

Percipiranje ženskih likova u animeu: problematična strana anime kulture

Šerventić, Nora

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:424005>

Rights / Prava: [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Filozofski fakultet

NORA ŠERVENTIĆ

**PERCIPIRANJE ŽENSKIH LIKOVA U ANIMEU:
PROBLEMATIČNA STRANA ANIME KULTURE**

Završni rad

Pula, rujan 2024.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Filozofski fakultet

NORA ŠERVENTIĆ

**PERCIPIRANJE ŽENSKIH LIKOVA U ANIMEU: PROBLEMATIČNA
STRANA ANIME KULTURE**

Završni rad

JMBAG: 03030900444, redoviti student

Studijski smjer: Japanski jezik i kultura

Predmet: Izabrana poglavlja iz japanske kulture i pop kulture

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Japanologija

Mentor: izv. prof. dr. sc. Violetta Moretti

Pula, rujan 2024.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana _____, kandidat za prvostupnika, _____ovime izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu, što pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da ni jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da ni jedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, _____



IZJAVA

o korištenju autorskog djela

Ja, _____, dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom "_____“ navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst, trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu sa Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima te dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorena, slobodna pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____

Potpis

SADRŽAJ

0. UVOD.....	1
1. EVOLUCIJA ANIMEA.....	2
2. SHŌJO.....	3
3. PROBLEM ŽENSKOG IZGLEDA U ANIMEU.....	4
4. ŽENSKI LIKOVI U MUŠKOM SVIJETU	6
4.1. MAGIJA SAILOR MOONA	8
4.2. MUŠKI POGLED	11
5. VAŽNOST ŽENSKIH LIKOVA	14
6. FETIŠIZIRANJE MALOLJETNIKA, KONCEPT LOLIJA.....	16
7. PRIVLAČNOST DVODIMENZIONALNIH LIKOVA, FIKCIJA PROTIV STVARNOSTI.....	20
8. NEVINOST SE MOŽE NACRTATI.....	24
9. FENOMEN RORIKONA, EKSTREMNI LOLICON.....	26
10. ZAKLJUČAK	29
11. LITERATURA.....	30
12. SAŽETAK.....	31
13. ABSTRACT.....	31

0. UVOD

Anime je jedan od popularnijih medija u svijetu. Prema podatku s internetske stranice Unseen Japan¹, 2017. godine trideset i dva posto Japanaca, i to ponajviše mladih, konzumiralo je *anime*. Industrija *animea*, koja obuhvaća niz oblika u rasponu od animiranih serija do akcijskih figura, prema članku autora Dooleyja i Hida (2021.) s internetske stranice The New York Times², vrijedi dvadeset i četiri milijarde američkih dolara. Prema podacima s internetske stranice Zipdo³, do 2030. godine *anime* industrija vrijedit će trideset milijardi američkih dolara.

U ovom radu prikazuju se poteškoće koje japanskom društvu donosi potrošnja sadržaja *animea*. Cilj rada je prikazati problematičnu stranu ovoga popularnog medija. Kroz rad se analiziraju ženski likovi i problem ženskih likova u *animeu*: njihov izgled, ponašanje te ono što privlači gledatelje. Rad je podijeljen u dva dijela – prvi dio bavi se ženskim likovima u svijetu *animea* i negativnim aspektima. Prvo poglavlje pregled je razvoja *animea*, a drugo je posvećeno žanru *shōjo*. Treće poglavlje fokus premješta na problem izgleda ženskih likova u *animeu*, dok se u četvrtom poglavlju tematizira ženski lik u muškom svijetu, uz isticanje uloge *animea Sailor Moon*. Prvi dio rada završava analizom muškog pogleda na ženski izgled u svijetu *animea*.

Težište drugog dijela rada je na tabuiziranoj temi *lolicon*. U petom poglavlju razmatra se zašto je *lolicon* privlačan publici, zašto je problematičan te što ga čini popularnim među muškim *otakuima*. Šesto poglavlje posvećeno je stvarnosti i fikciji, a u sedmom se nastoje donijeti zaključci o tome razlikuju li se one uopće. Osmo poglavlje posvećeno je pitanju kako način crtanja *loli* likova utječe na ponašanje muških *otakua*. Rad završava usporedbom *lolicon* i *rorikona*.

Rad je skup analiza akademskih radova cijenjenih autora i kritičara japanske moderne kulture. Uvidi Kathryn Hemmann u članku *Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl* te sadržaj knjige Miyuki Hashimoto *Lolicon and Otaku Culture – The Virtual, Fetishism and Postmodernism* bili su

¹ Unseen Japan. URL: <https://unseen-japan.com/anime-viewership-popularity-japan/>. Datum pristupanja: 7. srpnja 2023.

² New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/2021/02/24/business/japan-anime.html>. Datum pristupanja: 7. srpnja 2023.

³ Zipdo. URL: <https://zipdo.co/anime-market-size-statistics/>. Datum pristupanja: 7. srpnja 2023.

osobito korisni kao izvori spoznaja o ovoj temi, pa su citati i parafraze upravo njihovih znanstvenih doprinosa i najzastupljeniji u ovome radu.

1. EVOLUCIJA ANIMEA

Kako bi se objasnio utjecaj *animea* na japansko društvo, korisno je razumjeti njegov nastanak i razvoj. U knjizi *The Evolution of the Japanese Anime Industry* Yamaguchi (2013, 7) opisuje slijed razvoja *animea*, pa će se prikaz koji slijedi u ovom odlomku temeljiti upravo na njegovoj knjizi. Yamaguchi početak proizvodnje *animea* smješta u 1917. godinu – u doba nijemog filma. Piše kako su se onovremene animacije temeljile na crtanju metodom pokušaja i pogreške, tehnikama animacije izrezivanja i na kratkim animiranim filmovima iz Francuske i Sjedinjenih Američkih Država. Premda se počelo govoriti o visokoj kvaliteti japanskih *manga* filmova, proizvodnja *animea* bila je skuplja od zapadnih animacija te ih je zasjenila popularnost Disneyjevih crtanih filmova. Industrija u to vrijeme nije bila sposobna adekvatno odgovoriti na uzastopne inovacije, uključujući pojavu prvih zvučnih uređaja 1929. godine i filma u boji 1932. godine (Yamaguchi 2013, 7).

Rastao je broj umjetnika *animea*, ali kako se približavao rat, proizvodi su bili izuzetno manjkavi zbog militarizacije društva. Do filma nije bilo lako doći. U tom je kontekstu objavljen prvi dugometražni kazališni film u povijesti japanskog *animea* – *Momotarō: Umi no shinpei* (eng. *Momotarō's Divine Sea Warriors*), crno-bijeli film koji je trajao 74 minute. Proizvela ga je mornarica, objavljen je pred sam kraj rata, a bio je to propagandni film osmišljen da podigne moral i predanost ratnim naporima (Yamaguchi 2013, 7). Po završetku rata Hiroshi Ōkawa, osnivač filmske tvrtke *Tōei*, vidjevši Disneyjevu *Snjeguljicu* te zadivljen raskošnom bojom filma, godine 1956. osnovao je moderan studio *Tōei Dōga* (danas *Tōei Animation*) s ambicijom da postane “Disney Istoka” (Yamaguchi 2013, 8). Nova je tvrtka uspjela privući mlade talente, uključujući danas veoma poznata imena kao što su Isao Takahata i Hayao Miyazaki, koji su kasnije stvarali u studiju Ghibli (Yamaguchi 2013, 10).

Početakom 1963. godine *Fuji Television* emitirala je tridesetominutnu animiranu televizijsku seriju pod nazivom *Tetsuwan Atomu* (poznatija na engleskom kao *Astro Boy*), koja je postala hit te je pokrenula uspon *animea* i inicirala razdoblje intenzivnog natjecanja za pažnju televizijske publike. To je označilo početak nove vrste *anime* industrije (Yamaguchi 2013, 10). Važno je istaknuti da upravo trgovanje postaje dio

osnovnoga poslovnog modela za sve televizijske *animee* koji su uslijedili. Yamaguchi (2013, 11) piše kako su najpopularniji žanrovi bili znanstvena fantastika i tematika svemira, a potom serije o djevojkama s magičnim moćima. Od 1968. počela se emitirati popularna bejzbolska serija *Kyojin no hoshi (Zvijezda divova)*, a 1969. godine uslijedila je prva epizoda obiteljske drame *Sazae-san*, koja se i danas nastavlja kao najdugovječnija serija u povijesti *animea* (Yamaguchi 2013, 11).

Tijekom recesije u to doba pojavilo se novo djelo koje je dovelo u pitanje ideju *animea* kao jednostavne dječje zabave. *Uchū senkan Yamato (Svemirski bojni brod Yamato)*, koji je objavljen kao televizijska serija 1974. godine te kao igrani film 1977. godine, postao je društveni fenomen stekavši iznimnu popularnost među mladima (Yamaguchi 2013, 12). Iako broj televizijskih *animea* postupno raste nakon kolapsa ekonomije 1992. godine i gospodarskog pada 1990-ih, industrija *animea* nikada nije povratila slavu "zlatnih godina". Pad prihoda od oglašavanja, pad nataliteta i popularnost drugih oblika zabave poput videoigara i mobilnih uređaja doveli su do slabe gledanosti u udarnom terminu i pada broja *animea*. Prema Yamaguchiju, iako je danas manje *animea* na glavnim komercijalnim televizijskim postajama, drugi televizijski kanali nastavili su emitirati *anime* (TV Tokyo, lokalne i regionalne postaje, satelitski kanali i drugi komunikacijski sustavi) (Yamaguchi 2013, 14).

2. SHŌJO

Fredrik L. Schodt u svojoj knjizi *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* analizira povijest i pojam *shōjoa*. Ondje piše kako je Osamu Tezuka, otac *shōnen* (dječačke) *mange*, bio pionir *shōjo* (djevojačkog) žanra (Schodt 1983, 25). Njegov *Ribon no Kishi (Vitez vrpce)* iz 1953. godine nije bio prva *manga* namijenjena djevojkama, ali se smatra prvom *mangom* koja je uključila mnoge standardne elemente *shōjoa*. Ova *manga* je ispunjena sofisticiranim pričama koje su se fokusirale na ljubav, fantaziju i dramu. Schodt navodi da su muški umjetnici crtali ono za što su mislili da će se svidjeti čitateljicama, koncentrirajući se na to da njihove priče budu emotivne, a crteži lijepi. Do kasnih 1950-ih *shōjo manga* bila je priznat žanr, a početkom 1960-ih pojavili su se časopisi nalik stripu namijenjeni djevojkama, poput *Shōjo Frienda* i *Margaret*. U 1960-ima, časopisi o *mangi* prešli su iz mjesečnih u tjedna objavljivanja, te su se zbog potražnje za više umjetnika, i umjetnice uspjele

probiti u to područje. Danas umjetnice dominiraju industrijom *shōjo mange* (L. Schodt 1983, 25).

Schodt (1983, 26) piše kako postoje mnogi oblici, stilovi i klišeji uobičajeni za *shōjo mangu*. U pravilu, u tom se žanru naglašavaju emocije, odnosi i čuvstva, a ne postupci ili situacije. Vrlo je malo ružnoće; sve je prikazano kao plemenito i lijepo, pa čak i kontroverzne teme poput incesta, snošaja i homoseksualnosti. Pažnja je posvećena sitnim detaljima kao što su odjeća koju likovi nose i način na koji im je stilizirana kosa. Oči su općenito najprepoznatljivija karakteristika junakinja *shōjo mange*: goleme su, zvjezdaste i ženstvene. Drama i romansa dva su najveća *shōjo* žanra, no postoje mnogi podžanrovi – od znanstvene fantastike i fantazije do misterija i horora. *Shōjo* horor priče dominiraju tržištem horor *mange* (L. Schodt 1983, 26).

