

Manga stripovi za djecu predškolske dobi

Vučković, Elizabeta

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Rijeci, Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:189:046779>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



Image not found or type unknown

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Elizabeta Vučković

Manga stripovi za djecu predškolske dobi

ZAVRŠNI RAD

Rijeka, 2019.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Prediplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Manga stripovi za djecu predškolske dobi

ZAVRŠNI RAD

Predmet: Likovna metodika u integriranom kurikulumu II

Mentor: dr. sc. Anita Rončević, v. pred.

Student: Elizabeta Vučković

Matični broj: 0299010954

U Rijeci, lipanj 2019.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam diplomski rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu diplomskog/završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.

Vlastoručni potpis:

Elizabeta Vučković, studentica

Zahvala

Najprije želim zahvaliti svojoj mentorici, dr. sc. Aniti Rončević koja mi je dala sve potrebne informacije potrebne za pisanje ovog završnog rada, koja me ohrabrila da odaberem baš ovu temu i koja je vjerovala u mene da ću dobro i kvalitetno napisati ovaj rad.

Nadalje, želim zahvaliti svojim roditeljima koji su bili uz mene za vrijeme sve tri godine mog školovanja na ovom fakultetu, koji su me uvijek ohrabivali i vjerovali da ću uspjeti u svemu što sam naumila pa tako i napisati ovaj završni rad.

Također želim zahvaliti i svojoj prijateljici Andrei Makaš i ostalim dragim poznanicima i kolegama sa akademske godine zbog pružanja ugodne atmosfere za učenje, savjetovanja te zajedničkog učenja. Sve navedeno iznimno mi je pomoglo u mom radu na fakultetu.

Želim zahvaliti i profesorima koji su nam predavali na studiju Rani i predškolski odgoj i obrazovanje zbog predivnih iskustava te znanja koje su sa nama podijelili te zbog toga što su vjerovali u naše sposobnosti kao budućih odgajatelja.

Na kraju, želim zahvaliti i svojoj obitelji, posebno bratu Aleksandru Vučkoviću i ujaku Davoru Librenjaku koji su također uvijek vjerovali u moje sposobnosti te su me ohrabivali za nastavak studija kad god bih sumnjala u sebe.

Hvala vam svima!

Sažetak

U ovom radu prikazana je *manga* kao medij i kao sredstvo rada unutar predškolske ustanove. Nakon što se *mangu* definiralo kao vrstu stripa, prikazan je razvoj *mange* tijekom stoljeća pa sve do današnjeg dana. U teorijskom dijelu *manga* se interpretira od nastajanja, preko *manga* industrije i izdavaštva dana u Japanu, objašnjena su ključna obilježja *mange* te su nabrojani najvažniji predstavnici koji su utjecali na daljnji razvoj *mange*. U drugom dijelu rada pobliže je definiran pojam *kodomo manga*, objašnjeni su mogući utjecaji *kodomo mange* na dječji sveukupni razvoj, prikazane su najpoznatije *kodomo mange* te je dan prijedlog aktivnosti koje se u vrtiću s djecom mogu provoditi uz uporabu *mange*. U završnom dijelu rada prikazan je primjer *kodomo mange* koja se može koristiti u predškolskoj ustanovi pod nazivom „Hana i Noa u Zemlji čudesnih riječi“ te se njome želi potaknuti razvoj dječjeg prosocijalnog ponašanja i suradnje.

Summary

This paper showcases *manga* as a medium as well as the tool to use in preschool institution. After defining *manga* as a type of comic, this paper also showcases the development of *manga* throughout centuries until the modern day. In first part it's showcased how *manga* started to exist, how *manga* industry and publishing functions in Japan, the key elements of the *manga* are also explained and the most important representatives who had influenced the development of *manga* were introduced. In second part of the paper the term *kodomo manga* is more explained, possible influence on child's development is introduced, the most famous *kodomo manga* were introduced and it is given suggestion on which activities one can do with children in the preschool institution while using *manga*. In final part of this paper the example of *kodomo manga* which can be used in preschool was given and its name is „Hana and Noa in The Land of Magical Words“. With this *manga* one is hoping to influence the development of child's prosocial behavior and cooperation between children.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Strip i <i>manga</i> – definicija.....	3
2.1. Usporedba kadrova i tema.....	4
2.2. Usporedba utjecaja na društvo.....	7
2.2.1. Povijesni razvoj <i>mange</i>	9
2.2.2. Začeci.....	10
2.2.3. Edo razdoblje, modernizacija i doba karikatura.....	11
2.2.4. Meiji razdoblje postratno razdoblje.....	13
2.2.5. Osamu Tezuka.....	15
2.2.6. <i>Manga</i> danas.....	16
2.2.6.1. Žanrovi <i>mange</i> i njihove karakteristike.....	17
2.2.6.2. Važni crtači <i>mangi</i> – <i>mangake</i>	20
3. Djeca predškolske dobi i <i>kodomo manga</i>	23
3.1. Kako djeca predškolske dobi uče.....	24
3.2. Usporedba Istoka i Zapada	26
3.3. <i>Kodomo manga</i>	27
3.3.1. Razvoj <i>kodomo mange</i> , stil i ilustracija.....	28
3.3.2. Najpoznatije <i>kodomo mange</i>	29
3.3.3. Uporaba <i>kodomo mange</i> u predškolskoj dobi i vrtiću.....	32
3.3.3.1. Likovni problemi oblikovanja kod stvaranja <i>kodomo manga</i> za djecu predškolske dobi.....	33
3.3.3.2. Mogući utjecaj <i>kodomo mange</i> na cjelokupni razvoj	34
3.4. Pedagoška ili edukativna <i>manga</i>	35
4. <i>Manga</i> stripovi za djecu predškolske dobi.....	36
5. Primjer <i>mange</i> : „Hana i Noa u zemlji čudesnih riječi“.....	37
6. Zaključak	39

7. Literatura.....	40
8. Popis elektronskih priloga.....	42

1. Uvod

Iako se smatra vrstom stripa, *manga* jest vrlo specifičan medij koji je razvijen kroz stoljeća. Utjecaj ovog medija na zemlju njegova nastanka, Japan, ali i druge zemlje svijeta sve se više uočava te *manga* polako pronalazi svoj put u svakodnevni život ne samo japanaca već i ljudi iz zapadnjačkih kultura.

Manga ima mnogo žanrova te ju može čitati svatko, no valja također napomenuti da postoje određene vrste i žanrovi *mange* koje se mogu koristiti u radu s predškolskom djecom. Kako navode Shwalb i suradnici (2005), vještina čitanja i dekoriranja *mange* vrlo je važna te u određenoj mjeri utječe na razvoj čitačkih sposobnosti kod predškolske djece. Isti autori ističu veliki utjecaj ovog medija na razvoj dječjih crtačkih sposobnost, a njihov se razvoj najviše sastoji u kopiranju simbola, vježbanju preciznosti te uočavanje detalja. *Mangom* se također može pomoći djeci pri razumijevanju onomatopeja ali im također može pomoći i potaknuti ih na oponašanje istih (Miyamoto, 1990, prema Shwalb i sur., 2005).

Predmet ili problem ovog rada jest približiti *mangu* kao medij široj javnosti na prostorima Republike Hrvatske. Također, predmet je i predstaviti *mangu* kao poticaj odgajateljima kojeg mogu koristiti u svom svakodnevnom radu na više načina. Zato što je *manga* tako nepoznat medij na našem području, najprije valja pojasniti povijest nastanka ovog medija kako bi se mogla razumijeti njegova važnost te ukazati na potencijalne pozitivne učinke koje *manga* može imati na dječji razvoj.

Razlog odabira ove teme jest taj da na području Republike Hrvatske, a i regije, ne postoji niti jedan rad ili istraživanje koje se bavi isključivo *mangom*, a kamoli potencijalnim utjecajem *mange* na razvoj čitačkih i likovnih sposobnosti kod mlađe djece. Zbog specifičnog stila ilustracija te načina na koje se prikazuju ljudi, životinje i predmeti u *mangama*, smatra se da je ovaj medij u određenoj mjeri zanimljiviji djeci. Također, zbog načina na koje se ispunjavaju kadrovi unutar *mange*, djeci je omogućeno da samostalno osmišljaju pozadine i okruženja u kojima se likovi nalaze što u određenoj mjeri potiče dječju maštu.

Cilj ovog rada jest ponuditi *mangu* kao medij odgojno obrazovnim djelatnicima te prikazati na koja sve područja djetetovog razvoja *manga* može potencijalno utjecati. Nadalje, cilj jest ukazati na likovne probleme oblikovanja *mange* za djecu predškolske dobi u slučaju

da odgajatelj sam odluči likovno oblikovati *mangu* sa specifičnom pričom. Na kraju, cilj jest predstaviti načine na koje se *manga* može koristiti unutar predškolske ustanove.

Prije nego li se počne pisati o bilo kojim od prije navedenih ciljeva, potrebno jest definirati *mangu* kao medij, odrediti njezine karakteristike koje je diferenciraju od ostalih vrsta stripova, opisati povijesni tijek razvoja *mange* kao i utjecaj *mange* na japansko društvo današnjice. Sve te informacije potrebno je proučiti kako bi se razumio puni potencijal *mange* kao medija te razlozi zašto bi bilo dobro da se počne koristiti unutar predškolske ustanove.

2. Strip i manga – definicija

Usprkos činjenici što strip kao medij sada postoji skoro cijelo stoljeće, i dalje postoje poteškoće u točnom definiranju stripa kao medija. Prema Heer i Worcester (2009), sam naziv „strip“ (eng. *Comic*) vrlo je zbunjujuć ponajprije iz razloga što „comic“ proizlazi iz riječi „comical“ što znači „smiješan“, „humorističan“ ili „zabavan“. Ovaj se naziv pojavio za vrijeme samih početaka stripa, kada su u novinama prevladavale satirične karikature koje su na komičan način kritizirale politiku te svakodnevni život na Zapadu. Iz toga proizlazi i činjenica da se uskoro bilo koja vrsta ilustracije ili karikature smatrala „stripom“ bez obzira da li je ilustracija imala komičan ton ili ne.

Ipak, Heer i Worcester (2009) uspjeli su suziti pojam stripa na dvije definicije: prva definicija predstavlja četiri preduvjeta koje medij mora imati da bi se smatrao stripom – 1) postoji redosljed odvojenih ilustracija; 2) ilustracija prevladava nad tekstom; 3) medij je printan; 4) redosljed ilustracija pokazuje određenu priču koja je i moralna i vjerno obrađuje određenu temu. (Kunzle, prema Heer i Worcester, 2009)

Autor daje još jednu definiciju stripa:

„Strip je dramatična priča povezanih anegdota o određenom liku koja se priča uzastopnim crtežima s dijalogom u balonima, minimalnim tekstom ili onomatopejama. Priča se objavljuje serijski, epizodski te ima otvoreni kraj.“ (Blackbeard, prema Heer i Worcester, 2009)

Iako se ni jednom od ovih definicija u potpunosti ne obuhvaća obujam i složenost stripa kao medija, daju prihvatljivo definiranje medija s kakvim se susrećemo. Stripu kao mediju pripisuje se mnogo utjecaja na druge medije, poput filma ili animacije, no najveći utjecaj ovog medija ponajprije se ogleda u japanskoj inačici stripa: *mangi*.

Prema Power (2009), *manga* se odnosi na specifičnu vrstu stripa koji se počeo razvijati nakon završetka Drugog svjetskog rata u Japanu, a karakteriziraju ga raznovrsne teme, žanrovi te specifičan način ilustracije koji predstavlja likove s velikim očima te pojednostavljenim crtama lica. Iako strip i *manga* tehnički spadaju u istu vrstu medija, njihov utjecaj, način čitanja, prihvaćenost u društvu i obrada različitih tema vrlo se razlikuju.

2.1. Usporedba kadrova i tema

Iako se na prvi pogled čini da su *manga* i strip samo inačice istog pojma, valja napomenuti da se u mnogočemu razlikuju. Neke od njihovih razlika ogledaju se u sljedećim kategorijama: raspored i fokus kadrova, prihvaćenost i utjecaj na društvo te najčešće teme koje se interpretiraju.

Najveća razlika između stripova i *mangi* jest činjenica da su stripovi više objektivni te koncentrirani na radnju dok su *mange* subjektivnije te se više fokusiraju na osjećaje. Da bi to dokazao, Cohn (2011) je u svom istraživanju proučavao nekoliko američkih stripova i japanskih *mangi* te podijelio svoje istraživanje u sljedeće kategorije: 1) Način na koji oba medija ističu informacije; 2) Odnos subjektivnih perspektiva; 3) Kut gledanja u odnosu na odvijanje radnje. Sve tri kategorije mogu se objasniti sljedećim svojstvima: 1) Sadržaj kadrova; 2) Perspektiva unutar kadrova.

Kada je riječ o sadržaju kadrova u američkim stripovima, Cohn (2011) primjećuje da se najviše pažnje pridaje kadrovima zvanima „akcija-u-akciju“, točnije, kadrovima koji prikazuju određenu radnju lika. Ostali kadrovi koji se pojavljuju u američkim stripovima su kadrovi „subjekt-u-subjekt“, „scena-u-scenu“ te ostale vrste prijelaza. Kod japanskih *mangi* se, u protivnom, javlja još jedna vrsta kadra, tako zvani „aspekt-u-aspekt“ gdje se kadrovi koncentriraju na gledište više likova. Primjer toga bi bio kadar kojim autor prikazuje priču iz perspektive jednog lika dok se u sljedećem kadru priča prikazuje iz perspektive drugog lika. Ova vrsta kadra, zajedno s kadrovima „akcija-u-akciju“ i „subjekt-u-subjekt“ najzastupljenije su vrste kadrova u japanskim *mangama*.

Sljedeće valja spomenuti perspektivu unutar kadrova. Cohn (2011) opisuje četiri vrste perspektiva u kadrovima: 1) polimorfičan ili kadar kojim autor prikazuje jednog lika koji obavlja dvije različite radnje istovremeno (primjer: klimanje glavom); 2) makro ili kadar kojim autor prikazuje više od jednog lika; 3) mono ili kadar kojim autor prikazuje jednog lika; 4) mikro ili kadar kojim autor prikazuje manje od jednog lika, točnije, određeni detalj nekog lika (primjer: oči ili lice).

