*, představuje jejich chápání v obdobích Heian a Edo a představuje změnu pohledu na *jókai* pod vlivem přijímání západních konceptů v období Meidži a ve dvacátém století. V kapitolách 4 a 5 se soustředí na otázky vytyčené v úvodu. Přichází s vlastní interpretací role *jókai* v současných *anime* a v počítačových hrách a vysvětluje, jak roli tradičních *jókai* v současnosti přebírají technologie, jako jsou roboti a umělá inteligence.

II Stručné celkové zhodnocení práce

Práce splňuje formální náležitosti a v závěru přináší odpovědi na otázky kladené v úvodu. V úvodu ovšem postrádá jasnější metodologická východiska. V části věnované současné pop-kultuře přináší vlastní náhled na problém role *jókai* a přináší cenné poznatky o variabilitě vztahu mezi lidmi a *jókai*, nicméně klasifikace, kterou zde buduje, stojí na poněkud nejasných základech. Dále ukazuje, jak se děsivost přenáší v současné pop-kultuře z *jókai* na moderní technologie. Této části poněkud chybí užší komunikace s odbornou literaturou na témata jak pop-kulturní, tak z oblasti filosofie a science and technology studies, které se zabývají vztahem moderních technologií a ontologie. Práci hodnotím jako velmi dobrou, tedy známkou C.

III Podrobné zhodnocení práce a jejích jednotlivých aspektů

Struktura argumentace

V úvodu autorka přehledně představuje základní otázky a strukturu práce (viz Stručná charakteristika práce), nicméně tyto otázky jaksi visí ve vzduchu, s odbornou diskusí o *jókai* jsou propojeny až ve zbytku práce. Poněkud zde chybí shrnutí a zhodnocení dostupné literatury k tématu, jakož i metodologická východiska autorky.

Kapitola 1 nabízí přehled japonských termínů, se kterými autorka dále nakládá. Rovněž upozorňuje na to, že *jókai* a *kami* nelze jednoduše převádět na opozici zla a dobra, a varuje před aplikací křesťanských představ na svět *jókai* a probírá nevhodnost překládání slova *jókai* termínem „démon“.

Autorka také deklaruje zaměření na fantasy (str. 8), ale v kapitole 5, která je stěžejní pro jednu z výchozích otázek, pracuje podstatnou měrou s žánrem sci-fi.

Kapitola 2 vytváří obraz chápání *jókai* v před-moderním Japonsku, ze kterého vybírá dvě období – poukazuje na chápání *jókai* jako běžnou součást světa za období Heian (2.1) a na tendenci k jejich klasifikaci v období Edo (2.2).

Kapitola 3 ukazuje procesy za éry Meidži, které vedly k pozici *jókai* v rámci moderního pojmání světa. Autorka zde shrnuje poznatky Michaela D. a Geralda Figala o díle Inoueho Enrya (3.1), který *jókai* vykazoval do sféry pověr a přeludů, a Jamagity Kuniy (3.2), který je zakonzervoval do své představy o „starém Japonsku“, které mu v 19. století reprezentoval tehdejší venkov.

Kapitola 4 po shrnutí komerčního vzestupu oblíbenosti *jókai* v populární kultuře (4.1) přináší vlastní uchopení *jókai* v současném *anime* a v počítačových hrách. Autorka zvolila následující klasifikaci užívání *jókai* v těchto dílech: 4.2 *Jókai* jsou užívány jako metafora pro jiné věci; 4.3 *jókai* obývají minulost; 4.4 *jókai* žijí ve vlastním světě. Jak vidno, tyto oblasti nejsou klasifikovány na stejné úrovni. Autorka sama předesílá, že „nejde o pevně vymezené kategorie, spíše momenty, které považují 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*“ (str. 31). Přesto působí toto rozvržení poněkud nahodile a není jasně metodologicky odůvodněno. Navíc k tomu autorka připojuje ještě kapitolu o *jókai* mimo Japonsko (4.5), která k celkovému záměru práce nijak nepřispívá a zdá se být nadbytečná.