Postoji nekoliko vrsta *shōjo manga* časopisa namijenjenih različitim dobnim skupinama i osobnostima. Časopisi *Nakayoshi* i *Ribbon* namijenjeni su djevojčicama do 6. razreda, dok su *Margaret*, *Lala* i *Shōjo Comic* namijenjeni srednjoškolcima. Schodt (1983, 27) ukazuje na to da bi čitanje časopisa *Hane Yumeu* moglo značiti da je "čitatelj pomalo štreber"; čitanje posebnog izdanja *Margaret* moglo bi ukazivati na "konzervativniji, pomalo bljutav ukus". Japanske *shōjo* stripove čita većina djevojaka. Postoji oko četrdeset i pet različitih časopisa, od kojih mnogi imaju nakladu veću od milijun primjeraka (L. Schodt 1983, 27).

Shōjo manga ponajviše je namijenjena djevojčicama. Djevojke često i dalje čitaju *mange* koje su čitale kao tinejdžerice i nakon što diplomiraju, nađu posao i udaju se. I mladići čitaju *shōjo*, ali često u tajnosti. Iako *shōjo manga* na prvi pogled može djelovati sumorno i pretjerano dramatično, privlačnost dobrih i emotivnih priča je univerzalna (L. Schodt 1983, 27).

3. PROBLEM ŽENSKOG IZGLEDA U ANIMEU

Prema Alvini Lai (2015, 15), *shōjo* se često bavi djevojinom prvom ljubavi, nevinim uzbuđenjem i ponekad bolnom dramom koja iz nje proizlazi. Bavi se i prijateljstvom i osobnim razvojem. Žanr *josei* tematizira odraslu dob i razumijevanje bivanja ženom. S tom spoznajom žena ulazi u svakodnevni život, osjeća zrelost, a poneka i razočaranje. Određene karakteristike pridružuju se ženskim likovima u

dramama i *sitcomima*. Protagonisti *joseija* i *shōjoa*, kao i drugih žanrova, općenito imaju srodne, ali ponekad jednostavne osobnosti kao što su: nevini likovi, *tsundere* likovi, ljubazni likovi koji su voljni pomoći, slatki i nesvjesni likovi itd. (Lai 2015, 15).

U popularnom *shōjo animeu Sailor Moon*, koji će se detaljno prikazati u nastavku ovog rada, Mjesečeve ratnice, iako su dizajnirane tako da je lako prepoznati i njih i njihove bojama označene uniforme, često se ponašaju prema predvidljivim obrascima. Hemmann (2014, 54) opisuje kako je Sailor Mars, na primjer, vatrena, “dobro odgojena mlada dama” (*ojōsan*) koja je vitka, elegantna, artikulirana i naviknuta biti ono što želi. Sailor Mercury je “djevojka s naočalama” (*meganekko*), a karakteriziraju je nježan govor, inteligencija i sklonost da u situacijama iznosi pomalo neuobičajene primjedbe. Visoka, atletski građena i iskrena, Sailor Jupiter mogla bi biti junakinja mnogih sportskih *mangi* za djevojčice, dok je sama Sailor Moon arhetipska junakinja *shōjo* romanse koja ispunjava stranice *Nakayoshija* i njemu sličnih (eng. *spinoff*) časopisa. Iako je njezino srce na mjestu, Sailor Moon je razbacana i vrtoglava, često kasni u školu i zaboravlja zadaću. Radije bi igrala videoigre nego li učila, a čini se da su joj prvenstvene brige romantika i jedenje deserta s prijateljima. Međutim, nakon što se transformira u svoj pseudonim *Sailor Scout* (Mjesečeva ratnica), prestaje biti stereotipna ljubavna junakinja *shōjo* romanse i postaje ikonično utjelovljenje *bishōjoa*. Unatoč tome što je mlada i naivna, fizički je snažna, emocionalno kompetentna i uvjerljiv je vođa. Žrtvuje se za svoj tim i uvijek postiže strateški uvid u motive svojih neprijatelja. Njezina magična moć i sposobnost da dobije svaku bitku proizlaze iz njezinoga nevinog duha i čistoće srca, što je čini nasljednicom dugog niza *bishōjo* likova koji se pojavljuju u pričama namijenjenima muškoj publici, poput lika Nausikaje iz *Nausikaja iz Vjetrovite doline* (Hemmann 2014, 54).

Anime Cardcaptor Sakura govori o djevojčici Sakuri koja otvara knjigu u kojoj su čarobne karte *Clow Cards* rasute po njezinome rodnom gradu. Njezin je cilj vratiti kartice. Lai (2015, 15) piše kako je ova čarobna avantura i komedija i romansa, ali sve u svemu, Sakura ostavlja dojam svojevoljne, hrabre djevojke dobrog srca koju gledatelji promatraju kako raste kao osoba. *Chobits* je *anime* o liku koji u otpadu pronalazi *persoconu*, robota nalik čovjeku. Da bi je uzbudio, mora pritisnuti prekidač koji se nalazi na njezinom međunožju. Robot se zove Chii i kako nema pamćenje, potpuno ovisi o nalazniku. Ona je sladak i drag lik, ali bez dubine, a to opasno

pojačava stereotip da su žene pokorne i slatke, što je seksistički i problematičan pogled, piše Lai (2015, 15). *Chobits* se kategorizira kao *ecchi*, seksualniji žanr, i *seinen*, žanr namijenjen starijim dječacima i muškarcima (Lai 2015, 15).

Također, Lai (2015,15) smatra kako tema “muškarci bi trebali biti jači od žena” može sažeti mnoge rodne odnose u *mangi* i *animeu*. Ideja je da žene, koliko god snažne ili neovisne bile, zapravo traže nekoga na koga se mogu osloniti i tko će ih zaštititi, te Lai ukazuje na to kako se posljednjih godina pogoršala seksualna tematika u *mangama* (Lai 2015, 15).

4. ŽENSKI LIKOVI U MUŠKOM SVIJETU

U ovom paragrafu analiziraju se ženske pojave u japanskim medijima, ponajviše u *mangi* i *animeu*. Kako bi se odgovorilo na pitanje zašto se ženski likovi prikazuju kao slabašni i slaboumni, odnosno kako bi se analizirala ženskost u muškom svijetu, potrebno je prvo razmotriti položaj žene u Japanu.

Povijesno gledano, kao i većina poznatih svjetskih kultura, Japan je težio idealiziranju muške dominacije i ženske podložnosti. Međutim, Izawa (2000, 25) spominje kako žene nisu bile nevidljive, osobito u ranim godinama Japana. Neke od najvećih japanskih književnih ličnosti bile su žene, poput spisateljice Murasaki Shikibu. Kao najraniji vladari Japana spominju se upravo carice. Međutim, kada je Japan postao ratno orijentiran i feudalno, žene su ubrzo postale građani drugog reda. Većina žena bila je tretirana kao roba, kao sluga i kao strojevi za proizvodnju nasljednika. To ne znači da su muškarci bili slobodni od društvenih okova. I od muškaraca u Japanu se očekuje da se prilagode društvenim očekivanjima te da se posvete svojim zadacima s velikom marljivošću i napornim radom (Izawa 2000, 25).

Što se tiče animacije, animacija i likovi su se s godinama poboljšavali. Sukladno vremenu, razvijao se i stil animacije. Prikaz ženskih likova u *animeima* i *mangama* složena je rasprava, ne samo zbog različitih tropa koji postoje već i zbog kulturoloških perspektiva koje se moraju filtrirati i prožvakati. Djevojke u *Sailor Moonu* znače nešto drugo od protagonistice *Princeze Mononoke*, a također se razlikuju od ženskih likova koje je stvorila isključivo ženska grupa autora *CLAMP*. O temi ženskih likova u *animeu* i *mangi* ne piše se tako često kao o drugim popularnim zabavnim serijama kao što su *Gospodar prstenova* ili *Igre prijestolja* (Lai 2015, 15).

Shōjo manga ispunjena je rivalstvom između nevinih i naivnih mladih djevojaka i zlih starijih žena. Hemmann (2014, 45) analizira kako je antagonizam između mladih žena čistog srca i zlobnih starijih žena prenesen na *shōjo manga* iz *bishōjo mange* koju su napisali muškarci kroz proces konzumiranja i reprodukcije naracije (Hemmann 2014, 45).

Bishōjo je ženski lik u *mangi*, *animeu*, videoigri ili laganom romanu (eng. *light novel*) koji pripada žanru koji se općenito smatra namijenjenim muškoj publici, poput znanstvene fantastike ili pustolovne fantazije. Primjeri takvih likova su Nausikaja iz *Nausikaje iz Vjetrovite doline* (1984., *Kaze no Tani no Naushika*), Nadia iz *Nadije: Tajna plave vode* (1990. – 91., *Fushigi no Umi no Nadia*) i Rei Ayanami iz *Neon Genesis Evangelion* (1995. – 96., *Shin seiki Evangerion*). *Bishōjo* su čvrsto ukorijenjeni u fantaziji, bez obzira je li ta fantazija postapokaliptična pustoš ili mirna godina srednje škole. Hemmann (2014, 46) tumači kako ovi likovi ne moraju biti povezani sa stvarnom pričom, međutim mogu se prikazati u originalnim samostalnim umjetničkim kompozicijama, poput onih otisnutih na razglednicama i *pin-up* posterima priloženima u mjesečnim izdanjima *manga* časopisa. Ove ilustrirane djevojke često se karakteriziraju ne samo kao snažne i kompetentne već i kao pomalo naivne i nevine. One su čarobna bića upletena u svoje svjetove mašte (Hemmann 2014, 46).

Hemmann (2014, 46) piše kako je temeljna ideja iza zakona o cenzuri *mangi* da odrasli muškarci gledaju mlade žene na način koji je izrazito ponižavajući i psihički zapravo veoma nezdrav. Pornografski pogled potiče se i iskorištava u mnogim aspektima popularne i komercijalne umjetnosti, no moglo bi se pretpostaviti i postojanje tzv. izmišljenog (eng. *fantasy*) pogleda koji se ne bavi samom slikom, nego se isključivo bavi pričom iza slike. Štoviše, znatan postotak žena koje stvaraju i konzumiraju *bishōjo* slike i priče, komplicira ideju svemoćnoga muškog pogleda (Hemmann 2014, 46).

Netko bi mogao tvrditi da su žene koje uživaju u medijima koji su usmjereni na muškarce usvojile hermafroditски pogled internalizirajući muški pogled, te se stoga identificiraju s muškim likovima i gledateljima kada gledaju seksualizirane slike žena, piše Hemmann (2014, 46). Stvaranjem i uvažavanjem seksualiziranih slika tinejdžerica, na primjer, žene mogu prigrliti i slaviti seksualnost koja je izvan

stereotipa djevice/majke/kurve. Za žene, dakle, privlačnost *bishōjoa* nije samo aseksualna privlačnost svijeta mašte koju predstavljaju već i samorefleksivna privlačnost mlade, lijepe, magične i seksualno osviještene žene (Hemmann 2014, 46).

Izmišljeni *bishōjo* također čitateljima može poslužiti kao uzor koji osnažuje, osobito kada taj tip lika koriste umjetnice kao mjesto sukoba u vezi s diskursom o ženskom djelovanju i seksualnosti. Da bi se pojasnilo zašto je priznanje ženskog pogleda u *mangama* koje su napisale žene i ženskim kulturama sljedbenika (eng. *fandom*) toliko važno, prvo je potrebno ispitati načine na koje su vodeći japanski teoretičari kulture razumjeli narativne obrasce i trendove u obožavateljskoj konzumaciji zabavnih medija kao što su kao *anime*, videoigre i lagani romani od 1980-ih pa nadalje (Hemmann 2014, 47).