Korištenje ove četiri vrste perspektive čini najveću razliku između stripova i *mangi*. Prema Cohnu (2011) američki stripovi najviše koriste makro kadrove kako bi na lakši način prikazali određenu radnju ili predstavili likove koji obavljaju rečenu radnju. Japanske *mange*

najviše koriste mono i mikro kadrove, prvenstveno zato što je njihov fokus većinom na likovima, a ne na radnji.

Svim prije navedenim karakteristikama dokazuje se da su, iako se smatraju istom vrstom medija, strip i *manga* veoma različiti. Općenito govoreći, u stripovima je veći fokus na radnji određenog poglavlja ili cijele priče te je cijeli fokus na tome da likovi urade rečenu radnju. U *mangi* je veći fokus na perspektivu likova te njihove osjećaje tijekom radnje. (Cohn, 2011)

Kada je riječ o pozadini i okruženju u kojemu se zbiva radnja, u stripovima se najčešće nalaze kadrovi koji su potpuno ispunjeni krajolikom, dajući čitatelju vjernu sliku svijeta u kojemu se radnja prikazuje i u kojem likovi žive. U *mangama* se često mogu naći tzv. „bijeli kadrovi“ u kojima je prikazan lik ili više njih na bijeloj podlozi. Ovakvim načinom prikazivanja omogućuje se čitatelju da sam osmisli okruženje u kojemu se likovi nalaze ali i da se više fokusira na emocije koje lik osjeća u određenom trenutku. *Mangake* također mnogo koriste i tzv. kinematsko gledište. Kinematskim gledištem se omogućava čitatelju da doživljava radnju kroz perspektivu jednog od likova unutar priče. (Cohn, 2011) Na ovaj način, čitatelj se emocionalno veže za likove te mu postaje više stalo ako se likovima nešto dogodi te je tu ključna razlika između stripa i *mange*.

Druga kategorija koju valja razmotriti su vrste tema koje se u stripovima i *mangama* interpretiraju. Iako je u stripovima prisutno mnogo žanrova i vrsta priča, osnovna podjela odnosi se na dob kojoj su određeni stripovi namijenjeni. Stripovi se najčešće dijele na stripove za djecu i maloljetne osobe te na stripove za odrasle osobe. Kada je riječ o temama koje se ovim dvijema kategorijama interpretiraju, valja napomenuti da u stripovima i dalje prevladavaju likovi superjunaka, likova koji se svojim neobičnim moćima bore protiv zla. U 40-im i 50-im godinama prošlog stoljeća superjunaci smatrali su se samo dječjim likovima te je strip kao cjelina većinom bio smatran „zabavom za male dječake“. Tijekom vremena, pojam i vrste superjunaka u stripovima su se mijenjali zajedno s čitateljima za čije su potrebe ti junaci bili pisani. Uz superjunake, stripovima za djecu i maloljetne osobe se još obuhvaćaju i stripovi o smješnim životinjama, stripove o avanturama te komedije za mladež. Kod stripova za odrasle, uz superjunake, još su prisutni i kaubojski stripovi, stripovi o kriminalcima i gangsterima te horor stripovi (Izvor: Comic Book Superheroes Unmasked, https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI)

Kod žanrova i tema koje *mangake* interpretiraju vlada malo drugačija situacija. Iako, kao i stripovi, *mange* imaju mnogo žanrova i mnogo priča koje njihovi autori interpretiraju, *mange* su specifične zbog činjenice da imaju priču i žanr rezerviran za svakog člana društva, bilo da se radi o maloj djeci, adolescentima, odraslim muškarcima ili odraslim ženama. Usprkos širokoj lepezi žanrova i tema, Truter (2016) je podijelila tipove *mange* kroz pet jednostavnih kategorija: *kodomo*, *shonen*, *shojo*, *seinen* i *josei*.

Svaka od navedenih kategorija namijenjena je određenoj demografiji ljudi te svaka kategorija ima vlastite karakteristike koje ju određuju, no nešto više o tome bit će napisano kasnije.

Svaka od tema unutar stripova i *mangi* odraz je društva u kojima su nastajali te demografije za koju se piše. No, ne smiju se zanemariti ni utjecaji koje ovi slikovni mediji imaju na društvo u kojemu nastaju te kako se određeni društveni problemi odražavaju ne samo unutar priča već i unutar medijske industrije.

2.2.Usporedba utjecaja na društvo

Kao i mnoge druge vrste medija, stripovi i *mange* imaju golem utjecaj na društvo u kojemu nastaju. Bilo da teme koje se interpretiraju u stripovima i *mangama* imaju indirektan utjecaj na svjetonazore ljudi koji ih čitaju ili da se autori stripova i *mangi* bave trenutnim problemima društva te ih prikazuju na svoj način, njihov utjecaj nije zanemariv.

Na samom početku 20. stoljeća, kada su se stripovi polako počeli popularizirati u Europi i Sjevernoj Americi, članovi općeg društva su na taj medij gledali kao na bezbrižnu zabavu za kojom su posezali maloljetni dječaci koji nisu imali što raditi nakon što bi se vratili iz škole. Pojavom prvog superjunaka, Supermana, godine 1938. stripovi su postali još popularniji kod dječaka ali i mladića, pogotovo nakon pada burze 1928. te velike ekonomske depresije koja je zahvatila populaciju većine zapadnih zemalja. Dječaci i mladići su se osjećali bespomoćno te je pojava Supermana omogućila tim mladim čitateljima da se poistovjećuju s nekim tko je odrastao kao normalan čovjek, ali imao neobične moći. Superman im je omogućio da i sami postanu junaci. Superman je označio novo razdoblje u razvoju stripa na Zapadu jer su se po njegovom nastanku počeli pojavljivati i drugi superjunaci, Batman, Wonder Woman, Captain America, Fantastična Četvorka, Hulk i Spiderman su bili samo neki od njih. Svaki od navedenih superjunaka nastao je u kritično vrijeme za zapadnu kulturu te je svaki od njih odražavao određene promjene. Tako je, na primjer, Wonder Woman nastala u vrijeme nakon Drugog Svetskog rata, kada su pokreti za prava žena naglo počeli jačati. Captain America prvi se put pojavio na početku Drugog Svetskog rata, kada su čitatelji trebali junaka koji će se zajedno sa ostalim superjunacima otići boriti na europski front. Spiderman nastao je u 60-im godinama, kada su čitatelji izraili želju za većom povezanošću i realnošću superjunaka o kojemu čitaju. (Izvor: Comic Book Superheroes Unmasked: https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI)

No nisu samo likovi poput superjunaka odgovarali na promjene u Zapadnom svijetu već je i Zapadno društvo odgovaralo na promjene u stripovima. Usprkos postojanju brojnih izdavača koji su se bavili izdavanjem stripova, DC jest dugo vremena dominirao tržištem stripova. Batman i Superman bili su njihovi najpopularniji likovi, no DC se rijetko odlučivao na objavljivanje riskantnih priča ili predstavljanje likova koji se nisu pretjerano „prodavali“. U 60-im godinama pojavljuje se njihov prvi i najveći rival među izdavačkim kućama, Marvel, koji je bio voljan iskušavati nove teme te uvijek predstavljati nove likove. No, vlasnici obaju izdavačkih kuća našli su se na udaru zakona o cenzuri kojim se utjecalo na sve stripove za

vrijeme Hladnog rata. Cenzura je značila da se u stripovima nije smijelo spominjati niti prikazivati pretjerano nasilje, seksualni akti niti korištenje raznih opijata. Po završetku Hladnog rata, u stripove su se ponovno vratile prije navedene teme ali sa ciljem da se pokrene prevencija te da se obrazuju mase koje te stripove čitaju. (Izvor: Comic Book Superheroes Unmasked: https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI)

Manga kao medij najveći je utjecaj imala na Japan i njegove susjedne zemlje, ali je njezin razvojni put kao i razvoj utjecaja tekao znatno drugačije. Kako navode Shwalb i suradnici (2006), popularnost i važnost *mange* u Japanu može se razlučiti kroz trima osnovnim razlozima: 1) Japan kao zemlja ima dugu, više stoljetnu povijest slikovnog zapisa i slikovnog dokumentiranja; 2) Veliki utjecaj zapadnih, pogotovo američkih stripova te američke animacije, poput animacije Walta Disneyja; 3) Ekonomski razlozi koji se odnose na činjenicu da se manga mogla kupiti za vrlo malo novaca te je svatko mogao pronaći nešto za sebe, potičući tako razvoj izdavačkih kuća i pojavu novih *manga* crtača. Za razliku od stripova, *manga* se ne ograničava na samo fantastične priče ili priče o junacima već se u tim stripovima mogu naći teme poput sporta, svakodnevnog života ili povijesnih događaja koji su prikazani na edukativan ili zabavan način.

Kako bi se utjecaj *mange* na japansko društvo, a danas i na Zapadno društvo bolje razumio, najprije valja objasniti te izvršiti pregled razvoja *mange* te njezinih predinačica stoljećima.

2.2.1. Povjesni razvoj *mange*

U današnje vrijeme *manga* je sastavni dio života svakog Japanca. Gotovo da ne postoji osoba u Japanu koja u životu nije pročitala barem jednu *mangu* te je poznata činjenica da se godišnje koristi više papira za printanje *mangi* nego za toaletni papir.

Japanci *mangu* čitaju u svoje slobodno vrijeme, ali i dok putuju do posla javnim gradskim prijevozom ili dok sjede u kafiću ili restoranu. Danas također postoje i tako zvani *manga cafei* koji svojim klijentima nude mnogo različitih naslova uz šalicu čaja ili kave, a mnogi takvi obrti nude i mogućnost posuđivanja *mangi*. Ovi se stripovi mogu kupiti bilo gdje, u supermarketima, u knjižarama, ali i u specijaliziranim trgovinama koje nude na tisuće i tisuće *manga* knjiga. (Koyama-Richard, 2003).

Zbog toliko velike potražnje i tolike količine tiskanja, *manga* industrija nikada nije bila šarolikija ili zaposlenija nego danas. *Manga* crtači ili *mangake* razvijaju i u većini slučajeva ilustriraju priču svoje *mange*, no samo oni nisu dovoljni kako bi se *manga* mogla objaviti te poznatiji *mangake* često imaju jednog ili više asistenata koji su odgovorni za podebljavanje linija, crtanje krajolika ili osjenčavanje. Prosječna *manga* knjiga koja ne izlazi mjesečno poglavlje po poglavlje u specijaliziranim časopisima obično ima oko 200 stranica te sadrži otprilike 10 poglavlja. Prednje i stražnje korice obično su u boji dok je unutrašnjost crno-bijela, a najveća razlika u odnosu na zapadnjačke stripove jest činjenica da se *mange* čitaju s lijeva na desno, a ne sa desna na lijevo. (Koyama-Richard, 2003)

Autorica Koyama-Richard (2003) dalje navodi kako *mange* koje se dobro prodaju ili su vrlo popularne u većini slučajeva dobivaju svoju TV animiranu verziju, *anime*, dok one *mange* koje ne premaše određeni broj prodanih primjeraka se automatski stopiraju kako se kapital uloženi u njih ne bi izgubio. *Mangake* čiji je rad postao popularan u Japanu ili izvan njega mogu poprilično pristojno živjeti te im je ilustriranje i stvaranje *mangi* jedini izvor prihoda, no mnogo profesionalnih *mangaka* ne može dovoljno zaraditi te često moraju raditi još jedan posao uz pisanje *mange*.

No, *manga* kakva se danas pojavljuje na tržištu nije bila popularna, a svoji je današnji oblik dobila tek u 50-im godinama prošlog stoljeća. Kako bi se popularnost i sam nastanak *mange* kao popularnog medija mogao razumijeti u potpunosti, valja se vratiti daleko u prošlost, čak u 7. stoljeće, u doba feudalnog Japana.

2.2.2. Začeci

Slikovni zapis i slikovno dokumentiranje u Japanu datiraju još od 7. stoljeća. U to doba s obala Kine u Japan su donešeni oslikani svitci kojima se najčešće prikazivao život ljudi iz tog doba ili božanstva koja su se u to doba štovala. Zbog svoje osjetljivosti i potrebe za pažljivi transport, oslikane svitke mogli su si priuštiti samo imućni ljudi poput plemića ili vjerskih osoba poput budističkih svećenika. Ovakvim se svicima nikada nije ograničavalo na samo jedan list papira te nije bilo rijetko da se jedna slika proteže na nekoliko zasebnih svitaka. Slike su bile prepune detalja, a najčešće su se prikazivale priče iz mitologije, književnosti ili povijesti ali bilo je i mnogo satiričnih svitaka. (Koyama-Richard, 2003)

Japan je veliki dio svoje kulture preuzeo od susjedne Kine, a najprepoznatljiviji dokaz tome jest pismo *kanji* kojime su se Japanci puno više koristili u ranijim vremenima svoje povijesti. No nisu samo preuzeli pismo već i mnoge detalje i slike koji su bili najčešća tema oslikanih svitaka. Kako navodi Koyama-Richard (2003), najčešći detalji oslikanih svitaka bile su životinje, pretežno one koje su dio kineskog zodijskog (štakor, bik, tigar, zec, zmaj, zmija, konj, ovca, majmun, pijetao, pas i svinja) ali i mačke i žabe. Tu su i detalji o stvorenjima zvanim *yokai*, mističnim bićima iz legendi koji su mogli preuzeti oblik određenih životinja ili posjedovati određene životinjske karakteristike uz čarobne moći, neki od najpoznatijih *yokai* detalja bili su *oni* i *tengu*, bića iz japanske mitologije.

Koyama-Richard (2003) dalje navodi da su najzastupljeniji oblici oslikanih svitaka bili tzv. *emaki*, svitcima kojima se pričaju određene priče. Mnogi *emaki* svitci imaju religiozne ili povijesne teme te se njima obično pričaju priče o životinjama ili njihovim antropomorfnim inačicama. *Emaki* kojima su se pričale priče o *yokaijima* pojavljuju se tek u 12. stoljeću. Većina *emaki* svitaka do danas je ili izgubljeno ili uništeno, no ostalo je nekoliko primjeraka koji se danas smatraju japanskim nacionalnim blagom. Ukupno četiri *emaki* svitaka spadaju u kategoriju nacionalnog blaga, a oni su redom: 1) *The Tale of Genji/Genji monogatari emaki*; 2) *The Legend of Mount Shigi/Shigisan engi emaki*; 3) *Frolicking animals and people/Choujou jinbutsu giga*; 4) *Scroll of the Illustrated Narrative of the Grand Conselor Ban Dainagon/Ban Dainagon emaki*. Još su očuvani i svitci pod nazivom *Scroll of Tale of Rats* te *Scroll Kagon shu soshie den*, no oni se ne smatraju nacionalnim blagom.