4.2 *Jókai* jsou užívány jako metafora pro jiné věci. Autorka zde užívá termínu „abstraktní monstra“, aby ukázala, že děsivost *jókai* je využívána proto, aby poukazovala na děsivost určitých aspektů lidské společnosti (Godzilla symbolizuje hrozbu atomové války), nebo lidské psychiky (ve hře *Persona 5* hrdinové cestují do lidského podvědomí a bojují se „stíny“, které reprezentují korupci, vliv sociálních sítí apod.; tato část by si zasluhovala upřesnění v podobě konkrétních příkladů misí, které hráč plní). *Jókai* jsou chápány jako metafora také v kontextu LGBTQ+ diskursu, mohou odrážet či katalyzovat potřebu sebe přijetí či transformace zejména dospívajících diváků.

4.3 *Jókai* obývají minulost. Na *anime Inujaša* je ukázáno, jak je svět *jókai* někdy oddělován na časové i prostorové rovině od moderního světa. Přesto u *jókai* z tohoto světa autorka pozoruje vnější i vnitřní polidštění. Stejný moment vidí autorka i ve hře *Onmyódži*, která se odehrává v dobách slavného mistra Abe no Semeie. *Jókai* tu obývají svět lidí, ale většinou jsou neviditelní. Autorka ze hry vybírá linii, která se opírá o starý příběh o lidožravém *oni* jménem Šuten Dódži a o jeho přemožiteli Minamoto no Raikóvi, čímž ilustruje posun v interpretaci role *jókai*, kteří se nově stávají oběťmi Minamotova pochybného jednání. Opakuje se zde motiv, kdy se člověk jeví jako větší monstrum než *jókai*. Dle autorky hra „převrací tradiční kategorie dobra a zla a *jókai* přiřazuje lidské charakteristiky (a vzhled)“ (str. 44). Tento argument ale vyznívá poněkud nejistě vzhledem k tomu, že v úvodu se píše, že *jókai* nikdy nebyli nutně klasifikováni jako zlé bytosti.

Další hra, *Nioh*, je použita jako další příklad toho, že největší zlo v produktech pop-kultury reprezentuje člověk. *Jókai* jsou tu sice zlí a děsiví, ovšem jsou produktem neřádu v lidských

záležitostech. To autorka považuje za moderní element, nicméně představa, že neřád ve správě věcí lidských plodí démony, je v Číně a Japonsku poměrně silně zakořeněná.

4.4 *Jókai* ve svém vlastním světě. Autorka zde představuje díla, v nichž je svět *jókai* od světa lidského oddělený. Podkapitola poněkud postrádá úvod a závěr, které by podtrhly zamýšlený argument, o kterém se čtenář může takto jen dohadovat. Oddělení je tentokrát spíše prostorové, ale i přesto se toto téma do určité míry prolíná s předchozími příklady (v *Personě* se do světa *jókai* lidé dostávali skrze technologické překážky, v *Onmyóđži* jsou *jókai* neviditelní). Ani v příkladech z této kapitoly není oddělení vždy dokonalé – jak ve hře *Sekiro: Shadows Die Twice*, tak v sérii *Nurarihyon no Mago* se zdá být hlavním tématem přecházení ze světa lidí do světa *jókai* a naopak. Autorka si všímá tradičních a novějších chápání odděleného světa, jakož i způsobů přechodu mezi nimi. Opírá se také o Fosterovu hypotézu, podle které se v *jókai* posunuli od chaosu k řádu, od děsuplného „pandemonia“ ke spořádanému „průvodu“, který vzbuzuje spíše obdiv (str. 48). Tento proces je demonstrován na polidšťování *jókai* ve zmíněném seriálu. Podkapitolu uzavírá otázka, kam se poděla děsivost, není-li již spojována s *jókai* (str. 49). Tato otázka však nepůsobí zcela opodstatněně, protože děsivost se zdá být poměrně důležitou součástí zmíněných děl a polidštění *jókai* v nich není zdaleka završeným procesem.