Manga i srodni mediji, kao što su adaptacije *animea*, obično ciljaju na određenu demografsku skupinu na temelju spola i dobi, pojašnjava Hemmann (2014, 47). Dok se mnogi *bishōjo* likovi pojavljuju u medijima namijenjenima adolescentima i odraslim muškarcima, *shōjo manga* kao široki žanr usredotočuje se na heteronormativne romanse usmjerene na djevojčice u osnovnoj školi i mlade žene u tinejdžerskim godinama. Postoji velika razlika između žanrova i u sadržaju i u čitateljstvu, osobito kod popularnijih naslova i franšiza. Zapravo, ženski pogled koji koriste umjetnici i čitatelji *mange* izravno izaziva hegemoniju muškog obožavatelja *otakua* kao modela narativne proizvodnje i potrošnje u suvremenom Japanu (Hemmann 2014, 47).

4.1. MAGIJA SAILOR MOONA

Autorica Hemmann (2014, 54) piše kako, iako umjetnica Naoko Takeuchi nije stvorila žanr "čarobne djevojke", serija *Sailor Moon* – izvorno prikupljena u osamnaest volumena tijekom šestogodišnjeg razdoblja između 1991. godine i 1997. godine te adaptirana u pet sezona televizijske serije koja je trajala od 1992. godine do 1997. godine – svakako je bila utjecajna otkako se prvi put pojavila u tisku u proliferaciji animiranih priča o čarobnim djevojkama, od *Cardcaptor Sakura* (1998. – 2000., *Kādokyaputā Sakura*) i *Pretty Cure* (*Purikyua*, prvi put emitirana 2004. godine i nastavlja se od 2014. godine) do *Puella Magi Madoka Magica* (2011., *Mahō shōjo Madoka magika*).

Međutim, prava tajna uspjeha *Sailor Moona*, prema Hemmann (2014, 54), leži u snazi šarmantnog i privlačnog dizajna likova. Pet Mjesečevih ratnica (*sērā senshi*) osmišljeno je u skladu s konvencijama žanra “superborbenog odreda” (*sūpā sentai*) dječjega televizijskog programa, koji općenito predstavlja peteročlani tim bojom označenih ratnika, svaki s njegovom ili njezinom vlastitom posebnom moći i s duhom čuvara. Svaki od pet temeljnih mornarskih izviđača na sličan je način povezan s vlastitom bojom i nebeskim tijelom. Sailor Mars, na primjer, odjevena je u uniformu s crvenim i ljubičastim detaljima i može napasti koristeći magiju temeljenu na vatri. Osobnosti pet djevojaka kodirane su na sličan način. Sailor Mars ima vatrenu narav koja odgovara njezinome piroklastičkom stilu borbe; s obzirom na povezanost vatre s ritualnim pročišćavanjem u Japanu: kada ne pohađa nastavu ili se ne bori protiv zla, ona također djeluje kao *miko* svećenica u šintoističkom svetištu kojim upravlja njezina obitelj (Hemmann 2014, 54).

Za mladu čitateljicu 1990-ih, *Sailor Moon* i njezine kolegice *Sailor Scouts* bile su pozitivni feministički uzori. U krajoliku Disneyjevih princeza koje su prvenstveno zabrinute za muškarce u svojim životima, *manga* i *anime* serija *Sailor Moon* bila je rijetka oaza ženskih likova koji nisu definirani svojom privrženošću muškarcima ili upletenošću u romansu. Čak i nakon što je televizijska serija prestala s emitiranjem i nakon što je rasprodane sveske *mangi* postalo gotovo nemoguće pronaći, znanje o seriji prenosilo se od obožavatelja do obožavatelja. Otkako je internet postao besplatno dostupan srednjoškolcima i studentima, nelicencirane obožavateljske internetske stranice (eng. *fansub*) su se umnožile, a *Sailor Moon* je postigao gotovo epsku kvalitetu zahvaljujući golemom broju božavatelja sjevernoameričkih i europskih *anime* filmova (Hemmann 2014, 55).

Mjesečevim ratnicama pomalo nedostaje psihološka dubina, smatra Hemmann (2014, 54), dok odraslom čitatelju/gledatelju nedostatak zahvalnosti djevojčica za njihove čudesne moći može biti frustrirajući, što sugerira “gubitak unutarnje složenosti” kod ženskih likova koji su inače aktivniji i dinamičniji. Autorica Napier ističe da mladi ženski likovi koji predstavljaju “maštarije o ispunjavanju želje za osnaživanjem”, kao što su protagonistice iz *Nausikaje iz Vjetrovite doline* i *Vampirske princeze Miyu* (1988. – 1989., *Vanpaia Miyu*), ili “nemaju tamne strane koje bi njihove osobnosti mogle učiniti zanimljivijima starijim čitateljima” ili su uhvaćeni u dvostruku vezu u kojoj su njihove moći opasne i za njih same i za druge. Ona otkriva da su ženski likovi koji

su previše moćni ili koji posjeduju psihološku složenost često igrani kao zlikovci protiv kojih se *shōjo* heroine moraju boriti i poraziti ih. Budući da magične moći *bishōjoa* proizlaze iz njezine nevinosti, čistoće i nespremnosti da upotrijebi svoje sposobnosti za osobnu korist, spriječena je da uđe u carstvo odrasle zrelosti ako želi ostati jedan od dobrih likova. Na temelju *animea* koje ispituje, Napier tvrdi da, čak i ako je djevojka svemoćna, ipak mora znati svoje mjesto i ponašati se u skladu s tim (Hemmann 2014, 55).

Autorica Anne Allison smatra da *bishōjo Sailor Moona* odgovara patrijarhalnim izrazima i na vizualnoj razini. Za razliku od *super sentai* timova na kojima se temelje *Sailor Moon* "koje oblače slične uniseks uniforme, kada se pretvore (u superheroje, tzv. *Sailor Scouts*), imaju tendenciju da se skinu tijekom procesa osnaživanja, postajući više identificirane po svome tijelu." Allison, kada spominje duge noge i kratke suknje transformiranih ratnica, zapravo spominje da se među određenim krugovima obožavatelja *Sailor Moona* one smatraju seksualnim simbolom. Kao što Allison sugerira, kostimi mornarica originalne *mange* doista su pretvoreni u fetiš za muške obožavatelje, koji su prikazivali Ratnice u svakoj zamislivoj seksualnoj situaciji u *dōjinshi* obožavateljskim (eng. *fan*) stripovima i na internetskim slikovnim stranicama kao što je Futaba Channel (Hemmann, 2014, 57).

Međutim, plitka karakterizacija i kratke suknje ne čine djelo fundamentalno seksističkim. Obožavateljice serije smatrale su kostime junakinja privlačnima te da osnažuju simbol mladenačke ženstvenosti. Nadalje, kako i *manga* i *anime* serija napreduju od prvog zapleta, *Sailor Moon* i njezinim prijateljicama dopušteno je razvijanje individualnih talenata, osobnosti i međusobnih veza. Otvoreno lezbijski par pridružuje se timu u obliku *Sailor Neptuna* i *Sailor Uranusa*, a transrodni trio nebeskih ratnika, poznatih kao *Sailor Starlights*, pomaže *Sailor Moon* tijekom završnih borbi serije (Hemmann, 2014, 58).

Hemmann (2014, 58) piše da, iako su različiti radovi obožavatelja pokazali da su muški obožavatelji (i više od nekoliko obožavateljica) bili seksualno uzbuđeni dugim nogama i kratkim suknjama Ratnica, obožavatelji obaju spolova uključili su se u rad i transformirali likove od jednostavnih objekata polimorfne perverzije u uzore. Brigid Alverson, profesionalna urednica japanskih i američkih grafičkih romana, piše o kulturnom i umjetničkom utjecaju serije:

Danas ima više ženskih autorica stripova, koje rade u više različitih stilova, nego ikad prije, a mnoge od tih autorica počele su čitati mange – i crtati vlastite. *Sailor Moon* ne samo da je spasila svijet, čini se, stvorila je novi (Hemmann, 2014, 58).

4.2. MUŠKI POGLED

Nastojala sam analizirati što zapravo potiče muški rod na konzumaciju sadržaja gdje su glavne junakinje žene. Kako zapravo ženski lik utječe na radnju priče, potiču li zapravo one prodaju i interes za *shōjo* žanr. Zanimalo me kako muški rod zapravo gleda na taj žanr, odnosno što ga privlači.

U knjizi *Otaku: Japanska baza podataka o životinjama* (eng. *Otaku: Japan's Database Animals*, 2001.) Hiroki Azuma predlaže drugačiji model konzumacije naracije. Japanski naslov Azumine kulturne studije, *Dōbutsuka suru posutomodan: Otaku kara mita Nihon shakai* (*Animalizirajuća postmoderna: pogled na japansko društvo kroz otaku*), otkriva mnogo. Prva riječ naslova odnosi se na koncept “animalizacije” koji je predložio autor Alexandre Kojève u *Uvodu u čitanje Hegela* (1980.). Animalizacija uključuje degradaciju ljudi, odnosno neovisnih subjekata koji su sposobni za rasuđivanje, usmjereno djelovanje i suosjećanje, u životinje ili bezumne potrošače koji djeluju prema instinktivnim impulsima kao što su glad i želja za većom udobnošću. Azumina je teza da *otakui* i, šire, društvo koje ih je iznjedrilo postaju sve više animalizirani. Azuma opisuje narativnu i kulturnu svijest karakterističnu za *otakua* kroz ono što naziva modelom baze podataka narativne potrošnje (Hemmann 2014, 49).

Autor Ōtsuka u *Monogatari shōhironu* (*O potrošnji naracije*, 1989.) govori kako je lik Rei Ayanami iz *Neon Genesis Evangeliona* primjer kako njegov model tumači *otakuovu* “narativnu potrošnju”. Lik Ayanami obožavaju *otakui* jer za njih taj lik predstavlja tragediju epskih razmjera i političku aluzivnost cijele televizijske serije. Rei Ayanami nije samo djevojka u bojnoj uniformi; ona je *Neon Genesis Evangelion*. Hemmann (2014, 49) tumači kako “potrošiti” nju znači emocionalno se ubaciti u apokaliptičnu atmosferu – koja samo pojačava vizualni i seksualni užitak koji se nudi muškom gledatelju (Hemmann 2014, 49).

Iako bi *otakui* mogli biti upoznati s godinama i veličinom poprsja Rei Ayanami, te bi mogli citirati njezin dijalog i objasniti kvalitetu raznih plastičnih modela izrađenih po njezinom liku, oni nemaju nikakav širi svjetonazor ili velike narative koji bi mogli biti

obuhvaćeni od strane *animea Neon Genesis Evangelion*. Umjesto toga, analizira Hemmann (2014, 49), *otakui* "rudare" svaku epizodu televizijske serije za informacije koje se mogu uključiti u mentalnu bazu podataka koja također sadrži informacije o sličnim emisijama. Zbog odsutnosti emocionalne privlačnosti velikih narativa, *otakui* mogu jedan element svoje baze podataka zamijeniti drugim; tako, na primjer, svijetloplava kosa mladoga ženskog lika kao što je Ruri Hoshino iz *animea Martian Successor Nadesico* (1996. – 1997. godine, *Kidō senkan Nadeshiko*) ili Ruriko Tsukishima iz vizualnog romana *Shizuku* (1996., eng. *Droplet*) odmah priziva poveznice na svijetloplavu kosu Rei Ayanami. Nadalje, svaka seksualna privlačnost i osobna privrženost koju je gledatelj mogao osjećati prema Rei Ayanami neprimjetno se prenosi na novi lik, dopuštajući tako prečice u karakterizaciji (Hemmann 2014, 49).