2.2.3 Edo razdoblje, modernizacija i doba karikatura

Edo razdoblje je trajao od 1603. do 1868. te je jedno od najpoznatijih razdoblja u japanskoj povijesti. Ovaj razdoblje dug dva stoljeća najviše je obilježila vladavina šoguna iz obitelji Tokugawa. Mnogo se promjena događalo u ovom razdoblju, jedna od njih bijući premještenje carske prijestolnice iz Kyota u Edo (današnji Tokio). Populacija počinje rasti te se srednja klasa polako počinje bogatiti radi bržeg razvoja obrtništva. Stare umjetnosti postaju popularnije, poput oslikanih svitaka ili karikature, ali se također javljaju i nove vrste umjetnosti kao što je *kabuki*. *Kabuki* je vrsta kazališta u kojem glumci recitiraju svoje replike u određenom ritmu i promjenama tona glasa a još jedna specifičnost jest i način šminkanja koje se većinom sastoji od izbjeljivanja lica te korištenja raznih boja za detalje kako bi se prikazala uloga lika u priči. Iako su u takvim umjetnostima i dalje mogli uživati samo imućniji stanovnici, sve je više puka željelo posjedovati barem neki oslikani predmet (Koyama-Richard, 2003)

Kako navodi Koyama-Richard (2003), upravo je velika zainteresiranost puka za oslikane predmete i karikature dovela do stvaranja japanskog tiska koji se još zove *ukiyo-e*. Najveći posao ove vrste tiska bilo je stvaranje detaljnih i zadivljujućih plakata koji su s lakoćom mogli privući ljude u određene trgovine. Umjetnik bi najprije naslikao sliku na komad velikog papira koja bi se potom tiskala na svitke ili druge komade papira koji bi bili oblijepljeni po cijelom gradu. Plakati su bili poznati po mnogo prekrasnih detalja i korištenja raznih boja te ih je mnogo ljudi iz srednje klase željelo posjedovati. Na sličan način su se tiskale i karikature, ali i oslikane priče.

Nadalje, Koyama-Richard (2003) navodi da se detalji koji se pojavljuju na ilustracijama Edo razdoblja ne razlikuju se previše od prijašnjih razdoblja: tu su i dalje prikazi životinja te antropomorfnih životinja, prikaz svakodnevnog života u gradu, ali i stvorenja iz folklora. Ipak, u Edo razdoblju pojavljuju se preteče dvaju elemenata koji će kasnije postati ključni za razvoj moderne *mange*.

Prva pojava jest tekst koji se počeo sve više pojavljivati na ilustracijama Edo razdoblja, obično bijući dijelom tijela nekog lika ili bi lebdio na horizontu na oslikanom svitku. Pojava teksta smatra se pretećom balončića za govor. Druga pojava jest spontan početak odvajanja određenih ilustracija pomoću ravnih crta ili panela. Odvajanja se prvi put pojavljuju na plakatima te stolnim igrama poput *shogija*, inačice japanskog šaha, da bi

postupno počeli odvajati ilustracije koje su pričale određenu priču. Ova pojava smatra se pretećom kadra u *mangi*. (Koyama-Richard, 2003)

U Edo razdoblju također se pojavio i prvi ilustrator koji je upotrijebio riječ *manga* te se smatra pretećm današnjih *mangaka* – Katsushika Hokusai. Rođen 1760. godine u Edo (Tokiju), Hokusai se smatrao slikarskim genijalcem u Edo razdoblje se i danas smatra jednim od najtalentiranijih japanskih ilustratora. Svoj je posao započeo u izradi tiska, ali je i ručno ilustrirao knjige i plakate te rezbario predmete od drva. Njegovom najboljom ilustracijom smatra se „The Great Wave of Kanagawa“ te je 1812. prvi put iskoristio riječ *manga* jer je tada ilustrirao i objavio prvu ikada „*manga* knjigu“, zvanu „Hokusai's manga drawing manual“ čija je svrha bila da ljude nauči crtati. Smatra se da je Hokusai imao najveći utjecaj na europske umjetnike, najviše impresioniste, u odnosu na druge japanske ilustratore. Njegov se rad nastavlja i u Meiji razdoblju kada se i pojam *mange* nastavlja koristiti i dalje razvijati. (Koyama-Richard, 2003)

2.2.4. Meiji razdoblje i postratno razdoblje

Po završetku Edo razdoblja i rušenjem šogunata, nova era u japanskoj povijesti počinje, Meiji era. Ovo razdoblje traje od 1868. do 1912. te je ovo razdoblje obilježeno naglim razvojem i modernizacijom Japana. Utjecaj Zapada, najviše Sjedinjenih Američkih Država, dovodi do mnogih promjena, poput sve veće zastupljenosti zapadnjačke mode i odjeće u odnosu na tradicionalnu japansku odjeću, mijenja se školski sistem, ali i politika. U ovom razdoblju Japanci polako počinju otkrivati zapadnjaču umjetnost, književnost i glazbu što će kasnije znatno utjecati na njihovu kulturu (Koyama-Richard, 2003).

Naglom modernizacijom japanskog društva utjecalo se i na japansku ilustraciju, ali i razvoj pojma *mange*. Kako navodi Koyama-Richard (2003), najvažnija figura razvoja *mange* u Japanu bio je Kirazawa Yasuji, poznatiji pod pseudonimom Kitazawa Rakuten. Rođen 1876., Kitazawa Rakuten dao je veliki doprinos razvoju *mange* kao medija te se smatra jednim od prvih *mangaka*. Inspiriran najviše zapadnjačkim ilustracijama i strupovima, Rakuten je naučio crtati te je i sam počeo crtati vlastite *mange*. Kao vrlo mladi umjetnik postao je ilustrator za *Puck Magazine* te je objavio prvu *mangu* namijenjenu djeci pod nazivom „Childhood of Toyotomi Hideyoshi“. Mnogi zapadnjački umjetnici su prepoznali njegov talent te je 1929. imao vlastitu izložbu ilustracija u Parizu. Mnogi su ga kritizirali jer je u svojim radovima koristio i zapadnjački i japanski still crtanja te mu se nametalo da se morao odlučiti za samo jedan stil. Početkom Drugog svjetskog rata Rakuten se vraća u Japan te 1942. osniva Manga Association Group ili *Nihon Manga Hokokai* te postaje njezin prvi predsjednik. Nakon njegove smrti 1955. njegova je kuća donirana gradu Omiyi te se u istoj kući 1966. otvara muzej *mange*. Njegov utjecaj na razvoj *mange* kao medija jest golem jer je svojim realističnim ilustracijama ali i temama iz tradicionalnih japanskih priča postavio temelje za daljnji razvoj ovog medija.

Koyama-Richard (2003) dalje navodi još jednog pionira koji je pomogao pri razvoju *mange*. Okamoto Ippei, rođen 1886. na otoku Hokkaido, svoju je karijeru započeo kao karikaturist za brojne časopise koji su izlazili na samom početku 20. stoljeća. Zajedno s još 17 karikaturista osnovao je zanimanje „*manga* novinar“ te je zajedno s njima putovao Japanom ne bi li pronašao inspiraciju za vlastite ilustracije koje će kasnije postati publikacije. Okamotov rad karakteriziraju nešto jednostavnije ilustracije sa mnogo boja te su obično ili preuveličavane ili pojednostavljene. Okamoto je također pokrenuo i prve osvrte i publikacije za djecu od kojih su najznačajniji bili *Shonen Kurubu/Boy's Club*, *Shojo Kurubu/Girl's Club* i

Younen Kurubu/Young Children's club. Ove publikacije sastojale su se od književnih radova, ilustriranih priča, raznih didaktičkih sredstava te kratkih *mangi* za djecu. Ne samo da je Okamoto znatno utjecao na razvoj *mange* kao medija, već je znatno utjecao i na razvoj *mange* za djecu ili *kodomo mange*.

Tokom Meiji razdoblja i prije početka Drugog svjetskog rata *manga* se puno brže razvija. Ilustracije postaju jednostavnije te imaju manje detalja te se tek nakon početka 20. stoljeća počinju upotrebljavati pravi oblačići za govor. Najpopularnije teme u ovom dobu jesu razne avanturističke priče, neke od poznatijih bijući *Norakuro* autora Suiha Tagawe te *Speed Taro/Supido Taro* autora Saka Shishidoa. Jako su popularne i *mange* o putovanju, pogotovo među djecom, jer su obično izdavane s mnogo didaktičkih sredstava poput jednostavnih karata na kojima su djeca mogla pronaći mjesta koja se u *mangi* spominju. (Koyama-Richard, 2003)

Drugi svjetski rat mnogo je utjecao na japansku kulturu, pogotovo nakon poraza od strane Sjedinjenih Američkih Država te bacanja dvaju atomskih bombi na Hirošimu i Nagasaki 1945. godine. Većina Japana jednostavno se počela gasiti, velika stagnacija dajući ljudima osjećaj straha i neizvjesnosti u budućnost. Kao i sve ostalo, i *manga* je doživjela svoju stagnaciju. Kako navodi Koyama-Richard (2003), po završetku rata mnogi *mangake* izgubili su posao jer si nitko nije mogao priuštiti ilustriranu knjigu. Jedini posao koji se nudio neposredno nakon rata bilo je ilustriranje za *kami shibai* – papirnato putujuće kazalište. Mnogi vojnici počeli su se baviti *kami shibaijem* ne bi li zaradili nešto novaca, putujući od sela do sela kako bi ispričali priču pomoću ilustracija i malenog kazališta. *Kami shibai* je posebno bio voljen od strane djece.

Manga se ponovno počela uzdizati početkom 50-ih godina prošlog stoljeća kada su *mangake* morali pronaći nove teme o kojima će pisati s obzirom da je spominanje japanskih borilačkih sportova postalo zabranjeno. U *mangama* za dječake počeli su se pojavljivati roboti, velike bitke, avanture, samuraji i kauboiji dok se u *mangama* za djevojčice pojavljuju radnje koje se događaju u stranim zemljama ili priče s romantičnom radnjom. U ovo se doba počinju javljati i prve izdavačke kuće u kojima su *mangake* neprestano radili ne bi li zadovoljili svoju mladu klijentelu. Najpoznatije izdavačke kuće u 50-ima i 60-ima bile su *Shukan Shonen Sunday*, *Shukan Shonen Magazine*, *Shukan Shojo Friend* i *Shukan Margaret*. (Koyama-Richard, 2003)

2.2.5. Osamu Tezuka

O *mangi* kao mediju te njezinom razvoju ne može se raspravljati, a da se ne spomene jedan od njezinih najpoznatijih crtača te osnivača moderne *mange*. To je bio Osamu Tezuka. Njegova svestranost i talent postavili su mnoge temelje za buduće *mangake*. Kako navodi Power (2009), Tezuka je za vrijeme svog dugogodišnjeg rada objavio otprilike 150 000 stranica stripova i *mangi* te je pisao i crtao sve moguće žanrove. Tezuka je i danas najpoznatiji japanski ilustrator i karikaturist te je za vrijeme života radio i u mnogo drugih područja poput rada na animiranim serijama, glume u filmovima, rad u kazalištu, rad u školstvu, kompozicija glazbe itd. Osim *mangi* Tezuka je ilustrirao i dječje knjige, karikature u novinama, dizajnirao je maskote te je objavio knjigu u kojoj je poučavao kako crtati stripove i *mange*.

Rođen 1928. u Osaki, Tezuka je od malih nogu gaijo ljubav prema stripovima i ilustraciji. Pošto je u školi bio zlostavljan jer je nosio naočale, stalno je tražio način da se nečime zaokupi kako bi zaboravio na loša sjećanja. Njegovi roditelji primijetili su njegovu ljubav za stripove i *mange* te su mu stalno davali novac kako bi ih si mogao priuštiti. Tezuku je zanimalo svemir, kukci, ali i glazba te je također želio postati liječnik. Svoju prvu *mangu* objavio je kada je spremao doktorat iz medicine 1946. godine, a manga se zvala *The Intimate Diary of Ma-chan*. Manga koja mu je donijela veći uspjeh zvala se „*A New Treasure Island/Shin Takarajima*“ koja je označila početak zlatnog doba *mange*, popularnost ovog medija dosežući onu koju su imali američki stripovi. Manga „*Kimba the White Lion*“ donijela je Tezuku svjetsku slavu u dvije godine koliko se objavljivala, od 1950. do 1952. U ovoj *mangi* Tezuka je predstavio likove životinja koje mogu govoriti te lik lavića koji ne želi jesti meso. Tezukin najveći uspjeh ipak je manga naziva „*Astro Boy*“, dječak-robot velike snage i dobrog srca. U početku je ta Tezukina *manga* bila oštro kritizirana od strane ljudi u izdavačkoj industriji, optužujući ga da „kvare mladež pričama o pojavama koje nisu moguće. Životinje ne govore i roboti ne lete“. No, unatoč tim kritikama, „*Astro Boy*“ postao je kulna *manga* u Japanu ali i u svijetu. (Koyama-Richard, 2003)

Na kraju Koyama-Richard (2003) navodi da je Tezuka objavio još mnogo *mangi* za vrijeme svog života, neke od najpoznatijih su bile „*Princess Knight/Princess Sapphire*“, Tezukina najpoznatija *shojo manga*, zatim „*Dororo*“, priča o dječaku koji je zbog želja sebičnog oca bio žrtvovan demonima te njegova najnovija manga „*Black Jack*“, priča o liječniku koji je volio eksperimentirati na svemu.

2.2.6. *Manga* danas

Tezuka je za vrijeme svog djelovanja inspirirao mnoge umjetnike i ilustratore da se počnu baviti *mangom*, njegova upornost i talent inspirirali su mnoge. Čak i nakon njegove smrti 1989., mnogo je modernih *mangaka* nastavilo njegovo naslijeđe. *Mange* su postale raznolikije i maštovitije te je svako novo desetljeće donosilo nešto originalno.