V páté kapitole autorka ukazuje, kam se poděla děsivost, přičemž poukazuje na to, že ve většině japonských hororů je největším monstrem člověk (str. 52), případně technologie, kterou s člověkem bez dalšího spojuje. Je pak poněkud matoucí, že za příklad takového úspěšného hororu dává *Kruh*, ve kterém je děs generován součinností *jókai* a technologie. Autorka spolu s Fosterem chápe technologii jako univerzální a *jókai* jako domácí (str. 53) a ústup *jókai* vysvětluje jejich menší srozumitelností na globálním „hororovém“ trhu.

Od technologie zpět ke světu kouzel nás přivádí manga a *anime Džudžucu kaisen* o čarodějích. *Jókai*, kteří se zde vyskytují, jsou generovány lidskými kletbami a emocemi. Z toho se vyvozuje poselství o tom, že největším monstrem je opět člověk.

Ke vztahu člověka a technologií se vracíme v podkapitole Duchové ve strojích. Ve slavném *anime Ghost in the Shell* děsí rozostřená hranice mezi člověkem a technologií, jak autorka dokládá pomocí teorie „tísňivého údolí“ (str. 57). Ovládnutí lidské mysli technologií autorka přirovnává k posedlosti démonem (str. 55). Další prorůstání člověka a techniky nachází v *anime Kakumeiki Valvrave*. Zde přichází s hypotézou, že představa tzv. super-robotů souvisí s ožvlýnými předměty *cukumogami*, známými ze starší literatury, a s tradiční představou, „že i předmět, který bychom na západě označili za neživý (a vytvořený lidskýma rukama) může získat vlastního ducha, vůli a osobnost“ (str. 58). Tato zajímavá myšlenka by si zasloužila rozvést a podpořit dostupnou literaturou o ontologii subjektu v před-moderním Japonsku. Souvisí i s tím, že roboti jsou v Japonsku vnímání často jako milí partneři, nikoli primárně jako ohrožení lidského rodu, jak autorka podotýká.

V podkapitole Kdo jsou *jókai* post-modernity autorka opakuje ono ne zcela podložené přesvědčení, že *jókai* ztratili děsivost – dokonce prý už se změnou paradigmatu v období Meidži (str. 59). Dále předkládá znaky, které jsou typické pro tradiční *jókai*: děsivost, přímé ohrožení života člověka, proměnlivost, záhadnost, bezmocnost člověka, kulturní důležitost. Skrze tyto znaky zkoumá podobnost *jókai* s *kaidžu* – monstry typu Godzilla – a s moderními technologiemi.

Kaidžu ale podle ní nemají děsit, ale ohromit – pro toto tvrzení chybí podpůrné argumenty. Navíc *kaidžu* postrávají kulturní důležitost – není však jasné, proč by zrovna post-moderní *jókai* měli být výlučně japonští. Více podobností autorka nachází u moderních technologií, přestože jsou ještě méně specificky Japonské, než Godzilla. „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,“ uzavírá (str. 61).

Formální úroveň práce

Po formální stránce je práce dobrá, odpovídá svému zadání a obsahu a má všechny náležitosti jako jsou zadání, prohlášení, obsah, úvod, pojednání, závěr, resumé v češtině a cizím jazyce. Odkazy a poznámkový aparát jsem shledal bez problémů, pouze odkazy na Jstor mi připadají nadbytečné.

Jazyk práce je až na drobné chyby (str. 2, 8, 12, 26, 35, 45) v pořádku. Opakující se chybou je překlad postavy z *Ghost in the Shell* jako „Loutkař“. Co do stylistiky, autorka poněkud nadužívá slova jako „samozřejmě“ a „nepřekvapivě“, a to i na místech, kde to není žádoucí. Některé pasáže by bylo vhodné pro přehlednost rozdělit do více odstavců.

Pokud jde o japonské termíny, není jasné, podle jakého klíče autorka rozlišuje, kdy je opatří znaky a kdy ne.