Za *otakua*, privlačnost bilo kojeg lika leži u bazi podataka asocijacije povezane s likom, a ne u priči koja sadrži lik, dok velike pripovijesti nisu ništa u usporedbi s "animalističkom" privlačnošću definiranja fizičke karakteristike lika. Tropi se stoga mogu prenijeti iz jedne priče i lika u drugi, zajedno s emocionalnim ulaganjem *otakua* (Hemmann 2014, 49).

Autor Azuma stoga smatra *otakuovu* fascinaciju animiranim djevojkama duboko patološkom. *Otakui* su "presjekli užu" koje ih veže za stvarnost, prekidajući tako dio narativne povratne sprege koje povezuju izmišljene priče sa stvarnim svijetom. Ako se, na primjer, teme rata i muške infantilizacije u seriji kao što je *Neon Genesis Evangelion* ne povežu s povijesnom i emocionalnom težinom sukoba kao što je rat na Pacifiku, tada one postaju ništa više od pozadine za seksualno uzbuđenje. Prema Azumi, želja za izmišljenim likovima ne može postojati na istoj psihološkoj razini kao povijesno utemeljena svijest o stvarnom svijetu i *otakuova* sklonost prema povijesno i politički bestjelesnom *bishōjou*. Prema tome, *otaku* se natjerao na povratak u vlastiti svijet erotske fantazije i besmislenog stjecanja beskorisnih trivijalnosti (Hemmann 2014, 51).

Na taj način *otaku* publika ne samo da prihvaća narativne trope koji su odavno postali stereotipi već ih pozdravlja i slavi. Kao rezultat toga, Hemmann (2014, 52) piše da su *otaku* zajednice razvile kolektivni fetiš za *bishōjo* lik koji se ponavlja u *animeu* i *mangi* barem od 1970-ih. U svojoj revolucionarnoj studiji iz 2000. godine *Sentō bishōjo no seishin bunseki (Psihoanaliza lijepe borbene djevojke)*, koju su

2011. godine preveli J. Keith Vincent i Dawn Lawson kao *Lijepa borbena djevojka*, psiholog i teoretičar kulture Tamaki Saitō analizira lik animiranog i ilustriranog *bishōjoa* kako bi rasvijetlio *otakuovu* seksualnost. U predgovoru knjige Saitō iznosi argumente koji se tiču “Japanaca i njihovog takozvanog Lolita kompleksa” (Hemmann 2014, 52).

Autor Saitō kasnije navodi nekoliko uobičajenih pretpostavki o *otakuu*, primjerice pogrešno shvaćanje da su “*otakui* nezrela ljudska bića koja su odrasla bez mogućnosti otpuštanja infantilnih prijelaznih objekata kao što su *anime* i čudovišta.” Odbacujući takve ideje o nezrelosti i zaustavljenome psihološkom razvoju, Saitō tvrdi da *otakui* ne daju prednost fikciji nad stvarnošću, već posjeduju jedinstvenu sposobnost prihvaćanja fiktivnih svjetova kao zasebnog, ali i ravnopravnog oblika stvarnosti (Hemmann 2014, 52).

Otakui, piše Saitō, “nisu zainteresirani za suprotstavljanje fikcije i stvarnosti. Ako išta, oni su u stanju pronaći stvarnost (*riariti*) podjednako i u fikciji i u stvarnosti (*genjitsu*).” Saitō tako razlikuje stvarnost fenomenalnog svijeta i percipiranu stvarnost fiktivne priče, pozivajući se na prvu japansku riječ za stvarnost, *genjitsu*, a kasnije se počinje koristiti engleska riječ *riariti* (stvarnost). Za *otakua* koji živi i u *genjitsu* i u *riaritiju*, “prave (*riaru*) fikcije ne zahtijevaju nužno sigurnost stvarnosti (*genjitsu*). U ovom prostoru nema apsolutno nikakve potrebe da fikcija oponaša stvarnost. Fikcija je u stanju očistiti prostor oko sebe za vlastitu stvarnost (*riariti kūkan*)” (Hemmann 2014, 52).

Za *otakue*, *anime* likovi nikada nisu trebali zamjenjivati stvarne žene, piše Hemmann; fikcija je ono što ih zaista čini privlačnima. Saitōov krajnji argument je da povezanost odraslog muškarca s likom prelijepe borbene djevojke ni na koji način nije psihički nezdrav i da uranjanje u fiktivni *riariti bishōjo* narativ nije bijeg od stvarnog svijeta, već nadopuna i alternativa konvencionalnome seksualnom izražavanju koje lako može postojati uz *genjitsu* (Hemmann 2014, 53).

Iako mnoge *bishōjoe* crtaju i animiraju muškarci, a smješteni su u priče koje se reklamiraju prvenstveno muškoj publici, nedvojbeno imaju i obožavateljske. Štoviše, muškarci nisu jedini koji crtaju *bishōjo* likove, a *mange* za dječake i muškarce nisu jedine priče u kojima se pojavljuju takvi likovi. Unatoč Saitōovu inzistiranju da *bishōjo* postoji u njihovoj vlastitoj stvarnosti i nema nikakve veze sa stvarnim ženama od krvi

i mesa, obožavateljice *bishōjo* junakinja *Sailor Moona* tvrdile su da su ti likovi imali izrazito blagotvoran utjecaj na njihovu percepciju drugih ženskih likova i njih samih kao mladih žena (Hemmann 2014, 53).

5. VAŽNOST ŽENSKIH LIKOVA

Kada se postavljaju pitanja o spolu u kontekstu *animea*, Lamarre (2009, 209) piše kako dolazi do neizbježnog postavljanja pitanja glede *shōjoa*, a često naglasak pada na jaz između stvarnih djevojaka i slike *shōjoa*. Književna kvaliteta pojma *shōjo* u japanskom jeziku, koji podrazumijeva jaz između pojmova *shōjo* i djevojka (*onna no ko*), drugim riječima, pitanje *shōjoa* nastoji se postaviti prije svega kao raskorak između djevojke i slika koje se mogu čitati u oblicima kao što su reprezentacije ili lažne reprezentacije, normativne regulacije (društveni kodovi i norme) ili pak popunjavanja i transformiranja slike od strane djevojaka (u obliku performansa). Ukratko, pitanja glede tematike roda obično se vežu na razdor između svijeta i slike (Lamarre 2009, 209).

Iako se čini da *animei* i *Laputa* i *Nadia* nude nove vrste *shōjoa*, oni i dalje namjeravaju istražiti implikacije *shōjoa* na dječake s mehaničkim umom. Iako ponekad problematiziraju jasne rodne dihotomije u tijelima odraslih (osobito žene ratnice), Miyazakijevi filmovi prilično su dosljedni u povezivanju dječaka s mehaničkim napravama, a djevojčica s komunikacijskim napravama. Dječaci su uglavnom inženjeri, a djevojčice prvenstveno komunikatori. Dječaci teže mehaničkom i aktivnom, a djevojčice biološkom i receptivnom. Lamarre (2009, 210) tvrdi da to čak vrijedi i za *anime Nausikaja*, čija hrabrost i vještina s jedrilicom i mačem čine djevojku različitom od bilo koje druge – tereti komunikacije, biologije, pa čak i prirode padaju na nju (Lamarre 2009, 210).

Uspostavljanje *shōjoa* kao boga, kao bića izvan djevojaka i seksualnosti, predstavlja Miyazakijev pokušaj da stabilizira ili da pronađe kulturnu paradigmu za stabilizaciju slobodnijeg odnosa prema tehnologiji. Taj slobodniji odnos prema tehnologiji povezuje s trenutkom koji je "raniji", u smislu razvoja ili sazrijevanja. Zaustavlja se na odnosima između dječaka i djevojčica, izbjegavajući one između muškaraca i žena. Što se tiče muškosti, on daje prednost dječaćkom raspoloženju i potkopava rodni autoritet muškaraca u najboljim godinama (Lamarre 2009, 210).

Postoji još jedna situacija u kojoj tehnologija i rod postaju neraskidivo povezani – ona ženskog kiborga, žene robota ili *ginoida*. Dva prije spomenuta *animea Laputa* i *Nadia* već nagovještavaju ovu situaciju u svojoj prezentaciji sučelja gdje je djevojka-dragulj u kombinaciji s izvanzemaljskim podrijetlom djevojke – njihov *shōjo* je poput robota po tome što je podložna daljinskom upravljanju (Lamarre 2009, 215).

Feministička medijska kritičarka Mari Kotani tvrdi da još uvijek postoji ograničavajuća dihotomija između uloga koje se nude mlađim *bishōjoima* i onih koje su dostupne starijim ženama. Kotani stoga shvaća koncept *bishōjoa* kao pripadnost “ženskoj kulturi” koju zapravo zamišlja patrijarhalno društvo.

Kotani u eseju *Alien Spaces and Alien Bodies in Japan Women's Science Fiction* tvrdi da je teško identificirati feminističke ideološke programe u suvremenoj japanskoj znanstvenoj fantastici. Muški pisci često karakteriziraju žensku sferu kao podlu (bijednu), prikazujući je ili kao podljudsku ili jezovito nadljudsku, dok su spisateljice “sklone usredotočiti se na živopisne sukobe majke i kćeri”, pri čemu je majka monstrozna, kao i sve što se pojavljuje u muškim narativima koji pričaju o borbi i nasilju. Iako djela popularnih spisateljica kao što su Reiko Hikawa i Yumi Matsuo odražavaju prošireni raspon društvenih uloga žena, Kotani još uvijek vidi naglasak na ulozi žene kao majke u znanstvenoj fantastici spisateljica iz 1970-ih i 1980-ih. Hemmann (2014, 56) analizira kako ovim piscima majčinstvo pruža mogućnosti za istraživanje zajedničkoga homosocijalnog iskustva; ali Kotani tvrdi da, koliko god ženska homosocijalnost može osnaživati, fokus na majčinstvo i dalje ograničava razumijevanje ženstvenosti unutar granica patrijarhalnih očekivanja (Hemmann 2014, 56).

Do 1990-ih, takozvani se *shōjo-hood* pridružio već spomenutom majčinstvu kao diskurzivni prostor za istraživanje ženskog identiteta, ali Kotani smatra da je *shōjo* kultura, koju predstavljaju spisateljice i umjetnice kao što su Mokoto Arai i Moto Hagio Moto, ograničena kao i književna kultura majčinstva. Nadalje, Kotani obrazlaže da je sam koncept *shōjoa* definiran kroz patrijarhalne konstrukcije kao što su žensko djevičanstvo i neizbježnost heteroseksualnog braka. Kao rezultat ovoga patrijarhalnog podrijetla, koncept *shōjoa* često se povezuje, čak i u djelima spisateljica, s tropom monstrozne ženstvenosti koji je uobičajen u znanstvenoj fantastici koju su napisali muškarci. Kotani tvrdi da, posebno u *mangama*, sukob koji

se stalno ponavlja između starijih i mlađih žena često čini stariju ženu, koja je seksualno iskusna, ali nije seksualno dostupna, monstroznom (Hemmann 2014, 57).

U međuvremenu, mlađa žena koja je seksualno neiskusna, sazrijeva od nevinog *shōjoa* kojeg treba zaštititi očinska figura u zrelijeg *bishōjoa* koji je na vrhuncu seksualne dostupnosti. Međutim, prema Hemmann (2014, 57), ako *bishōjo* postane previše moćna ili ako su njezine magične ili psihičke moći prevelike, onda je ona “provodnik bijesa i potlačene ženske seksualnosti”, tada je “progonjena” kao monstrozna abnormalnost. Čak i u najradikalnijim znanstvenofantastičnim narativima u književnosti i *mangi*, dvije najdominantnije uloge, majka i *shōjo*, još uvijek se vode svojim odnosom na mušku seksualnost (Hemmann 2014, 57).