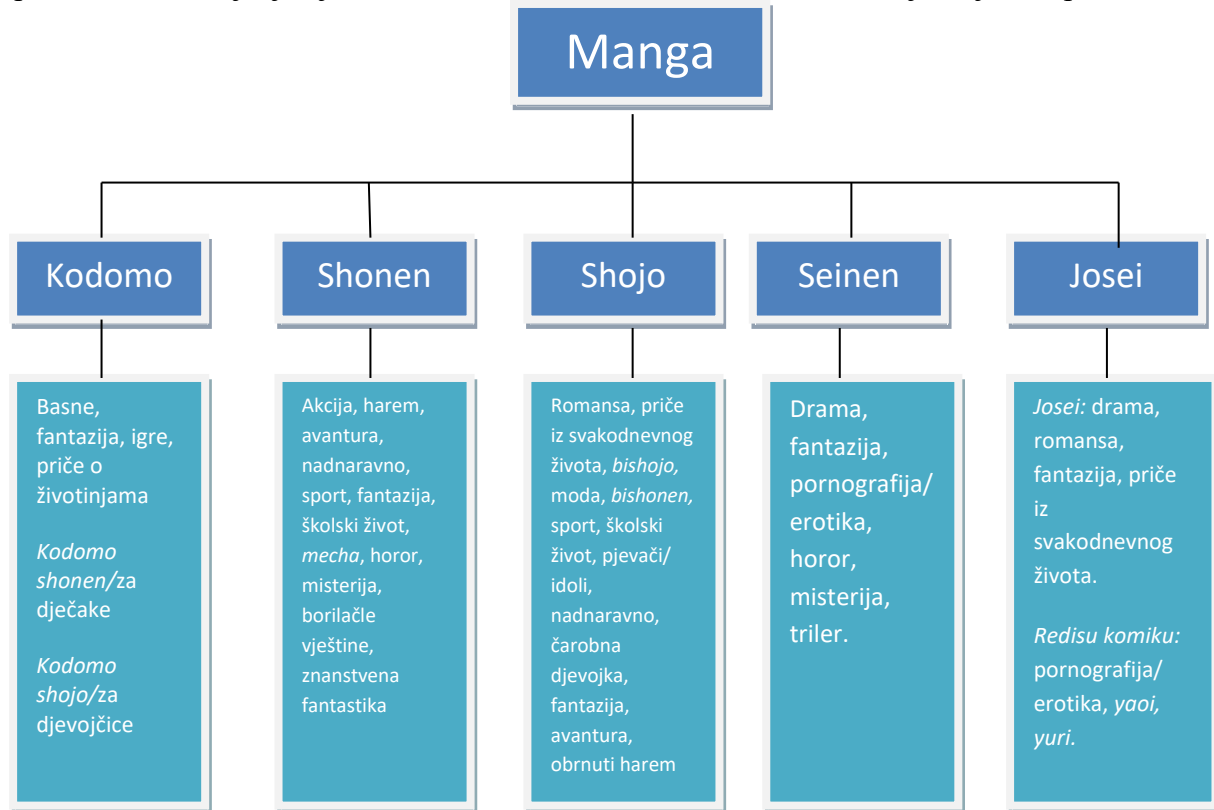
U 70-ima izdavaštvo je također počelo jačati te se većina *mangi* izdavala od strane triju najvećih izdavačkih kuća: *Shogakukan*, *Kodansha* i *Shueisha*. Ove izdavačke kuće imale su velike ugovore s *mangakama* koji su za njih ilustrirali *manga* knjige koje su se prodavale po različitim cijenama, ovisno o popularnosti priče. dominacija triju izdavačkih kuća trajala je sve do početka 90-ih kada se na tržištu pojavljuje prvi časopis, *Gumbo*, koji će tjedno početi objavljivati po jedno poglavlje iz različitih *mangi* te će na taj način *manga* postati pristupačnija svima. U ovom razdoblju velike izdavačke kuće gube moć što zbog stvaranja časopisa sličnih *Gumbu* te zbog sve većeg pojavljivanja *second-hand manga* trgovina te *manga cafea* koji nude uslugu posuđivanja *mangi*. (Koyama-Richard, 2003)

Nakon više od tisuću godina japanske ilustracije te dugog razvojnog puta koji je *manga* prošla u svom nastajanju, može se reći da je *manga* jedinstven medij. Svatko može pronaći *mangu* koja će ga zanimati, a način ilustriranja je jednostavan ali i veoma atraktivan. *Manga* je i dalje vrlo važan medij u Japanu, dostupna svima i bilo kada. *Mangake* rade naporno kako bi prodali svoje priče, većina njih crtajući po poglavlje mjesečno kako bi to isto poglavlje moglo biti izdano u jednom od časopisa, nadajući se da će uspjeti postati dovoljno popularni kako bi dobili vlastitu *manga* knjigu. (Koyama-Richard, 2003)

Osim Tezuke, Kitazawe Rakutena i drugih prije spomenutih umjetnika, mnogo je drugih *mangaka* znatno doprinijelo razvoju ovog medija, najviše unutar žanrova kojima su se bavili. No, prije nego li se počne govoriti o tim *mangakama*, prvo valja definirati što se određuje pojedinim žanrovima u japanskim *mangama*.

2.2.6.1. Žanrovi *mange* i njihove karakteristike

Truter (2016) u svojem radu navodi pet ključnih žanrova na koje se *manga* može podijeliti: 1) *Kodomo*; 2) *Shonen*; 3) *Shojo*; 4) *Seinen*; 5) *Josei/Redisu Komikku*. Svaki od ovih pet žanrova namijenjen je za određenu dobnu skupinu te se svaki od njih dijeli na podžanrove.



Pojam „*kodomo*“ jest japanski izraz za „dijete“ te su *mange* ovog žanra namijenjene djeci ispod 13 godina života, najčešće djeci u dobi između 5 i 13 godina. Ove *mange* su specifične zbog stila ilustracija te činjenice da je najveći naglasak stavljen na crtanje likova koji su „slatki“ ili „*kawaii*“ na japanskom. Više o *kodomo mangi* biti će rečeno u kasnijem poglavlju kada se ovaj žanr *mange* poveže sa radom u vrtiću. Podžanrovi *kodomo mange* su basne, fantazija, igre i priče o životinjama. Unutar *kodomo mange* postoji i odjeljenje na spolove pa tako postoje *kodomo shonen* i *kodomo shojo*. (Truter, 2016)

Kako djeca odrastaju, *mange* postaju sve više razvijene po spolu pa tako dolazi do stvaranja *shonen* i *shojo mangi*. Pojam „*shonen*“ na japanskom znači „dječak“ te je ova vrsta *mange* namijenjena dječacima između 13. i 18. godine života. Teme postaju raznolikije, a ilustracije detaljnije i ranje eksplicitnije. *Shonen* ima mnogo podžanrova, no neki od najpoznatijih smatraju se akcija, harem, avantura, nadnaravno, sport, fantazija, školski život, *mecha*, horor, misterija, borilačke vještine i znanstvena fantastika. Iako je većina ovih žanrova

znana u filmskoj industriji, postoje dva žanra koja su specifična samo za *shonen mangu* a to su harem i *mecha*. Harem jest priča u kojoj se skupina djevojaka zaljubljuje u jednog mladića te mladić na kraju mora odabrati jednu od njih ili ne odabrati nijednu. *Mecha* jest naziv za *mange* u kojima se susreću golemi roboti koji se međusobno bore ili se bore protiv neprijatelja u svemiru. (Truter, 2016)

Pojam „*shojo*“ na japanskom znači „djevojčica“ te su ove *mange* namijenjene djevojčicama u dobi od 13 do 18 godina. Kao što je slučaj sa *shonen mangama*, teme postaju raznolikije i radnje kompliciranije i eksplicitnije. *Shojo* također ima mnogo podžanrova, a najpoznatiji su romansa, priče iz svakodnevnog života, *bishojo*, moda, *bishonen*, sport, školski život, idoli/pjevači, nadnaravno, čarobna djevojka/*magical girl*, fantazija, avantura i obrnuti harem. Kao što je slučaj i za *shonen* žanr, *shojo* žanr posjeduje određene podžanrove koji su isključivo vezani za *shojo*, a to su *bishojo/bishonen*, *magical girl* i obrnuti harem. Kod obrnutog harema, situacija je slična kao u običnom haremu samo se u ovoj priči skupina od nekoliko mladića zaljubljuje u istu djevojku. *Bishojo/bishonen* jesu priče o „lijepim djevojkama/lijepim mladićima“ te se ove *mange* ističu svojom estetskom ljepotom. *Magical girl* ili čarobna djevojka jest podpodžanr *bishojo mange* gdje se lijepe djevojke svojim nadnaravnim moćima bore protiv zla. Djevojke se obično bore u skupinama te su odjevene u atraktivne kostime jarkih boja. (Truter, 2016)

Pojam „*seinen*“ znači „odrasao muškarac“ te su ove *mange* namijenjene mladićima i muškarcima iznad 18 godina. Priče postaju veoma zamršene, govore o raznim problemima ali također prikazuju i eksplicitne scene poput spolnog općenja ili krvavih borbi oružjem. Podžanrova *seinen mange* također ima mnogo, no najpopularniji su drama, fantazija, pornografija/erotika, horor, misterija i triler. (Truter, 2016)

Pojam „*josei*“ znači „odrasla žena“ ili „dama“ i ove su *mange* namijenjene djevojkama i ženama starijim od 18 godina. Kao i kod *seinen mangi*, *josei mange* nude različite teme, komplicirane i eksplicitne priče te detaljnije ilustracije. *Josei manga* može se podijeliti na dva podžanra koji imaju svoje podpodžanrove: *josei* i *redisu komikku*. Kada je riječ o *josei* podžanru, ove se priče koncentriraju na priče iz svakodnevnog života te se smatra zrelijom verzijom *shojo* žanra. Spomena i prikaza spolnog općenja ima, ali ne u velikom postotku te obično nije prikazano u detalje. Podpodžanrovi *josei mange* jesu drama, romansa, fantazija te priče iz svakodnevnog života. *Redisu komikku* podžanr jest eksplicitnija verzija *josei* žanra jer se najčešće koncentrira na seksualne odnose likove rađe nego na svakodnevni život. Većina

stranica ovih *mangi* ispunjeno je scenama spolnog općenja, od normalnog pa sve do zlostavljanja i silovanja. Podpodžanrovi *redisu komikku mangi* jesu pornografija/erotika, *yaoi* i *yuri*. Dva specifična žanra za ovu vrstu *mange* jesu *yaoi* i *yuri*. *Yaoi mange* prikazuju ljubav te spolne odnose između dvaju muškaraca, dok *yuri* čini istu stvar samo sa dvije žene. (Truter,2016)

Manga je danas dostupna svima te postoji žanr za svakog člana društvene zajednice. Svaki od prije navedenih žanrova ima svoje karakteristike koje ih svrstavaju u određeni žanr, no te karakteristike ne bi postojale da ih određeni *mangake* nisu najprije unijeli, a zatim i razvijali unutar svog posla.

2.2.6.2. Važni crtači *mangi* – *mangake*

Svaki pojedini žanr *mange* ima i zasebne važne predstavnike. Oni su svojim radom pomogli odrediti pojedini žanr ili su postavili određene standarde te inspirirali *mangake* nakon njih da stvaraju vlastite priče na osnovu tih standarda. U ovom poglavlju biti će riječi o dvanaest *mangaka* koji su se posebno istakli u svakom pojedinom žanru te se danas smatraju legendama kojima se dive u *manga* industriji.

Među *mangakama* koji su posebno utjecali na razvoj *shonen* žanra ili specifičnih podžanrova svakako valja spomenuti ovih četvero autora: Akira Toriyama, Gosho Aoyama, Rumiko Takahashi i Eiichiro Oda.

Toriyama se posebno istakao sa svojom *mangom* „*Dragon Ball*“ koja je objavljivana u razdoblju od 1984. do 1995. Te je do današnjeg dana imala šest *anime* adaptacija. Toriyama je posebno utjecao na takozvani *battle shonen*, prvenstveno načinom na koji je pisao likove u svojoj najpoznatijoj *mangi*. Svi njegovi likovi imaju volju i karakter sami za sebe te su svjetovi u kojima ti likovi žive veoma maštoviti i raznoliki. Glavni lik „*Dragon Balla*“, Son Goku jest vrlo jednostavan i smješan ali u isto vrijeme vrlo snažan te njegov postepeni razvoj kroz različite bitke i upoznavanja drugih likova postavio je standard za *battle shonen* i *shonen* žanr općenito. (Amano, 2004).

Aoyama je svojom *mangom* „*Detective Conan*“ postavio standarde za razvoj misterije, još jednog podžanra *shonena*. Aoyama u svojim radovima predstavlja protagoniste koji posjeduju vrlo otvoreni um te su vrlo inteligentni, ali cijeloj priči dodaje i zanimljive sekundarne likove koji svojom interakcijom s protagonistima razvijaju priču. Glavni lik *mange* „*Detective Conan*“, Shunichi Kudo ili Conan Edogawa veoma je inteligentan te usprkos svom izgledu desetogodišnjeg dječaka uspjeva rješavati komplicirane kriminalističke slučajeve a njegovo nadmetanje s policijom prikazano je na humorističan način. Objavljivanje i *anime* adaptacija ove *mange* traje još i danas te Aoyama nije prestao stvarati ovu priču od 1994. godine kada je izdana prva publikacija. (Amano, 2004)

Takahashi se istakla svojim brojnim radovima te je jedna od nekoliko ženskih *mangaka* koje pišu *shonen mange*. Svojim najpoznatijim djelima, „*Urusei Yatsura*“, *Ranma ½*“, „*Inuyasha*“ i „*Rin-ne*“ Takahashi je postavila standard za podžanr *shonena*, fantaziju te je svojim domišljatim preokretima unutar radnje pokazala da u fantaziji nema granica. Takahashi je u *shonen* žanr također donijela originalnost u dizajnu likova, ali i u njihovoj

karakterizaciji. Skoro svi njezini muški protagonisti su ponosni i veoma tvrdoglavi dok su ženski likovi snažni i samostalni. Koncepti u njezinim radovima su također ono što ju je učinilo poznatom: putovanje između modernog vremena i feudalnog vremena, prikazivanje *yokaija* i vanzemaljaca, ali i promjena spola protagonista kada bi ga se polilo hladnom ili vrućom vodom. Svi njezini poznati radovi dobili su *anime* adaptaciju. (Amano, 2004)

Oda je sa svojom najpoznatijom *mangom* „*One Piece*“ postavio standarde za avanturistički podžanr *shonena*, ali je također definirao što zapravo *shonen* jest. Oda u svom radu započinje jednostavnim radnjama koje se mogu naći u drugim medijima, no u njih dodaje mnogo detalja o likovima ili svijetu u kojem oni žive. Uz konstantno dodavanje intenzivnih emocionalnih scena i mnogo preokreta u radnji, Oda u priču također pridodaje i motive prijateljstva, ljubavi, strasti i avanture zbog čega se čitatelji povezuju sa likovima. „*One Piece*“ se smatra najprodavanijom *mangom* ikada te *anime* adaptacija koja je započela 1999. godine još uvijek traje. (Amano, 2004)

Kada je riječ o *shojo* žanru, valja spomenuti troje autora: Ryoko Ikeda, CLAMP i Naoko Takeuchi.