Práce s prameny či materiálem

Práci dominují odkazy na dílo Fostera a Figala, což postačuje v kapitolách, které jsou věnovány historickému úvodu. Nicméně v úvodu zdatelně chybí odkazy na teoretickou literaturu a v kapitolách 4 a 5 téměř absentuje práce s literaturou, která by se zabývala *anime*, počítačovými hrami, či japonskou pop-kulturou obecně. V některých pasážích (např. str. 33) by bylo dobré jasněji se hlásit k názorům předešlých studií a nečinit tak pouze formou poznámky pod čarou.

Internetová stránka yokai.com, na kterou autorka odkazuje, může sloužit jako primární zdroj pro zkoumání pop-kultury, nikoli však jako vědecká příručka pro oblast před-moderního Japonska – sami autoři popírají akademické zaměření svých stránek a neuvádějí zdroje, ze kterých čerpají.

Nadbytečně působí citace tam, kde jde o obecné znalosti z japonských dějin, navíc z knih, které nezabývají primárně *jókai* (str. 33). Naopak určité pasáže by bylo vhodné lépe ozdrojovat: Předpoklad, že západní badatelé mají tendenci chápat *jókai* jako ztělesnění vnitřních démonů (str. 36), nebo to, že v japonské ontologii je umělá inteligence nadaná životem (str. 60). Taktéž není jasné, zda to, že je člověk horší než Godzilla je názor autorky, nebo přejatý (str. 35).

Vlastní přínos, metodologické problémy a doporučení

Po teoretické stránce práce staví téměř výlučně na dílech Fostera a Figala, dál promýšlí a posouvá některá témata v nich nastolená. Nicméně ji to poněkud limituje. Čtenář předpokládá, že autorka pracuje i s jinými metodologickými východisky, ty ale nejsou nikde přiznané.

Autorka chápe děsivost jako hlavní charakteristiku *jókai* v předmoderním Japonsku, aniž by tento výchozí předpoklad nějak reflektovala (8). Nejspíš vychází z Fosterovy hypotézy přechodu od pandemonia k průvodu, ale *jókai* i v předmoderním Japonsku jistě měli mnohé jiné funkce a jejich redukce na děsivost není zcela samozřejmým krokem.

Dalším problémem je místy přílišný důraz na záměr autorů *anime* a počítačových her, jakoby pro analýzu díla bylo nezbytné proniknout do mysli autora. Metaforičnost *jókai* tak zasluhuje pozornost jen tehdy, když je záměrem tvůrců oslovit intelektuálně náročnější publikum, ale nezasluhuje ji v dominantní produkci cílené na zisk. Dále se autorka snaží odůvodnit určitou podobu *jókai* potřebami výtvarných umělců (str. 39). Dle dlouhé tradice strukturalistického a post-strukturalistického bádání je metaforičnost funkcí, která se projevuje v kulturních produktech bez ohledu na záměr autorů. Symboly na sebe nabalují významy, které jejich tvůrci nebyli schopni sami nahlédnout. Bez tohoto náhledu je autorka např. na pochybách, zda se může dovolit spekulovat o významech, které jsou důležité pro LGBTQ+ komunitu, přestože nebyly původním záměrem tvůrců.

Kromě spekulativního náhledu do mysli autora je pro autorku důležitým hlediskem uplatnění kulturních produktů na trhu. Vlivem komercializace se podle ní *jókai* zlidšťují a posouvají do vizuálně přitažlivé polohy. Pro čtenáře není zcela jasné, jak vliv trhu vnímat z religionistického hlediska – umožňuje krystalizaci nových forem *jókai*, díky nimž si můžeme udělat lepší představu o společensko-kulturních změnách, nebo nějakým způsobem zatemňuje „pravou podstatu“ *jókai*? Jsou „ryze“ komerční produkty pro religionistiku z nějakého důvodu méně zásadní?

Hlavní hypotézou práce se zdá být na povrch vystupující démoničnost lidí, komplementární s polidšťováním *jókai*. Není přitom zcela jasné, nakolik jde o myšlenku originální a nakolik sleduje Fosterovu představu lineárního vývoje od pandemonia k průvodu. Zároveň vzbuzuje otázky jako: Nesloužily příběhy o *jókai* k poukázání na nestvůrnost lidí i v před-moderním Japonsku? Není to jen jeden z mnoha způsobů, jak příběhy o *jókai* reflektují společnost? Autorka zmiňuje i parodování lidí ze strany *jókai*...