6. FETIŠIZIRANJE MALOLJETNIKA, KONCEPT *LOLIJA*

Pojam *lolija* u modernom se društvu vrlo često spominje. Ovim poglavljem predstaviti će se pojam *loli* te pokušati odgovoriti na pitanja kako japansko društvo navodi zdrave muškarce na to da se radije okrenu fiktivnim likovima nego “stvarnim ženama”. U tu svrhu kao izvor koristim djelo *Lolicon and Otaku Culture – The Virtual, Fetishism and Postmodernism* autorice Miyuki Hashimoto.

Prema Miyuki Hashimoto (2015, 1), *lolicon* je žanr koji se fokusira na privlačnost prema mladim djevojkama ili djevojkama u pretpubertetu u *otaku* kulturi. *Bishōjo* i *moe* (izraz koji se koristi u žargonu, a odnosi se na osjećaje naklonosti, obožavanja, odanosti i uzbuđenja prema likovima koji se pojavljuju u *mangama*, *animeima*, videoigrama i drugim medijima), koji su danas vrlo bitni pojmovi u *otaku* kulturi, svojevrsna su transformacija *lolicon* pa možemo reći da je preferencija *lolicon* temeljni element današnje *otaku* kulture (Hashimoto 2015, 1).

Lolicon je povezan s “Lolita kompleksom” i opisuje fenomen preferiranja maloljetnih ili mladih ženskih likova. U japanskoj supkulturi taj se izraz koristi i za takve preferencije u *animeima*, *mangama*, igrama itd. i koristi se za istinske maloljetnice. Termin je problematičan zbog sličnosti s pedofilijom. Hashimoto (2015, 13) u radu koristi pojam *lolicon* kao krovni pojam za sve takve preferencije mladih ili maloljetnih djevojaka, ali *lolicon* za stvarne osobe opisuje kao trodimenzionalni fenomen, a *lolicon* u *otaku* kulturi kao dvodimenzionalni fenomen. Štoviše, u narativu japanske supkulture taj se pojam često koristi i kao žanr *otaku* kulture koji podrazumijeva seksualne sadržaje s

mladim ili maloljetnim djevojkama. Većina sljedbenika *lolicon* medija su muškarci (sebe nazivaju *lolicon* ili *lolicon otaku*). Hashimoto stoga *lolicon* smatra i muškim žanrom *otaku* kulture koji se preklapa s *mangom*, *dōjinshijem* (japanski izraz za samoobjavljena tiskana djela, kao što su časopisi, *mange* i romani) i računalnim igrama (Hashimoto 2015, 13).

Iako je *lolicon* žanr bio suzdržan zbog velikog skandala, takozvanog “*otaku* ubojstva Tsutomua Miyazakija ” 1989. godine i društvene kritike nakon toga, želja za *kawaisom* (かわいさ, ljupkost) i erotičnost ilustriranih mladih djevojkama od strane *otakua* zapravo se nije mogla suzbiti. Danas *bishōjo* likovi (lijepa djevojke) i fantazija *moe* ispunjavaju zahtjeve za *kawaisom* i erotikom *otakua* i služe kao nasljednici *loliconu*. Hashimoto zaključuje kako se *lolicon* može smatrati i izvorom i temeljnim aspektom današnje *otaku* kulture (Hashimoto 2015, 14).

Hashimoto (2015, 14) diskutira kako još uvijek postoji vrlo malo akademskih radova o fenomenu *loliconu* u *otaku* kulturi, vjerojatno zbog problematične sličnosti s pedofilijom. Studija o toj temi uključuje jedan vrlo riskantan aspekt, jer bi se lako mogla krivo shvatiti i smatrati nekom vrstom podrške pedofiliji. Hashimoto smatra da, ako se izbjegne ova tema, ne bismo mogli shvatiti velik dio *otaku* kulture (Hashimoto 2015, 14).

Kao što smo već spomenuli, *lolicon* ili “Lolita kompleks” izveden je iz romana Vladimira Nabokova *Lolita* (1955.), u kojem sredovječni profesor književnosti postaje opsjednut lijepom maloljetnom djevojkom koju naziva “Lolita”. Yoshi Yonezawa Hashimotohiro, poznati japanski stručnjak za *otaku* kulturu, komentira *lolicon* na sljedeći način:

Lolicon je nastao s procvatom lolicon mange Azume Hidea. Riječ je o prihvatanju i svijesti o sklonosti prema erotici djevojčica u mangi. Ovaj je koncept izvorno vrlo sličan modernoj riječi moe. Ne radi se ni o pedofiliji ni oskrnjivanju djevojčica, već o duhovnoj čežnji za ljubavlju prema djevojčicama i sjećanjima na vlastito djetinjstvo. [...] Nema veze sa seksom, nego ima veze sa žudnjom za ljupkošću i željom za ljepotom (Hashimoto 2015, 15).

Prema Yonezawi, *lolicon* nije pedofilija – nastao je iz *otaku mange*, poput *dōjinshija Cybele* ili *Comic Lemon People* od strane Amatoria-sha (tzv. komercijalni izdavači), i

nije nužno da ima veze sa seksom. Ali, kao što pokazuju popularni primjeri *lolicon mange*, vrlo često sadrži priče seksualnog sadržaja. *Lolicon manga* ponekad se bavi čak i likovima koji su učenici osnovne škole. Hashimoto (2015, 15) piše kako Yonezawa ističe da je *lolicon manga* pružila *otakuu* "izgovor" za uživanje u ovoj vrsti kontroverzne sklonosti. Dok su mediji *lolicon* bili prisiljeni promijeniti se u japanskom društvu i u izdavačkoj industriji kako bi se diferencirao od pedofilije i štetne *mange*, u protekla tri desetljeća sam fenomen *lolicon* paradoksalno se promijenio iz svoje nekadašnje nevine prirode u onu "komercijaliziranog seksa" (Hashimoto 2015, 15).

Hashimoto (2015, 15) u svojem radu definira *bishōjo* – novu fazu *lolicon mange*. *Bishōjo* stripovi također često sadrže seksualne priče o slatkim mladim djevojkama, ali te su djevojke srednjoškolske dobi i nikad tako mlade kao *lolicon* likovi. Iako su godine *bishōjo* junakinja različite, *lolicon* i *bishōjo* stripovi nastali su kao odgovor na potražnju muških *otaku* za erotikom mladih djevojaka, pa bismo te žanrove mogli smatrati jednima te istima u proširenom smislu. Hashimoto spominje kako danas možemo promatrati *bishōjo* ne samo u *bishōjo* stripovima već posvuda u *otaku* kulturi (Hashimoto 2015, 15).

Hashimoto (2015, 23) piše kako fenomen *lolicon* u početku nije bio dio *otaku* kulture, već su se njezini pripadnici uglavnom bavili kolekcijama golišavih fotografija pravih prepubertetskih djevojaka. U to je vrijeme objavljeno nekoliko djela koja su se bavila golotinjom mladih djevojaka, poput *Nimfeta: Legenda o 12-godišnjoj djevojčici* Kazuoja Kenmochija ili *Djevojčica Alisa* i *Alisa s mora* Hajimea Sawatarija. Ti su radovi prepoznati kao "umjetnička djela" i također su doživjeli mali procvat (Hashimoto 2015, 23).

No, prvi veliki uspjeh te vrste, prema Hashimoto (2015, 24), bile su *Little Pretenders* – *Chiisana Osumashiyasan-tachi* (eng. *Little Pretenders – Small Artificial Girls*) sa ženskim modelima od 15 i 16 godina. Te kolekcije fotografija nisu bile umjetničke, već usmjerene na erotiku tih djevojaka, te su tako postale popularnije od već prije navedenih naslova (Hashimoto 2015, 24).

Hashimoto (2015, 24) piše da je, kao odgovor na tako uspješan rad, postalo jasno da je u japanskom društvu 1980-ih godina postojala velika potražnja za golišavim fotografijama mladih djevojaka. U Japanu je također bilo dopušteno objavljivati takve zbirke fotografija sve dok se nisu pokazale stidne dlake. Na taj je način "Lolita

kompleks” započeo kao “trodimenzionalni fenomen” sa stvarnim osobama kao modelima zbog općeg interesa javnosti 1980-ih (Hashimoto 2015, 24).

“Lolita kompleks” u svijetu *mange* prvi je put iskoristio autor Shinji Wada u radu *Kyabetsu Batake de tumazuite* (eng. *Stumbling Upon a Cabbage Field*) koji je nadahnut *Alisom u zemlji čudesa* (1865). Međutim, to se djelo nije smatralo *lolicon mangom* jer sadržaj nije bio erotičan i prilično se razlikovao od stila kasnijih *lolicon mangi* (Hashimoto 2015, 24).

Godine 1979. *dōjinshi* svijet pridružio se fenomenu *loliconu*. Hashimoto (2015, 25) ističe kako je to označilo razvoj, odnosno početak povijesti žanra *lolicon* u *otaku* kulturi. Prvi *lolicon dōjinshi* bio je *Cybele* koji su pokrenuli Hideo Azuma, Ken Hirukogami i drugi, a bio je posvećen Clarisse, liku iz *anime* filma *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro* (*Lupin Treći: Dvorac Cagliostro*, 1979.) redatelja Hayaoa Miyazakija. Clarisse je princeza izmišljene europske zemlje, predivnog i nevinog izgleda, slatkog i karizmatičnog karaktera. Ti su atributi snažno inspirirali *lolicon otakue* koji su idealizirali Clarisse. Clarisse je parodirana kao lik *loliconu* ne samo u *Cybele* već i u drugim *dōjinshijima* kao što je *Clarisse Magazine* pokrenut 1980. godine. Ipak, Clarisse ne izgleda kao maloljetnica. Spominje se kako je njezina dob između 16 i 18 godina. To znači da *lolicon* medij na samom početku nije nužno pokazivao sklonost prema maloljetnicama, već prema mladim djevojkama općenito. Stoga su u određenoj mjeri pojmovi *lolicon* i *bishōjo* uvijek bili sinonimi (Hashimoto 2015, 25).

Hashimoto (2015, 25) objašnjava kako su početkom 1980-ih i komercijalni izdavači počeli izdavati *lolicon* časopise. Prvi takav časopis bio je *Lemon People* (*Remon pīpuru*), osnovan 1981. godine, a angažirao je popularne umjetnike *lolicon mange* kao što su Hideo Azuma i Aki Uchiyama. Sadržaj su bile komične ljubavne priče koje se odvijaju u školi, a bave se erotikom mladih djevojaka. Takvim konceptom ovaj je časopis postao vrlo popularan, što je i druge izdavače potaknulo na izdavanje *lolicon manga* časopisa (Hashimoto 2015, 25).

Hashimoto (2015, 26) zaključuje kako se na taj način *lolicon* razvio najprije kao trodimenzionalni fenomen, zbog općeg interesa za erotiku mladih djevojaka kao stvarnih osoba u društvu, a potom i kao dvodimenzionalni fenomen u obliku *otaku* kulture koja je preuzela taj trend iz svijeta *dōjinshia*. Naposljetku su uslijedili i

komercijalni izdavači. Hashimoto piše kako u *otaku* kulturi često možemo promatrati takav redoslijed razvoja, što oprimjeruje *yaoi* – još jedan žanr *otaku* kulture koji se bavi ljubavnim pričama koje se vrte oko muških homoseksualnih likova (Hashimoto 2015, 26).