Ikeda se smatra prvom predstavnicom takozvanog „novog vala *shojo mange*“ te njezina najpoznatija *manga*, „*Rose of the Versailles*“ to i dokazuje. Pošto je *shojo* žanr prikazivao ono što društvo od djevojaka očekuje, nije bilo mnogo različitosti među ženskim likovima. Ikeda je voljela pričati priče koje su bile povjesno utemeljene, ali ih je uspjevala ispričati na romantičan i fantastičan način. Ove priče nisu se događale u Japanu, već u drugim zemljama, prvenstveno u Europi. To je ultimativno dovelo do porasta interesa ženske populacije u učenje stranih jezika i učenje kulture drugih zemalja. „*Rose of the Versailles*“ prepričava život Marije Antoanete na fantastičan i romantičan način što i jest zaintrigiralo žensku publiku. (Koyama-Richard, 2003)

CLAMP jest grupa ženskih autora koje zajedno stvaraju pod istim imenom. Njihova imena su Okawa Nanase, Mokona, Tsubaki Neko i Satsuki Igarashi. Njihova različitost ali isti interes doveli su do toga da utječu na kompletan *shojo* žanr kao cjelinu, prvenstveno u pogledu dizajna likova ili načina na koji se pripovijeda priča. CLAMP nudi različite vrste likova i priča. Zbog toga što njihove priče posjeduju lijepe i slatke djevojke ali i lijepe mladiće te zbog originalnosti, iznenadnih preokreta u radnji, čarolije, futurističkih ideja, unošenje motiva iz drugih žanrova i različitih motiva CLAMP su tijekom godina stekle obožavatelje oba spola. Njihove najpoznatije *mange* su „*Card Captor Sakura*“, „*Tsubasa*

Cronicals“, „*Chobits*“ te „*xxxHolic*“ te su sve četiri dobile svoju *anime* adaptaciju (Amano, 2004)

Takeuchi se posebno istaknula u *shojo* podžanru *magical girl* te je stvorila jednu od najpoznatijih čarobnih djevojaka ikad: Sailor Moon ili Mjesečevu Ratnicu. Njezin je najpoznatiji rad, „*Bishojo Senshi Sailor Moon*“ ili kraće „*Sailor Moon*“ objavljivan od 1992. do 1997. godine. Uz specifičan i originalan dizajn svakog lika u svojem radu, Takeuchi također uvodi u *magical girl* žanr jednu novinu: junakinje svoje moći koriste za borbu protiv zla, a ne za zabavu kako su to činile čarobne djevojke prije „*Sailor Moon*“. Svaka od djevojaka ima svoj specifičan karakter te se svatko mogao povezati barem sa jednom od njih. „*Sailor Moon*“ je dobila dvije *anime* adaptacije, jednu 1992. i drugu 2014. (Amano, 2004)

Kada je riječ o *seinen* i *josei* žanrovima, valja napomenuti da ima mnogo autora koji su pridonijeli njihovom razvoju na različite načine, no dvoje autora svakako valja spomenuti, ponajprije zato što su popularizirali određeni podžanr te u njega uveli revolucionalne novine. Za *seinen* to je Ito Junji a za *josei* to je Haruka Minami. (Amano, 2004)

Svaki od navedenih *mangaka* utjecali su na *mangu* u cjelini kao i na razvoj pojedinih žanrova te su pomogli mnogim ljudima unutar i izvan Japana da otkriju ovaj medij.

3. Djeca predškolske dobi i *kodomo manga*

Zato što je *manga* jedinstven medij kojeg se ne može uspoređivati s pojmom stripa koji je znan zapadnim zemljama svijeta, valja reći da *manga* može ponuditi različite poticaje djeci predškolske dobi te im pomoći da razviju različite vještine.

U Japanu djeci je *manga* ponuđena u najranijoj dobi te je najčešće riječ o *kodomo mangi*, to jest, *mangi* namjenjenoj djeci. U najranijoj dobi djeca još ne mogu pravilno pročitati tekst koji se nalazi u razgovornim oblačiću *mange*, no ovaj medij je djeci i dalje zanimljiv ponajprije zbog načina ilustracije. Kada krenu u školu, japanska djeca već znaju čitati *hiraganu* te znaju pročitati svoje ime napisano na *kanjiju*. U narednih dvanaest godina škola će se pobrinuti da djeca ovladaju s ostala dva pisma, *katakanom* i *kanjijem*, što će nadalje razviti njihove čitačke i kognitivne vještine. (Allan, Ingulsrud, 2008)

Razvitak čitačkih sposobnosti kod djece također je popraćen boljim razumijevanjem *mange* kao medija jer u kasnijem školovanju djeca sve više počinju konzumirati *mangu* kao medij. U svom radu Allan i Ingulsrud (2008) su proveli istraživanje o tome na koji način djeca rane školske dobi čitaju *mangu*. Djeca u dobi od sedam do dvanaest godina još nisu sposobna tečno čitati *katekanu* i *kanji* što im znatno zna otežavati čitanje. Rezultatima se pokazalo da djeca najčešće pročitaju teks u razgovornim oblačićima te onda ponovno prijeđu pogledom preko kadra kako bi shvatili što se u sceni događa. Ukoliko ne razumiju neki znak ili riječ, djeca najčešće pročitaju sadržaj oblačića ponovno, a ako i dalje ne razumiju pitaju odrasle za pomoć. Ovakvi rezultati pokazali su se istima i kod djevojčica i kod dječaka te što djeca postaju starija to manje pitaju odrasle za pomoć i puno više ponavljaju čitanje.

Čitanje *mange* zahtjeva multimodalne sposobnosti, točnije, sposobnost da se čita i promatra slika u isto vrijeme kako bi se razumijela radnja. Razlog zašto je to kod *mange* važno jest sam način na koji *manga* prenosi priču: važno je shvatiti kontekst u kojem se radnja odvija jer to može utjecati na shvaćanje priče. (Schwartz i Rubinstein-Avila, 2006, prema Truter, 2016). Nadalje, likovi unutar *mange* nacrtani su na specifičan način, pogotovo u *kodomo mangi*. Njihova je uloga izazvati određene pozitivne emocije kod čitatelja što pomaže u dječjem emocionalnom razvoju. (Schwartz i Rubinstein-Avila, 2006, prema Truter, 2016). Posljednje, način na koji autori *mange* indirektno kazuju priču omogućuje djeci da se poistovjete sa likovima te shvate priču iz različitih gledišta što pomaže njihovom predčitačkom, kognitivnom i emocionalnom razvoju. (Williams, 2001, prema Truter, 2016)

3.1. Kako djeca predškolske dobi uče

Prije nego što se počne opisivati mogući utjecaj koji *kodomo mange* mogu imati na djecu predškolske dobi, najprije treba obrazložiti tko je predškolsko dijete te na koji način predškolsko dijete uči.

Dijete predškolske dobi jest sposobno i kompetentno biće čije su potrebe i mogućnosti fokus predškolskog obrazovanja. Dijete jest i sukonstruktor vlastitog znanja te sudionik u vlastitom odgoju jer se njegove želje uzimaju u obzir te su ravnopravne. Dijete je već od rane dobi sposobno učiti i upijati znanje na sebi svojstven način te se odgojno obrazovna praksa mora prilagoditi načinu na koji pojedino dijete uči. (Gopnik, 2003)

Saznanja o tome kako dječji mozak funkcionira i na koji način djeca uče postupno su implementirani u plan i program predškolskog odgoja te se današnji kurikulum temelji na holističkom shvaćanju djeteta te filozofiji humanizma i sukonstruktivizma. Prema Varljan Herceg i suradnicima (2010) predškolski je odgoj fleksibilan i slobodan proces koji najviše ovisi o stručnim kompetencijama odgajatelja te organiziranosti pojedinog dječjeg vrtića. Iako je kurikulum dokument koji se na neki način mora implementirati unutar odgojno-obrazovne prakse, odgajatelji su ti koji vrše planiranje i realizaciju kurikuluma unutar ustanove. Rani i predškolski odgoj nepredvidljiv je i dinamičan proces te zahtjeva od odgajatelja brojne kompetencij pomoću kojih će svakom djetetu omogućiti priliku za učenje dok istovremeno provodi i potiče aktivnosti propisane kurikulumom.

Postoji mnogo načina na koje dijete može usvojiti nova znanja, no najznačajniji način učenja kod predškolske djece jest igra. Igra je iznimno vrijedan sadržaj koji djeci u predškolskoj ustanovi pruža brojne mogućnosti, od motoričke aktivnosti preko socio-emocionalne komunikacije sa vršnjacima pa sve do kognitivne aktivnosti za vrijeme pojedinih igara. Vrsta igara ima mnogo te svaka vrsta značajnije potiče jedno područje dječjeg razvoja. Djeca se mogu igrati sama, sa svojim vršnjacima i s odraslima, a odgajatelj igre može obogatiti brojnim poticajima ili idejama koje djeca nadalje razvijaju tijekom aktivnosti igre što nadalje potiče njihov kognitivni razvoj i razmišljanje. Djeca imaju potrebu za igrom iz različitih razloga, bilo da se radi o razonodi i zabavi, nošenju sa nekim problemom koji ih trenutno muči ili druženju s prijateljima, pozitivni učinci igre su brojni. (Varljan Herceg i sur., 2010)

Ipak, postoje određene aktivnosti i igre kojima se može odmoći dječjem razvoju a da toga odgajatelji i roditelji nisu ni svjesni. Rajović (Izvor: Ranko Rajović – Child Development and the games that might damage it (UNICEF conference) - <https://www.youtube.com/watch?v=E7GWiEjju4&list=WL&index=31&t=0s>) u svojem predavanju najprije navodi način na koji se stvaraju i zadržavaju sinapse unutar mozga. Navodi da se najviše sinapsi u mozgu stvara za vrijeme predškolskog perioda, a pogotovo u područjima za govori i za matematičko znanje. Mozak na početku života djeteta posjeduje određeni broj sinapsi koje se održavaju i razvijaju zbog različitih podražaja u djetetovoj okolini. Ukoliko djetetu manjka određenih podražaja ili nema priliku razvijati određene sinapse u mozgu, mozak ih se rješava te se rečene sinapse nikada ne mogu ponovno povezati. Rajović nadalje navodi činjenicu da brojne sinapse koje su u kasnijem životu ključne za dobro asocijativno znanje te dobro znanje matematike, no zbog načina na koji je školski sustav uređen u Republici Hrvatskoj i na cijelom području balkanskog poluotoka, djeca su na tom području vrlo loša u asocijativnom znanju kasnije u životu. Nadalje uspoređuje djecu sa ovih područja sa djecom iz drugih dijelova svijeta, prvenstveno zemalja Azije. Navodeći da djeca u Aziji započinju svoje školovanje u dobi od četiri ili pet godina, Rajović također ističe činjenicu za azijska djeca uče različite vrste slikovnog pisma. Slikovna pisma imaju određeni način na koji se čitaju te taj način čitanja potiče djecu da razvijaju svoje asocijativno mišljenje.

U drugom predavanju, Rajović navodi greške koje roditelji čine a koje mogu znatno utjecati na kognitivne sposobnosti djece. Roditelji često sprječavaju djecu da skaču, da se vrte ili da se igraju u lokvama vode, kao najčešći razlog navodeći strah od povrede djeteta ili prljanje odjeće. Rajović navodi da su te aktivnosti ključne za djecu jer dijete u pokretu razvija svoj mozak te čini rečene radnje samo kada mu njegov mozak signalizira da mu je to potrebno. Rajović također navodi da roditelji ne smiju forsirati prije navedene aktivnosti jer samo mogu pogoršati stanje. Ključno je da roditelji, a i odgajatelji, dozvole djeci da rade određene aktivnosti te da se igraju na način koji njima najbolje odgovara te da je najvažnije da odrasli osiguraju sigurno okruženje za dječju igru. (Izvor: Kako povećati mentalne sposobnosti djece? Dr. Ranko Rajović – <https://www.youtube.com/watch?v=I3SLGLD9GM&list=WL&index=30&t=0s>)

Igra jest jedan od sastavnih dijelova dječjeg razvoja te komponenta koja je nezamjenjiva u djetinjstvu. Ipak, treba naglasiti određene razlike između naše zapadnjačke kulture te istočnjačkih, azijskih kultura koje značajno utječu na dječji razvoj, svaka na svoj način.

3.2. Usporedba Istoka i Zapada

U ovom poglavlju će se spomenuti utjecaj istočnjačke i zapadnjačke kulture na djetinjstvo općenito, ali i na pojedina područja djetinjstva i učenja u predškolskoj dobi.