Dalším důležitým tématem je podobnost *jókai* a moderních technologií. Jejich společným rysem je mj. *liminalita*, která se značnou měrou podílí na jejich děsivosti. Minimálně tento aspekt by bylo žádoucí podpořit teoretickými znalostmi. Liminalita se zdá být důležitým rysem *jókai*, protože pomocí nich lze ve světě kreslit hranice mezi různými kategoriemi (život/smrt, člověk/zvíře, moderní/zastaralé, člověk/stroj, dobro/zlo...), případně je překračovat. Z překračování kategorií vyplývá jak děsivost i zábavnost.

To souvisí i s problematickou klasifikací ve čtvrté kapitole. Autorka sama uznává, že nejde o pevně oddělené typy užívání *jókai* v pop-kultuře, spíše jakési momenty, které mohou koexistovat. Dodává, že *jókai* fungují jako metafory i tam, kde mluví o *jókai* v minulosti či ve vlastním světě. Druhá a třetí kategorie se také do jisté míry prolínají – vykázání *jókai* do minulosti je také určitý způsob oddělení, ale i zde existují možnosti propojení se světem moderního člověka. Zdá se mi, že vhodnější než stávající klasifikace by bylo tázání se po různých způsobech oddělování (časového, prostorového i jiného) a propojování (fyzického i metaforického) a po tom, co umožňují sdělovat, jaké světy tvoří. Např. v *Nurarihyon no Mago* jsou postavy, které drží oddělení světa moderního člověka a postavy, které mezi světy přecházejí a propojují je. Ukazují tak vlastně kontrast mezi modernou a postmodernou.

Poslední poznámka se týká užívání termínu „pověry“ – ten je možný chápat jako „emický“, jako nástroj westernizace Japonska. Ovšem práce ho užívá i způsobem, který se zdá být „etickým“ – jako prostý popis reality (str. 26).

Součinnost se školitelem

Práce byla do značné míry negativně ovlivněna pohnutým osudem oboru religionistika na UPCE. Autorka byla nucena změnit vedoucího práce a přijmout vedoucího z jiného prostředí a s jinými teoretickými východisky. Krom toho ukončení akreditace magisterského studia religionistiky značně zkrátily její původní časový rozvrh. Většina času tak byla využita k sepsání kapitol zabývajících se historickým úvodem, ale kapitoly s vlastním přínosem autorky musely být sepsány během asi dvou týdnů. V této kritické době navíc přibýly technické obtíže a mezi ní a školitelem nefungovala e-mailová komunikace. Ve výsledku se tak školitel podílel na hledání výzkumného záměru práce, ale na komentování a opravy práce zbyly asi dva dny před termínem odevzdání. I přes tyto překážky a psychicky náročné období pandemie hodnotí školitel spolupráci pozitivně. Autorka dodržovala stanovené termíny k odevzdávání výpisků z literatury a pravidelně podávala zprávy o stavu práce.

Celkové hodnocení

Celkově práci hodnotím jako přínosnou a originální. Vzhledem k výše nastíněným výhradám navrhuji známku C.

Dotazy k obhajobě a doporučení

Spatřujete-li hlavní funkci ve strašení proč nepřekládat *jókai* jako strašidla? Na str. 34 užíváte termín „příšery“ a „monstra“ (Godzilla). Pro *jókai* se nehodí?

Mohou skutečně monstra žít bez civilizace, jak píše Figal a vy na konci kapitoly 6 opakujete? Není vaše práce spíš dokladem toho, že monstra se civilizaci musí různě přizpůsobovat?

Lze v současných *anime* zahlédnout metody, které používaly už Inoue a Jamagita?

Dá se říct, že godzilla je *jókai* modernity a Loutkář z *Ghost in the Shell* zase postmoderny?

V Praze dne 11. ledna 2022

Mgr. Jakub Otčenášek Ph.D.