7. PRIVLAČNOST DVODIMENZIONALNIH LIKOVA, FIKCIJA PROTIV STVARNOSTI

Hashimoto tumači da je pojam *moe* važan izraz koji se često koristi u *otaku* kulturi, a koji znači “jako volim određeni lik *otaku* kulture”. Novinar Tokyō Yomiuri Shinbuna (Tokyō Yomiuri Newspaper) definira taj pojam na sljedeći način:

Moe je izvorno značilo ‘pupoljak’ na japanskom, ali ovih dana ljudi u otaku svijetu, posebno u sektoru animea i igara, koriste ovu riječ za vrstu opsjednutosti određenim likom ili elementom karaktera kao što su školske uniforme, naočale ili kansai dijalekt (Hashimoto 2015, 15).

Od početka 2000-ih, izraz *moe* raširen je u *otaku* kulturi i često ga koriste muški *otakui* kada žele izraziti svoju ljubav prema slatkim djetinjastim ženskim likovima (Hashimoto 2015, 15).

Pojam *otakua*, prema Hashimoto (2015, 17), nastao je serijom eseja Akija Nakamoriya pod naslovom *Otaku no Kenkyū* (eng. *An Investigation of Otaku*) u časopisu *Manga Burikko*. Nakamori je opisao *otakua* kao nepopularnu i povučenu osobu, pa je taj izraz od samog početka imao negativnu konotaciju (Hashimoto 2015, 17).

Autor Yasuo Tanaka u knjizi *Nanto-naku, Crystal* govori o relativno imućnim mladima koji su odrasli u Tokiju i njihovim životnim stilovima, detaljno oslikavajući potrošačko ponašanje, materijalistički svjetonazor i sklonost luksuznoj odjeći kojima su snažno utjecali na urbanu mladež tijekom 1980-ih. Svjetonazor koji je širio *Nanto-naku, Crystal* bio je utjelovljenje tipičnih sekularnih svjetonazora i filozofija obilježenih robnim fetišizmom, koji su se razvili iz postmodernizma, i nastao je u postmodernom industrijskom, kapitalističkom društvu. Prema Nakamoriju, piše Hashimoto (2015, 17), *otakui* su nosili odjeću koju su njihove majke kupile u japanskim trgovinama mješovitom robom, poput *Ito-Yokado* ili *Seiyu*, koje Nakamori opisuje kao

“nemoderne”. Stoga je *otaku* očito ignorirao *shinjinrui* (Japanci koji su odrasli tijekom 1970-ih i kasnije) tip postmodernog fetišizma robe (Hashimoto 2015, 17).

Japanski kritičar Tōru Honda tvrdi da, iako potrošnja igra važnu ulogu u japanskom društvu, a na ljubavne veze također utječu socioekonomski problemi – prema njegovim riječima, *renai shihon shugi* (kapitalizam ljubavi) – Honda opisuje koliko su materijalistički i stereotipni kriteriji važni za japanske žene. Ti kriteriji su visoka primanja, visoka razina obrazovanja i tjelesna visina, a nazivaju se *sankō* (tri razine). Hashimoto (2015, 18) zaključuje kako tip muškarca *otaku* ima poteškoća u uspostavljanju ljubavne veze s pravom ženom. Zato su se okrenuli fiktivnim ženskim likovima raznih *manga* i *animea* kako bi doživjeli *junai* (čistu ljubav) s takvim likovima u virtualnom *otaku* svijetu (Hashimoto 2015, 18).

U međuvremenu, engleski sociolog Dominic Strinati analizira kako postmodernizam odbacuje zahtjev bilo koje teorije za apsolutnim znanjem ili zahtjev bilo koje društvene prakse za univerzalnom valjanošću. Mnoga djela *otaku* kulture bave se magičnim, fantastičnim, izmišljenim ili mističnim elementima. Slično tome, i fizički dokaz može biti doveden u pitanje u *otaku* kulturi. Zbog toga što je *otaku* kultura, prema Strinatu, svijet crtanja slika i virtualnosti, ne mora se stvarno baviti pravilima bilo koje društvene prakse kako bi došla do univerzalne valjanosti. Hashimoto (2015, 19) prema tome zaključuje da je *otaku* kultura postmoderna kultura, a *otaku* može uživati u ovoj kulturi bez razmatranja društveno-ekonomskih čimbenika ili fetišizma robe (Hashimoto 2015, 19).

Japanski psihijatar Tamaki Saitō definira *otaku* grupu kao:

1. *Otaku* su ljudi koji su upoznati s virtualnim kontekstima.
2. *Otaku* su ljudi koji koriste virtualne medije kako bi posjedovali svoje ljubavne objekte.
3. *Otaku* su ljudi koji likove iz virtualnog svijeta mogu smatrati svojim seksualnim objektom.

Autorica Hashimoto (2015, 20) piše kako su likovi, priče ili okruženja *animea* ili *mange* također stvarni a da zapravo nisu stvarni, idealni, ali ne i apstraktni. *Otakui* se mogu sjajno zabaviti s takvim likovima ili značajkama, a mogu čak i sami kreirati nove priče s njima, primjerice u obliku *fan fictiona*. Likovi, međutim, postoje samo u svijetu *otaku* kulture i unutar samih fantazija *otakua*. Nitko ih zapravo ne može vidjeti

ni dotaknuti. A upravo ih to čini iznimno privlačnima. Za *otakue*, samo su nacrtani likovi dovoljno dobri za obožavanje. Zašto? Za razliku od stvarne osobe kao što je pop-zvijezda, nestvarni likovi uvijek su bili savršeni i nikad nisu razočarali, jednostavno zato što nisu prava živa bića (Hashimoto 2015, 20).

Ovakva vrsta preference zove se *nijigen kompleks* (dvodimenzionalni kompleks) – vrsta disfunkcije u kojoj ljudi više vole dvodimenzionalne likove, kao što su prikazani u *animeima*, *mangama* ili ilustracijama romana, nego stvarne osobe. Hashimoto (2015, 21) piše kako je *nijigen kompleks* osnova za *otakuovo* upoznavanje s virtualnim svijetom i dovodi do *moe* tendencije. *Moe* – opsjednutost određenim likom ili elementom lika (kao što smo već razmatrali) – može se smatrati vrlo sličnim fenomenom kao što je i *nijigen kompleks*. *Moe* osjećaj se fokusira na karakterne osobine i detalje koji impliciraju simbolička značenja, a ne na samu osobu. Hashimoto spominje kako ovi likovi nisu ljudi, već virtualna bića i stoga su predmeti. Zato bismo mogli reći da je *moe* sličan fetišu i stoga predstavlja postmoderni fenomen (Hashimoto 2015, 21).

Prema Saitōu, seksualni aspekt je vrlo važan za *otakua*. Uz vlastitu definiciju *otakua*, on komentira da su *otaku* ljudi osobe koje mogu masturbirati koristeći panel s *anime* ili *manga* likovima kao objekt erotike. Autor Yonezawa također razmatra ovu točku i napominje da *bishōjo* stripovi, koji se mogu koristiti kao sinonim za *lolicon mangu*, nisu samo zamjena za slike ili filmove gdje su žene stvarne nego su i izvor inspiracije za seksualne fantazije muškog *otakua* (Hashimoto 2015, 22).

Hashimoto (2015, 22) se pritom vraća na aspekt *lolicon* te piše kako Saitō zaključuje da su japanski muškarci općenito seksualno potisnuti i stoga zastrašeni kada naiđu na odraslu ženu, te da je to razlog zašto japanski muškarci imaju sklonost prema *lolicon* medijima. Seksualnu želju mogu razviti samo prema maloljetnicama i tako se osjećati sigurno. Hirukogami Ken, bivši popularni *lolicon manga* umjetnik, potvrdio je to i u intervjuu s japanskim piscem Tsuchimotom Arikom:

Jednostavno nisam mogao stvoriti priču s odraslom ženom, jer ih nisam mogao natjerati da glume u mojoj priči, iako je bila samo fikcija. Ali da se radilo o djevojčicama, mogao bih ih pustiti da se slobodno kreću (Savage 2009, 41).

Autorica Savage (2009, 41) piše kako “prodavanje odrasle seksualnosti djeci i mladenačke nevinosti odraslima bilo je previše isplativo da bi se odustalo”, dok su

slike *lolicon* ostale popularne; riječ *lolicon* i njezina povezanost s *animeom* promijenile su se. *Lolicon* se sada odnosi na djevojke koje sudjeluju u *lolicon* kulturi. Dok se prikazi poput Lolite nastavljaju naseljavati unutar *animea* i *mange* te u narativi iz 2015. godine, sve su više usredotočeni na fetiše ljupkosti i prihvaćanje nestvarnih djevojaka (Savage 2009, 41).

Čini se da pojmovi fetiša ljupkosti dobro funkcioniraju u kulturi *loli* djevojaka. U tom smislu, i "Lolita kompleks" (stariji muškarci/mlade djevojke) i mladići koji nestvarnu djevojku ili lutkaste *loli* djevojke smatraju primamljivima i vrijednima fetiša, djeluju kao reprezentacije poželjnosti. *Fantasy* ili *cosplay* (kostimirana igra) *loli* djevojke zapravo odbijaju. Ovo za njih nije fantazija ili igra; one utjelovljuju vlastitu reprezentaciju. Savage (2009, 40) smatra da to nije mimika ili odijevanje kao netko drugi, to je "izraz njihovog 'pravog' ja" i apsolutno odbacivanje tradicionalne uloge koje japansko društvo daje mladim ženama (Savage 2009, 40).

Nadalje, *loli* djevojke sudjeluju u ritualiziranoj praksi i čak upravljaju vlastitim narativima kroz *Gotičku i Lolitinu Bibliju* (eng. *The Gothic and Lolita Bible, GLB*). Postoji obilje strogih pravila, kako u ženskom jeziku, tako i u ponašanju zajednice. Biti dio *lolicon* kulture je samoregulacija; djevojke posramljuju jedna drugu ako se uoči kršenje protokola. Na primjer, *loli* djevojke koriste ženski govor, oblik pristojne interakcije koji se može koristiti za ispravljanje agresivnog stava ili mišljenja drugog sudionika, ali na načine koji su neizravni i puni poštovanja (Savage 2009, 40).

Savage (2009, 40) smatra kako je seksualizacija djevojčica otkrila značajne štetne učinke na djevojčice koje pokušavaju upravljati svijetom koji stavlja seksualnost odraslih na njih i oko njih te proizvodi slike koje normaliziraju seksualizaciju mladih djevojaka. Savage spominje kako popularna vizualna kultura govori djevojkama da su objekti koje treba konzumirati, da je njihova mladost i nevinost seksualno poželjna, a u nekim kulturama opsjednutost mladim djevojkama nije samo prihvatljiva nego se i potiče. Sam narativ oko seksualizacije prepun je literature koja tvrdi da su djeca seksualna bića i istražuju vlastitu seksualnost prema rasporedu koji nije vezan uz određenu dob. Savage piše da su djeca seksualna bića. Međutim, također spominje da kada odrasla osoba uđe u djetetovo carstvo sa svrhom iskazivanja svoje volje, autoriteta ili utjecaja na dijete s namjerom iskorištavanja, trebali bismo biti oprezni i jasni u vezi sa zakonodavstvom koje ga nastoji zaštititi (Savage 2009, 40).

Lolicon supkultura i *loli* djevojke koje prihvaćaju takav stil života brane svoj svijet kao vrstu otpora protiv dominantne patrijarhalne japanske kulture. Osjećaju da redizajniraju svoje društvene uloge, a identificiranje kao Lolita daje im “siguran prostor za bijeg od svakodnevnog života” i stjecanje slobode. Savage (2009, 42) komentira kako su u ovom sigurnom prostoru suprotstavljene diskurzivne formacije kroz koje je *lolicon* kultura pogrešno protumačena i zloupotrebljena, poput Lolita pornografije i *rorikona*, a njegova posebna estetika pogrešno se tumači i prisvaja za korištenje u drugim vizualnim područjima, poput “Lolita pornografije” i *rorikon animea* (Savage 2009, 42).