Shvaćanje važnosti igre u svakoj kulturi je različito. Parmar i suradnici (2004) proveli su istraživanje u koje se uključilo roditelje iz Sjedinjenih Američkih Država i Europe te roditelje imigrante iz različitih azijskih zemalja, najviše Kine, Tajvana i Južne Koreje. Istraživalo se koliko mišljenje o igri utječe na odgoj i razvoj djeteta te su glavne hipoteze istraživanja bile sljedeće: 1) Roditelji azijskog porijekla staviti će veći naglasak na svoju ulogu učitelja nego suigrača u razvoju njihovog djeteta u odnosu na američke i europske roditelje; 2) Roditeljsko mišljenje o igri znatno utječe na dječju prilagodbu u vrtiću i kasnije u školi. Nakon što je istraživanje provedeno, rezultatima se pokazalo da američki i europski roditelji vide igru kao ključan dio djetetovog odrastanja te su dozvoljavali svom djetetu da se stalno igra. Roditelji azijskog porijekla na igru nisu gledali kao na nešto važno te su smatrali da je važnije da njihovo dijete dobije prednost u edukaciji time što su njihova djeca rano počela čitati i pisati.

U drugom istraživanju koje je proveo Gough (1996), ispitalo se zašto europska i američka djeca imaju poteškoća u učenju čitanja i pisanja u odnosu na djecu iz Azije. Čitanje se sastoji od dva dijela: prepoznavanja simbola koji se nalaze na stranici te razumijevanje značenja koje simboli imaju. Djeca se u predškolskoj dobi pretvaraju da čitaju iako samo promatraju slova na stranici, no na taj način se igraju i pripremaju za vrijeme kada će biti spremni naučiti čitati. Također, predškolska djeca mnogo uče o čitanju i slovima kada im roditelji čitaju. Nakon što je istraživanje provedeno, Gough uočava ključnu razliku između europske i američke djece te azijske djece: djeca su sposobna mnoge riječi naučiti uz pomoć selektivne asocijacije, ponajprije kako bi zapamtila kako riječ ili simbol izgleda. Zato što mnogo azijskih jezika ima slikovno pismo, azijska djeca lakše pamte simbole i slova koja će im kasnije biti potrebna, ponajprije zato što pamte kako simbol izgleda. U Europi i Americi djeca imaju mnogo manje slova koje moraju naučiti, no zato što je njihovo formalno učenje čitanja pomaknuto na šestu i sedmu godinu, njihov proces učenja čitanja i pisanja puno duže traje u odnosu na azijsku djecu koja simbole počinju učiti u trećoj i četvrtoj godini.

Kultura i mišljenje roditelja znatno utječe na to da li će se djeca više igrati i kada će naučiti čitati, no najvažnije je uzeti u obzir prednosti obaju velikih kultura u odgoju djece.

3.3. *Kodomo manga*

Kodomo manga jest vrsta medija koja se može upotrijebiti unutar pedškolske ustanove kako bi se obogatilo dječju igru i kreativnost, no prije nego što se o tome nešto više kaže, valja objasniti specifičnost *kodomo mange* kao žanra *mange* te specifičnosti koje su vezane za stil i ilustraciju *kodomo mange*.

Kodomo manga jest žanr *mange* koji je namijenjen djeci ispod 13 godina života te ima dva podžanra, *kodomo shonen*, koji je namijenjen dječacima i *kodomo shojo* koji je namijenjen djevojčicama. Neke od specifičnih podžanrova uključuju basne, fantaziju, superjunake, razne radne profesije, životinje te strašne priče koje nisu previše strašne za malu djecu. (Koyama-Richard, 2004)

Kodomo manga jest prva vrsta stripa koju koju pojedinac u Japanu počinje čitati te su glavni likovi unutar *mange* najčešće istog godišta kao i čitatelji rečene *mange*. Svakodnevni život djece i njihove rutine transformiraju se fantastičnim događajima ili likovima čije akcije i reakcije samo dalje razvijaju priču. (Asensio, 2009)

Kompleksnost priča unutar *kodomo mange* ovisi o dobi djece za koju je *manga* namjenjena. Mlađa djeca koja još pohađaju vrtić više će voljeti jednostavnije priče i kako odrastaju njihov interes za zamršenije priče će samo rasti. Postoji mnogo tema o kojima se može pisati u *kodomo mangama*, od kojih su najzastupljenije priče o *chibi* ili umanjenim likovima poput životinjica ili djece, no tu su i obične priče o životinjama koje su unutar priče glavni likovi ili samo pomagači glavnom liku. (Truter, 2016)

Kodomo manga imala je svoj razvojni put kao i svi ostali žanrovi *mange* te određene naslove kojima se najviše utjecalo na definiranje žanra. *Kodomo manga* također ima specifičan stil ilustriranja likova i pričanja priče o kojem će biti riječi u daljnjim poglavljima.

3.3.1. Razvoj *kodomo mange*, stil i ilustracija

Kao i svaki žanr i podžanr *mange*, *kodomo manga* ima specifičan stil ilustracije koji najbolje može prikazati ono o čemu se u priči radi, a da u isto vrijeme odgovara godištu njezinih čitatelja, u ovom slučaju mlađoj djeci.

Termin *kodomo manga* pojavio se tijekom prvih desetljeća prošlog stoljeća, kada su se u mnogim časopisima koji su u Japanu bili popularni u to vrijeme počele pojavljivati kratke ilustrirane priče koje bi majke čitale svojoj djeci. Žanr se počeo dalje razvijati nakon završetka Drugog svjetskog rata, u vrijeme kada je počeo stvarati i Osamu Tezuka, koji je bio autor dvije vrlo poznate *kodomo mange*, „Astro Boy“ i „Kimba, bijeli lavić“. Tezukin rad u ovom žanru potpomogao je definirati *kodomo* žanr te su u narednim desetljećima nastajale mnoge druge *mange* čija su ciljana publika bila isključivo djeca. Utjecajem *kodomo mange* i njezinog stila ilustracija počele su nastajati i druge vrste medija za djecu poput *kodomo animea* i *kodomo igrice*. (Koyama-Richard, 2004)

Stil ilustracije *kodomo mange* oslanja se ponajprije na „slatkoću“ likova kako bi oni bili zanimljiviji djeci. Pošto su glavni likovi ovih *mangi* najčešće djeca, ilustracije mogu varirati i imati mnogo stilova, ponajprije zato što su proporcije dječjeg tijela specifične te se njima na papiru može lako manipulirati kako bi se nešto napravilo „slatkim“. (Asensio, 2009) Pet je ključnih pojmova vezanih za *kodomo* ilustraciju jesu *chibi*, *moe*, *kawaii*, *lolita* i *magical girl*, no fokus će najviše biti na *chibi* i *kawaii* likovima pošto je *magical girl* pojam već objašnjen u prethodnim poglavljima. *Chibi* likovi su minijature koje odlikuje njihova velika glava, velike oči i kratko, maleno tijelo. Ovi likovi najčešće služe kao pomagači glavnim likovima ili kao humoristični likovi koji na zabavan način objašnjavaju radnju. *Kawaii* jest japanska riječ koja se prijevodi kao „slatko“ te opisuje najčešće ženski lik koji je vrlo sladak u načinu na koji izgleda. *Kawaii* ženske likove odlikuju velike oči, nježne nijanse boja te slatka odjeća. *Kawaii* mogu biti i dječaci, no ovakvi se likovi najčešće viđaju u *kodomo mangama* za djevojčice. Kada je riječ o *kodomo mangama* za dječake, likovi su malo realističnije prikazani, ali su također znatno sličniji karikaturama nego pravoj slici djeteta određene dobi. Linije u *kodomo mangi* su jasno naglašene i sa manje detalja, ali su jasno vidljive dok su boje jarke i u raznim kombinacijama, ali isto tako ne prenapadne. (Truter, 2016)

Svaki djelić stila *kodomo mange* najbolje se može vidjeti unutar nekih vrlo poznatih naslova koji su pokrenuli određene promjene unutar žanra ili potvrdili određeni stil ilustracije.

3.3.2. Najpoznatije *kodomo mange*

Sljedećih pet *kodomo mangi* predstavljaju dobar primjer onoga što *kodomo manga* jest u svojoj srži te se smatraju dobrim štivom za mlađu djecu, čak i za djecu koja još pohađaju vrtić. Naslovi tih *mangi* su: „Astro Boy“, „Kimba, bijeli lavić“, „Doraemon“, „Chijin slatki dom“ te „Hamtaro“.

Prva *manga* o kojoj će biti riječ jest „Astro Boy“ ili „Tetsuwan Atom“ kako je originalno nazvan. Autor ove *mange* jest slavni Osamu Tezuka te se „Astro Boy“ smatra njegovim najpoznatijim radom. „Astro Boy“ imao je 21 *manga* knjigu i 85 poglavlja te je bio izdavan u razdoblju od 1951. do 1968. „Astro Boy“ je priča o malenom robotu kojeg je znanstvenik sagradio kao zamjenu za svog preminulog sina no nakon što je shvatio robot ne može zamjeniti pravog dječaka, znanstvenik napušta malenog robota. Robot je zatim nađen od strane drugog znanstvenika koji mu da ime Astro Boy. Sa svojih sedam moći te snagom od sto tisuća konja, Astro Boy dobio je zadatak da brani Japan od brojnih neprijatelja i sila zla. „Astro Boy“ imao je nekoliko *anime* adaptacija. Iako „Astro Boy“ nije čista *kodomo manga*, ima mnogo elemenata koji bi mogli biti zanimljivi djeci. Stil ilustracije jest vrlo jednostavan, gotovo svi likovi imaju velike oči, a glavni lik Astro Boy podsjeća na dječaka u dobi od sedam do deset godina. Iako je *manga* većinom crno-bijela, kontrast svjetla i tame lako je uočljiv te su crte jasne i uočljive. Gotovo svako poglavlje konstruirano je kao priča za sebe te na kraju svakog poglavlja postoje poruke i lekcije koje se moraju naučiti. (Izvor: MyAnimeList: Tetsuwan Atom - https://myanimelist.net/manga/728/Tetsuwan_Atom?q=astro%20boy)

Sljedeća *manga* dolazi od istog autora, a nosi naziv „Kimba, bijeli lavić“ ili u originalu „Jungle Taitei“. Ovu *mangu* Tezuka je objavljivao prije *mange* „Astro Boy“, ova *manga* bila je kraća, sastojala se od samo tri *manga* knjige i 23 poglavlja. *Manga* je bila objavljivana u razdoblju od 1950. do 1954. godine. „Kimba, bijeli lavić“ prikazuje priču malenog lava koji je sa svojom majkom Kraljicom Džungle trebao iz Afrike biti odveden u zoološki vrt no uspije pobjeći nakon što mu majka ispriča o tome kako je on nasljednik prijestolja afričke džungle. Kimba se sam odluči vratiti u Afriku te postati kraljem, no njegova avantura započinje kada umjesto u Africi završi na Arapskom poluotoku. U originalnom japanskom izdanju lavićevo ime zapravo je Leo, no u prijevodu je lavić dobio ime Kimba. „Kimba, bijeli lavić“ također se ne smatra čistom *kodomo mangom*, no kao i „Astro Boy“ ima određene karakteristike *kodomo mange* koje bi djeca mogla smatrati zanimljivima. Prvenstveno, glavni lik ove priče jest lavić

koji govori. Zbog njegovog prvotnog godišta, djeca će se moći lakše poistovjetiti s njime. Nadalje, Kimba ima vrlo jednostavan dizajn, bijelo krzno, veću glavu i velike oči koje se smatraju slatkima. Njegove avanture na putu u Afriku mogu poslužiti za učenje mnogih novih činjenica o tom kontinentu, ali isto tako učiti o prosocijalnom ponašanju s obzirom da je Kimbin cilj postati dobar prijatelj svim životinjama. *Manga* također prati Kimbu kroz cijeli njegov život te omogućuje djeci uvid u ciklus života. (Izvor: MyAnimeList: Jungle Taitei - https://myanimelist.net/manga/1771/Jungle_Taitei?q=kimba%20the)

Sljedeća *manga* o kojoj će biti riječ jest „Chijin slatki dom“ ili „Chi's Sweet Home“. Autorica ove *mange* jest Kanata Konami, *manga* ima 12 knjiga te 219 poglavlja te je nešto novijeg datuma u odnosu na prethodne dvije spomenute *mange* jer je izdavana od 2004. do 2015. godine. Radnja ove *mange* vrlo je jednostavna: Chi je izgubljena mačkica koju pronađe i udomi malena obitelj Yamada. Svako poglavlje govori o tome kako Chi shvaća svoje novo okruženje na prilično humorističan način te se polako na njega počinje privikavati. Ova *manga* se također ne smatra čistom *kodomo mangom*, ali ima puno više elemenata koji ju čine prikladnom za djecu. Za razliku od većine stripova, ova *manga* je potpuno u boji, boje su iz različitih djelova spektra ali su komplementarne i nisu prenapadne. Dizajn likova je jednostavan, Chi je slatka mačkica sa velikim očima i velikom glavom, ali njezina „slatkoća“ nije prenaplaćena. Poglavlja su kratka sa jednostavnim problemima i preprekama koje Chi mora prijeći kako bi došla do željenog cilja. Zbog kratkoće i humorističnosti poglavlja ova *manga* može biti prikladna za malu djecu koja još ne mogu zadržati pažnju dulje vremensko razdoblje. Ova *manga* bi također mogla potaknuti razgovor o ljubimcima koje djeca imaju kod kuće. (Izvor: MyAnimeList: Chi's Sweet Home - https://myanimelist.net/manga/1397/Chis_Sweet_Home)

Predzadnja *manga* o kojoj će biti riječ jest „Doraemon“ autora Fujija F. Fujika. Ova *manga* poprilično je dugačka, sa 45 knjiga, 821 poglavljem te vremenom izdavanja u razdoblju od 1969. do 1996. godine. Radnja ove *mange* započinje predstavljanjem dječaka Nobija koji je vrlo lijn te nema nikakve posebne talente. Njemu u pomoć dolazi android-robot u obliku mačke imena Doraemon te sa svojim smješnim elektroničkim napravama želi pomoći Nobiju kako god zna. Jedini problem jest: Doraemon nije najkompetentniji robot pomagač koji postoji te on i Nobi upadnu u mnogo nevolja, ali i smješnih situacija. Ova *manga* jest čisti primjer *kodomo* žanra, ne samo zbog načina na koji je ilustrirana već i zbog načina na koji je priča ispričana. Dizajn likova vrlo je jednostavan no dizajn robota Doraemona vrlo je lako prepoznatljiv bilo kome tko je čitao *mangu* te se smatra jednom od

maskota djetinjstva u Japanu. Priča poučava važne lekcije o prijateljstvu, samopouzdanju te zauzimanju za sebe te odnos između Doraemona i Nobija primjer je jednog od najčudnijih, ali i najsnažnijih prijateljstava u bilo kojoj *kodomo mangi*. (Izvor: MyAnimeList: Doraemon - <https://myanimelist.net/manga/1032/Doraemon?q=doraemon>)

Posljednja *manga* o kojoj će u ovom poglavlju biti riječ jest „Hamtaro“ autorice Ritsuko Kawai. *Manga* jest bila objavljivana u razdoblju od 1997. do 2000. godine te ukupno ima tri *manga* knjige naziva „A Home of Hamtaro and Other stories“, „Hamtaro gets lost and Other stories“ i „Jealous Hamtaro and Other stories“. „Hamtaro“ prikazuje priču malenog hrčka imena Hamtaro čiji je vlasnik desetogodišnja djevojčica Hiroko Haruna. Zbog svoje znatiželje i vedrog duha, maleni Hamtaro svaki dan odlazi u nove pustolovine u obližnju šumu gdje živi skupina hrčaka znani kao „The Ham-Hams“ te zajedno s njima otkriva svijet. Sama činjenica da je ova *manga* prikazana iz perspektive malenog hrčka čini ju zanimljivom za djecu. Hamtarov dizajn vrlo je jednostavan, no usprkos tome ističe njegovu slatkoću a isto se može reći i za druge hrčke koji se pojavljuju u priči. Njegove interakcije sa drugim hrčcima vrlo su humoristične i slatke, no zbog Hamtarove domišljatosti drugi hrčci iznimno ga cijene. Ova *manga* dobila je brojne *anime* adaptacije zbog same činjenice da je ova priča voljena od strane nekoliko generacija djece koje su njom odrastale. (Izvor: MyAnimeList: Hamtaro - <https://myanimelist.net/manga/11696/Hamtaro?q=hamtaro>)

Svih pet *mangi* predstavlja određene karakteristike *kodomo* žanra te postavljaju određenu vrstu standarda kada je riječ o stvaranju *kodomo mange* za djecu i za rad sa djecom, kako kod kuće tako i u obrazovnim ustanovama.

3.3.2. Uporaba *kodomo mange* u predškolskoj dobi i vrtiću

Kada je riječ o uporabi *kodomo mange* konkretno u predškolskoj ustanovi, potrebno je znati određene činjenice prije nego što se odgajatelj odluči na ponudu poticaja kao što je *manga*.

Uporabu *kodomo mange* u predškolskoj ustanovi može se podijeliti na dva dijela: 1) korištenje već postojeće i poznate *kodomo mange* u radu sa djecom; 2) izrada originalne *kodomo mange* ovisno o interesima djece unutar skupine ili lekcijama koje odgajatelj djecu želi poučiti. Kada se radi o prvoj soluciji, najviše treba voditi računa o dvije komponente, a to su činjenica da su japanska i hrvatska kultura jako različite jedna od druge te da određeni elementi u *kodomo mangama* djeci iz Hrvatske mogu biti nerazumljive, prvenstveno zato što su već postojeće *kodomo mange* pisane isključivo za japansko tržište. Kao što navode Allan i Ingulsrud (2008), u Japanu se djeca sa *mangom* susreću od najranije dobi te uz to što služi kao sredstvo zabave i razvedenja, japanska djeca također uz pomoć *mange* uče čitati, prvenstveno *hiraganu*. Također valja napomenuti da je humor koji je prikazan u japanskim *kodomo mangama* različit od onoga što bi djeca u zapadnjačkim zemljama smatrala smješnim. Odluči li se odgajatelj na uporabu već postojećih *kodomo mangi* potrebno je da ih prvo sam pročita te prosudi ako iz određene *mange* može iskoristiti pojedino poglavlje ili pak cijelu priču kako bi se aktivnosti u ustanovi nadopunile.

No, u naredna dva poglavlja više će biti napisano o drugoj soluciji, to jest, stvaranju originalne *kodomo mange* za potrebe rada u ustanovi. Odgajatelj može samostalno ilustrirati i dati tiskati *kodomo mang*u ili može zadužiti ili platiti umjetnika ili strip-crtača da to učini, sve ovisno o vještinama koje sam odgajatelj posjeduje. Varljan Herceg i suradnici (2010) navode osobne i profesionalne kompetencije odgajatelja te naglasak stavljaju na one koje su posebno važne kada se u skupini provode likovne aktivnosti. Ponajprije, autori navode da je za poziv odgajatelja potrebna svestrana osoba koja je volja stalno raditi na sebi i unaprijedivati svoju praksu, ali i pokazivati svoju „unutarnju ljepotu“, točnije svoju sposobnost da suosjeća, voli, sluša, pomaže i potiče, kako djecu tako i svoje kolege i roditelje djece o kojoj se brine. Kada je riječ o profesionalnim kompetencijama, valja naglasiti da odgajatelj mora posjedovati mnogo praktičnog znanja iz znanosti, biti vješti govornik, biti prisutan u kulturnom životu zajednice, ali također imati i pozitivan stav prema likovnosti i stvaralaštvu.

U sljedećim poglavljima biti će riječi o tome što je sve potrebno za uspješnu implementaciju *mange* u rad predškolske skupine.

3.3.2.1. Likovni problemi oblikovanja kod stvaranja *kodomo mange* za djecu predškolske dobi

Kada se odgajatelj odluči stvoriti *kodomo mangu* sa specifičnim ciljem, ključno je da vodi računa o nekoliko važnih komponenata, a to su stil i ilustracija *kodomo mange*, prigodni likovi te tema priče.

Kada je riječ o stilu ilustracije, Asensio (2009) iznosi činjenicu da se *kodomo* stil ilustracije temelji na jasno vidljivim crtama te jarkim bojama, pogotovo na naslovnim stranicama *mangi*. Također, *kodomo* ima specifične oblike koji su osmišljeni tako da se njima prikaže „slatkoća“ glavnih likova, bilo da se radi o ljudima, životinjama ili biljkama te je taj „slatki“ stil jedna od ključnih oznaka *kodomo mange*. Nadalje, ovisno kome je *manga* namjenjena, količina „slatkoće“ te spektar boja u *mangi* će varirati. Na primjer, radi li se o *mangi* koja je namjenjena dječacima, biti će manje elemenata koji prikazuju „slatkoću,“ a više elemenata koji prikazuju neku vrstu akcije, poput kretanja, trčanja, korištenja čarobnih moći, itd. Također valja napomenuti da iako je puno češće naći *kodomo mange* u crno-bijelom formatu gdje je oznaka volumena na stranici samo sjena, *kodomo manga* također može biti cijela u boji kao što se pokazalo u slučaju *mange* „Chijin slatki dom“. Boje koje se koriste kod bojanja *kodomo mange* najčešće su jednostavne te ne variraju u nijansama, a sjene su jasno odvojene i prikazane na predmetima unutar *mange*. (Truter, 2016) Treba spomenuti i način na koji *manga* općenito prenosi priču čitatelju te je taj način našao svoj put i u *kodomo mangu*. Riječ je o prije spomenutom pripovijedanju iz različitih gledišta. *Manga* autori, a samim time i autori *kodomo mangi* sposobni su svojim čitateljima predložiti različita gledišta koja će utjecati na njihovo viđenje priče, no također valja napomenuti za što je *manga* namjenjena za mlađu publiku, to se broj različitih gledišta smanjuje. *Kodomo manga* u prosjeku ima gledišta iz perspektiva dva do tri lika, najviše zbog toga što *kodomo manga* nema preveliki broj likova koji nose radnju kao što je to slučaj s *mangama* za stariju publiku. Ipak, pripovijedanje priče iz različitih gledišta i dalje je prisutno. (Cohn, 2011)

Sljedeća komponenta jesu glavni likovi koji nose radnju unutar *kodomo mange*. Djeca u dobi od tri do šest godina se vole poistovjećivati sa junacima o kojima čitaju ili gledaju crtane filmove te je ista stvar i s *manga* junacima. Dječaci će se željeti poistovjetiti sa super herojem o kojemu su čitali dok će djevojčice voljeti čitati o drugim djevojčicama njihove dobi koje imaju čarobne moći i bore se protiv zla. (Truter, 2016) Osim ljudskih likova, djeca vole čitati i o životinjama i biljkama, posebno ako je tim stvorenjima dana sposobnost govora. (Koyama-

Richard, 2004). Također je ključno napomenuti da će se djeca više voljeti poistivjeivati sa likovima koji su otprilike istog godišta kao i oni. (Asensio, 2009)

Većina *kodomo mangi* imaju određenu svrhu, bilo da se radi o promicanju različitih vrlina pojedinca ili učenju određenih životnih lekcija. Svaka *kodomo manga* te se poruke mogu prikazati drugačije, ovisno o radnji priče te vrsti likova koji nose radnju. (Asensio, 2009) Način na koji se te vrline prenose također ovisi i o načinu na koji su poglavlja napisana i ilustrirana. *Kodomo manga* može imati međusobno radnjom povezana kratka poglavlja ili radnjom nepovezane kratke priče kroz koje određeni likovi prolaze. (Truter, 2016)

Na kraju valja navesti još jednu komponentu, a to je pisani tekst unutar *mange*. Pošto je *kodomo manga* specifično namjenjena djeci različitih godišta, količina teksta, težina riječi i dužina rečenica varirat će od *mange* do *mange*. (Allan i Ingulsrud, 2008)

Sve navedene komponente ključne su u stvaranju *kodomo mange* koja će se koristiti unutar predškolske ustanove. Spektar korištenih boja te učestalost sjena varirati će u odnosu na dob djece, jednostavniji spektri boja će najčešće biti rezervirani za djecu između druge i treće godine dok će veći spektri boja biti primjereniji za djecu u dobi od četiri do šest godina. Kod odlučivanja o prigodnim likovima unutar *mange*, uz godište djece treba voditi računa i o interesu cijele skupine. Ukoliko skupina npr. Pokazuje veliki interes za učenje o mačkama, bilo bi prigodno staviti mačku kao glavnog lika unutar *mange*. Radnja i njezina zamršenost također ovisi o godištu djece. Ako je *manga* namjenjena mlađoj djeci, radnja će biti jednostavnija dok će *manga* za stariju djecu imati nešto zahtjevniju, a opet ne prezamršenu radnju. Kod odlučivanja koliko teksta staviti unutar *mange*, treba također voditi računa o starosti djece. Iako u Hrvatskoj većina djece ne uči čitati prije nego što krenu u osnovnu školu, mnogo djece una pročitati vlastito ime te pepoznati određena slova ili riječi. Uzimajući i taj element u obzir, odgajatelj će lakše razlučiti koliko komplicirane riječi i koliko dugačke rečenice može napisati unutar *mange*.

3.3.2.2. Mogući utjecaj *kodomo mange* na cjelokupni dječji razvoj

Kodomo manga možda ne predstavlja ključan poticaj koji će znatnije utjecati na cjelokupan razvoj predškolskog djeteta, no postoje određene komponente dječjeg razvoja na koje *manga* može samo pozitivno utjecati.

Varljan Herceg i suradnici (2010) u svojoj knjizi navode razvojne stadije kroz koje predškolsko dijete prolazi te kako se ono razvija na motoričkoj, ali i emocio-socijalnoj razini. Dijete se razvija kroz prvih šest godina života, u motoričkom razvoju prelazi iz bića koje se oslanjalo na vlastite reflekse te je ovisilo o odrasloj osobi u biće koje se svojevolljno i slobodno kreće po prostoru na načine na koje njemu odgovara. U socio-emocionalnom razvoju dijete prolazi kroz mnogo faza tijekom prvih šest godina života, posebice kada počne shvaćati društvene norme i društvene koncepte. Dječji interesi se također postepeno počinju razvijati te su djelomično ovisni o okruženju u kojem djeca žive, no ti interesi najbolje se mogu uočiti unutar predškolske ustanove. Uzme li se za primjer likovno stvaralaštvo djeteta, autori ističu koliko je poticanje kreativnosti djeteta u predškolskoj ustanovi važno za njihov cjelokupan razvoj, ne samo njihov likovni izričaj.

Kako navodi Van Drom (2014) prema Truter (2016), važnost i bogatstvo *kodomo mange* jest da se djeci predoči i prenese određenu priču koje će djecu naučiti neke moralne lekcije. Iz upravo tog razloga *kodomo manga* ima znatan utjecaj na dijete koje ju čita, posebno ako su likovi djetetu poznati ili se s njima može poistovjetiti. Zato što je *manga* tako jedinstven i specifičan medij, mogao bi vrlo pozitivno utjecati na djecu unutar predškolske ustanove.

Poveže li *mangu* sa svakim dijelom djetetovog razvojnog puta, može se reći da se može stvoriti *manga* za svaku dob predškolskog djeteta. Svojim inovativnim pričama te likovima djeci se dodatno mogu usvojiti njihove uloge u društvu, osjećaj poštovanja prema drugima, empatija te različite vrste prosocijalnog ponašanja. *Manga* također može se prikazati važnost obitelji, prijatelja te djeteta kao individue, ali isto tako može pomoći pri svladavanju brojnih prijelaznih perioda ili strahova koji predstavljaju stres za dijete.

Poveže li *mangu* da dječjim likovnim izričajem, kreativnošću i motivacijom, valja naglasiti da *manga* zbog svojih specifičnih ilustracija djeci može dodatno stvoriti osjećaj za estetski lijepo te učvrstiti njihovo znanje o bojama ili određenim ilustriranim pojavama. Nadalje, svojim inovativnim prikazom pustolovina likova *manga* može služiti kao dodatan poticaj dječjoj kreativnosti i te može ih potaknuti na vlastito stvaralaštvo u bilo kojem obliku.

3.4. Pedagoška ili edukativna *manga*

Još je jedan podžanr *mange* moguće iskoristiti u predškolskoj ustanovi, ponajviše zbog toga što je ovaj podžanr *mange* stvoren isključivo da bi se iz nje naučile određene činjenice.