8. NEVINOST SE MOŽE NACRTATI

Početak 1980-ih, glavni tijek vizualnog stila u japanskoj erotskoj *mangi* transformirao se iz *gekiga* stila u *anime* stil. *Gekiga* je japanski izraz za “dramatične slike”. Likovi nacrtani u *gekiga* stilu izgledali su realističnije i zrelije od likova u kasnijem *anime* stilu. *Anime* stil bio je suprotan ovome, sa snažnim simboličkim stilom crtanja, koristeći jasne linije i puno *screen-tonova*. Većina likova u *anime* stilu imala je goleme oči, mali nos, mala usta i neproporcionalno veliku glavu – ukratko, izgledali su poput djece. Hashimoto (2015, 26) piše da je ono što je bilo novo zapravo mogućnost da ciljna publika takav stil očito doživi kao erotski. Ovaj slatki i erotični *anime* stil zapravo je bio *lolicon* stil (Hashimoto 2015, 26).

Morikawa Kaichirō, japanski istraživač *otaku* kulture, vjeruje da je erotičnost *anime* djevojaka prvi otkrio Osamu Tezuka. Hashimoto (2015, 27) analizira kako su radovi Osamua Tezuke bili poznati po erotsko-grotesknim izrazima ili okrutnom nasilju. Morikawa pretpostavlja da je Tezuka već otkrio erotiku djevojaka u Disneyjevim filmovima i time je primijenio u svoja djela. Ta pretpostavka proizlazi iz Tezukina opisa junakinje njegovog djela *Ayako* koja ima neljudski seksipil poput lutke. Prema Morikawi, neljudski seksipil *Ayako* isti je kao i erotičnost ženskih likova u kasnijim *animeima*, pa je stoga Tezuka mogao dobiti poticaj u Disneyjevim likovima, kao i u vlastitom liku *Ayako*. Čineći to, bio je prvi koji je uveo *moe* osjećaj u japanski *anime* (Hashimoto 2015, 27).

Tezugin doprinos *otaku* kulturi nije bio samo uvođenje *moe* osjećaja već i vrlo specifičan vizualni prikaz djevojaka. Njegove junakinje često su mlade djevojke i stoga su nacrtane golemih očiju, maloga nosa, malih usta i neproporcionalno velike

glave. Hashimoto (2015, 27) smatra kako je ovdje bitno da je Tezugin vizualni stil utjecao na prikaz ženskih likova u djelima *lolicon* žanra. Azuma, koji se smatra začetnikom *lolicon mange*, priznaje u intervjuu za časopis *Gekkan Spy* (*Mjesečni špijun*) da je njegov stil crtanja, korištenje linija bez jakog naglaska te naglašavanje zakrivljenih i kružnih figura, nastao pod Tezuginim utjecajem. Vizualni stil Uchiyame Akija, još jedne zvijezde *lolicon mange*, također pokazuje utjecaj Tezuke Osamua (Hashimoto 2015, 27).

Nasuprot tome, Hashimoto (2015, 30) analizira kako, zbog pojačane popularnosti *lolicon* medijskih proizvoda, do sada se u *animeu* razvio specifičan vizualni *lolicon* stil. Jedan takav popularni *anime* je *Mahō no purinsesu Minkī Momo* (*Čarobna princeza Minky Momo*). *Anime* je emitiran kao dvije televizijske serije u 1982. i 1991. godini, a kreirao ga je Ashi Productions. Junakinja Minky Momo čarobna je djevojka iz zemlje snova. Momo se može transformirati u odraslu ženu i radi na spašavanju snova raznih ljudi. Ovaj *anime* je izvorno napravljen za djevojčice, ali Momin koketni šarm osvojio je i odrasle *otaku* muškarce pa je ovaj *anime* među njima postao vrlo popularan. Momo nije bila prva čarobna djevojka u povijesti *animea*, ali takva "lolikonizirana" recepcija i popularnost bili su novost. Hashimoto nalaže kako je time ovaj *anime* uspostavio novi žanr nazvan "anime magične djevojke". Čineći to, ovaj je *anime* snažno utjecao na buduće *anime* (Hashimoto 2015, 30).

Još jedan uspješan *anime*, već prije spomenuti *Shin seiki Evangerion* (eng. *Neon Genesis Evangelion*, 1995. – 1996.), snažno je stimulirao *moe* osjećaj kod muških *otakua*. Da se prisjetimo, *Evangelion* je bio znanstveno-fantastični *anime* kojeg je kreirao *anime* studio *Gainax*, a režirao i napisao Hideaki Anno. Djelo je kritički hvaljeno te je tematiziralo *meka* žanr, pritom uvodeći psihološke i filozofske elemente. Serija je u Japanu 1990-ih godina postala kulturni fenomen, što je rezultiralo oživljavanjem *anime* industrije. Glavni likovi, Shinji Ikari, Rei Ayanami i Asuka Soryū Langley, imaju 14 godina; bili su prisiljeni upravljati robotima i boriti se protiv anđela koji su pripadnici rase velikih čudovišnih bića (Hashimoto 2015, 31).

Dok ovaj *anime* sadrži ozbiljnu i utjecajnu priču o formiranju identiteta ovih triju glavnih likova, Rei i Asuke, kao mlade i lijepe vojnkinje, imaju attribute koji snažno stimuliraju osjećaj *moe* kod muških *otakua*. Autor Anno je dizajnirao Rei kao "gorko nesretnu mladu djevojku s malo osjećaja prisutnosti." Hashimoto smatra kako ovaj

citat uopće ne zvuči pozitivno, ali upravo ta značajka omogućuje *otakuu* da tumači svoj omiljeni lik na osobniji način. Kazuya Tsurumaki, redatelj *animea* iz studija Gainax, sam priznaje da posjeduje osjećaje za lik Asume. On definira *moe* na sljedeći način:

Moe je osobna nadopuna propuštene informacije o određenom liku (Hashimoto 2015, 26).

Hashimoto (2015, 32) piše kako *otakui* vole maštati o svojim omiljenim likovima i to je zasigurno jedan od najvažnijih razloga zašto su pojedini *animei* postigli veliki uspjeh. Stoga se mogu uočiti određeni obrasci koji *anime* čine stvarno popularnima: mora imati jednu ili više vrlo mladih i lijepih junakinja koje imaju i tipičan *lolicon* izgled te magične ili misteriozne elemente o kojima *otakui* mogu maštati. Obrasci mogu snažno stimulirati muške *otakue* da imaju *moe* osjećaj i tendenciju *lolicona*. Erotizam bi se tako mogao projicirati na ove simpatične *anime* likove od strane samih muških *otakua*, iako erotičnost nije eksplicitno prikazana u ovim *animeima* (Hashimoto 2015, 32).

9. FENOMEN RORIKONA, EKSTREMNI LOLICON

Autorica Shari Savage spominje *lolicon* i *rorikon*. Oduvijek se smatralo kako su *lolicon* i *rorikon* isti pojmovi, no u ovom se poglavlju objašnjava razlika među njima.

Prema Savage (2009, 39), *rorikon* opisuje niz *animea* ili *mangi* nalik Loliti, uključujući videoigre koje impliciraju “maloljetne likove” u seksualnim i ponekad nasilnim situacijama. Seksualno eksplicitan po prirodi pa često prikazuje mlade djevojke u scenarijima ropstva i silovanja, *rorikon* je sada predmet japanskog zakonodavstva koje dovodi u pitanje njegov sadržaj nazivajući ga “virtualnom dječjom pornografijom”. Rasprava u vezi s mogućim zakonodavstvom je snažna i raznolika, krećući se od nemogućnosti cenzuriranja misli do stvarnosti trgovine djecom te do tvrdnje da “svako izražavanje seksualnog interesa kod djece priopćeno putem bilo kojeg medija zahtijeva nadzor, cenzuru i kazneni progon.” Međutim, Savage tvrdi da su studije usmjerene na potrošače *rorikon animea* pokazale da čitatelji/gledatelji shvaćaju da su te slike fantazija, a ne stvarne, te da se konzumiranje takvih slika ne prevodi kao stvarno seksualno zlostavljanje djece. Čini se da postoji nepovezanost u svijetu *rorikona* koja uključuje pomak od slika nalik crtanim filmovima do hiperrealističnih

slika. Kada je popularni *anime* magazin *Manga Burikko* upotrijebio mješavinu fotografskih slika i crteža seksualiziranih djevojaka, neki čitatelji su se žalili smatrajući da su fotografije psihički uznemirujuće, a urednici su ih poslušali i vratili se ilustracijama. Međutim, časopis još uvijek ima fotografije seksualiziranih djevojaka u reklamama, koje urednici i dalje koriste (Savage 2009, 39).

Unatoč naizgled moralističkom ili psihološkom odbacivanju fotografskih slika, fantazija o silovanju najčešća je priča u *rorikonu*. Savage (2009, 39) piše da je *rorikon* često lišen penisa, u skladu sa zakonima o opscenosti, a “zamjena za njega su objekti koji ne osjećaju zadovoljstvo”. Često je i lice napadača skriveno. Ove konstrukcije dopuštaju gledatelju da se projicira na djevojku i suosjeća s njom, a ne sa silovateljem. Ideja o objektima žudnje dalje povezuje *lolicon* kulturu i zlostavljanje. Dječja natjecanja ljepote – događaji koji sada ograničavaju pristup na uključivanje samo obitelji i trenerima zbog uhoda i napasnika – glamoriziraju nestvarne, obrađene prikaze nalik lutkama koje se mogu usporediti s *loliconom*. Djevojke koje sudjeluju u natjecanjima su visoko stilizirane, preplanule kože, s kontaktnim lećama koje šire šarenicu i supernaboranim dječjim kostimima u kombinaciji s neprirodnim obrascima pozicioniranja tijela. Djevojčice izgledaju poput živih lutki, što je upravo ono što *loli* djevojčice predstavljaju kada poziraju na Harajukuu, bezizražajnih lica, pasivne i ukočene. Predstave pasivnih mladih djevojaka kao poželjnih ili erotičnih negiraju djelovanje jer, kako nas podsjeća Savage, “slike ne mogu reći ‘ne’.” Poput predmeta, nestvarnih ili ljudskih, pasivne erotske slike djevojaka i dalje se konzumiraju (Savage 2009, 39).

Prema Savage, gledanje ilustracija mladih djevojaka koje su korištene seksualno ili su prikazane u fantazijskim scenarijima vezanja i silovanja, nije alarmantno ni zgražavajuće “budući da nijedno stvarno dijete nije ni na koji način povrijeđeno kao rezultat stvaranja i širenja izmišljenih slika.” Međutim, pravno je to točno, što dokazuje da konzumiranje takvih slika ne dovodi niti pridonosi zlostavljanju stvarnog djeteta od strane nekoga tko smatra da narativ ove priče jest primamljiv. Studije pokazuju da oni koji žele i konzumiraju slike seksualiziranih djevojaka često ulaze u kompulzivne cikluse koji sežu izvan interneta, u stvarne životne scenarije. Legalna “Lolita pornografija” (imena za pretraživanje uključuju *lolita*, *barely legal*, *petite* i *teen*) sastoji se od žena od 18 ili više godina koje su stilizirane da izgledaju što mlađe. Lažne proteze za zube, pletenice, goli stidni dijelovi bez dlaka, male grudi i bokovi

glavna su norma. Nakon što se tim slikama smanji sposobnost uzroka intenzivnog uzbuđenja, Savage (2009, 40) je otkrila da se muškarci kreću prema umjetničkim aktovima – ili legalnim slikama stvarne djece koje su smatrane umjetničkim ili umjetničkom fotografijom – poput fotografija gole djece fotografa Sally Mann, Davida Hamiltona i Jocka Sturgesa; slike koje se često nalaze na tvrdim diskovima seksualnih prijestupnika. Zatim, potrošači “Lolita pornografije” počinju pretraživati ilegalne stranice sa slikama dječje pornografije i, konačno, traže najuznemirujuće stranice sa slikama i videozapisima koji prikazuju bol, ropstvo i silovanje (Savage 2009, 40).

Obožavatelji *rorikona*, poput *loli* djevojaka, odbijaju da njihovi svjetovi mašte potiču abnormalnu seksualnu želju. Pogled na genealogiju *lolicon*a daje uvid u njegovu rastuću popularnost i prihvaćanje u japanskoj kulturi. Dok Nabokovljev roman zasigurno ima pipke u *loliconu*, *The Lolita Complex* autora Russella Trainera (1966.) prvi je generirao diskurs o nimfetama u popularnoj japanskoj kulturi. Dvije godine kasnije, *Nymphet: The Myth of the 12-year-old* objavljena je kao kolekcija golišavih fotografija. Uslijedila je još jedna knjiga u kojoj su prikazane golišave fotografije inspirirane knjigom *Alisa u zemlji čudesa*. Do ranih 1980-ih, japanski časopisi koji su se bavili ovim žanrom izdavali su brojeve s golišavim slikama djevojaka, eseje o poželjnosti mladih djevojaka, pa čak i “prijave čitatelja” – slike djevojaka snimljenih ilegalno, u “trenutcima neočekivanog izlaganja”. Savage (2009, 40) govori da su te slike dovele do zakona koji su usporili popularnost takvih časopisa, što je pak dovelo do potražnje za *animeima* koji prikazuju slične slike. *Anime* na temu *lolija* postao je hrabriji, što dokazuje Hideov (1979.) erotski film *Crvenkapica u zemlji čudesa*, u kojem “Crvenkapica” uživa u jegulji dok sjedi, donje polovice tijela izložene na rubu riječne obale (Savage 2009, 40).

Značajan razvoj *lolicon animea* uslijedio je s trendom erotiziranja ljupkosti ili nevinosti (*shōjo sei*), u međuvremenu privlačeći i muške i ženske čitatelje koji su uživali u slikama. Općenito, sve dok eksplicitne slike genitalija nisu bile dio *lolicon animea*, žanr je ostao nepromijenjen sve do 1993. godine, kada je mladić pod imenom Tsutomu Miyazaki uhićen zbog zlostavljanja i kasnijeg ubojstva četiriju djevojčica u dobi od četiri do sedam godina. Tsutomu je imao više od 5700 videozapisa *rorikon animea*, a njegova konzumacija takvih slika postala je katalizator za nacionalni pritisak da se “protjeraju štetni *anime*”. Restriktivni zakoni namijenjeni zaštititi

japanskog društva postali su “poticaj velikom poslu stvaranja seksualnih fantazija u Japanu”, prema Savage, jer je profitabilnost postala preteška za negirati (Savage 2009, 41).

Slike zaista imaju moć da privuku potrošače i potaknu ih na djelovanje. Kako autorica Savage nalaže, seksualni predatori također uvjeravaju djecu da je seks s odraslima normalan, pritom koristeći slike u *rorikonu* da kažu: “Ovako vježbate s odraslima.” (Savage 2009, 41).

10. ZAKLJUČAK

Važnost ženskog lika u *animeu* mijenjala se s godinama. Iako danas kvalitetni *animei* sadrže snažne ženske likove, problemi seksualiziranja likova, opsesija fikcijom i zaboravljanje stvarnosti i dalje su prisutni. Prikaz ženskih likova u *animeima* i *mangama* složena je rasprava, ne samo zbog različitih tropa koji postoje već i zbog kulturoloških perspektiva.

Izgled i karakter ženskog lika u *animeu* mijenjao se tijekom godina, animacija i likovi su se poboljšavali, međutim ženski likovi su najčešće prikazani kao slabašni i slaboumni, što proizlazi iz povijesnoga gledišta te idealiziranja muškarca, pokornosti i društvenog statusa žene. Sukladno s time dolazi do prijelaza iz *gekiga* stila, koji je bio oličenje realizma i dramatičnog prikaza ženskih likova koji su izgledali realistično i zrelije. Za razliku od *gekiga* stila, *anime* prikaz je suprotan, snažno simboličkoga stila crtanja, koristi jasne linije te teksturiranje i dodavanje nijansi crtežima. Ženski likovi u *anime* stilu imaju goleme oči, mali nos, mala usta i neproporcionalno veliku glavu te su poprilično slični djevojčicama.

Unutar japanskog društva, idealiziranje i fetišiziranje ženskog lika dovodi do stvaranja fantazije o bezgrešno lijepoj te savršenoj ženi koja je zapravo samo crtež na papiru ili animacija. Gledatelji se lako mogu poistovjetiti sa šarmantnim ženskim likovima, što lako može dovesti do percepcije da se lik obraća isključivo gledatelju. Muški *otakui* posljedično se boje stvarnih žena i kontakta s njima pa utjehu traže u društvu svoje najdraže *anime* junakinje. Odrasli *otakui* kroz *shōjo anime* ulaze u svijet mašte gdje mogu biti ono što žele i konačno uspostaviti odnos s omiljenom junakinjom.

11. LITERATURA

- Allen, Jay. (2023.). *Is Anime Popular in Japan? Survey says...* Unseen Japan. Pristupljeno: 7. srpnja 2023.
<https://unseen-japan.com/anime-viewership-popularity-japan>
- Azuma, Hiroki. (2001.). *Otaku japan's database animals*. University of Minnesota Press
- Brenner, E. Robert. (2007.). *Understanding manga and anime*. London: Libraries Unlimited
- Dooley, Ben. Hikari, Hida. (2021.). *Anime Is Booming. So Why Are Animators Living in Poverty?*. New York Times. Pristupljeno: 6. rujna 2024.
<https://www.nytimes.com/2021/02/24/business/japan-anime.html>
- Eser, Alexander. (2024.). *Global Anime Market Size Soars: Reaching \$36.26 Billion by 2028*. Zipdo. Pristupljeno: 6. rujna 2024.
<https://zipdo.co/anime-market-size-statistics/>
- Hashimoto, Miyuki. (2015.). *Lolicon and otaku culture – the virtual, fetishism and postmodernism*. Tokyo: Kodansha International
- Hashimoto, Miyuki. (2019.). *Gender and fetishism in japanese otaku culture*. Tokyo: Kodansha International
- Hemmann, Kathryn. (2014.). *Short skirts and superpowers: the evolution of the beautiful fighting girl*. Hawaii: University of Hawai'i Press
- Ito, Mizuko. Daisuke, Okabe. Izumi, Tsuji. (2012.). *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*. Yale: Yale University Press
- Izawa, Eri. (2000.). *Gender and gender relations in manga and anime*. Tokyo: Kodansha International
- Lai, Alvina. (2015.). *Looking At Female Characters in Anime and Manga Through a Western Feminist Lens*. University of Minnesota Press
- Lamarre, Thomas. (2009.). *The anime machine*. University of Minnesota Press
- Savage, Shari. (2009.). *Just looking: tantalization, lolicon, and virtual girls*. Hyphen-UnPress
- Schodt, F. L. (1983.). *Manga! Manga! the world of japanese comics*. Tokyo: Kodansha International
- Yamaguchi, Yasuo. (2013.). *The evolution of the japanese anime industry*. University of Minnesota Press

12. SAŽETAK

Ovaj rad daje pregled stavova te iznosi pojedine zaključke o percipiranju ženskih likova u *animeu* te o problematičnoj strani *anime* kulture recentnijih autora na engleskom jeziku. Nastojeći dati cjelovitu sliku razvoja *animea*, počinje rezimeom povijesti i evolucije *animea*. Yamaguchi tematizira početke, rad studija Ghibli, kao i rad Hayao Miyazakija. U nastavku se prenose zaključci autora Schodta o utjecajima časopisa *Shōjo friend* i *Margaret* na *anime* kulturu. Lai analizira problem ženskog izgleda dvaju *animea*: *Sailor Moon* i *Cardcaptor Sakura*. Uzastopno tome, Hemmann spominje ženske pojave u japanskim medijima, analizira *bishōjo* likove iz raznih *animea*, spominje cenzuru *mange* i muškarčev pornografski pogled na mlade žene. Kroz *bishōjo* likove Hemmann nas upoznaje s pet šarmantnih i privlačnih Mjesečevih ratnica, a posebnu pažnju posvećuje liku Rei Ayanami iz *animea Neon Genesis Evangelion*. Lemarre pažnju posvećuje *animeima Laputa* i *Nadia* u kojima se spominje *shōjo-hood*, gdje djevojka sazrijeva iz nevinog *shōjoa* u *bishōjo*. Stručnjakinja za *otaku* i *lolita* kulturu Miyuki Hashimoto prvi put spominje *lolicon* žanr te zaključuje o mnogim sličnostima “Lolita kompleksa” s pedofilijom. Hashimoto spominje pojam *moe*, tj. ljubav prema slatkim djetinjastim likovima, i *nijigen* kompleks. Tezuka Osamu, prema Hashimoto, uvodi *moe* osjećaj u *otakue*; dolazi do vizualnog prikaza djevojke. Sukladno uvidima autorice Hashimoto, Savage opisuje fenomen *rorikona*, niz *animea* ili *mangi* nalik na Lolitu, erotizira pojam ljupkosti uz roman *Lolita* autora Vladimira Nabokova.

Ključne riječi: *Sailor Moon*, *anime*, *manga*, *shōjo*, *bishōjo*, *moe*, *lolicon*, *rorikon*

13. ABSTRACT

This paper provides an overview of attitudes and presents certain conclusions about the perception of female characters in *anime* and about the problematic side of *anime* culture by more recent authors in the English language. Trying to give a complete picture of the development of *anime*, he begins with a summary of the history and evolution of anime, Yamaguchi thematizes the beginnings and work of Studio Ghibli and Hayao Miyazaki. Below are the conclusions of author Schodt about the influence of *Shōjo friend* and *Margaret* magazines on *anime* culture. Lai analyzes the problem of female appearance in two animes – *Sailor Moon* and *Cardcaptor Sakura*. In addition, Hemmann mentions women's appearances in Japanese media,

analyzes *bishōjo* characters from various *anime*, mentions *manga* censorship and men's pornographic view of young women. Through *bishōjo* characters, Hemmann introduces us to five charming and attractive Moon Warriors and pays special attention to the character Rei Ayanami from the anime *Neon Genesis Evangelion*. Lemarre pays attention to the *anime Laputa* and *Nadia* where *shōjo-hood* is mentioned, where a girl matures from an innocent *shōjo* into a *bishōjo*. Miyuki Hashimoto, an expert on *otaku* and *lolita* culture, mentions the *lolicon* genre for the first time, concluding that the “lolita complex” has many similarities with pedophilia. Hashimoto mentions the concept of *moe*, i.e. love for cute childish characters and *nijigen* complex. Osamu Tezuka, according to Hashimoto, introduces the *moe* feeling to *otakus*, he comes up with a visual representation of the girl. In line with Hashimoto's insights, Savage describes the *rorikon* phenomenon, a series of Lolita-like *anime* or *manga*, eroticizing the notion of cuteness with the novel *Lolita*, by Vladimir Nabokov.

Key words: *Sailor Moon*, *anime*, *manga*, *shōjo*, *bishōjo*, *moe*, *lolicon*, *rorikon*