Prema Koyama-Richard (2004), pedagoška ili edukacijska *manga* jest vrsta *mange* kojoj je cilj podučiti čitatelje o određenoj temi. Edukativne *mange* mogu biti namijenjene za odrasle ljude, ali i za djecu. Edukativna *manga* nije toliko poznata niti raširena u zapadnjačkim zemljama, no u Japanu se smatra važnim dodatkom edukacije, posebice u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. Ilustracije u edukativnim *mangama* jesu jednostavne, ali atraktivne te je tekst lako razumljiv.

Neki od poznatijih primjera edukativnih *mangi* jesu serija *manga* knjiga autora Juna Aomura pod nazivom „History of Japan“ gdje autor na zabavan i pojednostavljen način prepričava cijelu povijest Japana. Također valja spomenuti i „Comic-ban Sekai no Denki“ serijal *manga* knjiga koje prikazuju živote brojnih poznatih povjesnih ličnosti, kako iz Japana tako i iz cijelog svijeta. Popularna edukativna *manga* kojom se podučava čitatelje o biologiji ljudskog tijela nosi naziv „Cells at Work“ ili u originalu „Hataraku Saibou“ te je njezin autor Akane Shimizu. U ovoj *mangi* glavni likovi jesu crvena krvna stanica i bijela krvna stanica koji putuju kroz cijelo tijelo i obavljaju svoja zaduženja te je cijeli taj proces prikazan na humorističan i inovativan način. (Izvor: MyAnimeList: Hataraku Saibou - https://myanimelist.net/manga/91641/Hataraku_Saibou)

Edukativna *manga* može se vrlo dobro iskoristiti i unutar predškolske ustanove. Ovisno o tome koji su interesi skupine, odgajatelj može pronaći ili samostalno ilustrirati *mangu* pomoću koje djeci može predložiti određenu temu, bilo da se radi o povijesti, fizici, kemiji ili nekoj drugoj temi. *Manga* će i dalje zadržati svoja ključna obilježja kao što su prepoznatljivost stila ilustriranja i inovativni načini prikazivanja određenih situacija ali će u isto vrijeme djeci omogućiti da na zabavan i interaktivan način saznaju nešto novo o svijetu oko sebe.

4. *Manga* stripovi za djecu predškolske dobi

Nakon što se u teorijskom dijelu prikazalo što je to *manga* te kakve utjecaje *manga* kao medij može imati na djecu predškolske dobi, valja predstaviti tezu ovog rada te opisati koji će se postupci primjeniti u praktičnom dijelu ovog rada.

Problem proučavanja ovog rada jesu značajke *manga* stripova te njihova potencijalna primjena unutar predškolske ustanove. Na području dosadašnjih postignuća na ovu temu provedene su studije o tome koje strategije djeca primjenjuju dok čitaju svoju najdražu *mangu* (Allen i Ingulsrud, 2008), zatim su dana objašnjenja o *kodomo mangama* te njihovom stilu ilustracije, ali i utjecaju na djecu (Truter, 2016) te je na kraju provedeno istraživanje u čijem je fokusu bila usporedba američkih stripova i japanskih *mangi* sa tehničke strane, točnije, kako se kadrovi razlikuju u ta dva slikovno-pripovjedačka medija (Cohn, 2011).

Namjera autorice ovog rada jest ponuditi *mangu* kao sredstvo i poticaj odgojno-obrazovnim djelatnicima, prikazati na koja sve područja djetetovog razvoja *manga* može potencijalno utjecati, postaviti likovni problem oblikovanja *mange* za djecu predškolske dobi te na kraju predstaviti načine na koje se *manga* može koristiti unutar predškolske ustanove.

Zadaci ovog rada jesu definiranje *mange* kao medija, napisati kratku povijest *mange*, objasniti žanrove *mange*, objasniti karakteristike *kodomo mange*, objasniti kako *manga* potencijalno može utjecati na razvoj djeteta, prikazati likovne probleme oblikovanja pri stvaranju *mange* za predškolsku djecu te prikazati aktivnosti koje se mogu pokrenuti uz pomoć *mange* unutar predškolske ustanove.

Kao primjer priložena je ručno crtana *kodomo manga* naziva „Hana i Noa u Zemlji čudesnih riječi“. Imena su prilagođena hrvatskom podneblju, dizajn i ilustracija odgovaraju stilu tipične *kodomo mange* te je priča podjeljena u šest poglavlja. Radnja prati brata i sestru koji završe u Svijetu čudesnih riječi gdje moraju upotrijebiti riječi „hvala“, „molim“, „oprosti“ i „izvoli“ kako bi našli put kući. *Manga* je tako koncipirana da se može djeci čitati u cijelosti ili samo poglavlje po poglavlje jer svako poglavlje ima određenu kratku priču i moralnu lekciju. Osim čitanja djeci, ova *manga* može se dati djeci da listaju i čitaju s obzirom da je teks i dijalog vrlo jednostavan i lako pamtljiv. Osnovna namjera ove *mange* jest utjecati i potaknuti razvoj dječjeg prosocijalnog ponašanja, rječnika, zajedništva, suradnje, kreativnosti i mašte. Brat i sestra unutar ove *mange* moraju si međusobno pomagati te se životinjama obraćati s poštovanjem kako bi prešli prepreke koje će se pred njima naći.

4.1. Primjer *mange* „Hana i Noa u Zemlji čudesnih riječi“



Ovo jest primjer prve stranice *mange* „Hana i Noa u Zemlji čudesnih riječi“. U prvom poglavlju Hana je u potrazi za svojim Zecom te ga njezin brat uoči kako trči kroz kuću i prema vrtu. U vrtu Zec prolazi kroz vratašca koja se nalaze u drvetu te ga zbunjene brat i sestra odluče slijediti da bi na poslijetku propali kroz rupu u drvetu.



Kao prvo poglavlje ove *mange*, sa prve dvije stranice djecu se želi uvesti u čudesan svijet Zemlje čudesnih riječi te prikazati početak putovanja Hane i Noe. Kroz svoje putovanje brat i sestra susreću mnoge životinje i biljke koje im pomažu da dođu do cilja te Hana i Noa zauzvrat moraju pokazati svoju pristojnost kako bi im životinje bile blagonaklone. Ni Hana ni Noa nisu u potpunosti dobri ni u potpunosti nepristojni te se oboje međusobno opominju kada se ponašaju nepristojno. Na kraju svog putovanja Hana i Noa od Zeca dobivaju dar za sve napore koje su prošli te se sretno vraćaju kući.

5. Zaključak

U ovom radu pokušale su se predložiti prednosti *mange* kao medija koji se može koristiti unutar predškolske ustanove.

Najprije je bilo riječi o tome što je to *manga*, koje su njezine specifičnosti u prenošenju priče ili stilu ilustracije. Nadalje je bilo riječi o tome kako se *manga* razvijala stoljećima, od vremena feudalnog Japana kada su se javili prvi slikovni zapisi na svitcima ili *emaki*, preko Edo razdoblja, Meiji razdoblja, postratnog razdoblja pa sve do današnjeg dana. Na kraju prvog djela rada, bilo je riječi o utjecaju *mange* na današnje japansko društvo, ali i o tome koji sve žanrovi *mange* postoje te koji su poznati *manga* crtači ili *mangake* zaslužni za popularizaciju ovog medija.

U drugom djelu rada bilo je riječi o tome na koji način predškolska djeca uče te na koji način *manga* može dodatno pomoći u njihovom razvoju ili barem u određenim područjima njihova razvoja. Nadalje se pojasnio pojam *kodomo mange*, njezine karakteristike kada je riječ o prenošenju priče i stilu ilustracije, ali i o određenim specifičnim pojmovima vezanim uz *kodomo mangu* kao što su *kawaii* i *magical girl*. Na kraju su se pojasnili određeni mogući utjecaji *kodomo mange* na određena područja dječjeg razvoja te koja specifična obilježja potencijalno mogu pozitivno utjecati na dječji razvoj. Predstavljena je i pedagoška ili edukacijska *manga* koja se također može koristiti unutar predškolske ustanove kada skupina djece želi obraditi neku temu, bilo da je riječ o povijesti, zemljopisu ili temama iz prirodoslovnja.

U posljednjem djelu rada bila je riječ o *kodomo mangi* koja je napravljena posebno kako bi se pokazale mogućnosti ovog medija, a njezin naziv je bio „Hana i Noa u Zemlji čudesnih riječi“. *Mangu* je osmislila i ilustrirala autorica ovog rada. *Mangom* se želio potaknuti razvoj dječjeg prosocijalnog ponašanja, rječnika, suradnje, maštovitosti, kreativnosti te kognitivnog razvoja te su Hana i Noa prikazani na način da nisu u potpunosti pristojni ali ni u potpunosti nepristojni.

Proučavanjem navedene problematike željelo potaknuti odgojno obrazovne djelatnike da istraže *mangu* kako bi dodali još više šarolikosti svojoj praksi unutar predškolske ustanove. Također se nadamo da će ovaj rad zainteresirati i druge te da će i sami željeti saznati nešto više o *mangi* i njezinom potencijalnom utjecaju na dječji razvoj jer, iako se ovaj medij polako proširuje na zapadnjačke kulture, i dalje nema mnogo radova ili istraživanja na ovu temu.

5. Literatura

1. Allen, K., Ingulsrud, J. E. (2008) Strategies used by children when reading manga. *The Journal of Kanda University of International Studies*, 20, 23-41.
2. Amano, M. (2004). *Manga design*. Taschen, Koln.
3. Asensio, P. (ur.) (2009). *The Monster Book of Manga: Boys*. COLLINS DESIGN, New York; maomao, Barcelona.
4. Cohn, N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. *Image and Narrative*, 2011, 12.1: 120-134.
5. Gopnik, A. (2003). *Znanstvenik u kolijevci: što nam rano učenje kazuje o umu*. Educa, Zagreb.
6. Heer, J., Worcester, K. (2009). *A comics studies reader*. Jackson, University Press of Mississippi.
7. Gojkov, G., Rajović, R., Stojanović, A. (2015). NTC Learning System and divergent production. *Research in Pedagogy*, 5(1), 109.
8. Gough, P. B. (1996). How children learn to read and why they fail. *Analys of dyslexia*, 46(1), 1-20.
9. Groensteen, T. (2009). *The Impossible Definition*. Heer, J., Worcester, K. (ur.) *A comics studies reader* (124-130 str.). Jackson, University Press of Mississippi.
10. Koyama-Richard, B. (2003). *One thousand years of manga*. Paris, Flammarion.
11. Parmar, P., Harkness, S., Super, C. M. (2004). Asian and Euro-American parents' ethnotheories of play and learning: Effects on preschool children's home routines and school behaviour. *International Journal of Behavioral Development*, 28(2), 97-104.
12. Power, N. O. (2009). *God of comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. Jackson, University Press of Mississippi.
13. Shwalb, D., Nakazawa, J., Shwalb, B. J. (2006). *Applied developmental psychology: Theory, practice and research from Japan*. Greenwich, IAP Information Publishing.
14. Truter, S. (2016). Manga and Anime: understanding the Kodomo illustration style
15. Varljan Herceg, L., Rončević, A., Karlavariš, B. (2010). *Metodika likovne kulture djece rane i predškolske dobi*. Zagreb, Alfa. Rijeka, Sveučilište.
16. Dokumentarni film „Comic Book Superheroes Unmasked“ (Izvor: https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI, datum preuzimanja: 25.3.2019.)

17. Ranko Rajović – Child Development and the games that might damage it (UNICEF conference) (Izvor: <https://www.youtube.com/watch?v=-E7GWiEju4&list=WL&index=31&t=0s>, datum preuzimanja: 24.5.2019.)
18. Kako povećati mentalne sposobnosti djece? Dr. Ranko Rajović (Izvor: https://www.youtube.com/watch?v=I_3SLGLD9GM&list=WL&index=30&t=0s, datum preuzimanja: 24.5. 2019.)
19. MyAnimeList: Tetsuwan Atom (Izvor: https://myanimelist.net/manga/728/Tetsuwan_Atom?q=astro%20boy, datum zadnjeg posjeta: 9.5.2019.)
20. MyAnimeList: Jungle Taitei (Izvor: https://myanimelist.net/manga/1771/Jungle_Taitei?q=kimba%20the, datum zadnjeg posjeta: 9.5.2019.)
21. MyAnimeList: Chi's Sweet Home (Izvor: https://myanimelist.net/manga/1397/Chis_Sweet_Home, datum zadnjeg posjeta: 9.5.2019.)
22. MyAnimeList: Doraemon (Izvor: <https://myanimelist.net/manga/1032/Doraemon?q=doraemon>, datum zadnjeg posjeta: 9.5.2019.)
23. MyAnimeList: Hamtaro (Izvor: <https://myanimelist.net/manga/11696/Hamtaro?q=hamtaro>, datum zadnjeg posjeta: 9.5.2019.)
24. MyAnimeList: Hataraku Saibou (Izvor: https://myanimelist.net/manga/91641/Hataraku_Saibou, datum zadnjeg posjeta: 6.6.2019.)

6. Popis elektroničkih priloga

1. Prilog 1 - The tale of Genji
2. Prilog 2 - The Legend of Mount Shigi
3. Prilog 3 - Frolicking animals and people
4. Prilog 4 - Scroll of the Illustrated Narrative of Grand Conselor Ban Dainagon
5. Prilog 5 - Katsushika Hokusai-The Great Wave of Kanagawa
6. Prilog 6 - Osamu Tezuka-The Intimate Diary of Ma-chan
7. Prilog 7 - Osamu Tezuka-Shin Takarajima
8. Prilog 8 - Toriyama Akira-Dragon Ball
9. Prilog 9 - Aoyama Gosho-Detective Conan
10. Prilog 10 - Takahashi Rumiko-Inuyasha
11. Prilog 11 - Oda Eiichiro-One Piece
12. Prilog 12 - Ikeda Ryoko-Rose of the Versailles
13. Prilog 13 - CLAMP-Card Captor Sakura
14. Prilog 14 - Takeuchi Naoko-Bishojo Senshi Sailor Moon
15. Prilog 15 - Osamu Tezuka-Astro Boy
16. Prilog 16 - Osamu Tezuka-Jungle Taitei
17. Prilog 17 - Konami Kanata-Chis Sweet Home
18. Prilog 18 - Fujiko F. Fujio-Doraemon
19. Prilog 19 - Kawai Ritsuko-Hamtaro
20. Prilog 20 - Shimizu Akane-Hataraku Saibou